

Gór világát évezredek béke és jólét uralta az egyetlen isten, Kaal oltalmazó hatalma és az örökéltív tette Eleas Császár uralkodása alatt, papsága pedig az isteni jóakarattal jegyében istápolta a népeket. Kétszáz évvel ezelőtt azonban Kaal eltűnt. Senki, még papjai sem tudják, mi történt vele, de a hozzá intézett fohások hirtelen üresen kongtak, a világ pedig magára maradt. És darabjaira hullott.

Az Oltalmazó eltűnése fény derült az idill igaz természetére. Kaal kímélet nélkül formálta saját képére a világot, s hogy a tökéletes birodalmat megalkossa, eltorzította magát a természet törvényeit is. Elnyomó akarata alatt megszűntek a szélsőségek és a különbségek, mert a monoton egyformaságból kilógó lényeket és népeket az egyház retentő hadjáratokban irtotta ki, hogy a háborodott isten világeszménye fennmaradjon. Teremtő elméjét pedig kultusza révén állandó mentális béklyóval tartotta rabigában. Kaal távoztával azonban a manipulált elmék felszabadultak, s a meghamisított történelem titkai a felszínre kerültek, az egyház ellen kirobbant lázadások és belháborúk pedig szétszaggatták a birodalmat. Rádásul az isteni akarattal kényszerítő erejének megszűnése a valóság mesterséges szerkezete is bomlásnak indult. A világot mozgásban tartó, de mindaddig béklyóba vert természetes őserők, mint a küzdelem, a természet, vagy a mágia Ideája, pusztító energiával szabadultak fel az évezredek gátak mögül, féktelen tombolásuk pedig felismerhetetlenül újraformálta Górképét.

Két évszázad múlt el, mire az elszabadult őserők csillapodni kezdtek, noha a valóság változékonysága még mindig tartogat meglepetéseket, ha valaki a mágikus kötésekre védelme alatt álló városokból előmerészkedve a megváltozott világ újrafelfedezésére vállalkozik. Ebben a széthullott, veszélyes világban számos kisebb állam küzd a túlélésért az egykori világbirodalom romjain. Uruk-ban városából Kaal megmaradt papsága egy diktatórikus teokrácia fölött uralkodik Iakthaar diakón vezetésével, meggyőződésük szerint lankadatlan elkötelezettségük és a csoportos élőáldozatokat sem nélkülöző szertartásaik idővel visszahozzák eltűnt istenüket, hogy újra birtokába vegye a világot. Velük szemben a császár örökösei keleten megalapították a Hajnal Hercegségét, ami idealista lovagi eszmények jegyében az ember felemelkedéséért küzd. A délkeleti tengerek és a szigetvilág uralmáért Hassakur kalmárfejedelmek marakodnak állandóan, míg a Su-Thaag hegyláncainak mélyén Kharaz és Dakt uralkodó testvérpárja vezérli a törpe nemzetségek szövetségét. Ezen túl még számos kisebb-nagyobb városállam és törzsi birodalom, valamint az új természeti törvények közepette máig feltérképezetlen világrész tarkítja Górképét.

De noha az Ideák tombolása végre csillapodni látszik, mind gyakrabban öltönek valóságosan is testet a világban, melynek az utóbbi kétszáz évben számosan estek áldozatul, és váltak valamely ősszencia élő megtestesüléseivé. Öntudat nélküli, megtestesült őserők létüket kizárólag az Ideák őselemtörvénye vezérli, s már a pusztán jelenlétükkel is a saját képükre formálják a környezetükben a valóság képlékeny mintázatát. Egyik legelső, s leghatalmasabb példája ennek az egykori császár, aki évezrednyi uralkodás után az uralom és a dominancia ősszenciájának vált tudattalan avatárjává. Tetteit immár nem vezérli tudatos akarattal, csak az Ideák nyers, őselemtörvénye, s az egykori főváros, Ayyad és egész régiója áldozatul estek hatalmának. A belépők az uralkodás őserojének leghatalmasabb avatárja közelében elveszítik önálló akarataikat, s az egykor fenséges város dűledező romjai között rekedve a célok és öntudat nélküli, kizárólag az uralomért magáért létező császár-avatár rabszolgabábjává válnak.

