



Papok, paplovagok, kegyeltek

az Új Törvénykönyv alapján,
Iskolaalkotó rendszerünk metodikájában

Hulla & Selmo

- 2014 -

**SMARAGD TESTVÉRISÉG
Papok, paplovagok, kegyeltek
az Új Törvénykönyv alapján
(bővített átirat)**

Szerkesztette:
Hulla

Készítették:
Hulla, Selmo

Borító:
Hulla

Felhasznált grafikák forrása: <http://paizo.com/pathfinderRPG>

Külön köszönjük Khatib önzetlen segítségét, ötleteit és korrekt hozzáállását e munkánkhoz.

Első kiadás
(v. 1.0)

EREDETI MŰVEK:
Papok, paplovagok kézikönyve (első és második kötet)
Valhalla Páholy (1999)

Második törvénykönyv
Valhalla Páholy (1995)

Summárium
Valhalla Páholy (1996)

RÚNA magazin (I. évf. 5., 9., 10. szám)
Valhalla Páholy (1994)

ALAPSZABÁLYKÖNYV, MELYNEK RENDSZERÉBEN E KIADVÁNY KÉSZÜLT:
Új Törvénykönyv
Tuan Kiadó (2007)

Jelen mű készítése és közzététele még közvetetten sem szolgál jövedelemszerzést vagy -növelést, és e korlátozással mások által ingyenesen és szabadon felhasználható, a szerzők személyhez fűződő jogainak tiszteletben tartása mellett. Jelen anyag felhasznál olyan karaktereket, helyszíneket, egyéb jellegzetességeket, amelyek más személy szellemi alkotásai, illetve olyan védjegyeket, amelyek más személy tulajdonában vannak – ezek önálló felhasználása csak a jogtulajdonosok hozzájárulásával lehetséges. A jelen mű a hivatalos kiadók kiadványaitól független, nem hivatalos rajongói alkotás.

Készült az Úr 2014. évében

ELŐSZÓ

Szinte napra pontosan három év telt el azóta, hogy a Harcosok, Gladiátorok, Barbárok című kiegészítő szabálykönyvnek az Új Törvénykönyv szerinti átiratát közreadtuk. Több pozitív visszajelzést is kaptunk használhatóságáról, mindezt mi sem bizonyíthatja jobban, minthogy a maga közel ezer letöltésével ez az egyik legnépszerűbb szerepjátékos kiegészítő az lfg.hu-n. Nem egy ÚTK-s rendezvényen a szervezők alkalmazható kiegészítőnek minősítették. Örömmel jelentjük be itt is, hogy a napokban már letölthetővé vált az átirat legújabb, átdolgozott, kiegészített verziója.

Már a HGB kikerülésekor – és azóta is több alkalommal – sokan szorgalmazták a másik ETK-s kiegészítőnek, a Papok, Paplovagok átiratának elkészítését is. Erre akkor ígéretet tettünk és mostanra el is készültünk. Tisztában vagyunk vele, hogy „nem kapkodtuk el” a dolgot, amiért elsősorban én vagyok a felelős. Mentségemre szóljon, hogy nem akartam eltérni az eredeti elképzelésemtől, azaz más – a témába vágó – hivatalos szabálykönyvekben megjelent anyagokat is mindenképp szerepeltetni szerettem volna a kiegészítőben. Ennek folyományaként valóban komplex, remélhetőleg a téma iránt érdeklődők minden igényét kielégítő anyagot adhatunk közre. A százhatvan oldalon ötvennél is több iskola, háromszáz varázslat, illetve az Antiss és a Torz mágia izgalmas átirata várja az olvasókat, ezen kívül az Iskolaalkotó metódus mindkét verziójának leírását is ismételten közreadjuk. Ez utóbbival nem titkolt szándékunk, hogy további iskolák megalkotására sarkalljuk a közösséget.

A témához kapcsolódóan egy felhívásunk is lenne felétek: Aki úgy érzi, hogy olyan iskolát, klánt vagy rendet alkotott, amelyet érdemes a közösség más tagjaival is megosztani, kérjük, juttassa el azt hozzánk az alábbi elérhetőségekre. Amennyiben záros határidőn belül – kb. fél-egy év – összegyűlik egy kiadvánnyá szerkeszthető mennyiségű és minőségű rajongói anyag, úgy azt a beküldőkkel – azaz akkor már szerzőtársainkkal – egyeztetve szeretnénk, mint a kiadványsorozat harmadik részét, „Klánok, Rendek, Iskolák” címmel a nagyközönség elé tárni. Lehet, hogy a Lunír féle új M.A.G.U.S. szerepjáték megjelenésének előestéjén – amit mi magunk is kíváncsian és bizakodva várunk – kissé megkésített a dolog, de ha Ti is úgy gondoljátok, akkor rajtunk nem fog múlni az egykor általam tervbe vett trilógia harmadik részének megszületése.

Kívánunk mindenkinek jó játékot!

Hulla

hulla@kalandozok.hu

2014. február 21.

TARTALOMJEGYZÉK

ELŐSZÓ	3
TARTALOMJEGYZÉK	4
SZERZETES	9
Benignus-rendi szerzetes	11
Pyarronita szerzetes	12
PAPOK, PAPLOVAGOK, KEGYELTEK	13
Pap	13
Paplovag	13
<i>Pyarroni panteon</i>	14
Adron-pap	14
Alborne-pap (Alkotók rendje)	15
Alborne-pap (Tanítók rendje)	16
Antoh-pap	17
Arel-pap	18
Darton-pap	19
Darton-paplovag	20
Della-pap	21
Dreina-pap	22
Dreina-paplovag	23
Oroszlánszív paplovagrend (Dreina-paplovag)	24
Ellana-papnő	25
Gilron-pap	26
Krad-pap	27
Krad-paplovag (Aranykör lovagrend)	28
Kyel-pap	29
Noir-pap (Befogadott)	30
Noir-pap (Bálványtagadó)	31
Orwella-papnő (Pusztító erő útja)	32
Orwella-papnő (Arc nélküli hatalom)	33
Orwella-paplovag (Kard lovagrend)	34
Uwel-paplovag	35
Pyarroni inkvizítorok	36
<i>Dzsad panteon</i>	37
Dzsah-pap	37
Doldzsah-pap	38
Galradzsa-pap	39
Dervis	40
<i>Kyr panteon</i>	41
Tharr-pap	41
Tharr-pap (Sanquinator)	42
Tharr-pap (Khótorr)	43
Sogron-pap (Őstűzek Urai)	44
Sogron-pap (Lángvihar irányzat)	45
Sogron-pap (Tűz táplálói)	46
Főnix (Sogron-paplovag)	47
Morgena-pap	48
<i>Elf panteon</i>	50
Narmiraen megtartója	50
Tyssa L'imemel megtartója	51
Verrion H'Anthall megtartója	52
<i>Törpe panteon</i>	53
Kadal-pap	53
Tooma-pap	54
<i>Egyistenhitek</i>	56
Domvik-pap	56
Domvik-paplovag (Boszorkányvadász)	57
Domvik-paplovag	58
Ranil-pap	59
Ranil-paplovag	60
Ranagol-pap (gorviki)	61
Ranagol-paplovag (gorviki)	62
Felice-pap	63

<i>Természeti népek</i>	64
Leutaril-sámánpap	64
Ramkir-sámánpap	65
Tomatis-sámánpap	66
Nomád sámán	67
<i>Ork kiemelkedettek</i>	69
Ork énekmondó	69
Ork sámán	71
FÜGGELÉK	72
<i>Egyedi Fohászok és Varázslatok</i>	72
Szerzetesi Fohászok	72
Adron	77
Alborne	78
Antoh	79
Arel	80
Darton	80
Della	81
Ellana	81
Gilron	82
Krad	83
Noir	84
Orwella	85
Uwel	85
Dzsah	86
Doldzsah	88
Galradzsa	90
Tharr	91
Sogron	92
Morgena	93
Narmiraen	94
Tyssa L'imenel	96
Verrion H'Anthall	99
Kadal	101
Tooma	102
Domvik	103
Ranil	105
Ranagol	106
Felice	107
Sámánpapi fohászok	108
Leutaril	110
Ramkir	111
Tomatis	112
Nomád Sámán Varázslatok	112
Énekmondó varázslatok	136
Ork Sámán fohászok	138
<i>Szalmák</i>	140
Szakma (birtokigazgató)	140
Szakma (pénzügyes)	140
<i>Antiss</i>	142
Antiss érzékenység (Háttér – 1 pont)	142
Antiss (az Álomsík leírása)	142
<i>ISKOLAALKOTÓ METÓDUS</i>	149
Összetett metódus	149
Iskolán, Renden vagy Klánon kívüli karakteralkotás	151
Egyszerűsített metódus	152
<i>Egyéb szabályok</i>	153
Korkategória-függő karakteralkotás (Opcionális)	153
Torz Mágia és Káosz Fohász (Opcionális)	153
<i>Fohászok és Varázslatok jegyzéke</i>	155

Klán, rend, iskola	KAP	Klán, rend, iskola	KAP
HARCOS alap	4	PAP	
Amazon	6	Domvik	7
Barbár	6	Ranagol	7
Erigowi számszeríjász	4	Arel	7
Siedon	5	Kyel	8
Predoci vértés	5	Sogron	7
		Tharr	7
LOVAG alap	6	PAPLOVAG	
Feketerend	8	Darton	8
Marico con Rabora	7	Domvik	9
Shadoni Első Arc	8	Dreina	8
Shadoni Második Arc	7	Aranykör (Krad)	8
Shadoni Harmadik Arc	8	Ranagol	8
Shadoni Negyedik Arc	8	Főnix (Sogron)	8
Shadoni Ötödik Arc	7	Bosszúangyal (Uwel)	8
Shadoni Hatodik Arc	7		
Erigowi Krad	8	BOSZORKÁNY alap	6
FEJVADÁSZ		Liviniai Gyülekezet	7
Harcos alap	7	Maida Saluquas	7
Orgyilkos alap	8	Stella Prosylen	8
Felderítő alap	8	Alidaxi boszorkányrend	7
Testőr alap	7	Ezer Fátyol Nővérei	7
Vértestvér*	7, 8, 8, 7	BOSZORKÁNYMESTER alap	6
Anat-Akhan*	7, 8, 8, 7	Aszisi Vérélyhesek	9
Ikre*	7, 8, 8, 7	Ascens Morga	8
Embervadászok*	7, 8, 8, 7	Hergoli Villámmester	8
TOLVAJ alap	5	TŰZVARÁZSLÓ ordani	8
Zsebes alap	5	Renegát	7
Hamisító alap	6	Aschaon Tüzmesterei	8
Besurranó alap	6		
Kobrák*	6, 6, 6, 7	VARÁZSLÓ alap	9
Talavar csodaművesei*	6, 6, 7, 7	Lar-Dori	10
Szürkecsuklyások*	5, 6, 6, 6	Pyarroni	10
		Dorani	10
BÁRD alap	5		
Aszisi Énekmondó	5		
Lombhullás Árvái	6		
Vándorló dalnok	5		
Sötét bárd	5		
HARCMŰVÉS			
Shien-ka-to	7		
Dart-nid-kinito	6		
Avad-ka-kinito	7		
Nisen-nid-to	7		
Udvari Kardművész	9		
Harc útja Kardművész	8		

*a klán KAP értéke a közvetlenül felette megadott „alap” iskolák sorrendjében értendő

Azért, hogy biztosíthassuk az Új Törvénykönyvben megjelent iskolák közötti egyensúlyt, az egyes iskolák KAP-költségét a fentiek szerint érdemes módosítani. Hiszen az alkotók által oly sokszor hangoztatott matematikai egyensúlyt csak ebben a formában lehet – az Új Törvénykönyv alapkoncepciójába beilleszthető módon – garantálni.

Ezen új értékek meghatározásához a [függelékben](#) bemutatott részletes Iskolaalkotó metódus került alkalmazásra, mely módszerrel gyakorlatilag bármilyen klán, rend, iskola vagy mester Háttér KAP értéke könnyedén kiszámítható.

Harcosok, gladiátorok, barbárok	KAP	Papok, paplovagok, kegyeltek	KAP
ÉSZAK HARCOSAI		SZERZETES	8
Abasziszi falanxharcosok	4	Benignus-rendi szerzetes	9
Abasziszi gladiátorok	7	Pyarronita szerzetes	9
Dwoon vértés-gyalogosok	4		
Dwoon fehér lovasok	4	PYARRONI PANTEON	
Ereni kékköpenyesek	5	Adron-pap	10
Erigowi szabad lovasok	4	Alborne-pap (Alkotók rendje)	7
Erigowi talpasok	4	Alborne-pap (Tanítók rendje)	1
Erigowi számszeríjászok	4	Antoh-pap	8
Gianagi alabárdosok	4	Arel-pap	7
Ork harcosok	4	Darton-pap	7
Goblin harcosok	5	Darton-paplovag	8
Alborne csillagai	5	Della-pap	2
Haonwelli nertonok	5	Dreina-pap	7
Ilanori vágatatók	5	Dreina-paplovag	8
Sirenari erdőjárók	8	Dreina-paplovag (Oroszlánszív)	8
Törpe harcosok	6	Ellana-papnő	7
Kürtővadászok	7	Gilron-pap	7
Tiadlani kardmesterek	6	Krad-pap	7
Toroni ezüstkard bajnokok	6	Krad-paplovag (Aranykör lovagrend)	8
Toroni elitharcosok	6	Kyel-pap	8
Hassidisek	6	Noir-pap (Befogadott)	8
		Noir-pap (Bálványtagadó)	8
DÉL HARCOSAI		Orwella-papnő (Arcnélküli hatalom)	8
Syneas bástyái	7	Orwella-papnő (Pusztító erő útja)	8
Predoci vértések	5	Orwella-paplovag (Kard lovagrend)	8
Edorli gyalogosok	4	Uwel-paplovag	8
Harcos-tengerészek	5	Pyarroni inkvizítor	2
Praedarmon lobogói	5		
Syburri vértés gyalogosok	5	DZSAD PANTEON	
Nasti könnyűlovasok	5	Dzsah-pap	7
Ordani lángőrök	5	Doldzsah-pap	1
Dzsad hadzsik	4	Galradzsah-pap	7
Dzsad bahradák	4	Dervisek rendje	6
Shadoni birodalmi zsoldosok	4		
Gorviki szabad harcosok	5	KYR PANTEON	
Gorviki tengeri vadászok	5	Tharr-pap	7
Kráni szabadosok	7	Tharr-pap (Sanquinator)	7
Yllinori sólymok	5	Tharr-pap (Khótorr)	6
Yllinori kopjás farkasok	4	Sogron-pap (Őstüzek urai)	6
Yllinori vaslovasok	4	Sogron-pap (Lángvihar irányzat)	6
Yllinori vértés medvék	4	Sogron-pap (Tűz táplálói)	7
Yllinori medvék	5	Főnixek rendje	8
Yllinori sasok	4	Morgena-pap	8
Nomád harcosok	6		
		ELF PANTEON	
		Narmiraen megtartója	8
		Tyssa L'imenel megtartója	8
		Verrion H' Anthall megtartója	10
		TÖRPE PANTEON	
		Kadal-pap	10
		Tooma-pap	9

Papok, paplovagok, kegyeltek**KAP****EGYISTENHITEK**

Domvik-pap	7
Boszorkányvadász	8
Domvik-paplovag	9
Ranil-pap	7
Ranil-paplovag	8
Ranagol-pap	7
Ranagol-paplovag	8
Felice-pap	7

TERMÉSZETI NÉPEK

Leutaril-sámánpap	9
Ramkir-sámánpap	9
Tomatis-sámánpap	9
Nomád sámán	10

ORK KIEMELKEDETTÉK

Ork énekmondó	6
Ork sámán	7

Lábjegyzet a Vallásismeretről

Miután a szabálykönyv kissé felszínesen fogalmaz ez ügyben, ezért kifejténénk a saját álláspontunkat. Ahol a vallásismeret egy egész panteonra van felvéve, azt kezeljük úgy, mint két külön képzettséget, és nevezzünk meg hozzá egy adott istenséget is. A képzettség aktuális foka mutatja meg, hogy a (kegyelt) karakter milyen ismeretekkel rendelkezik a saját istenéről, vallási előírásokról, egyházszervezetről, stb. Amikor a panteon egy másik istenéről van szó, akkor pedig a képzettséget tekintjük egy fokkal alacsonyabbnak. Ebből következik, hogy kizárólag a saját istenére sajátíthatja el a kegyelt a vallásismeret 5. fokát, a panteon többi istenére legfeljebb 4. fokú ismeretei lesznek. Amennyiben a KM úgy látja, a panteonba tartozó, de hatalommal alig, vagy nem rendelkező istenekre – Della, Igere, Themes, stb. –, akár alacsonyabbnak is ítélné a játékos tudását.

SZERZETES

Iskola pontértéke: 8 KAP (76 IAP)
(Pontos érték az adott rendtől függ!)

Yneven számtalan szerzetesrend létezik – habár közel sem minden vallásnak vannak szerzetesei, más kultuszok ellenben tucatnyi renddel is büszkélkedhetnek. A szerzetesek a tökéletességet, a belső harmóniát keresik. Adott istenük számukra maga a tökéletesség, ezért hozzá hasonlatossá akarnak válni. A szerzetesek mindenütt elzárkózó életet élnek, egyházuk vezetésében sosem vállalnak vezető pozíciót. Mágijuk és meditációik központjában saját maguk áll, ezért is van az, hogy ezen praktikákkal kizárólag önmagukra képesek hatni, képességeik javítása révén érik el a kívánt hatást.

A legtöbb szerzetesrend tagjai, annak regulája értelmében, csupán egyetlen, jellemző fegyver forgatását oktatja. Ezt is inkább a test karbantartása miatt üzik, semmint olyan világi dolgok miatt, mint a küzdelem öröme. Pajzsot, vértet és hasonló eszközöket sosem forgatnak. *(Az iskoláról bővebb információ a MTK 28. oldalán található.)*

A Szerzetes különleges előnyei és hátrányai:

- I. A szerzetesek számára a Szerzetesi mágia érhető el. Erről további részletek a Szerzetesi mágia részben találhatóak. Természetesen megkapják a Kegyelt, illetve a Pszi érzékenység Háttérét. (20 IAP)
- II. A szerzetesek kizárólag olyan fohászok és diszciplínák alkalmazására képesek, amelyekkel közvetlenül önmagukra hatnak, ez alól az egyetlen kivétel a Telepátia diszciplína.
- III. A szerzetesek mindegyike kimagasló pszi használó, akik az általánosan oktatott Pyarroni módszer korlátait is képesek túllépni. Ennek folyományaként minden szintlépés alkalmával választhatnak **egy** olyan diszciplínát – az alábbi listából –, amely a Slan vagy a Kyr módszer sajátja, és ezt követően azt is képesek alkalmazni az előző pontban ismertetett megkötésekkel. Fontos, hogy a Fa struktúráját nekik is követniük kell, azaz csak olyan diszciplínát választhatnak, amelyhez rendelkeznek a szükséges előfeltételekkel – korábbi gyökérszciplínák megléte – és képzettség fokkal. Első szinten a szerzetesek a Slan út statikus pajzsát sajátítják el, ez nem választható. A további szinteken választható diszciplínák: * (4 IAP)
 - Levitáció
 - Tetszhalál
 - Jelentéktelenség
 - Aranyharang
 - Érzékelhetetlenség
 - Láthatatlanság érzékelése
 - Auraérezkelés
 - Asztrálszem
 - Mentálszem
- IV. A szerzetesek induló vagyonukon (1k3 arany) kívül, csupán rendi ruházatukat és egy – rendjükre jellemző – fegyvert kapnak induláskor. (1 IAP)

A Szerzetes induló képzettségei 1. Tapasztalati szinten (41 IAP):

Képzettség	Fok
Élettan	1. fok
Fájdalomtűrés	3. fok
Fegyverhasználat	2. fok
Herbalizmus	1. fok
Írás/olvasás	2. fok
Lélektan	3. fok
Nyelvtudás	2. fok
Orvoslás	2. fok
Pszi (pyarroni választott fa)	4. fok
Pszi (pyarroni választott fa)	3. fok
Vallásismeret (saját)	3. fok

A Szerzetes képzettségei, melyeket rendjétől az Oktatás képzettség 4. foka által nyújtott előnnyel tanulhat (10 IAP):

Állatismeret, Élettan, Fájdalomtűrés, Fegyverhasználat, Herbalizmus, Írás/olvasás, Kultúra, Lélektan, Lovaglás, Nyelvtudás, Oktatás, Orvoslás, Ósi nyelv, Pszi*, Szakma, Vallásismeret

Szerzetesi mágia

Minden szerzetes képes istene(i) hatalmából bizonyos papi fohászokat alkalmazni. Minden szerzetesi fohász Lélek szférájának minősül. Ezek kapcsán a legfőbb kitétel, hogy mindet kizárólag közvetlenül önmagán képes végrehajtani. Ebből egyértelmű, hogy a papi repertoárnak csak töredékét képesek alkalmazni, bár bírnak néhány, csak rájuk jellemző fohással is.

A szerzetesek által alkalmazható fohászok:

- szerzetesi fohászok (lásd Szerzetesi fohászok)
- egyedi isteni fohászok (azon egyedi, kizárólag egy istenséghez köthető fohászok, amely istenséget/istencsaládot az adott szerzetesrend magáénak vallja, azzal a kitételrel, hogy az adott egyedi fohász „Hatótáv” statisztikájában az szerepel, hogy „Önmaga”)

Kegy pontjaikat a szerzetesek a többi Kegyelthez hasonlóan, imával nyerik vissza. Egyetlen, 20 körig tartó imával a maximális Kegy pontjaik felét kapják vissza.

Meditációs kéztartás

A Szerzetesek fohásaik jelentős részét csupán meditációs tudatállapotban képesek alkalmazni. Ez nem minden esetben jár együtt teljes cselekvésképtelenséggel, gyakorta csak elmélyült összpontosítást jelent. Az elmélyülést, s annak megőrzését segíti elő a meditációs kéztartás, mely mintegy beégett ösztönként nyomban elmélyülést eredményez a szerzeteseknél. A hatás természetesen évek gyakorlatozásának eredménye: a kéztartás eleinte csak kíséri a meditációs elmélyülést, de idővel megszokássá válik, s képes kiváltani azt.

A Meditációs kéztartás rendenként különböző, általában a két kéz ujjainak bonyolult egymásba szövéséből áll, olykor egy mozdulatsor végeredménye. A kéztartás a szerzeteseknél hasonló jelentőséggel bír, mint a papok esetében a Szent Szimbólum; valamilyen elvont formában mindig az isten jelképe.

A Meditációs kéztartásra minden fohász létrehozásához szükség van, hacsak az adott leírásban másként nem szerepel. Ugyanakkor a fohász létrejötte után csak bizonyos esetekben szükséges megtartani, ha igen azt annak a leírása megemlíti. A Lélekút során létrehozott fohászokhoz nem szükséges, hiszen a szerzetes a testét – így kezét és ujjait is – hátrahagyja.

Szerzetesi Pszi

A szerzetesek bizonyos szempontból még a harcművészeknél és a varázslóknál is magasabb fokon képesek gyakorolni ezt a képzettséget. Ennek legfőbb bizonyítéka, hogy ők az egyetlen olyan iskola, amelynek tagjai egyaránt képesek egyszerre elsajátítani a Kyr (Tudat fa) és a Slan (Test fa) bizonyos diszciplínáit. Bővebben lásd a III. előnyüket.

[A Szerzetesi mágia Egyedi fohászait lásd a 72. oldalon.](#)

Benignus-rendi szerzetes

Iskola pontértéke: 9 KAP (94 IAP)

Yneven számtalan szerzetesrend létezik, közülük az egyik legősibb, az ország legnagyobb létszámú rendje, a shadoni Benignus rend. Tagjai mind Domvik követői. Rendházaik a civilizációtól távoli helyeken, hegyek tetején, erdők mélyén találhatóak. Kapuikat a regula szerint idegenek sosem léphetik át. A rend tagjai híresek arról, hogy hatalmukat a démonok és élőholtak ellen is képesek bevetni. Kivétel nélkül, már-már fanatikusan követik Domvik tanításait. Az egyháznak több páratlan elméjű teológust adtak már.

