

Lélekpecsét/lélekláng/lélekkő (írta: Lucius um Draco; megjelenés: [Fenyvesföld kampány](#))

Mikor a Crantai birodalom a Kyr inváziótól már elbukni készült, egy istenkirályuk megalkotta a hűségesek gárdáját, vagy Nudümalok, örökké harcolni képes élőholt seregét. Őket nevezik ma Crantai kóborlóknak, kiknek egy vezére a hérosszá vált ork Gar Bokkar volt. A nagyhatalmú királyt Baal-Káinnak hívták. E pecsét hivatott örökké fenntartani a fáradhatatlan harcosok lelkét és felruházza őket különleges erejükkel, s ennek köszönhetően alkothatók újra porhüvelyük elpusztulásával. A jáspis amulett, melyben lidérclángként lobog a harcosok lelke, ereklyének minősül. A kóborló pusztulásával, ha birtokába kerül valakinek, azt képes felruházni, a kóborló erejével s tudásával, ha egója nagyobb, mint az ereklyének. Az átruházott erő attól függ milyen tapasztalt, azaz mennyire magas rangú volt a kóborló. Tehát rangjától függően 5-10 ké 5-25 té/vé-t kap a hordozója,

valamint rangnak megfelelő ponttal nő Ép-je és pszi pontjainak száma, illetve óránként ennyi pszi pont tér vissza spontán. E mellett megőröklí a kóborló harc utáni vágyát, mely idő multával egyre inkább elhatalmasodik rajta. Ego értéke 20, plusz a kóborló rangjának tízszeresével egyenlő.

Játéktechnikailag öt különböző rangú „pecsétet” birtokolhat a játékos karakter, de mindig csak egyet. Ez Ereklyének minősül (ld. *Rúna magazin*) és

ennek megfelelően rendelkezik EGO értékkel, amit minden egyes harc után újra le kell vívnia a karakternek, amiben használja a kő erejét. Ha megnyeri az összehasonlítást akkor a Kóborló lelke és ereje az irányítása alá kerül a következő erőpróbaig. Ha ezt a „viadalt” elveszíti (kevesebb lesz az EGO-ja, mint az ereklyének) akkor a Kóborló harc utáni vágya elhatalmasodik és a karakter haláláig harcolva, Harci Láz Mf-ával rendelkezve megtámad minden élőt a környezetében. Így ennek a varázstárgynak/ereklyének a birtoklása kétélű fegyver. *Az ereklye EGO-ja minden egyes közösen eltöltött évben növekszik 1-el a karakterrel szemben. A KM belátására van bízva, hogy harcokon kívül milyen sértésre, érzelmi megingásra követeli meg az EGO próbát még.*

Ereklye jelleme: Rend, Halál

Kommunikációs forma: emocionális

Ahhoz, hogy a játékos rendelkezessen ilyen tárggyal el kell költenie **+1 Dicsőségpontot** a karakteralkotás során, illetve olyan kalandmodult kell választania az előtörténetében szereplők közé, amelyeknek az *Ismeretek* részében szerepel crantai utalás, vagy élőholtak általánosan. Ez szimbolizálja azt, hogy a karakter legyőzött egy crantai kóborlót és elvehette tőle az ereklyét. Ezen felül IS el kell költeni érte az árat, mint más varázstárgyaknál, ami ugyanúgy beleszámít a kezdésnél birtokolható mágikus tárgyak számába.

1. rang „szakaszvezető” - ár: 140 arany, EGO: 30, +2 KÉ, +5 TÉ/VÉ, +1 Ép/Ψp
2. rang „örmester” - ár: 185 arany, EGO:40, +4 KÉ, +10 TÉ/VÉ, +2 Ép/Ψp
3. rang „százados” - ár: 230 arany, EGO: 50, +6 KÉ, +15 TÉ/VÉ, + 3 Ép/Ψp
4. rang „kapitány” - 275 arany, EGO: 60, +8 KÉ, +20 TÉ/VÉ, + 4 Ép/Ψp
5. rang „hadvezér” - 320 arany, EGO: 70, +10 KÉ, +25 TÉ/VÉ, + 5 Ép/Ψ