Sokan úgy vélik, hogy az avatárok nem mások, mint az Ideák ösztönös kísérletei arra, hogy a tudattalan természeti erők valós testben manifesztálódva majd egyszer öntudatra ébredjenek, és a világ új isteneivé válhassanak. Egyes avatárok köré ezért időről időre fanatikus szekták, ritkábban rövid életű törzsi birodalmak szerveződnek, melyek vakon követve a tudattalan őserőt, állandó veszélyt jelentenek a civilizált társadalmakra.

A KARAKTER

A játékosok ennek a felfordult, veszedelmes világnak a kalandorait, felfedezőit, hőseit alakíthatják a játék során.

Amikor valaki hatást próbál gyakorolni a világra – azaz valamilyen cselekedetet hajt végre, vagy ismeretet használ fel –, tevékenységében az Ideák valóságformáló erje ölt testet. Aki harcol, az a küzdelem és harc, aki pedig parancsol, az uralkodás és dominancia Ideáját testesíti meg. A lehetséges cselekedetek és ismeretek ezért csaknem kivétel nélkül besorolhatók valamely Ideák hatáskörébe. Az azonos Ideához kapcsolódó ismeretek és képességek diszciplínákba és specializációkba csoportosulnak, melyek az Ideák átlagemberek számára is elsajátítható aspektusait – gyakorlatilag a hozzá tartozó szakmákat és hivatásokat – jelképezik. Ezeket a játékban kártyalapokkal szimbolizáljuk, így tulajdonképpen a játékos kezében tartott kártyák írják le a karakter legfontosabb jellemzőit. A lapok színe az ismeret típusát, értéke pedig a hozzáértés fokát határozza meg.

A diszciplínákat a francia kártya lapjai szimbolizálják. Ezek mindegyike tehát egy-egy jól körülhatárolható, egyazon Ideához kötődő életmódban és képzésben szerzett jártasságot jelképez, ideértve az összes hozzá kapcsolódó készséget és képességet, elméleti és gyakorlati ismeretet, továbbá a diszciplínához tartozó jelenségek és összefüggések észlelésére és felismerésére való képességet. Mivel az általuk összefoglalt ismeretekben jobban, vagy kevésbé mindenki jártas – legalább ösztönös készségek szintjén –, így a diszciplínákat mindenki ismeri valamennyire, induló értékük ezért 2. A legmagasabb elérhető érték pedig a Király, az Ász kizárólag a próbák során kap szerepet, s többnyire sikertelenséget jelent.

A kevésbé gyakori, másodlagos szakértelemcsoportokat specializációknak hívjuk, ezek a diszciplínák egy-egy szűkebb, speciális aspektusát jelképezik. Ismeretük ritkább, nem mindenki jártas bennük. Szimbolizálásukra a magyar kártya lapjai szolgálnak, s értékük szintén egyszerre fejezi ki a hozzájuk kapcsolódó készségek és képességek összességét. A specializációk meghatározott



diszciplínákból fejleszthetők tovább, ha azok értéke eléri, vagy meghaladja a 6-ot. Egészen a hatodik fokig bezárólag tehát a specializáció részét képezi a diszciplínának. A 6. fokon felül azonban a specializáció elválik a diszciplínától, azaz hiába fejlődik a diszciplína magasabb fokra, a specializáció a 6. fokon megáll, s csak külön fejleszthető tovább. Az önálló specializációk értéke így hetestől Királyig terjedhet.