A legtöbb szerzetesrend tagjai, annak regulája értelmében, csupán egyetlen, jellemző fegyver forgatását oktatja, ez itt a hosszú bot. Pajzsot, vértet és hasonló eszközöket sosem forgatnak. *(Az iskoláról bővebb információ a MTK 30. oldalán található.)*

A Szerzetes különleges előnyei és hátrányai:

- I. A szerzetesek számára a Szerzetesi mágia érhető el. Erről további fontos részletek a Szerzetes általános leírásában találhatóak. Természetesen megkapják a Kegyelt, illetve a Pszi érzékenység Hátrteret. (20 IAP)
- II. A szerzetesek kizárólag olyan fohászok és diszciplínák alkalmazására képesek, amelyekkel közvetlenül önmagukra hatnak, ez alól az egyetlen kivétel a Telepátia diszciplína.
- III. A szerzetesek mindegyike kimagasló pszi használó, akik az általánosan oktatott Pyarroni módszer korlátait is képesek túllépni. Ennek folyamányaként minden szintlépés alkalmával választhatnak **egy** olyan diszciplínát – az alábbi listából –, amely a Slan vagy a Kyr módszer sajátja, és ezt követően azt is képesek alkalmazni az előző pontban ismertetett megkötésekkel. Fontos, hogy a Fa struktúrát nekik is követniük kell, azaz csak olyan diszciplínát választhatnak, amelyhez rendelkeznek a szükséges előfeltételekkel – korábbi gyökérszint diszciplínák megléte – és képzettség fokkal. Első szinten a szerzetesek a Slan út statikus pajzsát sajátítják el, ez nem választható. A további szinteken választható diszciplínák: * (4 IAP)
 - Levitáció
 - Tetszhalál
 - Jelentéktelenség
 - Aranyharang
 - Érzékelhetetlenség
 - Láthatatlanság érzékelése
 - Auraérezkelés
 - Asztrálszem
 - Mentálszem
- IV. A szerzetesek induló vagyonukon (1k3 arany) kívül, csupán rendi ruházatukat és egy hosszú botot kapnak induláskor. (1 IAP)

A Szerzetes induló képzettségei 1. Tapasztalati szinten (55 IAP):

Képzettség	Fok
Alkímia	1. fok
Démonológia	2. fok
Élettan	1. fok
Fájdalomtűrés	3. fok
Fegyverhasználat (botok)	2. fok
Herbalizmus	1. fok
Írás/olvasás	2. fok
Lélektan	3. fok
Méregsemlegesítés	2. fok
Művészetek (éneklés)	2. fok
Nyelvtudás	2. fok
Orvoslás	2. fok
Ósi nyelv (lingua domini)	3. fok
Pszi (pyarroni választott fa)	4. fok
Pszi (pyarroni választott fa)	3. fok
Számtan/mértan	1. fok
Vallásismeret (Domvik)	3. fok

A Szerzetes képzettségei, melyeket rendjétől az Oktatás képzettség 4. foka által nyújtott előnnyel tanulhat (14 IAP):

Alkímia, Állatismeret, Démonológia, Élettan, Fájdalomtűrés, Fegyverhasználat, Futás, Herbalizmus, Írás/olvasás, Kultúra, Lélektan, Lovaglás, Méregsemlegesítés, Művészetek, Nekromancia, Nyelvtudás, Oktatás, Orvoslás, Ósi nyelv, Pszi*, Szakma, Számtan/mértan, Vallásismeret

[A Szerzetesi mágia Egyedi fohászait lásd a 72. oldalon.](#)

Pyarronita szerzetes

Iskola pontértéke: 9 KAP (94 IAP)

Yneven számtalan szerzetesrend létezik, közülük talán a legújabban alapított, mára mégis komoly létszámmal bíró, a Pyarronita szerzetesrend. A rend központja – a kisebb városok nagyságával vetekedő első és ez idáig egyetlen rendháza – Ó-Pyarron romjain épült. A selmoi tanokat gyakorló pyarroni egyházszervezettel igen hűvös a rend viszonya. Ennek fő oka, hogy ezek a szerzetesek a panteon összes istenét egységesen tisztelik. Ráadásul nem térítenek, nem hirdetnek ígét, sőt, kifejezett rosszállással tekintenek a Selmoviták pazarló, külsőségektől sem mentes szertartásaira. Hiszik, mindenkinek önmagában kell rálelnie a helyes útra, mely az Öröklét Mezejére visz.

A legtöbb szerzetesrend tagjai, annak regulája értelmében, csupán egyetlen, jellemző fegyver forgatását oktatja, ez e rend esetében a hosszúkard. Pajzsot, vértet és hasonló eszközöket sosem forgatnak. *(Az iskoláról bővebb információ a MTK 31. oldalán található.)*

A Szerzetes különleges előnyei és hátrányai:

- I. A szerzetesek számára a Szerzetesi mágia érhető el. Erről további fontos részletek a Szerzetes általános leírásában találhatóak. Természetesen megkapják a Kegyelt, illetve a Pszi érzékenység Háttérét. (20 IAP)
- II. A szerzetesek kizárólag olyan fohászok és diszciplínák alkalmazására képesek, amelyekkel közvetlenül önmagukra hatnak, ez alól az egyetlen kivétel a Telepátia diszciplína.
- III. A szerzetesek mindegyike kimagasló pszi használó, akik az általánosan oktatott Pyarroni módszer korlátait is képesek túllépni. Ennek folyamánként minden szintlépés alkalmával választhatnak **egy** olyan diszciplínát – az alábbi listából –, amely a Slan vagy a Kyr módszer sajátja, és ezt követően azt is képesek alkalmazni az előző pontban ismertetett megkötésekkel. Fontos, hogy a Fa struktúrát nekik is követniük kell, azaz csak olyan diszciplínát választhatnak, amelyhez rendelkeznek a szükséges előfeltételekkel – korábbi gyökérszciplínák megléte – és képzettség fokkal. Első szinten a szerzetesek a Slan út statikus pajzsát sajátítják el, ez nem választható. A további szinteken választható diszciplínák: * (4 IAP)
 - Levitáció
 - Tetszhalál
 - Jelentéktelenség
 - Aranyharang
 - Érzékelhetetlenség
 - Láthatatlanság érzékelése
 - Auraérezkelés
 - Asztrálszem
 - Mentálszem
- IV. A szerzetesek induló vagyonukon (1k3 arany) kívül, csupán rendi ruházatukat és egy hosszú kardot kapnak induláskor. (1 IAP)

A Szerzetes induló képzettségei 1. Tapasztalati szinten (57 IAP):

Képzettség	Fok
Alkímia	1. fok
Élettan	2. fok
Fájdalomtűrés	3. fok
Fegyverhasználat (egykezes kardok)	2. fok
Futás	2. fok
Herbalizmus	2. fok
Írás/olvasás	2. fok
Lélektan	3. fok
Méregsemlegesítés	2. fok
Nyelvtudás	2. fok
Orvoslás	2. fok
Ósi nyelv	3. fok
Pszi (pyarroni tudat fa)	4. fok
Pszi (pyarroni test fa)	3. fok
Számтан/mértan	2. fok
Vallásismeret (pyarroni)	3. fok

A Szerzetes képzettségei, melyeket rendjétől az Oktatás képzettség 4. foka által nyújtott előnnyel tanulhat (12 IAP):

Alkímia, Állatismeret, Élettan, Fájdalomtűrés, Fegyverhasználat, Futás, Herbalizmus, Írás/olvasás, Kultúra, Lélektan, Lovaglás, Méregsemlegesítés, Nyelvtudás, Oktatás, Orvoslás, Ósi nyelv, Pszi*, Szakma, Számтан/mértan, Vallásismeret

[A Szerzetesi mágia Egyedi fohászait lásd a 72. oldalon.](#)

PAPOK, PAPLOVAGOK, KEGYELTEK

Pap

A papok általános játéktechnikai statisztikái az általuk gyakorolt vallás jellemzői nélkül.

A pap különleges előnyei és hátrányai:

- I. A Papok ingyenesen megkapják a Kegyelt Hátteret, valamint képesek alkalmazni a Szakrális mágiát. Azonban fohászaikat csak azokból a szakrális szférákból választhatják, amelyeket uruk vagy úrnőjük hatalma megnyit előttük; továbbá rendelkezésükre állnak istenségük egyedi fohászai is. (10 IAP)
- II. A Papok égi patrónusuk, egyházszerzetük és követőik okán kiemelkedő társadalmi megbecsülésnek, illetve a hívek révén további járulékos előnyöknek az élvezői. (8 IAP)

A pap induló képzettségei 1. Tapasztalati szinten (20 IAP):

Képzettség	Fok
Ékesszólás	2. fok
Fegyverhasználat	2. fok
Írás/olvasás	3. fok
Legendaismeret	1. fok
Lélektan	2. fok
Nyelvtudás	3. fok
Nyelvtudás	2. fok
Történelem	2. fok
Vallásismeret (saját)	3. fok

A pap képzettségei, melyeket iskolájában az Oktatás képzettség 4. foka által nyújtott előnnyel tanulhat (13 IAP):

Ékesszólás, Élettan, Fegyverhasználat, Heraldika, Herbalizmus, Írás/olvasás, Jog/törvénykezés, Kultúra, Legendaismeret, Lélektan, Művészetek, Nyelvtudás, Orvoslás, Ősi nyelv, Politika/diplomácia, Pszi (pyarroni), Számтан/mértan, Térképészet, Történelem, Udvari etikett, Vallásismeret

(Forrás: Új Törvénykönyv 83. oldal)

Paplovag

A paplovagok általános játéktechnikai statisztikái az általuk gyakorolt vallás jellemzői nélkül.

A paplovag különleges előnyei és hátrányai:

- I. A Paplovagok ingyenesen megkapják a Kegyelt Hátteret, valamint képesek alkalmazni a Szakrális mágiát. Azonban fohászaikat csak azokból a szakrális szférákból választhatják, amelyeket istenük hatalma megnyit előttük; továbbá rendelkezésükre állnak istenségük egyedi fohászai is. (10 IAP)
- II. A militáns Paplovagok égi patrónusuk, egyházszerzetük és követőik okán kiemelkedő társadalmi megbecsülésnek, illetve a hívek révén további járulékos előnyöknek az élvezői. (6 IAP)
- III. Már induláskor a paplovag rendelkezésére áll egy rend fegyverzet, amellyel az egyháza látta el. A fegyverzet típusa és minősége a választott egyháztól függ. (4 IAP)

A paplovag induló képzettségei 1. Tapasztalati szinten (33 IAP):

Képzettség	Fok
Állatismeret (hátasok)	2. fok
Fájdalomtűrés	2. fok
Fegyverhasználat	3. fok
Fegyverhasználat vagy Pajzshasználat	2. fok
Hadvezetés	2. fok
Harctéri gyakorlat	2. fok
Heraldika	2. fok
Írás/olvasás	2. fok
Lélektan	2. fok
Lovaglás	3. fok
Számтан/mértan	1. fok
Térképészet	1. fok
Történelem	2. fok
Udvari etikett	2. fok
Vallásismeret (saját)	3. fok
Vértviselet	3. fok

A paplovag képzettségei, melyeket iskolájában az Oktatás képzettség 4. foka által nyújtott előnnyel tanulhat (15 IAP):

Állatismeret (hátasok), Ékesszólás, Élettan, Fájdalomtűrés, Fegyverhasználat, Fegyverismeret, Hadvezetés, Harctéri gyakorlat, Heraldika, Herbalizmus, Írás/olvasás, Kultúra, Legendaismeret, Lélektan, Lovaglás, Művészetek, Nyelvtudás, Orvoslás, Pajzshasználat, Pszi (pyarroni), Számтан/mértan, Térképészet, Történelem, Udvari etikett, Vallásismeret, Vértviselet

(Forrás: Új Törvénykönyv 95. oldal)

Pyarroni panteon

Adron-pap

Iskola pontértéke: 10 KAP (103 IAP)

Adron a fény és mágia istene. Papjai titokzatos, a hétköznapi halandóktól távol álló emberek. A cél szentesíti az eszközt elvet vallják, márpedig legfőbb céljuk az élet princípiumának védelme. Fő feladatuk a gonosz elleni harc, a tisztátalan mágiát űzők megregulázása. Ebből kifolyólag a feketemágiát űzők, a boszorkányok, boszorkánymesterek legnagyobb ellenfelei ők. Ezen kívül életüket a mágia tanulmányozásának szentelik, szinte mindegyik térkapu mellett megtalálható egyikük, segítve a térmágusok munkáját. Ha nem épp uruk küldetését hajtják végre, akkor a szerzetesekhez hasonló kolostoraikban meditálnak, tanulnak, fejlődnek. Férfiak és nők egyaránt vannak soraikban. Szent szimbóluma rubinkő stilizált napkorongban.

Többnyire vörös szegélyű, hófehér tógát hordanak. Szent szimbólumukat másfél ynevi láb hosszú botjukba foglalják. A fegyveres harc nem a kenyerük, ilyen és ehhez hasonló tudás megszerzésére szinte sosem fordítanak energiát. *(Az iskoláról bővebb információ a PPL I. 24. oldalán található.)*

Az Adron-pap különleges előnyei és hátrányai:

- I. Adron papjai számára az Élet és a Lélek szférák érhetőek el. Ezen kívül istenük néhány egyedi fohással is felruházta papjait, amelyeket egyetlen más istenség papjai sem ismernek. Természetesen megkapják a Kegyelt Háttérrel, illetve a hívek révén kapott társadalmi megbecsülés, további járulékos előnyhöz juttathatja őket. (18 IAP)
- II. Adron kegyelméből az egyedi fohásokhoz hasonlóan a bárdok Fénymágiája felett is rendelkeznek, azokat a varázslatokat fohásként Kegy pontjaikból képesek megidézni. (6 IAP)
- III. Adron csakis varázslói potenciállal rendelkező személyeket érint meg, ezért minden papja megkapja a Mágikus fogékonyság és Pszi érzékenység Háttérrel. Mindegyikük a Magasmágia avatott művelője, aholis előnyben részesítik az Asztrál-, illetve a Mentálmágia tanait, de a Nekromancia tanait sosem sajátítják el. (20 IAP)
- IV. Adron papjai Kegy pontok felhasználása nélkül korlátlan alkalommal képesek alaperősítéssel citálni a Szent fény fohását. (2 IAP)
- V. Adron nagyobb hatalmú (legalább 6. Tsz-ű) papjai abban a kegyben részesülhetnek, hogy előjáróik engedélyezik számukra a Rubinszem szertartás elvégzését. (Részleteket lásd a 77. oldalon.) A szertartáshoz szükséges kb. 20 karátos drágakő beszerzéséről magának a papnak kell gondoskodnia, hacsak nem érdemelte ki azt eddigi példamutató hitéletével a rendfőnökétől. (1 IAP)
- VI. Adron papjai induló vagyonukon (1k6 arany) kívül, csupán szent szimbólumukat, illetve néhány kegytárgyat kapnak rendjüktől. (1 IAP)

Az Adron-pap induló képzettségei 1. Tapasztalati szinten (42 IAP):

Képzettség	Fok
Alkímia	1. fok
Ékesszólás	2. fok
Írás/olvasás	3. fok
Legendaismeret	3. fok
Lélektan	2. fok
Magasmágia	3. fok
Nyelvtudás	3. fok
Nyelvtudás	2. fok
Ósi nyelv (kyr vagy godoni)	3. fok
Pszi (godoni)	3. fok
Számтан/mértan	1. fok
Történelem	2. fok
Vallásismeret (pyarroni)	3. fok

Az Adron-pap képzettségei, melyeket rendjétől az Oktatás képzettség 4. foka által nyújtott előnnyel tanulhat (13 IAP):

Alkímia, Ékesszólás, Élettan, Herbalizmus, Írás/olvasás, Jog/törvénykezés, Kultúra, Legendaismeret, Lélektan, Magasmágia, Nyelvtudás, Orvoslás, Ósi nyelv, Politika/diplomácia, Pszi (godoni), Számтан/mértan, Történelem, Udvari etikett, Vallásismeret

[Adron Egyedi fohászeit lásd a 77. oldalon.](#)

Alborne-pap (Alkotók rendje)

Iskola pontértéke: 7 KAP (74 IAP)

Alborne hagyományosan a zene, a legendák és az ünnepek istene. Am mára – ki tudja miért – szinte teljesen átvette Della szerepét a panteonon belül, így a művészetek patrónusa is ő. Minden kedves neki, ami gyönyörködteti a testet vagy a lelket. Áldozatként sokszor műalkotásokat ajánlanak fel az istenség hívei, de a Harmónia Óre a mézzel kevert bort is szívesen fogadja. Nincs valódi egyházszerkezete. Az Alkotók rendjébe tartozók kisebb művészeti közösséget hívnak életre. A tagok „toborzását” követően ők látják el a csoportvezetői feladatokat, motiválják, vezetik társaikat mind alkotói, mind spirituális értelemben. Tevékenységük nem öncélú, ezen keresztül akarnak utat mutatni az embereknek. Szent szimbóluma a csillaglant.

Nem tartják sokra a fegyverforgatás tudományát. Ha rákényszerülnek, egykezes szűrő vagy szűrő-vágó fegyvert fordítanak a rájuk támadók felé. Hacsak tehetik, elkerülik az ilyen konfliktusokat, és csak végső esetben ölik meg ellenfelüket. *(Az iskoláról bővebb információ a PPL I. 31. oldalán található.)*

Az Alborne-pap különleges előnyei és hátrányai:

- I. Alborne papjai számára az Élet és a Lélek szférák érhetőek el. Ezen kívül istenük néhány egyedi fohással is felruházta papjait, amelyeket egyetlen más istenség papjai sem ismernek. Természetesen megkapják a Kegyelt Hátteret, illetve a hívek révén kapott társadalmi megbecsülés, további járulékos előnyhöz juttathatja őket. (18 IAP)
- II. Alborne kegyelméből egyedi fohászként az alábbi bárd Dalmágiákat képesek megidézni Kegy pontjaikból: Álom dala, Bájolás dala, Bátorság dala, Félelem dala, Nyugalom dala.
- III. Alborne kizárólag kimagasló művészi készséggel bíró személyeket fogad kegyeltjei közé, ezért minden papja megkapja a Művésztehetség Hátteret. (10 IAP)
- IV. Alborne papjai induló vagyonukon (1k6 arany) kívül, csupán szent szimbólumukat, illetve néhány kegytárgyat kapnak rendjüktől. (1 IAP)

Az Alborne-pap induló képzettségei 1. Tapasztalati szinten (30 IAP):

Képzettség	Fok
Ékesszólás	2. fok
Fegyverhasználat	2. fok
Herbalizmus	2. fok
Írás/olvasás	3. fok
Legendaismeret	2. fok
Lélektan	2. fok
Művészetek	3. fok
Művészetek (éneklés vagy zenélés)	2. fok
Művészetek	2. fok
Nyelvtudás	3. fok
Nyelvtudás	2. fok
Szexuális kultúra	2. fok

Történelem	2. fok
Vallásismeret (pyarroni)	3. fok

Az Alborne-pap képzettségei, melyeket rendjétől az Oktatás képzettség 4. foka által nyújtott előnnyel tanulhat (15 IAP):

Ékesszólás, Élettan, Építészet, Értékbecslés, Fegyverhasználat, Hangutánzás, Heraldika, Herbalizmus, Írás/olvasás, Jog/törvénykezés, Kultúra, Legendaismeret, Lélektan, Művészetek, Nyelvtudás, Oktatás, Orvoslás, Ősi nyelv, Pszi (pyarroni), Számtan/mértan, Szexuális kultúra, Színészet, Térképészet, Történelem, Udvari etikett, Vallásismeret

[Alborne Egyedi fohászeit lásd a 78. oldalon.](#)

Alborne-pap (Tanítók rendje)

Iskola pontértéke: 1 KAP (13 IAP)

Alborne hagyományosan a zene, a legendák és az ünnepek istene. Am mára – ki tudja miért – szinte teljesen átvette Della szerepét a panteonon belül, így a művészetek patrónusa is ő. Minden kedves neki, ami gyönyörködteti a testet vagy a lelket. Áldozatként sokszor műalkotásokat ajánlanak fel az istenség hívei, de a Harmónia Óre a mézzel kevert bort is szívesen fogadja. Nincs valódi egyházszervezete.

A Tanítók rendje egy rendkívül egyedi „rend”. Sokkal inkább egy olyan különleges életút, melyet Alborne a számára tetteikkel bizonyító halandók számára kínál fel. Ugyanis kizárólag Alborne szellemiségét sajátjuknak érző, megvilágosult bárdok léphetnek be a Tanítók rendjébe. Ők hivatottak ráébreszteni az embereket a harmónia nagyszerűségére és fontosságára. Szent szimbóluma a csillaglant.

A rend tagjai semmi kötöttséggel nem rendelkeznek, általában ugyanazokat a szokásokat és formákat követik, melyet korábbi életükben bárdként már megszoktak. *(Az iskoláról bővebb információ a PPL I. 32. oldalán található.)*

Az Alborne-pap különleges előnyei és hátrányai:

- I. Alborne Tanító rendi papjává kizárólag az válhat, aki rendelkezik a Művésztehetség Háttérrel és ebben a művészetben legalább 4. fokon képzett, továbbá 3. fokon jártas a Vallásismeret (pyarroni vagy Alborne) képzettségben is. Az istenség hívása, ha az alany valóban méltó rá, a bárd 3. Tapasztalati szintjén érkezik. Ennek a megvilágosulásnak a hatására, egy isteni csoda keretében a bárd Alborne papjává válik. Attól kezdődően rendelkezik a Kegyelt Háttérrel is. Addigi Mana pontjai Kegy pontokká lesznek, bár a későbbiekben Mana pontot KAP-ért továbbra is vásárolhat. Kegyelteként számára az Élet és a Lélek szférák érhetőek el. Ezen kívül istenük néhány egyedi fohással is felruhazza papjait, amelyeket egyetlen más istenség papjai sem ismernek. (13 IAP)
- II. A Tanító rend papja ezek után már nem tekint bárdként magára. Képzettségeit, szociális kapcsolatait továbbra is megtartja. Ha szükségét érzi – bár ez ritkán fordul elő –, visszatérhet egykori mesteréhez, hogy valamely képzettségét tovább tökéletesítse. A bárd Iskola Háttérének pontértékéhez hozzáadódik ez a Háttér, ám ez a változás visszamenőleg játéktechnikai változást nem eredményez. Papként semmiféle papi képzettség oktatásában nem részesül, bár az isten követői közé emeli, de nem lép be az egyházszervezetbe. Sem előljárói, sem tanárai nem lesznek, mindnyájuk egyedül, a saját módján népszerűsíti a művészeteket.
- III. A karakter nem kapja meg a bárdok azon különleges előnyét, hogy képesek automatikusan megérezni egy tárgy mágikus mivoltát.

IV. Alborne kegyelméből egyedi fohászokként az alábbi bárd Dalmágiákat képesek megidézni Kegy pontjaikból: Álom dala, Bájolás dala, Bátorság dala, Félelem dala, Nyugalom dala.

[Alborne Egyedi fohászait lásd a 78. oldalon.](#)

Antoh-pap

Iskola pontértéke: 8 KAP (83 IAP)

Antoh a vizek, tengerek és viharok istenasszonya. Papja számtalan fontos pozíciót töltenek be Ynev szinte valamennyi tengerparti államában. Ők áldják meg az egyszeri halászok hálóját, és ők terelik vissza medrükbe a háborgó folyókat. Feladatuk igen sokrétű. Rendházaik mind északon, mind délen egyaránt megtalálhatóak, ám köztük szoros kapcsolat nincs, sőt olykor rivalizálnak is egymással. Egyházuk felépítése is igen esetleges. Szent jelképük a viharkagyló.

Ruházatásuk is vidékenként változó. Nem szívelelik a nehezebb páncélokot. Fegyverként a tengerparti népek fegyvereit; szigonyt, hálót vagy lándzsát forgatnak. (Az iskoláról bővebb információ a PPL I. 38. oldalán található.)

Az Antoh-pap különleges előnyei és hátrányai:

- I. Antoh papjai számára az Élet és a Természet szférák érhetőek el. Ezen kívül istenük néhány egyedi fohással is felruhazza papjait, amelyeket egyetlen más istenség papjai sem ismernek. Természetesen megkapják a Kegyelet Háttérét, illetve a hívek révén kapott társadalmi megbecsülés, további járulékos előnyhöz juttathatja őket. (18 IAP)
- II. Antoh papjainak viselkedése az istennőjük és a tengerek mintájára, igen szeszélyes. Bár sokan nem tudják, az is szoros összefüggésben van a két hold állapotával. Fogyó holdak idején a szokottnál is kiszámíthatatlanabbak, borúlátók és ingerültek. Holdtölték felé közeledve aztán megfordul ez a tendencia, és kiegyensúlyozottá, nyugodttá, összeszedetté válnak. Játéktechnikailag ez negatív módosítót jelent az Asztrál- és Akaraterő próbákra fogyó holdak, míg pozitívát a holdtölte felé közeledve. A teljes ciklus negyven napig tart.
- III. Ha Antoh felkentjének 50 mérföldes közelében nincs nagyobb kiterjedésű természetes vízfelszín, kiegyensúlyozatlanná válik. Érzelmileg labilissá, egykedvűvé lesz, egyfajta melankólia uralkodik el rajta.
- IV. Antoh papjai induló vagyonukon (1k6 arany) kívül, csupán szent szimbólumukat, illetve néhány kegytárgyat kapnak rendjüktől. (1 IAP)

Az Antoh-pap induló képzettségei 1. Tapasztalati szinten (47 IAP):

Képzettség	Fok
Állatismeret (tengerek)	2. fok
Csomózás	2. fok
Ékesszólás	2. fok
Fegyverhasználat (nyeles fegyverek)	2. fok
Hajózás	3. fok
Időjóslás	3. fok
Írás/olvasás	3. fok
Legendaismeret	1. fok
Lélektan	2. fok
Művészetek (rajzolás)	2. fok
Nyelvtudás	3. fok
Nyelvtudás	2. fok

Szakma (halász)	2. fok
Számтан/mértan	3. fok
Térképészet	3. fok
Történelem	2. fok
Úszás	3. fok
Vadonjárás (tengerek)*	3. fok
Vallásismeret (pyarroni)	3. fok

Az Antoh-pap képzettségei, melyeket rendjétől az Oktatás képzettség 4. foka által nyújtott előnnyel tanulhat (17 IAP):

Állatismeret (tengerek), Csomózás, Ékesszólás, Élettan, Esés, Fájdalomtűrés, Fegyverhasználat, Hajózás, Heraldika, Herbalizmus, Időjóslás, Írás/olvasás, Jog/törvénykezés, Kultúra, Legendaismeret, Lélektan, Mászás, Művészetek, Nyelvtudás, Orvoslás, Ősi nyelv, Politika/diplomácia, Pszi (pyarroni), Szakma (halász), Számтан/mértan, Térképészet, Történelem, Úszás, Vadonjárás (tengerek)*, Udvari etikett, Vallásismeret

* A Vadonjárás (tengerek) képzettségnek értelemszerűen nem követelménye a Herbalizmus!