Karakteralkotáskor a játékos 22 pontot oszthat szét, amiből 1-1 pontért fejlesztheti a diszciplínáit, vagy amennyiben valamely diszciplínája értéke eléri, vagy meghaladja a 6-ot, úgy 2 pontért 7-es értékre felveheti és további 1-1- pontért továbbfejlesztheti annak valamely specializációját. A figurás értékek (J-Q-K) azonban a diszciplínák és specializációk esetén egyaránt 3-3 pontba kerülnek.

A mesélő kalandonként és karakterenként 1-5 tapasztalati pontot oszt ki. Bármely diszciplína, vagy specializáció egy-egy pontnyi növelése annyi tapasztalati pontba kerül, ahányas fokra a játékos fejleszteni kívánja. A figurás értékek 12-12 pontba kerülnek.

A diszciplínák színei

A HARCOS

A Kőr a Szív szimbóluma, a bátorság és a vakmerőség, a Harcos diszciplínájának jelképe. Jellemző tevékenységei a fegyveres, vagy fegyvertelen harc, a fegyverek és páncélok ismerete és a hadak irányítása. Ismeri a harctéri taktikákat és stratégiákat.

A Szív mágiája uralja továbbá a támadó és sebző varázslatokat, a tüzet, de a heves érzelmeket, a szerelmet, a haragot és a bátorságot, valamint a harci morált is.

AZ URALKODÓ

A Treff a Jogar szimbóluma, a világi élet és az uralkodás diszciplínájának jelképe. Jellemző tevékenységei a karizmatikus fellépés, az intrika, a parancsolás, a meggyőzés, az üzletek nyelbeütése és a vagyon halmozása. Ismeri az etikettet, a politikát és a tancokat.

A Treff mágiája uralja továbbá a csábítást, a manipulációt, de az őszinteséget és a hűséget is, valamint a nemes anyagokat, a fémeket és drágaköveket.

A TUDÓS

A Káró a csiszolt elmét jelképező Gyémánt szimbóluma, a titkok kulcsának öre, a tudományok és a bölcsesség diszciplínájának színe. Legfőbb tevékenységei az ismeretek birtoklása, a gondolkodás és a rejtvények megfejtése, valamint az ellenállás az ártó manipulációknak. Tudása kiterjed az ismert tudományokra és a nyelvekre.

A Káró mágiája uralja a tudatot, az emlékeket és a fényt, valamint a nemtelen élettelen anyagot.

AZ ALVILÁG

A Pikk a sötétben osonó Tör szimbóluma, a tolvajok és az alvilág diszciplínájának jelképe. Jellemző tevékenységei a lopás, a hazugság, a rejtőzködés, a megfélemlítés és az orvval ölés. Ismeri a mérgeket és a csapdákat.

A Pikk mágiája uralja ezen kívül a kapzsi vágyat, a félelmet, a fájdalmat, az árulást, az undort, valamint az illúziókat és a sötétséget.

A specializációk színei

FIZIKUM

A Piros a fizikai erő, az életerő, az egészség és a szívósság specializációjának a színe. Birtokosa kiemelkedően ellenálló a sebesülésekkel, a betegségekkel és a kifáradással szemben, egyúttal jelképezi az átlagon felüli fizikai erőt is. Jellemző tevékenységei az erőpróbák, a súlyemelés, a sebesülések tűrése és a kitaró erő kifejtés. Mágiája uralja a fizikai és telekinetikus erőt, és a gyógyulást.

A kiemelkedő fizikum a Harcos jellemzője, ezért a diszciplínából fejleszthető tovább.

VADON

A Zöld az élő természet specializációjának a színe. Birtokosa ismeri az állatokat és a növényeket, valamint a vadonbéli túlélés titkait. Jellemző tevékenységei a vadászat, halászat, táborozás, csapdázás és a növények ismerete. Ért az állatok idomításához és az időjáráshoz. Mágiája uralja továbbá vadon lényeit és az időjárását.

A vadonbéli élet a Harcos, az élővilág megismerésének vágya pedig a Tudós jellemzője, ezért a Vadon specializációja e két diszciplína bármelyikéből továbbfejleszthető.