[Antoh Egyedi fohászeit lásd a 79. oldalon.](#)

Arel-pap

Iskola pontértéke: 7 KAP (74 IAP)

Arel a harc, természet, vakmerőség és makacsság istenasszonya. Követői a kontinens legnagyobb csavargói. A rendnek három fő irányzata ismert: az északi Súlyomszív, a déli Súlyomcsőr és az yllinori Súlyomkarom. Szent szimbóluma a súlyomhold. (Az iskoláról bővebb információ a PPL I. 44., illetve az ÚTK 87. oldalán található. Az iskola alábbi leírása – az induló és oktatott képzettségek tekintetében – némileg eltér az ÚTK-ban találhatóétól. Ennek oka, hogy az – mármint az ÚTK-s verzió – nem az ÚTK szabályainak megfelelően lett kidolgozva, valamint a HGB függelékében leírt vadász szakma követelménye)

Az Arel-pap különleges előnyei és hátrányai:

- I. Arel papjai számára – választott irányzatuktól függően – a következő szférák érhetőek el: Súlyomszív (Természet és Lélek), Súlyomcsőr (Természet és Élet), Súlyomkarom (Természet és Halál). Ezen kívül istenük néhány egyedi fohással is felruhazza papjait, amelyeket egyetlen más istenség papjai sem ismernek. Természetesen megkapják a Kegyelt Háttérrel, illetve a hívek révén kapott társadalmi megbecsülést, további járulékos előnyhöz juttathatja őket. (18 IAP)
- II. Amíg nyílt égbolt, sátorvászson vagy zöldellő lombtakaró feszül a fejük felett, addig az Arel-papok ritkán veszítik el a hidegvérüket. Mihelyst azonban zárt térbe vagy mesterséges környezetbe kerülnek, rögvést erőt vesz rajtuk a szorongás.
- III. Az Arel-papok – úrnőjükhöz hasonlóan – mind hangulatemberek. Indulatosságuk, szeszélyesen kacskaringózó gondolataik silány táptalajt nyújtanak a szigorú belső önfegyelemnek, a mentalizmus legfőbb alapjainak. Számukra a Pszi nem oktatott képzettség, csak akkor részesülnek oktatásban a mesterüktől a Pszi tudományát illetően, ha ő is bír vele – ami igen ritka. Ennek eldöntése a KM tiszte. * (-1 IAP) (A II. hátrányuk módosult, hiszen nagyon kevés pap kapja meg a Pszi képzettséget induláskor.)
- IV. Arel papjai nem a tudományos műveltségükről híresek, így ők nem kapják meg a Pap leírásában szereplő Írás/Olvadás 3. fokú – és ennek következtében a Történelemismeret 2. fokú – képzettséget.
- V. Arel papjai induló vagyonukon (1k6 arany) kívül, szent szimbólumukat, néhány kegytárgyat, egy átlagos minőségű könnyüvértet, illetve egy egykezes közelharci fegyvert és egy hosszú- (esetleg visszacsapó) íjat kapnak rendjüktől. (4 IAP)

Az Arel-pap induló képzettségei 1. Tapasztalati szinten (34 IAP):

Képzettség	Fok
Állatismeret (hátasok)	2. fok
Állatismeret (választott tereptípus)	1. fok
Ékesszólás	2. fok
Fegyverhasználat (választott íj)	3. fok
Fegyverhasználat (egykezes fegyverek)	2. fok

Harcéri gyakorlat	2. fok
Herbalizmus	2. fok
Idomítás	2. fok
Legendaismeret	1. fok
Lélektan	2. fok
Lovaglás	3. fok
Nyelvtudás	3. fok
Nyelvtudás	2. fok
Nyomolvasás	2. fok
Szakma (vadász)	3. fok
Történelem	1. fok
Vadonjárás (választott tereptípus)	2. fok
Vallásismeret (pyarroni)	3. fok

Az Arel-pap képzettségei, melyeket rendjétől az Oktatás képzettség 4. foka által nyújtott előnnyel tanulhat (19 IAP):

Állatismeret, Ékesszólás, Élettan, Fájdalomtűrés, Fegyverhasználat, Fegyverismeret, Hadvezetés, Harci láz, Harctéri gyakorlat, Heraldika, Herbalizmus, Idomítás, Írás/olvasás, Jog/törvénykezés, Kocsmai verekedés, Kultúra, Legendaismeret, Lélektan, Lovaglás, Művészetek, Nyelvtudás, Nyomolvasás, Orvoslás, Ósi nyelv, Politika/diplomácia, Pszi (pyarroni)*, Szakma (vadász), Számtan/mértan, Szerencsejáték, Térképészet, Történelem, Udvari etikett, Vadonjárás, Vallásismeret

(Forrás: Új Törvénykönyv 87. oldal)

[Arel Egyedi fohászait lásd a 80. oldalon.](#)

Darton-pap

Iskola pontértéke: 7 KAP (74 IAP)

Darton a halál, a holtak, a túlvilág és furcsa mód a humor istene. Papjait a nép inkább távolságtartóan féli és tiszteli. Ők azok, akik az elhunytak végső nyugalma biztosítják a Dartonnak szentelt temetőben. Nem félik a halált, ha eljön a nekik rendelt vég, örömmel fogadják az elkerülhetetlent. A külvilág, komornak és csendesnek ismeri őket, sosem gyilkolnak ok nélkül. Szent jelképük az ezüst-vörös kör, egyes rendházakban a varjúsárny.

Ha a szükség úgy hozza, nem válogatnak az eszközökben és ez igaz az általuk használt fegyverekre, mérgekre, aljas cselekre, de még a mágiájukra is. (Az iskoláról bővebb információ a PPL I. 51. oldalán található.)

A Darton-pap különleges előnyei és hátrányai:

- I. Darton papjai számára a Halál és a Lélek szférák érhetőek el. Ezen kívül istenük néhány egyedi fohással is felruhazza papjait, amelyeket egyetlen más istenség papjai sem ismernek. Természetesen megkapják a Kegyelt Háteret, illetve a hívek révén kapott társadalmi megbecsülés, további járulékos előnyhöz juttathatja őket. (18 IAP)
- II. Az Államszövetségen belül ők ismerik a legjobban a túlvilági teremtményeket és a démonokat. E tudásukat azonban nem adják át akárkinek, csakis feddhetetlen előéletű, 7. Tapasztalati szintet elért papok nyerhetnek beavatást a Démonológia titkaiba. A kiválasztott a lar-dori Belsőiskolában és a rendház könyvtárában elsajátíthatja a Démonológia képzettséget 4. fokú Oktatás előnnyel. (1 IAP)
- III. A sötét humoráról ismert Darton papjai számára különös védelmet biztosít. Esetenként a Halál szférájú, a más varázslóhasználók mágiájában annak megfelelő (pl. Nekromancia) varázslatokat visszafordítja arra, aki ezekkel hívére mert támadni. Ráadásul az alkalmazott mágia mindenképpen hat az áldozatra, azaz ellene nincs mentődobás. Minden Darton-papnak Tapasztalati Szintenként 1% esélye van arra, hogy a Hallgatag Úr ily módon megsegítse. Temetőben, Darton-szentélyben, vagy más, Dartonnak szentelt területen ez az esély megduplázódik. (2 IAP)
- IV. Darton a mágikus gyógyítás minden formáját tiltja nekik. A Hallgatag Úr szolgálaitól nem volna illő tartóztatni az őhöz ígyekvőket.
- V. Darton papjai induló vagyonukon (1k6 arany) kívül, szent szimbólumukat, néhány kegytárgyat, egy átlagos minőségű sodronyínget, illetve egy egykezes közelharcú fegyvert kapnak rendjüktől. (4 IAP)

A Darton-pap induló képzettségei 1. Tapasztalati szinten (34 IAP):

Képzettség	Fok
Ékesszólás	2. fok
Élettan	2. fok
Fegyverhasználat	2. fok
Herbalizmus	2. fok
Írás/olvasás	3. fok

Legendaismeret	1. fok
Lélektan	2. fok
Művészetek (éneklés)	2. fok
Nekromancia	2. fok
Nyelvtudás	3. fok
Nyelvtudás	2. fok
Orvoslás	2. fok
Szakma (balzsamozó)	2. fok
Történelem	2. fok
Vallásismeret (pyarroni)	3. fok
Vértviselet	2. fok

A Darton-pap képzettségei, melyeket rendjétől az Oktatás képzettség 4. foka által nyújtott előnnyel tanulhat (15 IAP):

Ékesszólás, Élettan, Fegyverhasználat, Heraldika, Herbalizmus, Írás/olvasás, Jog/törvénykezés, Kultúra, Legendaismeret, Lélektan, Művészetek, Nekromancia, Nyelvtudás, Orvoslás, Ősi nyelv, Politika/diplomácia, Pszi (pyarroni), Szakma (balzsamozó), Számтан/mértan, Térképészet, Történelem, Udvari etikett, Vallásismeret, Vértviselet

[Darton Egyedi fohászeit lásd a 80. oldalon.](#)

Darton-paplovag

Iskola pontértéke: 8 KAP (82 IAP)

Darton – más néven a Hallgatag Úr – a halál, a holtak, a túlvilág és furcsa mód a humor istene. A szakadár maremiták cinikus és kiismerhetetlen emberek. Szent jelképük az ezüst-vörös kör, egyes rendházakban a varjuszárny.

Fegyveres összecsapások esetén, követve a rendalapító nagymesterük hitvallását, sisak és pajzs nélkül vetik magukat a küzdelembe. Előszóval forgatnak kétkezes fegyvereket, de nem vetik meg – a mások által lovagiatlannak tartott – célzó fegyvereket, illetve mérgeket sem. *(Az iskoláról bővebb információ a PPL I. 53., illetve az ÚTK 96. oldalán található. Az iskola alábbi leírása – az induló és oktatott képzettségek tekintetében – némileg eltér az ÚTK-ban találhatóól. Ennek oka, hogy az – mármint az ÚTK-s verzió – nem az ÚTK szabályainak megfelelően lett kidolgozva.)*

A Darton-paplovag különleges előnyei és hátrányai:

- I. Darton paplovagjai számára a Halál és a Lélek szférák érhetőek el. Ezen kívül istenük néhány egyedi fohással is felruhazza papjait, amelyeket egyetlen más istenség papjai sem ismernek. Természetesen megkapják a Kegyelt Háteret, illetve a hívek révén kapott társadalmi megbecsülés, további járulékos előnyhöz juttathatja őket. (16 IAP)
- II. Darton a mágikus gyógyítás minden formáját tiltja nekik. A Hallgatag Úr szolgálaitól nem volna illő tartóztatni az őhöz ígyekvöket.
- III. Pyarron által szakadár szektának nyilvánított szervezet tagjai tisztában vannak azzal, hogy az ortodox pyar egyházak által uralt területen nincsenek biztonságban, éppen ezért ezeken a vidékeken kénytelenek csendben, feltűnés nélkül utazni. Bár előfordul, hogy nem hajlanak erre... lelkük rajta.
- IV. Az alap paplovagnál feltüntetett 3. fokú Fegyverhasználat képzettségre kötelesek a 4. vagy 5. méretkategóriába tartozó fegyvert választani, illetve nem választhatják a Pajzshasználat képzettséget.
- V. A Darton-paplovag, induló vagyonán (1k6 arany) túl, a játék kezdetén saját páncélzattal rendelkezik, amelyért nem kell pénzzel fizetnie, a rendház adta össze a rendet támogatók, a tekintélyesebb paplovagok javaiból. A páncélzat egy sisak nélküli acél teljes vért. Természetesen a lovag megkapja választott fegyverét, első harci lovát és a szent szimbólumát is. (6 IAP)

A Darton-paplovag induló képzettségei 1. Tapasztalati szinten (44 IAP):

Képzettség	Fok
Állatismeret (hátasok)	2. fok
Élettan	2. fok
Fájdalomtűrés	2. fok
Fegyverhasználat	3. fok
Fegyverhasználat	2. fok
Hadvezetés	2. fok
Harctéri gyakorlat	3. fok
Heraldika	2. fok

Írás/olvasás	2. fok
Kocsmai verekedés	2. fok
Lélektan	2. fok
Lovaglás	3. fok
Pusztakezes harc	2. fok
Pusztítás	2. fok
Számтан/mértan	1. fok
Szerencsejáték	2. fok
Térképészet	1. fok
Történelem	2. fok
Udvari etikett	2. fok
Vallásismeret (pyarroni)	3. fok
Vértviselet	3. fok

A Darton-paplovag képzettségei, melyeket rendjétől az Oktatás képzettség 4. foka által nyújtott előnnyel tanulhat (16 IAP):

Állatismeret (hátasok), Ékesszólás, Élettan, Fájdalomtűrés, Fegyverhasználat, Fegyverismeret, Hadvezetés, Harctéri gyakorlat, Heraldika, Herbalizmus, Írás/olvasás, Kocsmai verekedés, Kultúra, Legendaismeret, Lélektan, Lovaglás, Művészetek, Nyelvtudás, Orvoslás, Pajzshasználat, Pszi (pyarroni), Pusztakezes harc, Pusztítás, Számтан/mértan, Szerencsejáték, Térképészet, Történelem, Udvari etikett, Vallásismeret, Vértviselet

(Forrás: Új Törvénykönyv 96. oldal)

[Darton Egyedi fohászeit lásd a 80. oldalon.](#)

Della-pap

Iskola pontértéke: 2 KAP (22 IAP)

Della a művészetek istennője, a Fátylak Takarta Arcú Hölgy, kinek tébolya idővel követőin is eluralkodik. Nincs valódi egyházszerkezete. Az istennő szeszélye, és a halandó tehetsége dönti el, hogy kit fogad követőjévé. Papjai az önmegvalósítás elvét vallják, a személyiség kultuszát. Szent szimbólumuk két egymást keresztező fénykéve.

Della papjainak esetében nem beszélhetünk rendről, vagy iskoláról. A kiválasztottak alkotásaikon keresztül hirdetik az istennő nagyságát, aki ezután két isteni hírnökén keresztül intéz hívást a sokra hivatott művész felé. A Dellával folytatott diskurzus minden esetben súlyosan „károsítja” a halandó elméjét. Emiatt minden Della-pap valamilyen elmebajjal rendelkezik, melyet a játékos választhat ki magának, és amely az idő előrehaladtával egyre súlyosabb mértéket ölt majd.

Della követői semmilyen kötöttséggel nem rendelkeznek, általában ugyanazokat a szokásokat és életvitelt követik, melyet korábbi életükben már megszoktak. *(Az iskoláról bővebb információ a PPL I. 58. oldalán található.)*

A Della-pap különleges előnyei és hátrányai:

- I. Della papjává kizárólag az válhat, aki rendelkezik a Művésztehetség Háttérrel és ebben a művészetben legalább 4. fokon képzett, továbbá 2. fokon jártas a Vallásismeret (pyarroni vagy Della) képzettségben is. Az istennő hívása, ha az alany munkásságával valóban méltó rá, bármikor érkezhethet. Ennek a megvilágosulásnak a hatására, egy isteni csoda keretében a művész Della papjává válik. Attól kezdődően rendelkezik a Kegyelt Háttérrel is, és ha kellően elmélyül Della tanaiban (Vallásismeret 3. fok), akkor számára – ha ezt elmeállapota még engedi – a Lélek szféra fohászai válnak elérhetővé. Ezen kívül istennője néhány egyedi fohással is felruhazza papjait, amelyeket egyetlen más istenség papjai sem ismernek. (18 IAP)
- II. A Della-pap korábbi életének képzettségeit, szociális kapcsolatait továbbra is megtartja. Ha szükségét érzi – bár ez felettébb ritkán fordul elő –, visszatérhet egykori mestereihez, hogy valamely képzettségét tovább tökéletesítse. A karakter konkrét előéletétől függ, hogy rendelkezik-e már egyéb Rend, Iskola, Mester Háttérrel.
- III. Della áldozatbemutatásként, amely során a pap képes Kegy ponttal feltölteni elméjét, azt várja el követőitől, hogy egy általuk készített – de már valaki más által megcsodált – műalkotást pusztítsanak el, vagy egy előadást végképp töröljenek ki az emlékezetükből.
- IV. Minden pap rendelkezik egy, az általa elsődlegesen üzött művészeti ágak megfelelő eszközzel, amely az ő kezében mágikusnak minősül. Ez lehet egy véső, ecset, hangszer vagy bármi más, ami az alkotás során a segítségére van. (1 IAP)
- V. Della erősen megbomlott elmével rendelkező papjai különös rohamaik alkalmával képesek a jövőbe látni.

A roham ideje alatt a cselekvésképtelen pap önkívületi állapotban vizionál, majd 6 órán át egy természetes módszerekkel meg nem szakítható álomba zuhan. Ezt követően képes beszámolni az eljövendő eseményekről. A vízió időbeli távlatai a pap szintjétől függenek. Ez első szinten az az időszak, amit a pap álomba töltött, majd minden további szinten 1-1 órával kitolódik. A víziók általában homályosak és sejtelmesek, de sosem tévednek. (4 IAP)

Azoknak a papoknak, akik nincsenek még az örület ezen fokán, egy Della vére nevű mágikus szert kell fogyasztaniuk ahhoz, hogy a látomásokban részesülhessenek. Am bárhogy is következzenek be a jövőbelátás, minden tízedik alkalom után a karakter Intelligenciája csökken egy ponttal, amit csak egy 60 E-s papi gyógyítás képes orvosolni, feltéve, hogy a pap nem ellenkezik annak végrehajtása ellen.

VI. Mivel Della követőinek száma erősen megfogyatkozott az elsődleges síkon, a Della-papok minden egyes Tapasztalati szinten legfeljebb 4 Kegy pontot vásárolhatnak szabad KAP-jukból. (-1 IAP)

[Della Egyedi fohászait lásd a 81. oldalon.](#)

Dreina-pap

Iskola pontértéke: 7 KAP (69, 70, 70 IAP)

Az Aranyúrnő a Pyarroni panteon legtöbb hívővel bíró tagja, a hatalom, a rend, a gazdagság és a hűség istennője. Papja kivétel nélkül kiváló politikusok, tanácsnokok, bírák vagy épp gazdasági szakemberek. Személyüket tisztelet övezi, szavuk mindenütt komoly súllyal esik latba. A pappá szentelést megelőzően mindegyiküknek választania kell egyet a három fő tevékenységi kör – a politika, a gazdaság vagy a jog – közül. Szent szimbólumaikon egy bal férfitenyér látható, közepén egy mindent látó női szemmel.

Nem tartják sokra a fegyverforgatás tudományát. Ha mégis ilyen helyzetbe kerülnek, inkább mágiával vagy meggyőző érvekkel próbálják elejét venni a vérontásnak. *(Az iskoláról bővebb információ a PPL I. 66. oldalán található.)*

A Dreina-pap különleges előnyei és hátrányai:

- I. Dreina papjai számára az Élet és a Lélek szférák érhetőek el. Ezen kívül istenük néhány egyedi fohással is felruházta papjait, amelyeket egyetlen más istenség papjai sem ismernek. Természetesen megkapják a Kegyelt Háttérrel, illetve a hívek révén kapott társadalmi megbecsülést, további járulékos előnyhöz juttathatja őket. (18 IAP)
- II. Dreina kegyelméből Kegy pontok ráfordítása nélkül képesek alkalmazni az Igaz szó és a Jellemérzékelés litániákat, mégpedig aktuális tapasztalati szintjüknek megfelelő Erősséggel. Amennyiben indokoltnak látják, további Kegy pontok elköltésével növelhetik annak Erősséget is. (4 IAP)
- III. A renden belül nem oktatnak sem Alvilági, sem Harci képzettségeket. Ráadásul az elmélyült tudás megszerzése érdekében a papok törekszenek arra, hogy minden téren biztos tudással rendelkezzenek, azaz csak jól megindokolt esetben kezdenek bele újabb képzettség elsajátításába, amíg a korábbiakban megismerteket nem ismerik legalább 3. fokon.
- IV. Dreina papjai induló vagyonukon (1k6 arany) kívül, csupán szent szimbólumukat, és néhány kegytárgyat kapnak rendjüktől. (1 IAP)

A Dreina-pap induló képzettségei 1. Tapasztalati szinten (26 IAP):

Képzettség	Fok
Ékesszólás	2. fok
Értékbecslés	2. fok
Írás/olvasás	3. fok
Kultúra (saját)	4. fok
Legendaismeret	2. fok
Lélektan	2. fok
Nyelvtudás (saját)	4. fok
Nyelvtudás	3. fok
Nyelvtudás	2. fok
Történelem	2. fok
Udvari etikett	2. fok
Vallásismeret (pyarroni)	3. fok

A politikai ágat választók további induló képzettségei 1. Tapasztalati szinten (+7 IAP):

Képzettség	Fok
Heraldika	2. fok
Politika/diplomácia	3. fok

A gazdasági ágat választók további induló képzettségei 1. Tapasztalati szinten (+8 IAP):

Képzettség	Fok
Szakma (birtokigazgató vagy pénzügyes)	3. fok
Számтан/mértan	3. fok

A jogi ágat választók további induló képzettségei 1. Tapasztalati szinten (+8 IAP):

Képzettség	Fok
Jog/törvénykezés	3. fok
Lélektan	3. fok

A Dreina-pap képzettségei, melyeket rendjétől az Oktatás képzettség 4. foka által nyújtott előnnyel tanulhat (13 IAP):

Ékesszólás, Értékbecslés, Élettan, Fegyverhasználat, Heraldika, Herbalizmus, Írás/olvasás, Jog/törvénykezés, Kultúra, Legendaismeret, Lélektan, Művészetek, Nyelvtudás, Orvoslás, Ősi nyelv, Politika/diplomácia, Pszi (pyarroni), Szakma (birtokigazgató, pénzügyes), Számтан/mértan, Térképészet, Történelem, Udvari etikett, Vallásismeret

Dreina-paplovag

Iskola pontértéke: 8 KAP (83 IAP)

Az Aranyúrnó a Pyarroni panteon legtöbb hívővel bíró tagja, a hatalom, a rend, a gazdagság és a hűség istennője. Az ortodox eszméket valló lovagjai nemigen tömörülnek rendekbe, sokkal inkább területi elven szerveződő szövetségekbe. A rájuk jellemző szerénység, gyakorlatiasság és udvariasság okán az egyszerű népek körében is nagy népszerűségnek örvendenek. Szent szimbólumaikon egy bal férfitenyér látható, közepén egy mindent látó női szemmel.

Bár gyakorolják a fegyverforgatás tudományát, nagyon ritkán kerül ki soraikból kimagasló képességű fegyverforgató. Hiszik, hogy a lovagokra jellemző megjelenés a hétköznapi emberek zömét távolságtartásra készíti, ezért ha csak tehetik, kerülnek ezek a külsőségeket. *(Az iskoláról bővebb az ÚTK 98. oldalán található. Az iskola alábbi leírása – az induló és oktatott képzettségek tekintetében – némileg eltér az ÚTK-ban találhatótól. Ennek oka, hogy az – mármint az ÚTK-s verzió – nem az ÚTK szabályainak megfelelően lett kidolgozva.)*

A Dreina-paplovag különleges előnyei és hátrányai:

- I. Dreina paplovagjai számára az Élet és a Lélek szférák érhetőek el. Ezen kívül istenük néhány egyedi fohással is felruházta papjait, amelyeket egyetlen más istenség papjai sem ismernek. Természetesen megkapják a Kegyelt Háttérrel, illetve a hívek révén kapott társadalmi megbecsülés, további járulékos előnyhöz juttathatja őket. (16 IAP)
- II. A Dreina-paplovag, induló vagyonán (1k6 arany) túl, a játék kezdetén saját fegyverzettel rendelkezik, amelyért nem kell pénzzel fizetnie, egyháza ajándéka harcához az egyház és az állam ellenségei ellen. A fegyverzet tartozékai: harci ló, acél teljesvértezet megfelelő sisakkal, közepes pajzs, lovagkard. Természetesen a lovag megkapja a szent szimbólumát is. (6 IAP)

A Dreina-paplovag induló képzettségei 1. Tapasztalati szinten (44 IAP):

Képzettség	Fok
Állatismeret (hátasok)	2. fok
Fájdalomtűrés	2. fok
Fegyverhasználat (lovagkard)	3. fok
Fegyverhasználat vagy Pajzshasználat	2. fok
Hadvezetés	2. fok
Harctéri gyakorlat	2. fok
Heraldika	2. fok
Írás/olvasás	2. fok
Jog/törvénykezés	2. fok
Kultúra	2. fok
Lélektan	2. fok
Lovaglás	3. fok
Nyelvtudás	2. fok
Politika/diplomácia	2. fok
Számтан/mértan	2. fok
Szakma (birtokigazgató vagy pénzügyes)	2. fok
Térképészet	1. fok

Történelem	2. fok
Udvari etikett	2. fok
Vallásismeret (pyarroni)	3. fok
Vértviselet	3. fok

A Dreina-paplovag képzettségei, melyeket rendjétől az Oktatás képzettség 4. foka által nyújtott előnnyel tanulhat (17 IAP):

Állatismeret (hátasok), Élettan, Ékesszólás, Értékbecslés, Fájdalomtűrés, Fegyverhasználat, Fegyverismeret, Hadvezetés, Harctéri gyakorlat, Heraldika, Herbalizmus, Írás/olvasás, Jog/törvénykezés, Kultúra, Legendaismeret, Lélektan, Lovaglás, Művészetek, Nyelvtudás, Orvoslás, Pajzshasználat, Politika/diplomácia, Pszi (pyarroni), Számтан/mértan, Szakma (birtokigazgató, pénzügyes), Térképészet, Történelem, Udvari etikett, Vallásismeret, Vértviselet

(Forrás: Új Törvénykönyv 98. oldal)

Oroszlánszív paplovagrend (Dreina-paplovag)

Iskola pontértéke: 8 KAP (84 IAP)

Az Aranyúrnő a Pyarroni panteon legtöbb hívővel bíró tagja, a hatalom, a rend, a gazdagság és a hűség istennője. E militarista szemléletű rend központja Viadomo. Ynev egyik legbefolyásosabb, legnépesebb lovagrendje, amely azonban csak a Délvidéken tevékenykedik. A lovagok elsődleges hivatásuknak tekintik Dreina hatalmának evilági kiteljesítését. A Dúlás óta tagjaikat mindenütt nagy tisztelettel fogadják. Szent szimbólumaikon egy bal férfitenyér látható, közepén egy mindent látó női szemmel.

Mind kiválóan képzett fegyverforgatók. Pajzsukat ágaskodó oroslán díszíti, köpenyük bíbor és arany színben pompázik. *(A rendről bővebb információ a PPL I. 69. oldalán található.)*

Az Oroszlánszív-paplovag különleges előnyei és hátrányai:

- I. Dreina paplovagjai számára az Élet és a Lélek szférák érhetőek el. Ezen kívül istenük néhány egyedi fohással is felruhazza papjait, amelyeket egyetlen más istenség papjai sem ismernek. Természetesen megkapják a Kegyelt Háttérrel, illetve a hívek révén kapott társadalmi megbecsülés, további járulékos előnyhöz juttathatja őket. (16 IAP)
- II. Az Oroszlánszív-paplovag, induló vagyonán (1k6 arany) túl, a játék kezdetén saját fegyverzettel rendelkezik, amelyért nem kell pénzzel fizetnie, azt a rend biztosítja tagjainak a hit ellenségével való harchoz. A fegyverzet tartozékai: harci ló, acél teljesvértezet megfelelő sisakkal, közepes pajzs, lovagkard és buzogány, köpeny. Természetesen a lovag megkapja a szent szimbólumát is. (6 IAP)

Az Oroszlánszív-paplovag induló képzettségei 1. Tapasztalati szinten (47 IAP):

Képzettség	Fok
Állatismeret (hátasok)	2. fok
Fájdalomtűrés	2. fok
Fegyverhasználat (lovagkard)	3. fok
Fegyverhasználat (buzogányok)	2. fok
Hadvezetés	3. fok
Harctéri gyakorlat	3. fok
Heraldika	2. fok
Írás/olvasás	2. fok
Lélektan	2. fok
Lovaglás	3. fok
Művészetek (rajzolás)	2. fok
Pajzshasználat	3. fok
Számтан/mértan	2. fok
Térképészet	2. fok
Történelem	2. fok
Udvari etikett	2. fok
Vallásismeret (pyarroni)	3. fok
Vértviselet	3. fok

Az Oroszlánszív-paplovag képzettségei, melyeket rendjétől az Oktatás képzettség 4. foka által nyújtott előnnyel tanulhat (15 IAP):

Állatismeret (hátasok), Élettan, Ékesszólás, Fájdalomtűrés, Fegyverhasználat, Fegyverismeret, Hadvezetés, Harctéri gyakorlat, Heraldika, Herbalizmus, Írás/olvasás, Kultúra, Legendaismeret, Lélektan, Lovaglás, Művészetek, Nyelvtudás, Orvoslás, Pajzshasználat, Pszi (pyarroni), Számтан/mértan, Térképészet, Történelem, Udvari etikett, Vallásismeret, Vértviselet

Ellana-papnő

Iskola pontértéke: 7 KAP (72 IAP)

Ellana a szépség, a szerelem, a kék és a léhaság istenasszonya. Az egyházon belül – szolgálatuknak megfelelően – különféle rendekbe szerveződnek. A legismertebb rendek az Ellana szolgálói, a Lótusz Leányai, illetve a Nővérek. Az istennő Szent szimbóluma a lótvészvirág.

Tanulmányaik során nem sok időt áldoznak a fegyverforgatás tudományának elsajátítására. Ha rákényszerülnek, szinte mindig míves tört vagy rapirt, esetenként a női kézbe jobban illő rövidíjat ragadnak. Mivel az életet mindennél többre tartják, csak végső esetben ölik meg ellenfelüket. *(Az iskoláról bővebb információ a PPL I. 72. oldalán található.)*

Az Ellana-papnő különleges előnyei és hátrányai:

- I. Ellana papnői számára az Élet és a Lélek szférák érhetőek el. Ezen kívül istenük néhány egyedi fohással is felruhazza papjait, amelyeket egyetlen más istenség papjai sem ismernek. Természetesen megkapják a Kegyelt Háttérrel, illetve a hívek révén kapott társadalmi megbecsülés, további járulékos előnyhöz juttathatja őket. (18 IAP)
- II. Ellana papjaivá kizárólag kivételes szépségű nők válhatnak. Ennek tükrében csak olyan karakter válhat papnővé, akinek Karizma tulajdonsága eléri a 15-ös értéket. Az istenasszony minden beavatottját megjutalmazza a soha el nem múló szépség adományával, melynek eredményeként az öregedésük 30 éves korukban látszólag megáll. Más, játéktechnikai következménye nincs. (1 IAP)
- III. A Halál szférához, a nekromancia, a rontások, illetve a feketemágia körébe tartozó varázslatok megrémítik és undorítják a papnőket. Ugyanakkor ezeket a varázslatokat Kegy pontok ráfordítása és összpontosítás nélkül is, – kellemetlen érzés formájában – érzékelik. Ez a sötét varázslat Mana pont vagy Kegy pont igényének megfelelően a rosszullétig fokozódhat. (A hatás mértéknek eldöntése a KM feladata.)
- IV. Ellana papnői induló vagyonukon (1k6 arany) kívül, a szent szimbólumukat, a Kapcsolat tükre nevű varázstárgyat, illetve néhány kegytárgyat kapnak rendjüktől. (4 IAP)

Az Ellana-papnő induló képzettségei 1. Tapasztalati szinten (33 IAP):

Képzettség	Fok
Ékesszólás	2. fok
Fegyverhasználat	2. fok
Írás/olvasás	3. fok
Legendaismeret	2. fok
Lélektan	3. fok
Művészetek (táncolás, éneklés v. zenélés)	3. fok
Nyelvtudás	3. fok
Nyelvtudás	3. fok
Nyelvtudás	2. fok
Szexuális kultúra	3. fok
Történelem	2. fok

Udvari etikett/intrika	2. fok
Vallásismeret (pyarroni)	3. fok

Az Ellana-papnő képzettségei, melyeket rendjétől az Oktatás képzettség 4. foka által nyújtott előnnyel tanulhat (16 IAP):

Alkímia, Ékesszólás, Élettan, Fegyverhasználat, Helyismeret, Heraldika, Herbalizmus, Írás/olvasás, Jog/törvénykezés, Kultúra, Legendaismeret, Lélektan, Méregkeverés/semlegesítés, Művészetek, Nyelvtudás, Orvoslás, Ősi nyelv, Politika/diplomácia, Pszi (pyarroni), Számtan/mértan, Szexuális kultúra, Színészet, Térképészet, Történelem, Udvari etikett/intrika, Vallásismeret

[Ellana Egyedi fohászait lásd a 81. oldalon.](#)

Gilron-pap

Iskola pontértéke: 7 KAP (74,73 IAP)

Gilron a kézművesek patrónusa. Egyháza a közelmúltban kettészakadt. A hagyományos, konzervatív oldalt a Papkovácsok és az azzá válni kívánó Segédek képviselik. Míg Kahre központtal az újító Mérnökök ténykednek. Ezzel együtt finoman szólva sem rendelkeznek egyik frakció tagjai sem valódi egyházszerkezettel. A papok szent jelképe az acélpöröly.

A Segédek, ha csak tehetik, kerülik a fegyveres konfliktusokat. Ha mégis erre kényszerülnek – alapul véve a dogmákat – acélpöröllyel vetik magukat a küzdelembe. A kahrei Mérnökök előszeretettel alkalmazzák könnyű, trükkös fegyvereiket. A nehezebb fegyverek és vérték tőlük is távol állnak. *(Az iskoláról bővebb információ a PPL I. 81. oldalán található.)*

A Gilron-pap különleges előnyei és hátrányai:

- I. Gilron papjai számára az Élet és a Természet szférák érhetőek el. Ezen kívül istenük néhány egyedi fohással is felruházta papjait, amelyeket egyetlen más istenség papjai sem ismernek. Sőt, léteznek olyanok is, melyeket csupán az egyik felekezet tagjai ismernek vagy használnak. (Lásd az egyedi fohások leírásait.) Természetesen megkapják a Kegyelt Hátrétet, illetve a hívek révén kapott társadalmi megbecsülés, további járulékos előnyhöz juttathatja őket. (18 IAP)
- II. Gilron papjai számára – kivéve a Mérnököket – nélkülözhetetlen az átlag feletti fizikum. Ennek tükrében csak olyan karakter válhat pappá, akinek Erő tulajdonsága eléri a 15-ös értéket.
- III. A Szakma 3. fok a Segédeknél mindenkor (kovács), míg a Mérnököknél (óraműves) lesz.
- IV. A Papkovácsá váláshoz a Segédeknek mestermunkát kell produkálniuk, melyhez elengedhetetlen a Szakma (kovács) képzettség 4. fokának megléte.
- V. Gilron papjai induló vagyonukon (1k6 arany) kívül, csupán szent szimbólumukat, illetve néhány kegytárgyat kapnak rendjüktől. (1 IAP)

A Gilron-pap induló képzettségei 1. Tapasztalati szinten (30 IAP):

Képzettség	Fok
Ékesszólás	2. fok
Építészet	1. fok
Fegyverhasználat	2. fok
Írás/olvasás	3. fok
Legendaismeret	1. fok
Lélektan	2. fok
Mechanika	2. fok
Nyelvtudás	3. fok
Nyelvtudás	2. fok
Szakma (kovács vagy óraműves)	3. fok
Szakma*	2. fok
Számтан/mértan	2. fok
Történelem	2. fok
Vallásismeret (pyarroni)	3. fok

A Segédek további induló képzettségei 1. Tapasztalati szinten (+6 IAP):

Képzettség	Fok
Fegyverismeret	3. fok
Kocsihajtás	2. fok
Pusztakezes harc	2. fok

A Mérnökök további induló képzettségei 1. Tapasztalati szinten (+5 IAP):

Képzettség	Fok
Mechanika	3. fok
Számтан/mértan	3. fok

A Gilron-pap képzettségei, melyeket rendjétől az Oktatás képzettség 4. foka által nyújtott előnnyel tanulhat (19 IAP):

Állatismeret, Csapdaállítás, Csomózás, Ékesszólás, Élettan, Építészet, Értékbecslés, Fegyverhasználat, Fegyverismeret, Futás, Heraldika, Herbalizmus, Írás/olvasás, Jog/törvénykezés, Kocsihajtás, Kultúra, Legendaismeret, Lélektan, Mechanika, Művészetek, Nyelvtudás, Orvoslás, Ősi nyelv, Politika/diplomácia, Pszi (pyarroni), Pusztakezes harc, Rejtekhelykutató, Szakma*, Számтан/mértan, Térképészet, Történelem, Udvari etikett, Vallásismeret, Zárnyitás

** A karakternek választani kell valami alkotó szakmát, ahol új dolgokat hozhat létre és javíthat meg, tehát nem lehet, mondjuk pék. Például: ács, bogárnár, kádár, kőműves, asztalos, páncélnovász, stb. A legtöbb pap a fa és fém anyagokat részesíti előnyben, de nem elképzelhetetlen, hogy hálószővő vagy varga legyen, legfeljebb paptársai különnek fogják tartani.*

[Gilron Egyedi fohászeit lásd a 82. oldalon.](#)

Krad-pap

Iskola pontértéke: 7 KAP (74 IAP)

A Minden Titkot Ismerő Krad a pyarroni panteon főistene, ám e titulus betöltése igen messze áll eszmeiségétől. Követői a tudást keresik életük folyamán. Nagy tudású, művelt emberek, akiknek életcélja, hogy még több tudást, tapasztalatot szerezzenek, és ezt továbbadják. Papjai többsége a világi hívőkkel foglalkozik, misét celebrál, áldást oszt, gyógyít, lelki vigaszt nyújt, majd fennmaradó idejében a beérkező tudást katalogizálja, rendszerezi, próbál összefüggéseket találni, netán kódexet másol. Azonban akad néhány pap, akik annyira szomjaznak a tudást, vagy olyan információ birtokába jutnak, hogy maguk is a tudás keresésére indulnak, őket Kutatóknak nevezzük. A felkentek szent szimbóluma az Aranykör, melyet medál vagy gyűrű formában viselnek.

Krad követőitől távol áll a fegyveres küzdelem. Nem is teljesítenek kimagaslóan benne, s így – ha módjukban áll – inkább kerülnek az ilyesféle összetűzéseket. Nem kedvelik a nehéztárgyakat, és túlnyomó többségükben hosszúkartot vagy tört forgatnak. *(Az iskoláról bővebb információ a PPL I. 88. oldalán található.)*

A Krad-pap különleges előnyei és hátrányai:

- I. Krad papjai számára az Élet és a Lélek szférák érhetőek el. Ezen kívül istenük néhány egyedi fohással is felruházta papjait, amelyeket egyetlen más istenség papjai sem ismernek. Természetesen megkapják a Kegyelt Háttérrel, illetve a hívek révén kapott társadalmi megbecsülés, további járulékos előnyhöz juttathatja őket. (18 IAP)
- II. Minden Kutató életpályájának elején kiválaszt magának egy szakterületet, amellyel kapcsolatos kutatásnak szenteli majd életét. Ez, az aquir mágia elméleti alapjaitól, az ynevi természeti népek hitvilágán át, egészen a tárgyak mozgásának törvényszerűségéig változhat. Ez a „Szakterület”, mint képzettség kerül fel a karakter karakterlapjára, és 5. fokon Oktatott, III. kategóriájú, Intelligencia alapú, Tudományos képzettségként szabadon fejleszthető a karakter számára. Természetesen a KM útmutatásainak figyelembevételével. A képzettség gyakorlati alkalmazhatóságánál az ÚTK 131. oldalán lévő leírás szolgál alapul. (2 IAP)
- III. A Kutatók életpályájuk elején – legkésőbb a 2. Tsz-en – kiválaszthatnak 10 kategóriányi olyan képzettséget, melyek ismerete majd közelebb viheti őket munkájuk során. Ezeket a képzettségeket rendjüktől az Oktatás képzettség 4. foka által nyújtott előnnyel tanulhatják. (3 IAP)
- IV. Krad papjai induló vagyonukon (1k6 arany) kívül, csupán szent szimbólumukat, illetve néhány kegyetárgyat kapnak rendjüktől. (1 IAP)

A Krad-pap induló képzettségei 1. Tapasztalati szinten (34 IAP):

Képzettség	Fok
Állatismeret (hátasok)	1. fok
Ékesszólás	2. fok
Építészet	2. fok
Fegyverhasználat	2. fok
Heraldika	2. fok
Írás/olvasás	3. fok
Legendaismeret	2. fok
Lélektan	2. fok
Lovaglás	2. fok
Nyelvtudás	3. fok
Nyelvtudás	2. fok
Ósi nyelv	2. fok
Számтан/mértan	2. fok
Történelem	2. fok
Udvari etikett	2. fok
Vallásismeret (pyarroni)	3. fok

A Krad-pap képzettségei, melyeket rendjétől az Oktatás képzettség 4. foka által nyújtott előnnyel tanulhat (16 IAP):

Állatismeret, Csapdakeresés, Ékesszólás, Élettan, Építészet, Értékbecslés, Fegyverhasználat, Heraldika, Herbalizmus, Írás/olvasás, Jog/törvénykezés, Kocsihajtás, Kultúra, Legendaismeret, Lélektan, Lovaglás, Művészetek, Nyelvtudás, Oktatás, Orvoslás, Ósi nyelv, Politika/diplomácia, Pszi (pyarroni), Rejtekhely kutatás, Számтан/mértan, Térképészet, Történelem, Udvari etikett, Vallásismeret

[Krad Egyedi fohászait lásd a 84. oldalon.](#)

Krad-paplovag (Aranykör lovagrend)

Iskola pontértéke: 8 KAP (83 IAP)

A Minden Titkot Ismerő Krad a pyarroni panteon főistene, ám e titulus betöltése igen messze áll eszmeiségétől. Követői a tudást keresik életük folyamán. Paplovagjai az Aranykör rendjébe tömörülnek. Céljuk minél több ismeret és tudás összegyűjtése. A lovagok szent szimbóluma az Aranykör, melyet medál vagy gyűrű formában viselnek. Ezen túl hófehér pajzsukat és köpenyüket is ez díszíti.

Eltérően más istenségek paplovagjaitól, nem szentelnek sok időt a fegyverforgató tudományuk csiszolására. Ez a gyakorlat fegyverzetük „elmaradottságában” is megmutatkozik. *(Az iskoláról bővebb információ a PPL I. 91., illetve az ÚTK 99. oldalán található. Az iskola alábbi leírása – az induló és oktatótt képzettségek tekintetében – némileg eltér az ÚTK-ban találhatóától. Ennek oka, hogy az – mármint az ÚTK-s verzió – nem az ÚTK szabályainak megfelelően lett kidolgozva.)*

A Krad-paplovag különleges előnyei és hátrányai:

- I. Krad szolgálainak fohásza az Élet és a Lélek szféráiból valók. Ezen kívül istenük néhány egyedi fohással is felruházta papjait, amelyeket egyetlen más istenség szolgálai sem ismernek. Természetesen megkapják a Kegyelet Háttérét, illetve a hívek révén kapott társadalmi megbecsülés, további járulékos előnyhöz juttathatja őket. (16 IAP)
- II. A Krad-paplovag, induló vagyonán (1k6 arany) túl, a játék kezdetén saját páncélzattal rendelkezik, amelyért nem kell pénzzel fizetnie, a rendház adta össze a rendet támogatók javaiból. A fegyverzet tartozékai: acél félvérzet és a hozzá tartozó sisak, közepes acélpajzs, hosszúkard. Természetesen a lovag megkapja első harci lovát és a szent szimbólumát is. (6 IAP)

A Krad-paplovag induló képzettségei 1. Tapasztalati szinten (46 IAP):

Képzettség	Fok
Állatismeret (hátasok)	2. fok
Fájdalomtűrés	2. fok
Fegyverhasználat (hosszúkard)	3. fok
Fegyverhasználat vagy Pajzshasználat	2. fok
Hadvezetés	2. fok
Harctéri gyakorlat	2. fok
Heraldika	2. fok
Írás/olvasás	3. fok
Kultúra	2. fok
Legendaismeret	2. fok
Lélektan	2. fok
Lovaglás	3. fok
Művészetek (rajzolás)	1. fok
Nyelvtudás	2. fok
Nyelvtudás	2. fok
Számтан/mértan	2. fok
Térképészet	2. fok

Történelem	3. fok
Udvari etikett	2. fok
Vallásismeret (pyarroni)	3. fok
Vértviselet	3. fok

A Krad-paplovag képzettségei, melyeket rendjétől az Oktatás képzettség 4. foka által nyújtott előnnyel tanulhat (15 IAP):

Állatismeret (hátasok), Ékesszólás, Élettan, Fájdalomtűrés, Fegyverhasználat, Fegyverismeret, Hadvezetés, Harctéri gyakorlat, Heraldika, Herbalizmus, Írás/olvasás, Jog/törvénykezés, Kultúra, Legendaismeret, Lélektan, Lovaglás, Művészetek (rajzolás), Nyelvtudás, Orvoslás, Pajzshasználat, Pszi (pyarroni), Számтан/mértan, Térképészet, Történelem, Udvari etikett, Vallásismeret, Vértviselet

(Forrás: Új Törvénykönyv 99. oldal)

[Krad Egyedi fohászait lásd a 84. oldalon.](#)

Kyel-pap

Iskola pontértéke: 8 KAP (84 IAP)

A teremtés, a pusztítás és a sors istene Kyel, a pyarroni panteon korábbi főistene, amely titulust az Orwellával való küzdelmet követően gyermekének, Kradnak adott át. Papjai kivétel nélkül büszke és komor férfiak, akik ok nélkül sosem nyitják szóra a szájukat. Mindenütt babonás tisztelettel fordulnak feléjük. Öltözkük mindenkor dísztelen és fekete. A papok szent szimbóluma ikerkört vagy mérleget mímel.

Mivel Kyel követői közt nincsenek paplovagok, ezek a papok szüntelenül a közelgő veszedelemre, a Vak Arc idejére készülnek. Fegyverforgató tudományuk jelentősen meghaladja más papok illetén képességeit. Kizárólag buzogány típusú fegyvereket forgatnak. (Az iskoláról bővebb információ a PPL I. 98., illetve az ÚTK 89. oldalán található. Az iskola alábbi leírása – az induló és oktatott képzettségek tekintetében – némileg eltér az ÚTK-ban találhatóétól. Ennek oka, hogy az – mármint az ÚTK-s verzió – nem az ÚTK szabályainak megfelelően lett kidolgozva.)

A Kyel-pap különleges előnyei és hátrányai:

- I. Kyel papjai számára az Élet, a Halál és a Lélek szférák érhetőek el. Ezen kívül istenük néhány egyedi fohással is felruházta papjait, amelyeket egyetlen más istenség papjai sem ismernek. Természetesen megkapják a Kegyelt Hátteret, illetve a hívek révén kapott társadalmi megbecsülés, további járulékos előnyhöz juttathatja őket. (18 IAP)
- II. A Kyel-papok kizárólag buzogány típusú fegyverekkel tanulnak meg bánni, ám bár végszükségben – alkalmilag és rövid időre – másokat is használhatnak. Ilyenkor természetesen sújtják őket a képzetlenségi módosítók, egyéb hátrányos következményektől azonban nem kell tartaniuk. Regulájuk elnézően ítéli meg ezt a kihágást: utóbb néhány kurta bűnbánó imával levezekehetnek, följobbvalóik előtt nem szükséges mentegetőzniük érte.*
- III. Az egyház minden Kyel-papnak készített fölavatása alkalmából egy tökéletesen testre igazított teljesvértet, melynek sisaklemeze egyúttal szent jelképként is szolgál. Gazdájának ez a különleges páncél 6-os SFÉ-t biztosít, 4-es MGT mellett; ha bárki más ölti magára – beleértve paptársait is –, az MGT 9-re nő. Kyel szent vérteteit a kolostorerődökben őrzik, és a papok kizárólag előjáróik közvetlen utasítására vehetik fel őket. Ilyesmire csak akkor kerül sor, ha az egyház vezetői megérik a Vak Arc idejének közeledtét.
- IV. Kyel papjai rendkívül szigorú regula szerint élnek. Tilos például asszonnyal hálniuk, szeszeseált fogyasztaniuk és tudatosan hazudniuk. Akik vétének az előírások ellen, azokat Kyel azonnal megfosztja kegyétől; ezután öt-tíz esztendeig kell szerzetesi fegyelemben vezekelniük, hogy esetleg visszafogadja őket kegyébe. Kivétel ez alól a tudatos hazugság, melyre soha nincsen bocsánat, bármilyen jóhiszemű vagy kegyes okból követték el. Amelyik

karakter ilyen förtelmes vétékbe esik, az örökre és visszavonhatatlanul megszűnik Kyel papja lenni, elveszíti Kegyelt Hátterét.

- V. Kyel szolgálai a Domvik-papokhoz hasonlatosan teljes körű engedelmességgel tartoznak előjáróiknak, különösen a Vak Arc idején. A tilalom ellen vétőket az istenség nem feltétlenül bünteti meg (itt már fontos szerepe van az indokoknak), az egyház azonban mindig – még hozzá igen szigorúan.
- VI. Kyel papjait igen figyelemreméltó és szellemileg kiemelkedett fiatal emberek közül választják ki, mindegyikük rendelkezik a Pszi érzékenység Hátterrel, így erre KAP-jaikból nem kell költeniük a karakter megalkotásakor. (10 IAP)
- VII. Kyel papjai induló vagyonukon (1k6 arany) kívül, szent szimbólumukat, választott típusú buzogányukat, közepes pajzsukat, mellvértjüket és néhány kegytárgyat kapnak rendjüktől. (4 IAP).

A Kyel-pap induló képzettségei 1. Tapasztalati szinten (35 IAP):

Képzettség	Fok
Ékesszólás	2. fok
Élettan	1. fok
Fegyverhasználat (buzogányok)*	2. fok
Hadvezetés	1. fok
Harctéri gyakorlat	1. fok
Írás/olvasás	3. fok
Jog/törvénykezés	3. fok
Legendaismeret	1. fok
Lélektan	2. fok
Nyelvtudás	3. fok
Nyelvtudás	2. fok
Pajzshasználat	2. fok
Pszi (pyarroni)	2. fok
Pusztítás	2. fok
Történelem	2. fok
Vallásismeret (pyarroni)	3. fok
Vértviselet	2. fok

A Kyel-pap képzettségei, melyeket rendjétől az Oktatás képzettség 4. foka által nyújtott előnnyel tanulhat (17 IAP):

Ékesszólás, Élettan, Fegyverhasználat*, Fegyverismeret, Hadvezetés, Harctéri gyakorlat, Heraldika, Herbalizmus, Írás/olvasás, Jog/törvénykezés, Kultúra, Legendaismeret, Lélektan, Művészetek, Nyelvtudás, Orvoslás, Ósi nyelv, Pajzshasználat, Politika/diplomácia, Pszi (pyarroni), Pusztítás, Számтан/mértan, Térképészet, Történelem, Udvari etikett, Vallásismeret, Vértviselet

(Forrás: Új Törvénykönyv 89. oldal)

**Noir-pap
(Befogadott)**

Iskola pontértéke: 8 KAP (84 IAP)

Noir, kinek hite csupán jövevény a panteon többi vallása közt, az álmok, a gyarlóság, a család és a játékok istenasszonya. Az Álmok Úrnőjének hatalma elsődlegesen az Antissra, azaz a Tükörvilágra terjed ki. Egyházszerkezettel nem rendelkezik. Papjai két, egymással rivalizáló frakcióra oszlanak, a Befogadottakra és a Bálványtagadókra. Jelképe a félig lehunytt udzs-szem, mellyel megjelöli kiválasztottjait.

A Befogadottak a Bálvány útját járják, hogy elérhessék a lelki tökéletességet. Segítőkészek, óvják az Antiss egyensúlyát és rendjét.