MÁGIA

A Tök a mágia specializációjának a színe. Birtokosa képes varázslatokat létrehozni, miáltal megnyílnak számára az Ideák azon felsőbb mágikus erői, melyekről mások legfeljebb csak álmodhatnak. Jellemző tevékenysége a varázslás.

A mágia kizárólag a tudomány útján sajátítható el, s használata is szorosan összefügg a világ működésének ismeretével, ezért csakis a Tudós diszciplínából fejleszthető tovább.

ATLÉTIKA

A Makk az ügyesség és a fürgeség, valamint az ezeket igénylő fizikai mozgások specializációjának a színe. Jellemző tevékenységei a futás, az ugrás, a mászás, az akrobatika, az egyensúlyozás, vagy bármely egyéb, gyakorlással elsajátítható mozgásformák, mint például az úzás. Mágiája uralja a sebességet.

A kiemelkedő ügyesség és fürgeség a Harcosra és az Alvilági tolvajra is jellemző, ezért a Kőr és a Pikk diszciplínájából egyaránt továbbfejleszthető.



PRÓBÁK

Amikor egy karakter valamilyen kihívással, vagy akadállyal szembesül, a mesélő kijelöli, hogy a leküzdése mely diszciplína, vagy specializáció segítségével kísérhető meg. Ha több szakértelemcsoport is alkalmas rá, a játékos választhat, hogy melyikkel próbálkozik. Specializáció-próba során, ha a karakter nem rendelkezik benne önálló értékkel, úgy a kapcsolódó diszciplínával tehet próbát, de ennek értéke ilyenkor legfeljebb 6-os fokúnak minősül a próba szempontjából, bármilyen magas legyen is egyébként.

A játékosoknak egy-egy pakli franciakártyára van szükségük a játékhoz. Próba alkalmával ebből három lapot húz a játékos, s minden lap sikernek számít, melynek értéke kisebb, vagy egyenlő, mint a próbára tett tulajdonság értéke. Két karakter egymás elleni ellenpróbáját a több sikert elérő fél nyeri, egyenlőség esetén pedig a próba eldöntetlen marad.

A Joker a pakli legértékesebb lapja, kihúzása nem egy, de egyből két sikert biztosít a próbákon. Ezen felül, aki képes az ösztönös mágia alkalmazására, a Joker egyik sikerét feláldozva további próba nélkül, azonnal megidézhet egy ilyen hatást.

Színvesztés

Amennyiben egy kihívás az átlagost meghaladó nehézséget képvisel, a szabályok, vagy a mesélő nehezített próbát rendelhetnek el. Nehéz szintű próba során a játékos egy színt veszít a húzásból, nagyon nehéz esetén kettőt, hősies próba esetén pedig hármat. Halmozott nehézségek esetén a színvesztések összeadódnak. Aki ezáltal háromnál több színt veszít el, az is csupán a három színről kénytelen lemondani, de ezen felül az elért sikerei számát is feleznie kell (lefelé kerekítve). Ha a mesélő épp ellenkezőleg, inkább könnyíteni kíván a próbán, úgy visszaadhat az elveszített színekből, vagy plusz lap húzására adhat engedélyt.

Egy szín elvesztése azt jelenti, hogy a próbán kihúzott lap az értékétől függetlenül mindenképp sikertelennek minősül, ha a színezése (piros: kör és káró, vagy fekete: treff és pikk) megegyezik a próbára tett tulajdonságával, színe (kör, pikk, káró, vagy treff) azonban eltér attól – pl. kör próba esetén kárót húz a játékos. Két szín elvesztése esetén minden lap sikertelen, melyek színezése (piros, vagy fekete) eltér a próbára tett tulajdonságától, három szín elvesztésekor pedig az összes lap sikertelenséget jelent, melyek színe (kör, pikk, treff, vagy káró) eltér attól. Specializációk próbái során a színvesztés szempontjából a piros a körrel, a zöld a treffel, a tők a káróval, a makk pedig a pikkkel egy tekintet alá.