A Befogadottak ellenszenvvel tekintenek a fegyverekre, legfeljebb önvédelemre használják azokat a rövid, egykezes eszközöket, melyek forgatásának alapjait elsajátítják. *(Az iskoláról bővebb információ a PPL I. 105. oldalán található.)*

A Noir-pap különleges előnyei és hátrányai:

- I. A Befogadottak számára az Élet és a Lélek szférák érhetőek el. Ezen kívül istenük néhány egyedi fohással is felruházta papjait, amelyeket egyetlen más istenség papjai sem ismernek. Természetesen megkapják a Kegyelt Háttérrel, illetve a hívek révén kapott társadalmi megbecsülés, további járulékos előnyhöz juttathatja őket. (18 IAP)
- II. Noir kegyelméből kivétel nélkül Antissjárók, ezért megkapják az Antiss érzékenység Háttérrel. [\(Lásd 142. oldal\)](#) (10 IAP)*
- III. Noir papjainak testét másoknál is jobban gyöttri, életerejükét inkább apasztja az a rengeteg lelki energia, ami az Antissen való tartózkodáshoz szükséges. A testi öregedés jelei sokkal inkább nyomot hagynak rajtuk, mint a közönséges halandókén. Ez azt jelenti, hogy a Fajok kortáblázatában eggyel magasabb kategóriába tartoznak, mihelyt elnyerik a papi hatalmat. (II. helyett III., III. helyett IV., stb.)
- IV. A Befogadottak soha nem használhatnak mérgeket, még akkor sem, ha csupán jótékony álmod szeretnének hozni áldozatukra. Minden ilyen esetben varázslattal kell élnenek, különben Noir megvonja tőlük a hatalmukat, amit csakis egy rendkívüli áldozattal – az Antiss egy rosszindulatú, erős lényének kisápasztása, egy Bálványtagadó játékbarlang mákonykészletének feláldozása, stb. – hozhat helyre.
- V. Noir papjai induló vagyonukon (1k6 arany) kívül, csupán szent szimbólumukat, illetve néhány kegytárgyat kapnak rendjüktől. (1 IAP)

A Noir-pap induló képzettségei 1. Tapasztalati szinten (40 IAP):

Képzettség	Fok
Antissjárás*	3. fok
Ékesszólás	2. fok
Élettan	2. fok
Fegyverhasználat	2. fok
Herbalizmus	2. fok
Írás/olvasás	3. fok
Legendaismeret	3. fok
Lélektan	3. fok
Nyelvtudás	3. fok
Nyelvtudás	2. fok
Orvoslás	2. fok
Szerencsejáték	2. fok
Történelem	2. fok
Vallásismeret (pyarroni)	3. fok

A Noir-pap képzettségei, melyeket rendjétől az Oktatás képzettség 4. foka által nyújtott előnnyel tanulhat (15 IAP):

Antissjárás*, Ékesszólás, Élettan, Fegyverhasználat, Heraldika, Herbalizmus, Írás/olvasás, Jog/törvénykezés, Kultúra, Legendaismeret, Lélektan, Művészetek, Nyelvtudás, Orvoslás, Ősi nyelv, Politika/diplomácia, Pszi (pyarroni), Számтан/mértan, Szerencsejáték, Térképészet, Történelem, Udvari etikett, Vallásismeret

[Noir Egyedi fohászait lásd a 84. oldalon.](#)

Noir-pap (Bálványtagadó)

Iskola pontértéke: 8 KAP (84 IAP)

Noir, kinek hite csupán jövevény a panteon többi vallása közt, az álmok, a gyarlóság, a család és a játékok istenasszonya. Az Álmok Úrnőjének hatalma elsődlegesen az Antissra, azaz a Tükörvilágra terjed ki. Egyházszerkezettel nem rendelkezik. Papjai két, egymással rivalizáló frakcióra oszlanak, a Befogadottakra és a Bálványtagadókra. Jelképe a félig lehunytt udzs-szem, mellyel megjelöli kiválasztottjait.

A Bálványtagadók megtagadják, illetve eltérően értelmezik az Első Próféta tanításait. Nem járják a Bálvány útját és nem törekszenek a lelki tökéletesség elérésére. Akár ölnék is az Antisson, de nem véreskező gyilkosok. Céljuk az Álomsík színesítése, hogy minél több álmot és szenvedélyt ébresszenek a halandókban.

Mivel a Bálványtagadók gyakorta alvilági körökben forgolódnak, kénytelenek időt szánni a fegyverforgató tudományuk csiszolására. Másrészt az is igaz, hogy ha csak tehetik, különféle trükköket és fortélyokat vetnek be ilyenkor. *(Az iskoláról bővebb információ a PPL I. 105. oldalán található.)*

A Noir-pap különleges előnyei és hátrányai:

- I. A Bálványtagadók számára a Halál és a Lélek szférák érhetőek el. Ezen kívül istenük néhány egyedi fohással is felruhazza papjait, amelyeket egyetlen más istenség papjai sem ismernek. Természetesen megkapják a Kegyelt Háttérrel, illetve a hívek révén kapott társadalmi megbecsülés, további járulékos előnyhöz juttathatja őket. (18 IAP)
- II. Noir kegyelméből kivétel nélkül Antissjárók, ezért megkapják az Antiss érzékenység Háttérrel. [\(Lásd 142. oldal\)](#) (10 IAP)*
- III. Noir papjainak testét másoknál is jobban gyötri, életerejükét inkább apasztja az a rengeteg lelki energia, amit az Antissen való tartózkodáshoz szükséges. A testi öregedés jelei sokkal inkább nyomot hagynak rajtuk, mint a közönséges halandókén. Ez azt jelenti, hogy a Fajok kortáblázatában eggyel magasabb kategóriába tartoznak, mihelyt elnyerik a papi hatalmat. (II. helyett III., III. helyett IV., stb.)
- IV. A Bálványtagadók ugyan folyamodhatnak mérgező főzetekhez, gázokhoz, stb., ám ezek sohasem lehetnek halálosak. Legsúlyosabb esetben is csak egészen mély álmodhozhatnak. Noir számára ez kedvesebb az elmúlásnál. Ha mégis halálos mérget készítenek, s azt használják is, Noir nagy horderejű áldozati cselekedetek végrehajtásához köti, hogy képesek legyenek ismét fohásaikat használni.
- V. Noir papjai induló vagyonukon (1k6 arany) kívül, csupán szent szimbólumukat, illetve néhány kegytárgyat kapnak rendjüktől. (1 IAP)

A Noir-pap induló képzettségei 1. Tapasztalati szinten (37 IAP):

Képzettség	Fok
Alkímia	2. fok
Antissjárás*	2. fok
Ékesszólás	2. fok
Fegyverhasználat	2. fok
Herbalizmus	2. fok
Írás/olvasás	3. fok
Legendaismeret	1. fok
Lélektan	2. fok
Lopódzás	20%
Méregkeverés/semlegesítés	2. fok
Nyelvtudás	3. fok
Nyelvtudás	2. fok
Orvtámadás	1. fok
Rejtőzködés	20%
Számтан/mértan	2. fok
Szerencsejáték	2. fok
Történelem	2. fok
Vallásismeret (pyarroni)	3. fok

A Noir-pap képzettségei, melyeket rendjétől az Oktatás képzettség 4. foka által nyújtott előnnyel tanulhat (18 IAP):

Álcázás/álruha, Alkímia, Antissjárás*, Ékesszólás, Élettan, Fegyverhasználat, Heraldika, Herbalizmus, Írás/olvasás, Jog/törvénykezés, Kultúra, Legendaismeret, Lélektan, Lopódzás, Méregkeverés/semlegesítés, Művészetek, Nyelvtudás, Orvoslás, Orvtámadás, Ősi nyelv, Politika/diplomácia, Pszi (pyarroni), Rejtőzködés, Számтан/mértan, Szerencsejáték, Térképészet, Történelem, Udvari etikett, Vallásismeret

[Noir Egyedi fohászeit lásd a 84. oldalon.](#)

Orwella-papnő (Pusztító erő útja)

Iskola pontértéke: 8 KAP (84 IAP)

Orwella, a Kitaszított, a Rettenet és a Kárhozat Asszonya. A gonoszság, a céltalan pusztítás, a betegségek, a rontások és az átkok patrónusa. Követőinek legfőbb célja a káosz magjának elhíntése szerte a világon. Szimbóluma a fekete kígyók által körbeölelt szív.

A Pusztító erő útjának eszmeiségét követő papnők létszáma mára igen megfogyatkozott. Magabiztos, már-már önhitt fanatikuskok mind. Szeretik fitogtatni hatalmukat, de ha kell lehengerlő beszédeket tartanak. Elvakultságuk ellenére sem teljesen ostobák, csupán a várható biztos diadal esetén kérkednek hatalmukkal.

Bár félelmetes pusztító mágia felett rendelkeznek, jártasak a fegyverforgatásban is. A rapír és a hosszú kard közt féltőn járó egykezes akhra kardjukat szinte minden alkalommal mérgezik. (Harcértékei a kígyókardénak feleltethetőek meg.) Szívesen dobnak tört, vagy használják ki a meglepetés erejét, esetleg helyzeti előnyüket. *(Az iskoláról bővebb információ a PPL I. 116. oldalán található.)*

Az Orwella-papnő különleges előnyei és hátrányai:

- I. Orwella papnői számára a Halál és a Lélek szférák érhetőek el. Ezen kívül istenük néhány egyedi fohással is felruházta papnőit, amelyeket egyetlen más istenség papjai sem ismernek. Természetesen megkapják a Kegyelt Háttérrel, illetve a hívek révén kapott támogatás, további járulékos előnyhöz juttathatja őket. (18 IAP)
- II. Orwella kegyelméből az egyedi fohásokhoz hasonlóan a boszorkányok varázslatai közül az *Átok*, *Jellemtorzító átok*, illetve a boszorkánymesterek varázslatai közül a *Betegségmágia* fejezetébe tartozókat képesek szakrális mágiaként Kegy pontjaikból megidézni. (6 IAP)
- III. A Pusztító erő útjának követői a fentiekén túl, szintén szakrális mágiaként, alkalmazhatják a boszorkánymesterek *Rontás* varázslatait. (4 IAP)
- IV. A Pusztító erő útjának követői, amennyiben az Orwella céljait – a káosz és pusztítás erőit – szolgálja, a kegyelteknel szokásosakon túl naponta egy alkalommal képesek egy rövid (1 körig tartó) imával Kegy pontjaik számát a maximumra visszaállítani. Amennyiben indokolatlanul fohászknak istennőjükhöz, aktuális Kegy pontjaikat teljesen elvesztik, ráadásul a Rettenet Asszonya egy teljes napon át nem felel a Kegy pontokért szóló imáikra. (4 IAP)
- V. Orwella papnőinek induló vagyona (1k6 arany) amelyen kívül, csupán szent szimbólumukat, és kardjukat kapják rendjüktől. (1 IAP)

Az Orwella-papnő induló képzettségei 1. Tapasztalati szinten (36 IAP):

Képzettség	Fok
Alkímia	2. fok
Ékesszólás	2. fok
Élettan	1. fok
Fegyverhasználat (egykezes kardok)	2. fok
Fegyverhasználat (hajítófegyverek)	2. fok
Herbalizmus	3. fok
Írás/olvasás	3. fok
Legendaismeret	1. fok
Lélektan	2. fok
Méregkeverés/semlegesítés	2. fok
Nyelvtudás	3. fok
Nyelvtudás	2. fok
Orvtámadás	2. fok
Számтан/mértan	2. fok
Történelem	2. fok
Vallásismeret (Orwella)	3. fok

Az Orwella-papnő képzettségei, melyeket rendjétől az Oktatás képzettség 4. foka által nyújtott előnnyel tanulhat (15 IAP):

Alkímia, Ékesszólás, Élettan, Fegyverhasználat, Heraldika, Herbalizmus, Írás/olvasás, Jog/törvénykezés, Kultúra, Legendaismeret, Lélektan, Méregkeverés/semlegesítés, Művészetek, Nyelvtudás, Orvoslás, Orvtámadás, Ősi nyelv, Politika/diplomácia, Pszi (pyarroni), Számтан/mértan, Térképészet, Történelem, Udvari etikett, Vallásismeret

[Orwella Egyedi fohászeit lásd a 85. oldalon.](#)

Orwella-papnő (Arc nélküli hatalom)

Iskola pontértéke: 8 KAP (83 IAP)

Orwella, a Kitaszított, a Rettenet és a Kárhozat Asszonya. A gonoszság, a céltalan pusztítás, a betegségek, a rontások és az átkok patrónusa. Követőinek legfőbb célja a káosz magjának elhíntése szerte a világon. Szimbóluma a fekete kígyók által körbeölelt szív.

Az Arc nélküli hatalom eszmeiségét követő papnői aljas és csalárd módon szövögetik alattomos terveiket. Előszeretettel manipulálják környezetüket, szeretnek a háttérből irányítani. Gyakran adják ki magukat boszorkánynak, több orwellánus hitű boszorkányrendet is papnők irányítanak, természetesen a legnagyobb titokban. Másik kedvelt rejtőzködési módjuk, hogy beépülnek a Lótusz Leányai közé és úgy szövik ármányaikat, vagy megfelelő hatalommal bíró nagyurak fülébe suttognak ágyasként.

Alapvetően idegenkednek a fegyverektől. Nyílt közdelemben önszántukból sosem bocsátkoznak. Ellenben orvul, vagy magatehetetlen áldozataikkal szemben sosem remeg meg a kezük. Mindezek okán leggyakrabban áldozó törüket használják. A vérték viselésétől misem áll távolabb tőlük. *(Az iskoláról bővebb információ a PPL I. 117. oldalán található.)*

Az Orwella-papnő különleges előnyei és hátrányai:

- I. Orwella papnői számára a Halál és a Lélek szférák érhetőek el. Ezen kívül istenük néhány egyedi fohással is felruházta papnőit, amelyeket egyetlen más istenség papjai sem ismernek. Természetesen megkapják a Kegyelt Háttérrel, illetve a hívek révén kapott támogatás, további járulékos előnyhöz juttathatja őket. (18 IAP)
- II. Orwella kegyelméből az egyedi fohásokhoz hasonlóan a boszorkányok varázslatai közül az *Átok*, *Jellemtorzító átok*, illetve a boszorkánymesterek varázslatai közül a *Betegségmágia* fejezetébe tartozókat képesek szakrális mágiaként Kegy pontjaikból megidézni. (6 IAP)
- III. Az Arc nélküli Hatalom követői a fentiekén túl, szintén szakrális mágiaként, alkalmazhatják a boszorkányok *Érzelemkioltó* és *Érzelemkeltő* varázslatait. (4 IAP)
- IV. Az Arc nélküli hatalom követői, amennyiben életük veszélyben forog, naponta egy alkalommal képesek Kegy pontok rááldozása nélkül citálni a *Láthatatlanság evilági lények előtt* nevű fohászt. Amennyiben ok nélkül alkalmaznák, a hatás nem jön létre, ráadásul az istennő büntetéseként 6 körre teljes mozdulatlanságra kárhozza a papnőt. (2 IAP)
- V. Orwella papnőinek induló vagyona (1k6 arany) amelyen kívül, csupán szent szimbólumukat, illetve áldozó törüket kapják rendjüktől. (1 IAP)

Az Orwella-papnő induló képzettségei 1. Tapasztalati szinten (35 IAP):

Képzettség	Fok
Álcázás/álruha	2. fok
Alkímia	1. fok
Ékesszólás	2. fok
Fegyverhasználat (tör jellegű fegyverek)	2. fok
Herbalizmus	2. fok
Írás/olvasás	3. fok
Kultúra	2. fok
Legendaismeret	1. fok
Lélektan	2. fok
Méregkeverés/semlegesítés	2. fok
Művészetek (éneklés, zenélés v. táncolás)	2. fok
Nyelvtudás	3. fok
Nyelvtudás	2. fok
Nyelvtudás	2. fok
Ósi nyelv (kyr)	1. fok
Számтан/mértan	1. fok
Szexuális kultúra	3. fok
Történelemismeret	3. fok
Udvari etikett/intrika	2. fok
Vallásismeret (Orwella)	3. fok

Az Orwella-papnő képzettségei, melyeket rendjétől az Oktatás képzettség 4. foka által nyújtott előnnyel tanulhat (17 IAP):

Álcázás/álruha, Alkímia, Ékesszólás, Élettan, Fegyverhasználat, Hamisítás, Heraldika, Herbalizmus, Írás/olvasás, Jog/törvénykezés, Kultúra, Legendaismeret, Lélektan, Méregkeverés/semlegesítés, Művészetek, Nyelvtudás, Orvoslás, Orvtámadás, Ósi nyelv, Politika/diplomácia, Pszi (pyarroni), Számтан/mértan, Szexuális kultúra, Térképészet, Történelem, Udvari etikett/intrika, Vallásismeret

[Orwella Egyedi fohászeit lásd a 85. oldalon.](#)

Orwella-paplovag (Kard lovagrend)

Iskola pontértéke: 8 KAP (81 IAP)

Orwella, a Kitaszított, a Rettenet és a Kárhozat Asszonya. A gonoszság, a céltalan pusztítás, a betegségek, a rontások és az átkok patrónusa. Szimbóluma a fekete kígyók által körbeölelt szív. Követőinek legfőbb célja a káosz magjának elhíntése szerte a világon.

A Pusztító erő útjának eszmeiségét követő paplovagok és lovagok képezik az orwellánus erők derékhadát. Váraik Toronban, a Városállamokban és Gro-Ugonban találhatóak, ahol mindenütt vasfegyelem uralkodik.

Nincs regula arra vonatkozóan, hogy a rend tagjainak miféle fegyverzettel kell bírniuk, ám az kivétel nélkül elmondható, hogy a nehéz, pusztító erejű közelharc fegyvereket forgatják leginkább. Fénytelen, éjfélete teljes vértjüket csak nagyritkán egészítik ki közepes pajzsukkal. *(Az iskoláról bővebb információ a PPL I. 116. oldalán található.)*

Az Orwella-paplovag különleges előnyei és hátrányai:

- I. Orwella követői számára a Halál és a Lélek szférák érhetőek el. Ezen kívül istenük néhány egyedi fohással is felruházta papjait, amelyeket egyetlen más istenség papjai sem ismernek. Természetesen megkapják a Kegyelt Hátteret, illetve a hívek révén kapott támogatás, további járulékos előnyhöz juttathatja őket. (16 IAP)
- II. Senki nem tudja miért, de Orwella sokkal nehezebben képes égi hatalmából a férfiak számára juttatni, mint a papnőknek. Paplovagjai minden egyes Tapasztalati szinten legfeljebb 4 Kegy pontot vásárolhatnak szabad KAP-jukból. (-1 IAP)
- III. A Kard-paplovag, induló vagyonán (1k6 arany) túl, a játék kezdetén saját fegyverzettel rendelkezik, amelyért nem kell pénzzel fizetnie, azt a rend biztosítja tagjainak a hit ellenségeivel való harchoz. A fegyverzet tartozékai: harci ló, éjsötét acél teljesvértezett megfelelő sisakkal, választott közelharc fegyver. Természetesen a lovag megkapja a szent szimbólumát is. (6 IAP)

Az Orwella-paplovag induló képzettségei 1. Tapasztalati szinten (42 IAP):

Képzettség	Fok
Állatismeret (hátasok)	2. fok
Élettan	1. fok
Fájdalomtűrés	2. fok
Fegyverhasználat	3. fok
Fegyverhasználat vagy Pajzshasználat	2. fok
Fegyverhasználat	2. fok
Fegyverismeret	2. fok
Hadvezetés	2. fok
Harcéri gyakorlat	2. fok
Heraldika	2. fok
Írás/olvasás	2. fok

Lélektan	2. fok
Lovaglás	3. fok
Pusztakezes harc	2. fok
Pusztítás	1. fok
Számтан/mértan	1. fok
Térképészet	1. fok
Történelem	2. fok
Udvari etikett	2. fok
Vakharc	2. fok
Vallásismeret (Orwella)	3. fok
Vértviselet	3. fok

Az Orwella-paplovag képzettségei, melyeket rendjétől az Oktatás képzettség 4. foka által nyújtott előnnyel tanulhat (18 IAP):

Állatismeret (hátasok), Ékesszólás, Élettan, Fájdalomtűrés, Fegyverhasználat, Fegyverismeret, Hadvezetés, Harctéri gyakorlat, Heraldika, Herbalizmus, Írás/olvasás, Kínzás, Kultúra, Legendaismeret, Lélektan, Lovaglás, Művészetek, Nyelvtudás, Orvoslás, Orvtámadás, Pajzshasználat, Pszi (pyarroni), Pusztakezes harc, Pusztítás, Számтан/mértan, Térképészet, Történelem, Udvari etikett, Vakharc, Vallásismeret, Vértviselet

[Orwella Egyedi fohászait lásd a 85. oldalon.](#)

Uwel-paplovag

Iskola pontértéke: 8 KAP (83 IAP)

A Bosszúállás Atyja mindenféle ideológiától mentes, öntörvényű, szenvtelen és rendíthetetlen istenség, aki hasonlókat vár el követőitől. Paplovagjai – hovatartozástól függetlenül – azok helyett állnak bosszút, akik maguk képtelenek lennének rá. Önálló és egyenrangú rendházaik a földrész majd minden szegletében megtalálhatóak. Három ismert szent jelképe a hóhérbárd, a vasalt ököl és a tizenhárom csomóra kötött hurok.

Előszereettel viselik koromfekete, jeltelen nehézvértjüket, de ha a szükség úgy hozza, minden gond nélkül félreteszik egy időre. Előszereettel forgatnak uruk szent jelképeire utaló fegyvereket. (Az iskoláról bővebb információ a PPL I. 123., illetve az ÚTK 102. oldalán található. Az iskola alábbi leírása – az induló és oktatott képzettségek tekintetében – némileg eltér az ÚTK-ban találhatóétól. Ennek oka, hogy az – mármint az ÚTK-s verzió – nem az ÚTK szabályainak megfelelően lett kidolgozva.)

Az Uwel-paplovag különleges előnyei és hátrányai:

- I. Uwel paplovagjai számára az Élet, a Halál és a Lélek szférák érhetőek el. Ezen kívül istenük néhány egyedi fohással is felruházta papjait, amelyeket egyetlen más istenség papjai sem ismernek. Mégis nagyon ritka közöttük az olyan, aki a szakrális hatalmát fejlesztené a fegyverforgató tudományának kárára. Természetesen megkapják a Kegyelt Hátteret, illetve a hívek révén kapott társadalmi megbecsülés, további járulékos előnyhöz juttathatja őket. (16 IAP)
- II. Uwel lovagja, induló vagyonán (1k6 arany) túl, a játék kezdetén saját páncélzattal rendelkezik, amelyért nem kell pénzzel fizetnie, rendháza adta össze a rendet támogatók, bosszút kérők javaiból. A páncélzat tartozékai: harci ló, választott fegyver, acél félvértzet és hozzá való sisak; egyes rendházak paplovagjainál a vértzet gyakori kiegészítő eleme a vállvasak fölé emelkedő baljóslatú angyalszárny. Természetesen a lovag megkapja a szent szimbólumát is. (6 IAP)

Az Uwel-paplovag induló képzettségei 1. Tapasztalati szinten (45 IAP):

Képzettség	Fok
Állatismeret (hátasok)	2. fok
Élettan	2. fok
Fájdalomtűrés	2. fok
Fegyverhasználat	3. fok
Fegyverhasználat vagy Pajzshasználat	2. fok
Hadvezetés	2. fok
Harctéri gyakorlat	2. fok
Heraldika	2. fok
Írás/olvasás	2. fok
Jog/törvénykezés	2. fok
Lélektan	2. fok
Lovaglás	3. fok
Művészetek (rajzolás)	1. fok

Pusztítás	2. fok
Számтан/mértan	2. fok
Térképészet	2. fok
Történelem	2. fok
Udvari etikett	2. fok
Vallásismeret (pyarroni)	3. fok
Vértviselet	3. fok

Az Uwel-paplovag képzettségei, melyeket rendjétől az Oktatás képzettség 4. foka által nyújtott előnnyel tanulhat (16 IAP):

Állatismeret (hátasok), Ékesszólás, Élettan, Fájdalomtűrés, Fegyverhasználat, Fegyverismeret, Hadvezetés, Harctéri gyakorlat, Heraldika, Herbalizmus, Írás/olvasás, Jog/törvénykezés, Kultúra, Legendaismeret, Lélektan, Lovaglás, Művészetek, Nyelvtudás, Orvoslás, Pajzshasználat, Pszi (pyarroni), Pusztítás, Számтан/mértan, Térképészet, Történelem, Udvari etikett, Vallásismeret, Vértviselet

(Forrás: Új Törvénykönyv 102. oldal)

[Uwel Egyedi fohászeit lásd a 86. oldalon.](#)

Pyarroni inkvizítorok**Iskola pontértéke: 2 KAP (21 IAP)**

Az Inkvizítorok Szövetségének tagjai nem köthetők szorosan egyetlen istenhez sem, de többségükben Adron, Dreina, Kyel és Uwel kegyeltjei közül kerülnek ki. Az inkvizítori rang a Szövetség előjárói által adományozott tisztség. Az Inkvizítorok Szövetsége folyamatosan nyomon követi a példás életvitelű, cselekedetű, gondolkodású, pyarronhű kegyelteket. Amennyiben elvárásaik beigazolódnak, a Szövetség felajánlja nekik a lehetőséget, hogy csatlakozzanak és a szervezet szolgálatában hasznosítsák képességeiket. Bár a legtöbb kiszemelt sosem készült inkvizítornak, de mivel ez hatalmas megtiszteltetés csak nagyon ritkán szokták visszautasítani. A Szövetségen belül három irányzat van, melyek átfedésben vannak, néha össze is mosódhatnak:

- Az első csoportba tartoznak a Pyarront s elveit fegyverrel védők. Ők azok, akik az ellenséget kipurgálják, a veszedelmes ígahirdetőket tűzzel-vassal üldözik, és ők az elsők, akik behatolnak az ellenséghez. A papi szék öklei ők, gyakran előbb ütnek, és csak utána kérdeznek.
- A második csoport az, ami nyomravezeti az elsőt. Ők a felderítők, információkat gyűjtenek, megfigyelnek, gyanús eseményeket vizsgálnak ki, vagy gyanús személyeket követnek. Ők az egyház láthatatlan szemei és fülei, rangjukat, gyakran még kinézetüket is álcázva utaznak, nyomoznak, keresik a bizonyítékokat. Nem a fegyveres harc az elsődleges feladatuk, de egyrészt meg kell tudni védeniük magukat, másrészt néha nincs idő riasztani az „öklöket” s saját kezükkel kell igazságot szolgáltatniuk.
- A harmadik csoport általában már csak az előzőek után jut szerephez. Jogtudorok, hitvitázók, akik a vétkesek s hitszegők pereit vezetik, kihallgatják az eretnekeket, vitába szállnak az eltévelyedettekkel. Napjaik többségét fóliánsok felett görnyedve töltik, fordítanak, hitértelmezést végeznek, erkölcsi, törvényi és jogi alapot nyújtanak a Szövetség tetteire.

A Szövetség kiterjedt rendhálózatot tart fenn Ynevszerte. Területileg két csoportra oszthatók. Északföldre népeire Ereni központtal az Északi Főinkvizítor felügyel. A Déli Főinkvizítor természetesen Új-Pyarronban székel és a Délvidék ügyeit intézi. Egyházak felett állnak, még a főpapok sem igen szegülhetnek szembe velük. A hit védelmezését, ellenségeinek eltiprását fogadták szent esküvessel, s ha kell, bármilyen eszközt felhasználnak ezen céljaik elérése érdekében.

Az Inkvizítorok különleges előnyei és hátrányai:

I. Inkvizítor legkorábban 5. szinten válhat valakiből, addigi példamutató életével és tetteivel igazolva elszántságát a pyarroni eszmék és vallás iránt. De nagyon ritka hogy ilyen alacsony szinten meghívjanak valakit a Szövetségbe.

- II. Ha a kegyelt elfogadja a felkérést, akkor inkvizítorrá válik. Megkapja a Rang (3) előnyt és inentől az egyház felett álló személy lesz, egy hatalmas szervezettel a háta mögött, mely a legkínosabb szituációkat is el tudja simítani, ha kell. (18 IAP)
- III. Az inkvizítor megmarad ugyanannak, aki volt, bármikor visszatérhet mestereihez, hogy tudását bővítse, azonban a Szövetség lehetőséget nyújt minden tagjának, hogy bármely, eddig nem oktatott Misztikus képzettséget – és azok esetleges követelményeit – a 4. fokú oktatás előnyeivel elsajátítson. (3 IAP)
- IV. Az inkvizítor megkapja hatalmának szimbólumait, melyről bárki beazonosíthatja: inkvizítori nyakék, egy káma és egy bíbor palást.

Figyelem! Minden KM nagyon alaposan – annak a későbbi játékot érintő következményeit is mérlegelve – gondolja meg, hogy bármely játékosát ekkora hatalommal ruházza fel!

Dzsad panteon

Dzsah-pap

Iskola pontértéke: 7 KAP (74 IAP)

A Gazdagság Útjának ígértetői, a polgárok, földművesek, pásztorok kasztjának papjai. Mind-mind sokat látott, koros emberek, akik évtizedek óta gyakorolták foglalkozásukat, amikor istenük hívása a papi pályára terelte őket. Eredeti hivatásukat mindegyikük igen magas fokon űzi. Életük delén válnak a Dzsah ígértetőivé, kasztársaik védelmezőivé, gyámolítóivá. Nem ritkán bírnak társadalmi és/vagy anyagi háttérrel. Szent jelképük a díszes vésett ellátott arany pecsétnyomó.

Nem tartják sokra a fegyverforgatás tudományát, többségükben nem is rendelkeznek harci képzettségekkel. Hacsak tehetik, elkerülik az ilyen konfliktusokat, de ha ilyesmitől kell tartaniuk, inkább testőrökkel vetetik körbe magukat. *(Az iskoláról bővebb információ a PPL I. 134. oldalán található.)*

A Dzsah-pap különleges előnyei és hátrányai:

- I. Dzsah papjai számára az Élet és a Lélek szférák érhetőek el. Ezen kívül istenük néhány egyedi fohással is felruhazza papjait, amelyeket egyetlen más istenség papjai sem ismernek. Természetesen megkapják a Kegyelt Háttérrel, illetve a hívek révén kapott társadalmi megbecsülés, további járulékos előnyhöz juttathatja őket. (18 IAP)
- II. Mivel Dzsah papjait életük delén szólítja ígértetői sorába, minden Dzsah-pap legalább a IV. korkategóriába (meglett) tartozik. *Ennek kapcsán javallott a „Korkategória-függő karakteralkotás” opcionális szabályait alkalmazni, lásd 153. oldal.*
- III. Dzsah, amennyiben a szükség úgy hozza, szorult helyzetben néhány darab pénzermével „kisegíti” követőit. Számuk sosem haladhatja meg a pap Tapasztalati szintjének háromszorosát. Az érmék mindenkor a pap zsebében, vagy erszényében jelennek meg, fajtájukat tekintve tipikusan a legnagyobb értékű helyi pénzegységből kerülnek ki. Két ilyen segítségnyújtás közt legalább egy ötnök kell elteltie, és valóban csak indokolt esetben (és a szükséges mértékben) történik meg az isteni beavatkozás. (4 IAP)
- IV. Dzsah papjai induló vagyonukon (1k6 arany) kívül, csupán szent szimbólumukat, illetve néhány kegytárgyat kapnak rendjüktől. (1 IAP)

A Dzsah-pap induló képzettségei 1. Tapasztalati szinten (36 IAP):

Képzettség	Fok
Ékesszólás	2. fok
Értékbecslés	2. fok
Írás/olvasás	3. fok
Jog/törvénykezés	2. fok
Legendaismeret	2. fok
Lélektan	2. fok
Nyelvtudás	3. fok
Nyelvtudás	2. fok

Politika/diplomácia	2. fok
Szakma	4. fok
Szakma	3. fok
Történelem	2. fok
Udvari etikett	2. fok
Vallásismeret (dzsah)	3. fok

A Dzsah-pap képzettségei, melyeket rendjétől az Oktatás képzettség 4. foka által nyújtott előnnyel tanulhat (15 IAP):

Alkímia, Ékesszólás, Élettan, Értékbecslés, Heraldika, Herbalizmus, Írás/olvasás, Jog/törvénykezés, Kultúra, Legendaismeret, Lélektan, Méregkeverés/semlegesítés, Művészetek, Nyelvtudás, Orvoslás, Ősi nyelv, Politika/diplomácia, Pszi (pyarroni), Szakma, Számtan/mértan, Térképészet, Történelem, Udvari etikett, Vallásismeret

[Dzsah Egyedi fohászeit lásd a 86. oldalon.](#)

Doldzsah-pap

Iskola pontértéke: 1 KAP (14 IAP)

A Dicsőség Útjának papjai a dzsad tolvajok és harcosok kasztjának vezetői és segítői. A legfőbb érték számukra a hírnév, és hogy már életükben legendák szóljanak tetteikről, így nem csoda, hogy a dzsad történelem sok-sok hőse közülük került ki. Pappá válásuk előtt vagy valamelyik tolvajcéh tagjai, vagy pedig szabad harcosok, hadzsik voltak. A hívást követően felkeresik valamely mecsetet, ahol felkészítik őket a papi hivatásra. Szent szimbólumként a kék ékköves thadzsijuk szolgál.

Mindannyian kivételes ügyességgel forgatják szent thadzsijukat. Céljaik elérése érdekében nem válogatnak az eszközökben, a regulájuk sem tiltja, hogy más fegyverek forgatását is gyakorolják. *(Az iskoláról bővebb információ a PPL I. 136. oldalán található.)*

A Doldzsah-pap különleges előnyei és hátrányai:

- I. Doldzsah papjává kizárólag az válhat, aki élete során tetteivel felkeltett az istenség érdeklődését. Ezen felül rendelkeznie kell a Vallásismeret (dzsad vagy Doldzsah) képzettség 2. fokával. Az istenség hívása, kivétel nélkül a tapasztalt főket érinti meg, tehát az alanyuk legalább 4. Tapasztalati szintű harcosnak vagy tolvajnak kell lennie, és a III. korszak kategóriába (középkorú) kell, hogy tartozzon. A fenti körülmények isteni akarattal való párosulása esetén a karakter ingyen megkapja a Kegyelt Hátteret. Számára a Természet és a Lélek szférák válnak elérhetővé. Ezen kívül Doldzsah néhány egyedi fohással is felruházta papjait, amelyeket egyetlen más istenség papjai sem ismernek. (11 IAP)
- II. Doldzsah papjai számára a beavatást követően – saját Kp-ikból – a tanulóéveik alatt kötelező elsajátítani a Fegyverhasználat (thadzsik), a Legendaismeret és a Történelemismeret képzettségek 3. fokát.

A Doldzsah-pap képzettségei, melyeket rendjétől az Oktatás képzettség 4. foka által nyújtott előnnyel tanulhat (3 IAP):

Ékesszólás, Fájdalomtűrés, Fegyverhasználat, Fegyverismeret, Harctéri gyakorlat, Heraldika, Írás/olvasás, Kultúra, Legendaismeret, Lélektan, Nyelvtudás, Pszi (pyarroni), Pusztakezes harc, Történelem, Udvari etikett, Vakharc, Vallásismeret

Név	Idői.	Sebzés	KÉ	TÉ	VÉ
Thadzsi	5	1k10+1	5	10	9
M.kat.	Ár	Lef.	Fegyvt.	Átüt.	STP
3.(e.kard)	1a	igen	igen	nem	20

[Doldzsah Egyedi fohászeit lásd a 88. oldalon.](#)

Galradzsa-pap

Iskola pontértéke: 7 KAP (74 IAP)

Galradzsa Tapasztalás Útját járó papjai utazók gyerekkoruktól fogva. Ki vándorkereskedő apjával, ki egy nagyvezír írnokaként rója a mérföldeket. Pappá válásuk hosszú évekre telik, miközben tovább folytatják vándorútjukat a sivatagban. Néha még azon túlra is eljutnak, olyanokat tapasztalnak, amit a legtöbb dzsad sosem él át. Később, immár pappá szentelve egyedül, vagy egy fiatal tanítvánnyal az oldalukon tovább folytatják az utazást. A tapasztalataikat időnként továbbadják a nagymecsetek írnokainak, kik gondosan ápolják ezt a tudást. Szent szimbólumuk a göcsörtös, okkerszínű sáhruhfa bot.

Szükséges rosszként tekintenek fegyverforgatás tudományára. Ha csak tehetik, nem oltanak ki életet. Mivel fogadalmuknak hála egyfolytában úton vannak, a könnyű, könnyen kezelhető és karban tartható fegyvereket részesítik előnyben. *(Az iskoláról bővebb információ a PPL I. 136. oldalán található.)*

A Galradzsa-pap különleges előnyei és hátrányai:

- I. Galradzsa papjai számára az Élet és a Természet szférák érhetőek el. Ezen kívül istenük néhány egyedi fohással is felruhazza papjait, amelyeket egyetlen más istenség papjai sem ismernek. Természetesen megkapják a Kegyelt Háttérrel, illetve a hívek révén kapott társadalmi megbecsülést, további járulékos előnyhöz juttathatja őket. (18 IAP)
- II. Mivel Galradzsa papjainak kitanítása ráérős, hosszú éveket vesz időbe, minden Galradzsa-pap „induláskor” legalább a II., de nem ritkán a III. korszak kategóriába tartozik. *Ennek kapcsán javallott a „Korszak kategória-függő karakteralkotás” opcionális szabályait alkalmazni, lásd 153. oldal.*
- III. Galradzsa papjai Kegy pontok felhasználása nélkül korlátlan alkalommal képesek Tapasztalati szintjükkel megegyező erősítéssel citálni a Rendreutasítás fohását, melyhez csupán szent szimbólumukat kell a magasba emelniük. (2 IAP)
- IV. Galradzsa papjai induló vagyonukon (1k6 arany) kívül, csupán szent szimbólumukat, illetve néhány kegytárgyat kapnak rendjüktől. (1 IAP)

A Galradzsa-pap induló képzettségei 1. Tapasztalati szinten (37 IAP):

Képzettség	Fok
Állatismeret (sivatagok)	2. fok
Ékesszólás	2. fok
Fájdalomtűrés	2. fok
Fegyverhasználat	2. fok
Futás	2. fok
Helyismeret	3. fok
Helyismeret	2. fok
Herbalizmus	2. fok
Időjósítás	1. fok
Írás/olvasás	3. fok
Kultúra	2. fok
Legendaismeret	1. fok
Lélektan	2. fok

Lovaglás*	3. fok
Nyelvtudás	3. fok
Nyelvtudás	2. fok
Nyelvtudás	2. fok
Történelem	2. fok
Vadonjárás (sivatagok)	3. fok
Vallásismeret (dzsad)	3. fok

A Galradzsa-pap képzettségei, melyeket rendjétől az Oktatás képzettség 4. foka által nyújtott előnnyel tanulhat (16 IAP):

Állatismeret, Ékesszólás, Élettan, Fájdalomtűrés, Fegyverhasználat, Futás, Helyismeret, Heraldika, Herbalizmus, Időjósítás, Írás/olvasás, Jog/törvénykezés, Kultúra, Legendaismeret, Lélektan, Lovaglás, Művészetek, Nyelvtudás, Nyomolvasás, Orvoslás, Ősi nyelv, Politika/diplomácia, Pszichológia (pyarroni), Számтан/mértan, Térképészet, Történelem, Udvari etikett, Vadonjárás (sivatagok), Vallásismeret

** A dzsadak ugyan ismerik és használják is a lovakat, de nem épp hosszú sivatagi utakra, ezért a karakter mindaddig csupán a tevéket tudja biztonságosan megülni, amíg el nem sajátítja az állatismeret (hátasok) képzettséget a megfelelő fokon.*

[Galradzsa Egyedi fohászeit lásd a 90. oldalon.](#)

Dervis**Iskola pontértéke: 6 KAP (64 IAP)**

A különféle dervisrendeket a pyarroni analógia szerint leginkább harcos szerzetesi közösségeknek tekinthetjük. A dzsad panteon sajátosságának hála ezek a kegyeltek nem egy konkrét istenséghez, hanem mindháromhoz együttesen fordulnak imáikkal. Az első rendek a Gorvik és az emírségek közti összecsapások idején jöttek létre. Tagjai mindannyian kivételes szellemi és fizikai képességekkel bírnak. Békeidőben meditációval és önzetlen segítségnyújtással telnek mindennapjaik. A jobb kezükben forgatott jatagánjuk egyben a szent szimbólumuk.

Kivétel nélkül a kétkezes harc mesterei, akik hagyományosan két jatagánt forgatnak. Egyes rendjeik szemében elfogadható a könnyű bőrvértek, ritkábban a sodronyíngek viselete. *(Az iskoláról bővebb információ a PPL I. 137. oldalán található.)*

A dervisek különleges előnyei és hátrányai:

- I. A dervisek számára csak igen korlátozott szakrális hatalom érhető el. Egyrészt ismerik az Általános fohászokat, továbbá Dzsah, Doldzsah és Galradzsa Kis Arkánumba tartozó egyedi fohászait. (Az egyszerűség kedvéért, hacsak ezt a leírás másképp nem mondja, Kis Arkánumba tartoznak a 20-nál alacsonyabb Kegy pont igényű fohászok.) Természetesen megkapják a Kegyelt Háttérrel, illetve a hívek révén kapott társadalmi megbecsülés, további járulékos előnyhöz juttathatja őket. (16 IAP)
- II. A derviseknek az égiekhez való sajátos viszonya okán nincs lehetőségük a Vallásismeret képzettség 3. fok fölé történő emelésére. Pontosabban ezt csak akkor tehetik meg, ha valamely istenség saját papjai közé invitálja az illetőt. Ekkor azonban a panteon másik két tagja megvonja a dervistől a kegyét, azaz a továbbiakban többé már nem elérhetőek számára azoknak egyedi varázslatai.
- III. A dervisek induló vagyonukon (1k6 arany) kívül, csupán két jatagánjukat, illetve hófehér tunikájukat kapják rendjüktől. (2 IAP)

A dervisek induló képzettségei 1. Tapasztalati szinten (36 IAP):

Képzettség	Fok
Állatismeret (sivatagok)	2. fok
Élettan	2. fok
Fájdalomtűrés	3. fok
Fegyverhasználat (jatagán)	3. fok
Futás	2. fok
Harcéri gyakorlat	2. fok
Herbalizmus	2. fok
Írás/olvasás	2. fok
Kétkezes harc	3. fok
Lélektan	2. fok
Orvoslás	2. fok
Történelem	2. fok
Udvari etikett	1. fok
Vadonjárás (sivatagok)	3. fok
Vallásismeret (dzsad)	3. fok

A dervisek képzettségei, melyeket rendjétől az Oktatás képzettség 4. foka által nyújtott előnnyel tanulhat (10 IAP):

Akrobatika, Állatismeret, Ékesszólás, Élettan, Fájdalomtűrés, Fegyverhasználat, Futás, Harci láz, Harctéri gyakorlat, Herbalizmus, Írás/olvasás, Kétkezes harc, Lélektan, Orvoslás, Történelem, Udvari etikett, Vadonjárás (sivatagok), Vallásismeret, Vértviselet

[A Dervisek Egyedi fohászait lásd a 86. oldalon.](#)

Kyr panteon

Tharr-pap

Iskola pontértéke: 7 KAP (69 IAP)

Tharr a Háromfejű. A teremtés, a pusztítás és a sors szörnyistene, aki a káoszban rejlő folytonos megújulást, mint a világot uraló legfőbb eszmeiséget, mindennél többre tartja. Hite gyakorlatilag Toron államvallása, de szektáit a kontinens bármely szegletében megtalálhatjuk. Papjai minden esetben véráldozatot mutatnak be neki, így az emberáldozat is elfogadott. Kivétel nélkül öntörvényű törtető intrikus mindegyikük, akik azonban a birodalom belső egyensúlyának legfőbb őrzői. Előszerttel vetnek be színpadias, tömegre ható fohászokat, de nem idegenkednek a káosz fohászok (lásd 154. oldal) alkalmazásától sem. Szent jelképén a három fejének stilizált egyvelege látható.

A hagyományok alapján kígyókardot forgatnak, bár hacsak egy mód van rá, másokkal végeztetik el az ilyesfajta feladatokat. Nehezebb vértetek vagy pajzsokat sosem használnak, alantas és tőlük idegen dolgok ezek. (Az iskoláról bővebb információ a PPL II. 18., illetve az ÚTK 92. oldalán található. Az iskola alábbi leírása – az induló és oktatott képzettségek tekintetében – némileg eltér az ÚTK-ban találhatóétól. Ennek oka, hogy az – mármint az ÚTK-s verzió – nem az ÚTK szabályainak megfelelően lett kidolgozva.)

A Tharr-pap különleges előnyei és hátrányai:

- I. Tharr papjai számára a Halál és a Lélek szférák érhetőek el. Ezen kívül istenük néhány egyedi fohással is felruhazza papjait, amelyeket egyetlen más istenség papjai sem ismernek. Természetesen megkapják a Kegyelt Háttérrel, illetve a hívek révén kapott társadalmi megbecsülés, további járulékos előnyhöz juttathatja őket. (18 IAP)
- II. Tharr papjai induló vagyonukon (1k6 arany) kívül, csupán szent szimbólumukat, illetve néhány kegytárgyat kapnak rendjüktől. (1 IAP)

A Tharr-pap induló képzettségei 1. Tapasztalati szinten (34 IAP):

Képzettség	Fok
Alkímia	1. fok
Ékesszólás	2. fok
Élettan	2. fok
Fegyverhasználat (egykezes kardok)	2. fok
Herbalizmus	2. fok
Írás/olvasás	3. fok
Kínzás	2. fok
Legendaismeret	1. fok
Lélektan	2. fok
Méregkeverés/semlegesítés	2. fok
Nyelvtudás	3. fok
Nyelvtudás	2. fok
Orvtámadás	2. fok
Politika/diplomácia	2. fok
Számтан/mértan	1. fok
Történelem	2. fok
Udvari etikett/intrika	2. fok

Vallásismeret (kyr)

3. fok

A Tharr-pap képzettségei, melyeket rendjétől az Oktatás képzettség 4. foka által nyújtott előnnyel tanulhat (16 IAP):

Alkímia, Ékesszólás, Élettan, Fegyverhasználat, Heraldika, Herbalizmus, Írás/olvasás, Jog/törvénykezés, Kínzás, Kultúra, Legendaismeret, Lélektan, Méregkeverés/semlegesítés, Művészetek, Nyelvtudás, Orvoslás, Orvtámadás, Ósi nyelv, Politika/diplomácia, Pszi (pyarroni), Számтан/mértan, Térképészet, Történelem, Udvari etikett/intrika, Vallásismeret

(Forrás: Új Törvénykönyv 92. oldal)

[Tharr Egyedi fohászait lásd a 92. oldalon.](#)

Tharr-pap (Sanquinator)

Iskola pontértéke: 7 KAP (74 IAP)

Tharr a Háromfejű. A teremtés, a pusztítás és a sors szörnyistene, aki a káoszban rejlő folytonos megújulást, mint a világot uraló legfőbb eszmeiséget, mindennél többre tartja. Papjai egyik legjelesebb szektáját a Sanquinatorok, azaz Vérsztítók néven ismerik birodalom szerte. Tevékenységi körük, lelkületük megegyezik a hétköznapi Tharr-papokéval. A legfőbb különbség az, hogy ők a véráldozat segítségével képesek isteni Kegyhez jutni, továbbá a vérrel kapcsolatos rituáléik kiemelkedően erősek. Szent jelképén a három fejének stilizált egyvelege látható.

A hagyományok alapján ők is kígyókardot forgatnak. Áldozótöreibet a véráldozat során használják. Hagományosan fekete-vörös ruházatot viselnek, fekete szarvsapkával és vörös arcfestéssel kiegészítve. (Az iskoláról bővebb információ a PPL II. 20. oldalán található.)

A Tharr-pap különleges előnyei és hátrányai:

- I. A Sanquinatorok papi fogadalmuk értelmében kizárólag a Halál szférába tartozó fohászokat képesek alkalmazni. Ezen kívül istenük néhány egyedi fohással is felruhazza papjait, amelyeket egyetlen más istenség papjai sem ismernek. Természetesen megkapják a Kegyelt Háttérrel, illetve a hívek révén kapott társadalmi megbecsülés, további járulékos előnyhöz juttathatja őket. (18 IAP)
- II. A Sanquinatorok Tharr kegyelméből különös tehetséggel bírnak a vérrel kapcsolatos összes fohász citálásához. Játéktechnikailag ez azt jelenti, hogy minden ilyen fohász az ő esetükben a szokásos Kegy pont háromnegyedébe kerül. Például egy 6 Kegy pontos fohász számukra csak 5 Kegy pontba kerül. (2 IAP)
- III. A Sanquinatorok nem képesek szokásos módon, imával visszanyerni Kegy pontjaikat. Ehelyett egy liternyi friss vért igénylő szertartást kell végrehajtaniuk. A vér sem természetes, sem mágikus úton nem lehet tartósítva és nem származhat Tharrnak kedves személytől vagy állattól. Kinyeréséhez áldozótöreibet kell használniuk. Az akár 6 kör alatt végrehajtható rítus során az arcukra, kezeikre és a mellkasukra kell felróni a jeleket, majd a maradék vért meg is kell inniük. A 6. kör végére azonnal hozzájutnak a maximális Kegy pontjainak tizedével megegyező Kegy ponthoz, majd minden további perc (6 kör) elteltével ugyanennyihez. A folyamat további koncentrációt nem igényel és egészen addig tart, míg Kegy pontjai száma el nem éri a maximumot, vagy amíg nem intéz a pap fohászt az istenéhez. A feltöltődés akkor is megszakad, ha a testükre rótt jelek megtörnek. A napi imák számának korlátozása rájuk is érvényes, azzal a kitételrel, hogy ha a rituáléval a maximális Kegy pont felénél többet nyer így vissza a pap, az két imának számít a napi nyolcból. (1 IAP)

IV. Tharr papjai induló vagyonukon (1k6 arany) kívül, áldozótöreibet, szent szimbólumukat, illetve néhány kegytárgyat kapnak rendjüktől. (1 IAP)

A Tharr-pap induló képzettségei 1. Tapasztalati szinten (36 IAP):

Képzettség	Fok
Alkímia	1. fok
Ékesszólás	2. fok
Élettan	2. fok
Fegyverhasználat (egykezes kardok)	2. fok
Fegyverhasználat (tör jellegű fegyverek)	2. fok
Herbalizmus	2. fok
Írás/olvasás	3. fok
Kínzás	2. fok
Legendaismeret	1. fok
Lélektan	2. fok
Méregkeverés/semlegesítés	2. fok
Nyelvtudás	3. fok
Nyelvtudás	2. fok
Orvtámadás	2. fok
Politika/diplomácia	2. fok
Számтан/mértan	1. fok
Történelem	2. fok
Udvari etikett/intrika	2. fok
Vallásismeret (kyr)	3. fok

A Tharr-pap képzettségei, melyeket rendjétől az Oktatás képzettség 4. foka által nyújtott előnnyel tanulhat (16 IAP):

Alkímia, Ékesszólás, Élettan, Fegyverhasználat, Heraldika, Herbalizmus, Írás/olvasás, Jog/törvénykezés, Kínzás, Kultúra, Legendaismeret, Lélektan, Méregkeverés/semlegesítés, Művészetek, Nyelvtudás, Orvoslás, Orvtámadás, Ősi nyelv, Politika/diplomácia, Pszi (pyarroni), Számтан/mértan, Térképészet, Történelem, Udvari etikett/intrika, Vallásismeret

[Tharr Egyedi fohászait lásd a 92. oldalon.](#)

Tharr-pap (Khótorr)

Iskola pontértéke: 6 KAP (64 IAP)

Tharr a Háromfejű. A teremtés, a pusztítás és a sors szörnyistene, aki a káoszban rejlő folytonos megújulást, mint a világot uraló legfőbb eszmeiséget, mindennél többre tartja. Prédikátorai, akik fogadalmuk szerint sosem hajthatják kétszer egymás után ugyanott álomra fejüket, folyvást úton vannak és hirdetik Tharr tanítását. Szintén fogadalmuk okán szegénységben, alamizsnán tengődve élnek le napjaikat, vagy ha a szükség úgy hozza, tolvajlásra adják fejüket. Kevésbé dolyfősek Tharr „valódi” papjainál, az egyszerű népek sokkalta közelebb valónak érzik ezeket az intelligens, de ravasz férfiakat. Szent jelképén a három fejének stilizált egyvelege látható.