Ha a mesélő egynél több diszciplínával, vagy specializációval is leküzdhetőnek ítél egy kihívást, de úgy találja, azok közül valamelyikkel nehezebb sikert elérni, mint a többivel, akkor dönthet úgy is, hogy csak ahhoz az egyhez rendel nehezítést, míg a többivel módosíthatatlanul engedélyezi a próbálkozást.



HARC

A karakterek 5 életerőponttal rendelkeznek, amit a legalább 7-es értékű Fizikum 6-ra, a figurás értékű Fizikum pedig 7-re növel. Akinek az életeréje 2-re csökken, a további próbái során 1 szín elvesztésével kell számolnia, akinek pedig csupán 1 pontja marad, minden próbáját 2 szín levonásával kénytelen végezni. Akinek az összes életerőpontja elvész, elájul, s bármilyen további sebesülésbe belehal. A sebesült minden nap kezdetén Fizikum-próbát tehet, s a sikerei számával megegyező pontot gyógyul.

Egy harci kör öt másodperc, ezalatt két egyszerű, vagy egy összetett cselekedetre van mód. Egyszerű tevékenység a fegyverrántás, az íj felajzása, a közelharc és távolsági támadás. Összetett tevékenység a varázslás, vagy bármi egyéb, ami a teljes kört kitölti. Aki egyidejűleg több cselekvést végez (pl. közelharc és varázslás), annak mindegyik próbáját 1-1 szín levonás sújtja.

Az egyszerű cselekvések megelőzik az összetetteket.

Azonos időigényű cselekedetek esetén a játékosok egy-egy kártyát húznak, s a magasabb érték következik előbb.

Közelharc során a harcoló felek ellenpróbát végeznek a Harcos diszciplínájuk segítségével. Aki mindkét kezében fegyvert forgat, az mind a támadás, mind a védekezés során eggyel több lapot húzhat, de próbáit 1-1 szín levonás sújtja. A támadó annyi pontnyi sebzést okozhat, amennyivel több sikert ér el a védekezőnél, de legfeljebb annyit, ahányadik méretkategóriába a fegyvere tartozik: 1.pusztázó kéz > 2.török, rövidkardok > 3.kardok, bárdok, buzogányok > 4.kétkezes és szálfegyverek.

Célfegyverrel (íjjakkal) szintén a Harcos diszciplínával lehet támadni, a dobófegyverek azonban az Alvilágra is jellemzők, ezért azok annak diszciplínájával is használhatók. A célpont a támadó sikereivel megegyező mennyiségű sebzést szenved, de legfeljebb annyit, ahányadik méretkategóriába a fegyvere tartozik. A rövid íjak a 2., a hosszú íjak és számszerűk pedig a 3. kategóriába tartoznak.

Dobófegyverekkel különösebb nehézség nélkül legfeljebb annyi méter távolsáig lehet támadni, amennyi a próbára tett diszciplína (azaz a Harcos, vagy az Alvilág) értéke, célfegyverrel ennek a duplájáig. Kétszer ekkora távolsáig a támadás 1, háromszoros távolsáig 2, legfeljebb négyszeres távolsáig pedig 3 szín elvesztésével kísérhető meg.

Közelharc módosítók

Nagyobb a támadó fegyverkategóriája	+1 lap a támadáshoz
A védekezőnél pajzs	+1 lap a védéshez
Hátulról támadás	-1 szín a védőnek
Meglepetésből támadás	-1 szín a védőnek
Túlerőben a támadó	-1 szín/túlerő a védőnek
Sötétség	-1 szín
Vaksötét	-3 szín
Közelharc két fegyverrel	+1 lap és -1 szín

A távolsági harc módosítói

Sötétség, vagy köd	-1 szín
Vaksötét	-3 szín
Távolság	lásd a leírást
Kiszámíthatatlan célpont	-2 szín
Félelbernyű/dinnyéni/érményi méretű célpont	-1/-2/-3 szín
Nem dobásra tervezett fegyver	-1 szín