A hagyományok alapján nem méltóak a kígyó kard használatára. Idegen tőlük a fegyveres küzdelem, ha kell, egyszerű hétköznapi fegyvereket forgatnak. Szent szimbólumukat, tetoválásként, a szívük felett hordják, amely hatalmát akkor sem veszíti el, ha a rajzolata valamely sérülés folytán megtörik. Hagyományosan földszínű vagy piszkos kék incognót viselnek, kiegészítve rendjük jellegzetes sapkájával. *(Az iskoláról bővebb információ a PPL II. 21. oldalán található.)*

A Tharr-pap különleges előnyei és hátrányai:

- I. A Khótorr papi fogadalmuk értelmében kizárólag a Halál és a Lélek szférába tartozó fohászokat képesek alkalmazni. Azzal a megkötéssel, hogy a Nagy Arkánium rituáléi közé tartozókat sosem vehetik szájukra. (Az egyszerűség kedvéért, ott ahol ez nem egyértelmű a 20 vagy annál több Kegye pont igényű rituálék tartoznak a Nagy Arkánumba.) Ezen kívül istenük néhány egyedi fohással is felruházta papjait, amelyeket egyetlen más istenség papjai sem ismernek. Természetesen megkapják a Kegye Hátteret, illetve a hívek révén kapott társadalmi megbecsülés, további járulékos előnyhöz juttathatja őket. (18 IAP)
- II. Tharr papjai induló vagyonukon (1k3 arany) kívül, vándorbotjukat és kolduló edényüket kapják meg rendjüktől. (1 IAP)

A Tharr-pap induló képzettségei 1. Tapasztalati szinten (30 IAP):

Képzettség	Fok
Álcázás/álruha	1. fok
Ékesszólás	3. fok
Fegyverhasználat	2. fok
Helyismeret	2. fok
Helyismeret	2. fok
Írás/olvasás	3. fok
Legendaismeret	1. fok
Lélektan	3. fok
Lopódzás	10%
Nyelvtudás	3. fok
Nyelvtudás	2. fok
Történelem	2. fok

Udvari etikett/intrika	2. fok
Vallásismeret (kyr)	3. fok
Zsebmetszés	10%

A Tharr-pap képzettségei, melyeket rendjétől az Oktatás képzettség 4. foka által nyújtott előnnyel tanulhat (15 IAP):

Álcázás/Álruha, Ékesszólás, Élettan, Fegyverhasználat, Helyismeret, Heraldika, Herbalizmus, Írás/olvasás, Jog/törvénykezés, Kultúra, Legendaismeret, Lélektan, Lopódzás, Művészetek, Nyelvtudás, Orvoslás, Orvtámadás, Ósi nyelv, Politika/diplomácia, Pszi (pyarroni), Rejtőzködés, Számтан/mértan, Térképészet, Történelem, Udvari etikett/intrika, Vallásismeret, Zsebmetszés

[Tharr Egyedi fohászait lásd a 92. oldalon.](#)

**Sogron-pap
(Őstüzek Urai)**

Iskola pontértéke: 6 KAP (64 IAP)

Orvoslás, Ősi nyelv, Politika/diplomácia, Pszi (pyarroni), Számtan/mértan, Térképészet, Történelem, Udvari etikett, Vallásismeret

[Sogron Egyedi fohászait lásd a 92. oldalon.](#)

Sogron egykor a kíváncsiság, a tudásvágy és a sors istene volt. Mára inkább a megtisztítás és az otthon melegének pártfogója. Toroni egyházszerkezete igen tagolt és összetett. Kibékíthetetlenül ellenségesek istenük ordani követőivel, illetve Morgena papjaival. Az Őstüzek Urai a tudásnak, a kutatásnak szentelik életüket. A régi hagyományok követői és őrzői ők, kik szüntelenül hajszolják a tudást istenük dicsőségére. Szent jelképük a kifeszített csuklyájú ércakra.

Nem tartják sokra a fegyverforgatás tudományát, sokuk fegyvert sem vesz a kezébe élete folyamán. Ha rákényszerülnek, egyszerű rövid kardot ragadnak. Általában tűzvörös dreggist viselnek, hajukat leborotváltják, vagy vörösre festik. (Az iskoláról bővebb információ a PPL II. 29. oldalán található.)

A Sogron-pap különleges előnyei és hátrányai:

- I. Sogron, toroni egyházszerkezetbe tartozó, papjai számára csak a Lélek és a Természet szférák érhetőek el. Ezen kívül istenük néhány egyedi fohással is felruhazza papjait, amelyeket egyetlen más istenség papjai sem ismernek. Természetesen megkapják a Kegyelt Háttérrel, illetve a hívek révén kapott társadalmi megbecsülés, további járulékos előnyhöz juttathatja őket. (18 IAP)
- II. Sogron ajándékként minden őket érő tűz alapú hatás erejéből 1 E-t le kell vonni. Ha a pap maximális Kegy pontjainak száma eléri a 20-at, akkor már 2 E-t, 40-től 3 E-t, 60-tól 4E-t, stb. Sogron papja ezt a védelmet, amennyiben úgy akarja, képes kiiktatni. (4 IAP)
- III. Sogron papjai induló vagyonukon (1k6 arany) kívül, csupán szent szimbólumukat, kobrafejes ébenfa botjukat illetve néhány kegytárgyat kapnak rendjüktől. (1 IAP)

A Sogron-pap induló képzettségei 1. Tapasztalati szinten (28 IAP):

Képzettség	Fok
Ékesszólás	2. fok
Heraldika	3. fok
Írás/olvasás	3. fok
Legendaismeret	1. fok
Lélektan	2. fok
Nyelvtudás	3. fok
Nyelvtudás	2. fok
Ősi nyelv (kyr)	2. fok
Történelem	3. fok
Udvari etikett	3. fok
Vallásismeret (kyr)	3. fok

A Sogron-pap képzettségei, melyeket rendjétől az Oktatás képzettség 4. foka által nyújtott előnnyel tanulhat (13 IAP):

Ékesszólás, Élettan, Fegyverhasználat, Heraldika, Herbalizmus, Írás/olvasás, Jog/törvénykezés, Kultúra, Legendaismeret, Lélektan, Művészetek, Nyelvtudás,

Sogron-pap (Lángvihar irányzat)

Iskola pontértéke: 6 KAP (64 IAP)

Sogron egykor a kíváncsiság, a tudásvágy és a sors istene volt. Mára inkább a megtisztítás és az otthon melegének pártfogója. Toroni egyházszerkezete igen tagolt és összetett. Kibékíthetetlenül ellenségesek istenük ordani követőivel, illetve Morgena papjaival. A Lángvihar irányzat tagjai kivétel nélkül heves és szenvedélyes követői Sogronnak. A káosz, a pusztítás vad, nyughatatlan és fanatikus letéteményesei. Komoly egyházszerkezettel sem rendelkeznek. Szent jelképük a kifeszített csuklyájú érckobra, melynek alakját pappá avatásukkor bőrükbe is beleégetik.

Nem egy közülük kiváló fegyverforgató, jobbára a rövidkarddal történő vívás mestere. A pajzsokat és vérteket nem kedvelik. Általában fekete vagy tűzvörös incognót viselnek, szellős köpönyeggel kiegészítve. (Az iskoláról bővebb információ a PPL II. 30. oldalán található.)

A Sogron-pap különleges előnyei és hátrányai:

- I. Sogron, toroni egyházszerkezetebe tartozó, papjai számára csak a Lélek és a Természet szférák érhetőek el. Ezen kívül istenük néhány egyedi fohással is felruhazza papjait, amelyeket egyetlen más istenség papjai sem ismernek. Természetesen megkapják a Kegyelt Háttérrel, illetve a hívek révén kapott társadalmi megbecsülés, további járulékos előnyhöz juttathatja őket. (18 IAP)
- II. Sogron ajándékként minden őket érő tűz alapú hatás erejéből 1 E-t le kell vonni. Ha a pap maximális Kegy pontjainak száma eléri a 20-at, akkor már 2 E-t, 40-től 3 E-t, 60-tól 4E-t, stb. Sogron papja ezt a védelmet, amennyiben úgy akarja, képes kiiktatni. (4 IAP)
- III. Sogron papjai induló vagyonukon (1k6 arany) kívül, csupán szent szimbólumukat, rövidkardjukat, nyakba akasztható parázstartójukat illetve néhány kegytárgyat kapnak rendjüktől. (1 IAP)

A Sogron-pap induló képzettségei 1. Tapasztalati szinten (25 IAP):

Képzettség	Fok
Álcázás/álruha	2. fok
Ékesszólás	2. fok
Fegyverhasználat (egykezes kardok)	2. fok
Helyismeret	2. fok
Írás/olvasás	3. fok
Legendaismeret	1. fok
Lélektan	2. fok
Nyelvtudás	3. fok
Nyelvtudás	2. fok
Pusztakezes harc	2. fok
Rejtőzködés	10%
Történelem	2. fok
Vallásismeret (kyr)	3. fok

A Sogron-pap képzettségei, melyeket rendjétől az Oktatás képzettség 4. foka által nyújtott előnnyel tanulhat (16 IAP):

Álcázás/álruha, Ékesszólás, Élettan, Építészeti, Fegyverhasználat, Helyismeret, Heraldika, Herbalizmus, Írás/olvasás, Jog/törvénykezés, Kultúra, Legendaismeret, Lélektan, Lopódzás, Művészetek, Nyelvtudás, Orvoslás, Ősi nyelv, Politika/diplomácia, Pszi (pyarroni), Pusztakezes harc, Rejtőzködés, Számтан/mértan, Térképészet, Történelem, Udvari etikett, Vallásismeret

[Sogron Egyedi fohászait lásd a 92. oldalon.](#)

Sogron-pap (Tűz táplálói)

Iskola pontértéke: 7 KAP (74 IAP)

Sogron, az ordaniak által hitelesnek tartott tanítások szerint, a tudás, a megújulás és a mindent tápláló energia istene. A hit ordani ága esküdt ellensége a toroni vallási felekezeteknek, kiváltképp az ottani sogronitáknak és Tharr követőinek. Az ordaniak az egyenességet, a meg nem alkuvást hirdetik. Egyházszervezetük igen összetett, a várost uraló tűzvarázslói renddel szorosan összefonódott, azzal szerves egységet képez. A Tűz táplálói a templomok vezetői, messziről megismerni őket vörös, csuklya nélküli csuhájukról, melyeket stilizált lángnyelvek díszítenek.

A fegyverek tekintetében a dogmatikus előírás, melynek meg kellene felelniük, a lángnyelv szerű pengével rendelkező hosszú kard és tör használata. Vértet gyakran, de pajzsot sosem használnak. (Az iskoláról bővebb információ az MTK 39., illetve az ÚTK 91. oldalán található. Az iskola alábbi leírása – az induló és oktatott képzettségek tekintetében – némileg eltér az ÚTK-ban találhatóétól. Ennek oka, hogy az – mármint az ÚTK-s verzió – nem az ÚTK szabályainak megfelelően lett kidolgozva.)

A Sogron-pap különleges előnyei és hátrányai:

- I. Sogron ordani papjai számára, a Természet, a Lélek és – egyedülként Sogron kegyeltjei közül – az Élet szférák érhetőek el. Ezen kívül istenük néhány egyedi fohással is felruházta papjait, amelyeket egyetlen más istenség papjai sem ismernek. Természetesen megkapják a Kegyelt Háttérrel, illetve a hívek révén kapott társadalmi megbecsülés, további járulékos előnyhöz juttathatja őket. (18 IAP)
- II. Leghamarabb az 5. Tapasztalati szinten, ha méltónak találtnak rá, Sogron kegyelméből elnyerik a Mágikus fogékonyság Háttérrel. Ezzel és az idevágó Tapasztalati mágia képzettséggel képesek Mana pontra szert tenni és alkalmazni a Tűzvarázslói mágiát. Mana pontjaikat egyedül a Tűzelyelés módszerével képesek visszanyerni, amelyet azonban nyugodt körülmények és az adott tűz E-ével megegyező környi előkészület esetén képesek úgy elvégezni, hogy a tűz körönkénti sebzése a minimális ($X E = X Fp = X Mp$) legyen. Ez a lehetőség egyébként minden Tűzmágiát gyakorló karakter részére nyitva áll. (6 IAP)
- III. Sogron papjai 11. Tapasztalati szinten Ordanba utazva megismerhetik a Godoni pszi rejtelmét, feltéve hogy rendelkeznek a Pszi érzékenység Háttérrel. A képzettséget az Oktatás képzettség 4. foka által nyújtott előnnyel tanulhatják. (1 IAP)
- IV. Sogron papjai induló vagyonukon (1k6 arany) kívül, csupán szent szimbólumukat, egy lángtört vagy egy lángkardot, illetve néhány kegyetárgyat kapnak rendjüktől. (2 IAP)

A Sogron-pap induló képzettségei 1. Tapasztalati szinten (30 IAP):

Képzettség	Fok
Ékesszólás	2. fok
Fegyverhasználat	2. fok
Hadvezetés	2. fok
Írás/olvasás	3. fok
Legendaismeret	1. fok
Lélektan	2. fok
Nyelvtudás	3. fok
Nyelvtudás	2. fok
Óselemi mágia	2. fok
Ósi nyelv (kyr)	2. fok
Számтан/mértan	1. fok
Térképészet	1. fok
Történelem	2. fok
Vallásismeret (Sogron)	3. fok
Vértviselet	1. fok

A Sogron-pap képzettségei, melyeket rendjétől az Oktatás képzettség 4. foka által nyújtott előnnyel tanulhat (17 IAP):

Ékesszólás, Élettan, Fegyverhasználat, Hadvezetés, Heraldika, Herbalizmus, Írás/olvasás, Jog/törvénykezés, Kultúra, Legendaismeret, Lélektan, Művészetek, Nyelvtudás, Orvoslás, Óselemi mágia, Ósi nyelv, Politika/diplomácia, Pszi (pyarroni), Számтан/mértan, Tapasztalati mágia (tűzvarázsló), Térképészet, Történelem, Udvari etikett, Vallásismeret, Vértviselet

(Forrás: Új Törvénykönyv 91. oldal)

[Sogron Egyedi fohászait lásd a 92. oldalon.](#)

**Főnix
(Sogron-paplovag)**

Iskola pontértéke: 8 KAP (84 IAP)

Sogron, az ordaniak által hitelesnek tartott tanítások szerint, a tudás, a megújulás és a mindent tápláló energia istene. A hit ordani ága esküdt ellensége a toroni vallási felekezeteknek, kiváltképp az ottani sogronitáknak és Tharr követőinek. Az ordaniak az egyenességet, a meg nem alkuvást hirdetik. Egyházszervezetük igen összetett, a várost uraló tűzvarázslói renddel szorosan összefonódott, azzal szerves egységet képez. A Főnixek halált megvető bátorságukról, és az ordani rend iránti feltétlen hűségükről nevezetesek. Feladatuk a szent helyek, a tűzvarázslók és Ordan érdekeltségeinek védelme. Szent jelképük az Érckobra, az eleven láng, az izzó parázs.

Harcmodoruk és így fegyverzetük is nagyban eltér más paplovagokétól. Általában gyalogszerrel harcolnak és rendjük mágiával átítatott pikkelypáncélját viselik. Rendszerint lángkardot forgatnak. *(Az iskoláról bővebb információ az MTK 37., illetve az ÚTK 101. oldalán található. Az iskola alábbi leírása – az induló és oktatott képzettségek tekintetében – némileg eltér az ÚTK-ban találhatóétól. Ennek oka, hogy az – mármint az ÚTK-s verzió – nem az ÚTK szabályainak megfelelően lett kidolgozva.)*

A Főnixek különleges előnyei és hátrányai:

- I. Sogron követői számára a Természet és a Lélek szférák érhetőek el. Ezen kívül istenük néhány egyedi fohással is felruházta papjait, amelyeket egyetlen más istenség papjai sem ismernek. Természetesen megkapják a Kegyelt Háttérrel, illetve a hívek révén kapott társadalmi megbecsülés, további járulékos előnyhöz juttathatja őket. (16 IAP)
- II. Sogron kegyelméből, és ha érdemesnek találtnak rá, legkorábban az 5. Tapasztalati szinten elnyerik a Mágikus fogékonyság Háttérrel. Ezzel és az idevágó Tapasztalati mágia képzettséggel képesek Mana pontra szert tenni és alkalmazni a Tűzvarázslói mágiát. Mana pontjaikat egyedül a Tűzelnyelés módszerével képesek visszanyerni, amelyet azonban nyugodt körülmények és az adott tűz E-ével megegyező környi előkészület esetén képesek úgy elvégezni, hogy a tűz körönkénti sebzése a minimális ($X E = X Fp = X Mp$) legyen. Ez a lehetőség egyébként minden Tűzmágiát gyakorló karakter részére nyitva áll. (6 IAP)
- III. A Főnixek induló vagyonukon (1k6 arany) kívül szent szimbólumukat, néhány kegyetárgyat, egy lángkardot, egy csuklyás kobrát mímelő sisakot és egy mágikus pikkelyvérteteket kapnak rendjüktől. Ez utóbbi minden elemi vagy természetes tűz minden egyes Erőssége után 1 Sp-t semlegesít az adott tűz sebzéséből. (6 IAP)

A Főnixek induló képzettségei 1. Tapasztalati szinten (38 IAP):

Képzettség	Fok
Állatismeret	2. fok
Fájdalomtűrés	2. fok
Fegyverhasználat (lángkard)	3. fok
Fegyverhasználat	2. fok
Hadvezetés	2. fok
Harctéri gyakorlat	2. fok
Heraldika	2. fok
Írás/olvasás	2. fok
Lélektan	2. fok
Lovaglás	3. fok
Számтан/mértan	1. fok
Taktika	2. fok
Tapasztalati mágia (tűzvarázsló)	2. fok
Térképészet	1. fok
Történelem	2. fok
Udvari etikett	2. fok
Vallásismeret (Sogron)	3. fok
Vértviselet	3. fok

A Főnixek képzettségei, melyeket rendjétől az Oktatás képzettség 4. foka által nyújtott előnnyel tanulhat (18 IAP):

Állatismeret, Csomózás, Ékesszólás, Élettan, Fájdalomtűrés, Fegyverhasználat, Fegyverismeret, Hadvezetés, Hajózás, Harctéri gyakorlat, Heraldika, Herbalizmus, Írás/olvasás, Kultúra, Legendaismeret, Lélektan, Lovaglás, Művészetek, Nyelvtudás, Orvoslás, Ősi nyelv (godoni, kyr), Pajzshasználat, Pszi (pyarroni), Számтан/mértan, Taktika, Tapasztalati mágia (tűzvarázsló), Térképészet, Történelem, Udvari etikett, Vallásismeret, Vértviselet

(Forrás: Új Törvénykönyv 101. oldal)

[Sogron Egyedi fohászait lásd a 92. oldalon.](#)

Morgena-pap

Iskola pontértéke: 8 KAP (81/79 IAP)

Morgena, az Árnyékúrnő, a kyr panteon igazi túlélője, aki sok évszázadon át várt arra, hogy visszatérjen Ynevre, és napjainkra minden kétséget kizáróan elérkezett ez az idő. Akárcsak ő, papjai is igazi intrikusok, akik szeretnek a háttérből irányítani. Számuk igen csekély. Ez, és a sajátos toroni miliő indokolja, hogy türelmesek és óvatosak legyenek. A papok meghatározó többsége nő. A papság, tevékenységük alapján két típusra bontható, az Angyalok, illetve a Farkasok. Szent jelképük a mirtuszkoszorú.

Nem tartják sokra a fegyverforgatás tudományát, bár a Farkasok közt jóval többen kényszerülnek az ilyen alantas képzettségek elsajátítására. Jobbára egykezes szűrő vagy szűrő-vágó fegyvert forgatnak. Könnyebb vérteteket kizárólag végszükségben öltenek magukra. Szürke vagy sötétkék csuklyás köpönyeget hordanak. Előszeretettel viselnek tetoválásokat. *(Az iskoláról bővebb információ a PPL II. 36. oldalán található.)*

A Morgena-pap különleges előnyei és hátrányai:

- I. Morgena papjai számára a Halál és a Lélek szférák érhetőek el. Ezen kívül istenük néhány egyedi fohással is felruhazza papjait, amelyeket egyetlen más istenség papjai sem ismernek. Természetesen megkapják a Kegyelt Háttérret, illetve a hívek révén erős támogatóik vannak, ami további járulékos előnyhöz juttathatja őket. (18 IAP)
- II. Morgena papjai kizárólag hajnalban és alkonyatkor nyerhetik vissza patrónusuktól Kegy pontjaikat. Vagyis ezen eseményeket megelőző, illetve azt követő fertály órában. (-1 IAP)
- III. További megkötés, hogy minden kegyeltnak – hatalmától függően – napi rendszerességgel a nappal egy meghatározott részében, árnyékban kell tartózkodnia. Ez nem történhet részletekben, a mulasztók imái és fohásza pedig nem találnak meghallgatásra, amíg a pap nem tett eleget eme kötelezettségének. Ellenben azok a kegyeltek, akik az előírtnál több időt töltenek árnyékban, átmenetileg nagyobb hatalmat kapnak Morgenától. Tehát:
 - a 40-nél kevesebb maximális Kegy ponttal bíró papoknak napi 2 órát kell az árnyékok közt tölteni, és minden további óráért ideiglenesen +1 Kegy pontot kapnak.
 - a 40-79 maximális Kegy ponttal bíró papoknak napi 3 órát kell az árnyékok közt tölteni, és minden további óráért ideiglenesen +2 Kegy pontot kapnak.
 - a 80-nál több maximális Kegy ponttal bíró papoknak napi 4 órát kell az árnyékok közt tölteni, és minden további óráért ideiglenesen +3 Kegy pontot kapnak.

Ez az ideiglenes növekmény egyszeri felhasználásra szól. Ha a növekményt a pap nem használja fel a soron következő napkeltéig, akkor az elvesz számára. (2 IAP)

- IV. Morgena papjait kifejezetten zavarja a napfény. Ezért, ha testüknek akár csak egy apró részét is közvetlen napfény éri, százalékos esély mutatkozik arra, hogy fohászuk citálása hatástalan marad, és elvesztik az arra fordított Kegy pontokat. Ez az esély a maximális Kegy pontok számától függ. Az előző pontban említett sorrend alapján 30, 10 és 0%.
- V. Morgena kegyelméből kivétel nélkül Antissjárók, ezért megkapják az Antiss érzékenység Háttérret. *(Lásd 142. oldal)* (10 IAP)*
- VI. Morgena papjai induló vagyonukon (1k6 arany) kívül, csupán szent szimbólumukat, illetve néhány kegytárgyat kapnak rendjüktől. (1 IAP)

A Morgena-pap induló képzettségei 1. Tapasztalati szinten (27 IAP):

Képzettség	Fok
Álcázás/álruha	2. fok
Antissjárás*	2. fok
Ékesszólás	2. fok
Fegyverhasználat (tör jellegű fegyverek)	2. fok
Írás/olvasás	3. fok
Legendaismeret	1. fok
Lélektan	2. fok
Nyelvtudás	3. fok
Nyelvtudás	2. fok
Szexuális kultúra	2. fok
Történelem	2. fok
Udvari etikett/intrika	2. fok
Vallásismeret (kyr)	3. fok

A Morgena-pap képzettségei, melyeket rendjétől az Oktatás képzettség 4. foka által nyújtott előnnyel tanulhat (17 IAP):

Álcázás/álruha, Alkímia, Antissjárás*, Ékesszólás, Élettan, Fegyverhasználat, Helyismeret, Heraldika, Herbalizmus, Időjósítás, Írás/olvasás, Jog/törvénykezés, Kultúra, Legendaismeret, Lélektan, Méregkeverés/semlegesítés, Művészetek, Nyelvtudás, Orvoslás, Ősi nyelv, Politika/diplomácia, Pszi (pyarroni), Számtan/mértan, Szexuális kultúra, Térképészet, Történelem, Udvari etikett/intrika, Vallásismeret

Angyalok (81 IAP)

Ők többnyire, ha nem is nyíltan, kötött életet élnek, letelepülnek és közösségben tevékenykednek. Titkos, kazamataszerű sötét kolostoraikat foggal-körömmel óvják. Ezek a kívülállók számára, többnyire boszorkánytanyáknak látszanak csupán.

Az Angyalok közé tartozó pap karakterek további induló képzettségei 1. Tapasztalati szinten (+7 IAP):

Képzettség	Fok
Alkímia	1. fok
Herbalizmus	2. fok
Méregkeverés/semlegesítés	2. fok
Művészetek (éneklés vagy zenélés)	2. fok
Számtan/mértan	1. fok

Farkasok (79 IAP)

A Farkasok szüntelenül a világot járják. Összefogják a birodalom szerte tevékenykedő szétszórt kolostorok hálózatát. Másrészt híveket és követőket toboroznak ügyük mellé. Szintén fontos feladatuk, az istennő kegyeltjeinek felkutatása, melyben jósálmok vezérlik őket.

A Farkasok közé tartozó pap karakterek további induló képzettségei 1. Tapasztalati szinten (+5 IAP):

Képzettség	Fok
Fegyverhasználat (hajítófegyverek)	2. fok
Helyismeret	2. fok

[Morgena Egyedi fohászait lásd a 93. oldalon.](#)

Elf panteon

Narmiraen megtartója

Iskola pontértéke: 8 KAP (83 IAP)

Az elfek megtartóit leginkább az emberi kultúrák papjaihoz lehetne hasonlítani. Minden megtartó egy-egy kalahora – egykor élt, mára isteni kisugárással átitatott entitás – kegyeltje. Inkább bölcsek, tanácsadók ők, akik az általuk tisztelt kalahora hitvallása szerint viselkednek. Különös mód csupán három kalahora „rendelkezik” megtartókkal. Ráadásul az, hogy egy elf megtartóvá váljon, kizárólag a kalahora döntése. Az elfek esetében nem beszélhetünk egyházszervezetről. Nincsenek a szó szoros értelmében vett templomaik, csupán szent helyeik.

Narmiraent, a Kódökön Járót észak és dél elfjei is egyaránt tisztelik. Megtartói páratlanul szoros kapcsolatban állnak a természettel, kiváltképp a növényekkel és állatokkal.