Könnyű posztó-, vagy bőrvért viselése esetén a megtámadott nagyon nehéz szintű Fizikum-próbát tehet (-2 szín), melynek sikerei az elszenvedett sebzést csökkentik. Közepes vértékben – a félvértig bezárólag – a próba nehéz szintű (-1 szín), de ezek viseléséhez legalább 7-es értékű Harcos diszciplína, vagy Fizikum specializáció szükséges. Az ennél is nehezebb és teljes vértékben színlevonás nélkül végezhető a próba, de viselésükhöz legalább 8-as Harcos diszciplína és 8-as Fizikum specializáció szükséges. Aki a szükséges feltételek megléte nélkül visel egy vértet, minden be nem teljesített követelmény után összeadóóan 1-1 színvesztést szenved a fizikai cselekedeteire. Vért hiányában hősies próba keretében (-3 szín) kizárólag azok próbálkozhatnak sebtűréssel, akik legalább 7-es fokú Fizikum specializációval rendelkeznek.

MÁGIA

Varázslás során a varázsló a saját, Ideákhöz fűződő kapcsolatát (tehát a diszciplínáit és specializációit) használja csatornaként, hogy közvetlenül hozzáférjen azok valóságformáló erejéhez. Erre azok képesek, akik rendelkeznek a Mágia specializációval (legalább 7-es fokon).

Varázsláskor a mesélő kijelöli, hogy a létrehozni kívánt hatás mely Idea hatáskörébe tartozik, azaz a varázsló mely diszciplínáján, vagy specializációján keresztül idézheti meg. Ennek eldöntéséhez a diszciplínák és specializációk leírása nyújt segítséget. Ezután öt szempont alapján meghatározzuk a varázslat pontértékét az alábbi táblázat szerint:

Távolság:	
Önmaga	1
Zónánként	2
Hatóterület:	
Egy célpont	0
Plusz célpontonként, vagy méterenként	1
Időtartam:	
Azonnali	0
Legfeljebb 1 perc	1
Óránként	3
Hatás:	
Hihető	2
Nyilvánvaló	5
Sebzés/erősítés:	
Pontonként	2

A Távolság jelöli ki, hogy a hatás a varázslótól legfeljebb milyen messze jön létre. Egy zónányinak nevezzük azt a távolságot (méterben számolva), amennyi a varázsló Mágia specializációjának értéke.

A Hatóterület a célpontok számát, vagy a célterület átmérőjét határozza meg méterben kifejezve (természetesen mindkettőnek a Távolságon belülre kell esnie). Előbbi esetben a varázsló kiválaszthatja a célpontjait, utóbbi esetben a varázslat mindenre és mindenkire kifejti a hatását a területen.

Az Időtartam határozza meg azt, hogy a varázslat által létrehozott hatás mennyi ideig marad fenn. Azonnalinak azon varázslatok tekinthetők, melyek legfeljebb egy körig fejtik ki hatásukat.

A Hatás mutatja meg, hogy a varázslat mennyire írja felül a valóság természetes törvényeit, azaz az eredmény megtörténhetett, létrejöhetett volna-e mágia nélkül is, vagy nyilvánvalóan csak mágia hozhatta létre.

A Sebzés/erősítéssel akkor kell számolni, ha a varázslat hatása közvetlenül képes sebzést okozni, vagy gyógyítani, netán erősíti, vagy gyengíti a célpont valamely tulajdonságát.

Ha varázslat így kapott összértéke nem haladja meg sem a varázsló Mágia specializációjának, sem a varázslat csatornájaként használt tulajdonságának az értékét, úgy a létrehozása egyszerű Mágia-próbát igényel. Ellenkező esetben a varázsló annyi szint veszít a próbából, amennyivel a varázslat értéke magasabb ezeknél (csak a nagyobb különbség számít). Sikeres próba esetén a varázslat létrejön. A varázslás azonban megerőltető tevékenység, ezért akár sikerrel járt, akár nem, a próbálkozás eredményeként a varázsló 1 pontnyi sebzést szenved a kimerüléstől (2-t, ha a varázslat pontértéke a Mágia-specializációját és a csatornaként használt tulajdonságát egyaránt meghaladta), amit egy a csatornaként használt tulajdonságával végzett próba sikereivel csökkenthet. E kimerülési próba során a varázslás-próbán elszenvedett színvesztés szintén érvényesül.

A teste megváltoztatását célzó varázslatok Mágia-próbája ellen a célpont a Fizikumával, az elmét célzókkal szemben pedig a Tudós diszciplínájával ellenpróbát végezhet. Ha megnyeri, a varázslat képtelen kifejteni a hatását. Ha pedig a varázslat fizikai sebzést okoz (rendelkezik Sebzés/erősítés paraméterrel), a célpont a Harc fejezetben leírtak szerint sebtűrés-próbára jogosult.

Ösztönös mágia

Aki valamely diszciplínában, vagy specializációban 10-esnél magasabb értéket ér el, annak az Ideához fűződő kapcsolata már olyan szoros, hogy annak hatalmát akár varázslat nélkül is képes lehet megidézni. Ezáltal természetfeletti módon karizmatikussá válik, netán az állatok ösztönös hűséggel követik és védik, vagy látszólag maguk az árnyak segítenek elrejteni a jelenlétét. Ezen a szinten ugyanis a karakter képes kizárólag hihető hatású, s legfeljebb 6 pont értékű varázslatok létrehozására a fenti táblázat szerint, ami mindössze egy hősies szintű (-3 szín) próbát igényel a vonatkozó diszciplínával, vagy specializációval. Az ösztönös mágia a rendes varázsláshoz hasonlóan 1 pontnyi mágikus kimerülést okoz, de az ennek leküzdésére végzett próba során semmilyen színvesztés nem érvényesül.

AZ AVATÁROK

A világ minden történéseiben, így a karaktertek cselekedeteiben is tehát egy-egy Idea valóságformáló ereje ölt testet. De minél közelebb áll valaki egy Ideához, minél magasabb szinten műveli a hozzá fűződő tevékenységeket, annál szélesebbre tárul a kapu, amin az adott öserő eltölti a lelkét egy-egy cselekedete során, kiteve őt annak a veszélynek, hogy az Idea tudat nélküli avatárjává váljék. Ha ez bekövetkezik, személyisége, tudata menthetetlenül feloldódik az Idea ősszenciájában, gyakorlatilag megszűnik létezni. Tetteit nem vezérlik többé tudatos döntések, csakis a világot mozgásban tartó elemi öserő nyers, tudattalan természete, melynek hatalma, kisugárzása közelében maga a környező világ is változásba kezd. A harc és küzdelem avatárjai körül háborúk törnek ki, s az avatár pusztán a harcért magáért létezve maga is ott lobog a lángok közepében, míg a természet avatárjainak már a jelenléte is változásra, átalakulásra készíteti az élő természetet. Ebből kifolyólag az avatárok súlyos veszélyt jelentenek a civilizált társadalmakra, melyek minden erejükkel védekeznek ellenük.

Amikor valaki, aki figurás értékkel rendelkezik valamely diszciplínában, vagy specializációban, Jokert húz egy hozzá tartozó próbán, vagy sikerrel létrehoz egy ösztönös mágikus hatást, azonnal szerez egy avatár-pontot. Akinek 3 pontja összegyűlik, lelkét azon nyomban elönti az ősszencia, s visszafordíthatatlanul avatárrá válik. A teljes átváltozás bekövetkezése előtt azonban még elkerülhető a végzet, mivel naponta egy avatár-pont magától elmúlik, s így némi önmegtartóztatás árán a folyamat visszafordítható.