Kivétel nélkül békés természetűek, ha csak tehetik, kitérnek a harc elől. Amennyiben ez nem járható út, levéltörrel és elf íjjal védik életüket. Börvértnél nehezebb páncélt sosem viselnek. *(Az iskoláról bővebb információ a Summárium I. 61. oldalán található.)*

Narmiraen megtartóinak különleges előnyei és hátrányai:

- I. Narmiraen megtartói számára a Természet szférá érhető el. Ezen kívül kalahorájuk néhány egyedi fohással is felruházta megtartóit. Természetesen megkapják a Faj (elf) és a Kegyelt Hátteret, illetve a hívek révén kapott társadalmi megbecsülés, további járulékos előnyhöz juttathatja őket. (28 IAP)
- II. A megtartók induló vagyonukon (1k6 arany) kívül, csupán két fegyvert (elf íj és levéltör) kapnak rendjüktől. (2 IAP)

Narmiraen megtartóinak induló képzettségei 1. Tapasztalati szinten (38 IAP):

Képzettség	Fok
Állatismeret (hátasok)	3. fok
Állatismeret (lombhullató erdők)	3. fok
Élettan	2. fok
Fegyverhasználat (íjak)	2. fok
Fegyverhasználat (tőr jellegű fegyverek)	1. fok
Herbalizmus	3. fok
Idomítás	3. fok
Írás/olvasás	3. fok
Legendaismeret	2. fok
Lélektan	2. fok
Lovaglás	3. fok
Orvoslás	2. fok
Történelem	2. fok
Vadonjárás (lombhullató erdők)	3. fok
Vallásismeret (elf)	3. fok

Narmiraen megtartóinak képzettségei, melyeket rendjüktől az Oktatás képzettség 4. foka által nyújtott előnnyel tanulhatnak (15 IAP):

Akrobatika, Ékesszólás, Élettan, Esés, Fegyverhasználat, Futás, Hangutánzás, Helyismeret, Herbalizmus, Időjósítás, Írás/olvasás, Jog/törvénykezés, Kultúra, Legendaismeret, Lélektan, Lopódzás, Mászás, Művészetek, Nyelvtudás, Nyomolvasás, Orvoslás, Ősi nyelv, Pszi (pyarroni), Rejtőzködés, Szakma, Történelem, Udvari etikett, Úszás, Vallásismeret *(Faji tehetségek (ÚTK 22. old.): Allatismeret, Idomítás, Lovaglás, Vadonjárás)*

Megtartói mágia

A Megtartók számára fohászaik elvégzéséhez nincs szükség Szent szimbólumra. Az egyetlen kitétel, hogy az ima citálása során szabad ég alatt tartózkodjanak, és folyamatos kapcsolatban legyenek az anyafölddel (ne épített felszínen álljanak).

A természethez való erős kötődésük okán, a Természet szférába tartozó fohások alaperősítése az ő esetükben mindig eggyel magasabbnak minősül. Ez igaz az egyedi fohászokra is.

Kegy pontjaik visszaszerzéséhez elengedhetetlen egy legalább 5×5 ynevi láb méretű természet adta terület megléte. Magát a procedúrát „körüljárásnak” nevezik. Ez a speciális szertartás 10 körig tart és 2 Kegy pontba kerül. Amennyiben a megtartónak zavartalanul sikerül végrehajtania, annyi Kegy pontot nyerhet vissza, amennyi a maximális Kegy pontjainak a fele. Egy napon legfeljebb hat alkalommal végezheti el a szertartást.

A körüljárás szertartása Kegy pont befektetése nélkül is elvégezhető. Ekkor 20 körig tart és a Kegy pontok számát a maximumra növeli. Egyetlen hátulütője, hogy az adott napon semmiféle további körüljárási procedúrája nem hallgattatik meg ezután a megtartónak.

[Narmiraen megtartóinak Egyedi fohászeit lásd a 94. oldalon.](#)

Tyssa L'imenel megtartója

Iskola pontértéke: 8 KAP (83 IAP)

Az elfek megtartóit leginkább az emberi kultúrák papjaihoz lehetne hasonlítani. Minden megtartó egy-egy kalahora – egykor élt, mára isteni kisugárzással átítatott entitás – kegyeltje. Inkább bölcsek, tanácsadók ők, akik az általuk tisztelt kalahora hitvallása szerint viseltetnek. Különös mód csupán három kalahora „rendelkezik” megtartókkal. Ráadásul az, hogy egy elf megtartóvá váljon, kizárólag a kalahora döntése. Az elfek esetében nem beszélhetünk egyházszerkezetről. Nincsenek a szó szoros értelmében vett templomaik, csupán szent helyeik.

Tyssa L'imenelt, a Vér Nélkül Valót az elfek Ibara sivatagjába szakadt kolóniái, a homoki elfek tisztelik. Kiválóan alkalmazkodtak a viszontagságos sivatagi körülményekhez, és nem csak fizikai készségeik, hanem mágikus képességeik terén is.

Bár nem a fegyveres harc az elsődleges lételemük, mégis ha a szükség úgy hozza, ezen a téren is megállják a helyüket. Előnyben részesítik a lándzsákat és a hosszú kardokat, ám a vérték tekintetében sosem öltenek magukra a sodronyingnél súlyosabb alkalmatosságokat. *(Az iskoláról bővebb információ a Summárium I. 62. oldalán található.)*

Tyssa L'imenel megtartóinak különleges előnyei és hátrányai:

- I. Tyssa L'imenel megtartói számára a Természet szférá érhető el. Ezen kívül kalahorájuk néhány egyedi fohással is felruhazza megtartóit. Természetesen megkapják a Faj (elf) és a Kegyelt Hátteret, illetve a hívek révén kapott társadalmi megbecsülés, további járulékos előnyhöz juttathatja őket. (28 IAP)
- II. A megtartók induló vagyonukon (1k6 arany) kívül, csupán egy fegyvert (hosszú kard vagy lándzsa) kapnak rendjüktől. (1 IAP)

Tyssa L'imenel megtartóinak induló képzettségei 1. Tapasztalati szinten (35 IAP):

Képzettség	Fok
Álcázás/álruha	2. fok
Állatismeret (sivatagok)	3. fok
Fájdalomtűrés	3. fok
Fegyverhasználat (egykezes kardok)	2. fok
Fegyverhasználat (nyeles fegyverek)	2. fok
Herbalizmus	2. fok
Idomítás	2. fok
Írás/olvasás	3. fok
Jelbeszéd	2. fok
Legendaismeret	2. fok
Lélektan	2. fok
Nyomolvasás	2. fok
Történelem	3. fok
Vadonjárás (sivatagok)	3. fok
Vallásismeret (elf)	3. fok

Tyssa L'imenel megtartóinak képzettségei, melyeket rendjüktől az Oktatás képzettség 4. foka által nyújtott előnnyel tanulhatnak (18 IAP):

Álcázás/álruha, Alkímia, Ékesszólás, Élettan, Fájdalomtűrés, Fegyverhasználat, Futás, Harctéri gyakorlat, Helyismeret, Herbalizmus, Időjósítás, Írás/olvasás, Jelbeszéd, Jog/törvénykezés, Kultúra, Legendaismeret, Lélektan, Lopódzás, Méregkeverés/semlegesítés, Művészetek, Nyelvtudás, Nyomolvasás, Orvoslás, Orvtámadás, Ősi nyelv, Pszi (pyarroni), Rejtőzködés, Szakma, Számтан/mértan, Történelem, Udvari etikett, Vallásismeret, Vértviselet *(Faji tehetségek (ÚTK 22. old.): Állatismeret, Idomítás, Lovaglás, Vadonjárás)*

Megtartói mágia

A Megtartók számára fohászaik elvégzéséhez nincs szükség Szent szimbólumra. Az egyetlen kitétel, hogy az ima citálása során szabad ég alatt tartózkodjanak, és folyamatos kapcsolatban legyenek az anyafölddel (ne épített felszínen álljanak).

A természethez való erős kötődésük okán, a Természet szférába tartozó fohások alaperősítése az ő esetükben mindig eggyel magasabbnak minősül. Ez igaz az egyedi fohásaikra is.

Kegy pontjaik visszaszerzéséhez elengedhetetlen egy legalább 5×5 ynevi láb méretű természet adta terület megléte. Magát a procedúrát „körüljárásnak” nevezik. Ez a speciális szertartás 10 körig tart és 2 Kegy pontba kerül. Amennyiben a megtartónak zavartalanul sikerül végrehajtania, annyi Kegy pontot nyerhet vissza, amennyi a maximális Kegy pontjainak a fele. Egy napon legfeljebb hat alkalommal végezheti el a szertartást.

A körüljárás szertartása Kegy pont befektetése nélkül is elvégezhető. Ekkor 20 körig tart és a Kegy pontok számát a maximumra növeli. Egyetlen hátulütője, hogy az adott napon semmiféle további körüljárási procedúrája nem hallgattatik meg ezután a megtartónak.

[Tyssa L'imenel megtartóinak Egyedi fohászeit lásd a 97. oldalon.](#)

Verrion H'Anthall megtartója

Iskola pontértéke: 10 KAP (102 IAP)

Az elfek megtartóit leginkább az emberi kultúrák papjaihoz lehetne hasonlítani. Minden megtartó egy-egy kalahora – egykor élt, mára isteni kisugárással átítatott entitás – kegyeltje. Inkább bölcsék, tanácsadók ők, akik az általuk tisztelt kalahora hitvallása szerint viselkednek. Különös, de csak három kalahora „bír” megtartókkal. Ráadásul az, hogy egy elf megtartóvá váljon, kizárólag a kalahora döntése. Az elfek esetében nem beszélhetünk egyházszervezetről. Nincsenek a szó szoros értelmében vett templomaik, csupán szent helyeik.

Verrion H'Anthall, a Mindeneket Elnyelőt a Sötét Határon túl élő kráni elfek tisztelik. A Családok életében rendkívül fontos szerepet töltenek be megtartói. Ők készítik a tetoválásokat. Mérgeket kevernek. Különleges érzékük van az élőholtakhoz. Különféle szertartásokat végeznek és gyakran látnak el követi feladatokat.

Kivételes tehetségű fegyverforgatók, akik a harcban mindig az élen járnak. Elsődleges fegyverük a hiequar, de gyakorta forgatnak különféle töröket és bárdokat is. Legtöbbjük a mellvértet részesíti előnyben. (Az iskoláról bővebb információ a *Summárium I. 62. oldalán található.*)

Verrion H'Anthall megtartóinak különleges előnyei és hátrányai:

- I. Verrion H'Anthall megtartói számára a Természet szférá érhető el. Ezen kívül kalahorájuk néhány egyedi fohással is felruházta megtartóit. Természetesen megkapják a Faj (elf) és a Kegyelt Hátteret, illetve a hívek révén kapott társadalmi megbecsülés, további járulékos előnyhöz juttathatja őket. (28 IAP)
- II. Verrion H'Anthall megtartói súlyos árat fizetnek a rájuk ruházott hatalomért. Hiába élnek korok óta Kránban, szervezetüket kiszipolyozzák a sötét praktikák. Minden egyes elköltött Kegy pont egy nappal megrövidíti életük hosszát. Azaz fajtársaikhoz képest sokkal gyorsabban öregszenek, ezt nevezik ők szikkadásnak. (-1 IAP)
- III. A megtartók induló vagyonukon (1k6 arany) kívül, csupán egy hiequart és egy mellvértet kapnak rendjüktől. (4 IAP)

Verrion H'Anthall megtartóinak induló képzettségei 1. Tapasztalati szinten (47 IAP):

Képzettség	Fok
Alkímia	1. fok
Állatismeret (hátasok)	2. fok
Állatismeret (lombhullató erdők)	3. fok
Élettan	2. fok
Fegyverhasználat (hiequar)	3. fok
Fegyverhasználat	2. fok
Heraldika	2. fok
Herbalizmus	3. fok
Írás/olvasás	3. fok
Kétkezes harc	2. fok
Legendaismeret	2. fok
Lélektan	2. fok
Lovaglás	3. fok

Méregkeverés/semlegesítés	2. fok
Művészetek (tetoválás)	2. fok
Nekromancia	1. fok
Számтан/mértan	1. fok
Történelem	2. fok
Vadonjárás (lombhullató erdők)	3. fok
Vallásismeret (elf)	3. fok
Vértviselet	2. fok

Verrion H'Anthall megtartóinak képzettségei, melyeket rendjüktől az Oktatás képzettség 4. foka által nyújtott előnnyel tanulhatnak (24 IAP):

Akrobatika, Alkímia, Csapdaállítás, Csomózás, Ékesszólás, Élettan, Fájdalomtűrés, Fegyverhasználat, Futás, Hangutánzás, Harci láz, Harctéri gyakorlat, Helyismeret, Heraldika, Herbalizmus, Időjósítás, Írás/olvasás, Jog/törvénykezés, Kétkezes harc, Kínzás, Kultúra, Legendaismeret, Lélektan, Lopódzás, Mászás, Mechanika, Méregkeverés/semlegesítés, Művészetek, Nekromancia, Nyelvtudás, Nyomolvasás, Orvoslás, Ősi nyelv, Pszi (pyarroni), Pusztakezes harc, Pusztítás, Rejtőzködés, Szakma, Számтан/mértan, Történelem, Udvari etikett, Vallásismeret, Vértviselet

(Faji tehetségek (ÜTK 22. old.): Állatismeret, Idomítás, Lovaglás, Vadonjárás)

Megtartói mágia

A Megtartók számára fohászaik elvégzéséhez nincs szükség Szent szimbólumra. Az egyetlen kitétel, hogy az ima citálása során szabad ég alatt tartózkodjanak, és folyamatos kapcsolatban legyenek az anyafölddel (ne épített felszínen álljanak).

A természethez való erős kötődésük okán, a Természet szférába tartozó fohások alaperősítése az ő esetükben mindig eggyel magasabbnak minősül. Ez igaz az egyedi fohásaikra is.

Kegy pontjaik visszaszerzéséhez elengedhetetlen egy legalább 5×5 ynevi láb méretű természet adta terület megléte. Magát a procedúrát „körüljárásnak” nevezik. Ez a speciális szertartás 10 körig tart és 2 Kegy pontba kerül. Amennyiben a megtartónak zavartalanul sikerül végrehajtania, annyi Kegy pontot nyerhet vissza, amennyi a maximális Kegy pontjainak a fele. Egy napon legfeljebb hat alkalommal végezheti el e szertartást.

A körüljárás szertartása Kegy pont befektetése nélkül is elvégezhető. Ekkor 20 körig tart és a Kegy pontok számát a maximumra növeli. Egyetlen hátulütője, hogy az adott napon semmiféle további körüljárási procedúrája nem hallgattatik meg ezután a megtartónak.

[Verrion H'Anthall megtartóinak Egyedi fohászeit lásd a 99. oldalon.](#)

Törpe panteon

Kadal-pap

Iskola pontértéke: 10 KAP (101 IAP)

A Tárnákat Zengető rendelkezik a legtöbb hívővel Tarin hegyei közt. Papjai megszállottan kutatják a különféle drágaköveket, melynek érdekében hajlandóak akár el is hagyni a törpék földalatti birodalmát. Népük körében ők felelnek az igazságos törvénykezésért. Követői az építészet és a bányászat mesterei, kiknek tudásáért az emberi birodalmak tekintélyes summát hajlandóak kifizetni.

Legtöbbjük a csatatéren egykezes csatabárdot vagy csatacsákányt forgat, gyakran kiegészítve ezeket kerek pajzsokkal. A páncélok tekintetében a könnyebb darabokat részesítik előnyben, általában lánc- vagy sodronyínget hordanak. Nem vetik meg sem a dobófegyvereket sem a nyílpuskákat. *(Az iskoláról bővebb információ a Summárium I. 118., illetve a Rúna magazin I/5. szám 2. oldalán található.)*

A Kadal-pap különleges előnyei és hátrányai:

- I. Kadal papjai számára az Élet és a Természet szférák érhetőek el. Ezen kívül istenük néhány egyedi fohással is felruházta papjait, amelyeket egyetlen más istenség papjai sem ismernek. Természetesen megkapják a Faj (törpe) és a Kegyelet Háttérét, illetve a hívek révén kapott társadalmi megbecsülés, további járulékos előnyhöz juttathatja őket. (28 IAP)
- II. Különleges képességeik közül az elsőt 3. Tapasztalati Szinten képesek alkalmazni először. Befolyást nyernek a törpék drágakő mágijába, annak is azon területébe, mely a rubinokkal foglalkozik. Egy hónapban egyszer megáldhatnak egy követ – Szertartás fohász segítségével –, s ezt fegyverbe foglalhatják. A kő áldásakor meg kell jelölniük egy ellenfelet – egy személyt vagy egy konkrét szörnyeteget –, akinek elpusztítására a fegyver megszenteltetik. A kiválasztott célpontnak mindenképpen vallásuk – vagy a vallás által képviselt értékek, az Élet és a Rend – ellenségének kell lennie. Amennyiben ez nem igaz, a mágia hatástalan lesz. A követ befoglaló fegyver kijelölt áldozata ellen a következő módosítókkal rendelkezik (alapértékein kívül): KÉ: +10 TÉ: +25 VÉ: +15. Sebzését a mágia a kétszeresére növeli. A mágikus fegyver képességei addig maradnak fenn, míg a kijelölt ellenfél életben van. A halál bekövetkeztéig a pap sem teheti semmissé a mágiát. (3 IAP)
- III. 5. szinten a rubinnal kapcsolatos második különleges képességük birtokába jutnak. Ez is havonta egy alkalommal használható. A megáldott kő felhasználója – ha vallása nem ellentétes Kadal eszméivel – gyógyítani képes segítségével, naponta legfeljebb háromszor. A kő egy alkalommal vagy 4 Ép-t vagy 15 Fp-t gyógyít használóján. A rubint mindössze 13 alkalommal lehet igénybe venni, azután hatalma elvész. Ez után természetesen ismét felhasználható lesz, bármilyen célra. (1 IAP)

- IV. A harmadik képesség birtokába 9. szinten jutnak Kadal papjai. Ez nem más, mint a barlangok szikláinak formázása. A pap naponta egyszer használhatja. Első lehetősége, hogy Tapasztalati szint-8 köbméter követ formázzon tetszése szerint. Hatalmát másként felhasználva egyetlen intésével folyosót nyithat egy sziklafalba, legfeljebb azonban 3 ynevi láb hosszan. A járat magassága törpékhez méretezett, embereknek kényelmetlen járni benne. A folyosó 12 körig marad nyitva a sziklában, azután a fal eredeti állapotába zárul vissza. (1 IAP)
- V. Kadal papjai induló vagyonukon (1k6 arany) kívül, szent szimbólumukat, egy csatabárdot (vagy csatacsákányt), egy pajzsot, egy sodronyínget és néhány kegytárgyat kapnak. (4 IAP)

A Kadal-pap induló képzettségei 1. Tapasztalati szinten (47 IAP):

Képzettség	Fok
Drágakőmágia	2. fok
Ékesszólás	2. fok
Építészet	3. fok
Értékbecslés	3. fok
Fegyverhasználat	2. fok
Fegyverhasználat	2. fok
Írás/olvasás	2. fok
Jog/törvénykezés	2. fok
Legendaismeret	1. fok
Lélektan	2. fok
Művészetek (rajzolás)	1. fok
Nyelvtudás	2. fok
Pajzshasználat	2. fok
Szakma (drágakőcsiszoló)	2. fok
Szakma	2. fok
Számтан/mértan	3. fok
Térképészet	2. fok
Történelem	3. fok
Vakharc	1. fok
Vallásismeret (törpe)	3. fok
Vértviselet	2. fok

A Kadal-pap képzettségei, melyeket rendjétől az Oktatás képzettség 4. foka által nyújtott előnnyel tanulhat (17 IAP):

Állatismeret, Drágakőmágia, Ékesszólás, Élettan, Értékbecslés, Fegyverhasználat, Fegyverismeret, Heraldika, Herbalizmus, Írás/olvasás, Jog/törvénykezés, Kultúra, Legendaismeret, Lélektan, Művészetek, Nyelvtudás, Orvoslás, Ősi nyelv, Pajzshasználat, Politika/diplomácia, Pszi (pyarroni), Számтан/mértan, Történelem, Udvari etikett, Vadonjárás (barlangok), Vakharc, Vallásismeret, Vértviselet
(Faji tehetségek (ÚTK 25. old.): Építészet, Mechanika, Művészetek (szobrászat), Szakma, Térképészet)

[A Kadal-pap Egyedi fohászait lásd a 101. oldalon.](#)

Tooma-pap

Iskola pontértéke: 9 KAP (92 IAP)

A Fejszés, a Bátrak és Vakmerőek Barátja, a Fegyver Élének Ereje. Ő a Hadak Ura, minden törpe harcos példaképe és patrónusa. Papjai a törpék népének legjobb harcosai és hadvezérei. Am felfogásuk szerint vért csak elkerülhetetlen esetekben ontanak, harci mentalitásuk leginkább a lovagokéhoz hasonló. A gyávaságot, a megfutamodást nem csupán a közösség, de istenük is bünteti. A frissen beavatott papok egy évig tartó portyán vesznek részt, olykor Tarin határain túl is.

Sokféle fegyvert forgathatnak, melyek közül leginkább az egykezes csatabárdot, a csatacsákányt, a harci kalapácsot vagy a buzogányt részesítik előnyben. Ha történetesen nem a kétkézes fegyverek mellett törnek lándzsát, kivétel nélkül közepes pajzsot fognak a másik kezükbe. A páncélok tekintetében is sokfélék, többnyire rugalmas vérteket vagy lemezzvértet hordanak. Nem vetik meg sem a dobófegyvereket sem a nyílpuskákat. *(Az iskoláról bővebb információ a Summárium I. 119., illetve a Rúna magazin I/9. szám 22. oldalán található.)*

A Tooma-pap különleges előnyei és hátrányai:

- I. Tooma papjai számára az Élet és a Természet szférák érhetőek el. Ezen kívül istenük néhány egyedi fohással is felruházta papjait, amelyeket egyetlen más istenség papjai sem ismernek. Természetesen megkapják a Faj (törpe) és a Kegyelt Hátteret, illetve a hívek révén kapott társadalmi megbecsülés, további járulékos előnyhöz juttathatja őket. (28 IAP)
- II. 3. Tapasztalati Szinten képesek lesznek saját maguk fanatizálására. Ez a képesség isteni eredetű, játéktechnikailag megegyezik a Fanatizálás nevű papi rituáléval *(Lásd ÚTK 269. oldal)*, azonban a papnak nem kell rá külön Kegy pontot áldoznia. A fohász ekkor még kizárólag önmagára hat. Ezt a lehetőséget istene csak egy teljes nap elteltével biztosítja újra. (1 IAP)
- III. 6. Szinten a II. pontban taglalt Fanatizálás hatását a pap kiterjesztheti Tapasztalati Szintjével azonos számú más személyre is. Ahhoz továbbra sem kell Kegy pontot áldoznia, de a harci kedv megnövelése érdekében rövid szónoklatot kell, tartson Toomáról. Fontos követelmény, hogy a hallgatóság ismerje és tisztelje a Fejszést, emiatt általában csak törpék kerülnek a képesség hatása alá. (1 IAP)
- IV. 9. Tapasztalati Szintet elérő törpe papokat a megtisztelő Gromgrom Bul Drangthrong megnevezés illeti, azaz az emberek nyelvén: Törpe Seregek Hosszúszakállú Atyja. Ez a Rang I. Hátter fontos szerepet jelent a törpék hadseregében is, amelyet díszes ünnepség keretében ajánlanak fel. Ezt a törpe elfogadhatja vagy visszautasíthatja – egyik esetben sem sértődik meg senki. (A törpék általában elfogadják ezt a ritka megtiszteltetést, azonban kalandozók számára ez nem előnyös, hiszen nem csak kiváltságokkal, de felelősséggel is jár. Háború

esetén legyen akárhol, azonnal haza kell térnie, hogy a rábízott sereget vezethesse). (2 IAP)

- V. 9. Tapasztalati Szinten képesek a Hősi Lélek rituálé önmagukon való alkalmazására. Ez a képesség isteni eredetű, *(Lásd ÚTK 269. oldal)*, azonban a papnak nem kell rá külön Kegy pontot áldoznia. A fohász kizárólag önmagára és csak valóban indokolt esetben hat. Ezt a lehetőséget istene csak egy teljes nap elteltével biztosítja újra. (1 IAP)
- VI. 11. Tapasztalati Szintet elérve jutnak birtokába a smaragd mágiájának. Toomához fohászokodva képesek lesznek egy smaragdot mágikus hatalommal felruházni, amit ha fegyver markolatába foglalnak, mágikus fegyvert hoznak létre, melynek képességéről Tooma (azaz a KM) dönt. Ilyen ékkövet legfeljebb tízévente egyszer készíthetnek. A smaragdot a pap saját maga kell csiszolja, de még jobb, ha hősi küzdelemben zsákmányolja. Tiszta szerkezetű smaragdot kell választani, ami képes befogadni a mágiát. (1 IAP)
- VII. Tooma papjainak induló vagyona (1k6 arany). Bármilyen fegyverrel is tanuljanak meg bánni, lesz egy mágikus fegyverük, amelyet mesterüktől, egy idősebb paptól kapnak ajándékba, és amelynek markolatában egy smaragd szilánk rejtőzik. Ez a smaragd Tooma isten köve, ezért papjai az ilyen fegyvert a következő módosítókkal használják: +2 KE, +5 TÉ, +5 VÉ. Ez a smaragd egyben a pap szent szimbóluma is, amelynek segítségével fohászait létrehozhatja. Továbbá megkapja közepes pajzsát és sodronyíngét is rendjétől. (8 IAP)

A Tooma-pap induló képzettségei 1. Tapasztalati szinten (31 IAP):

Képzettség	Fok
Ékesszólás	2. fok
Fájdalomtűrés	2. fok
Fegyverhasználat	3. fok
Fegyverhasználat	2. fok
Fegyverismeret	2. fok
Futás	1. fok
Harci láz	2. fok
Harctéri gyakorlat	2. fok
Írás/olvasás	2. fok
Lélektan	2. fok
Pajzshasználat	2. fok
Pusztakezes harc	2. fok
Taktika	1. fok
Történelem	2. fok
Vadonjárás (barlangok)	1. fok
Vakharc	1. fok
Vallásismeret (törpe)	3. fok
Vértviselet	2. fok

A Tooma-pap képzettségei, melyeket rendjétől az Oktatás képzettség 4. foka által nyújtott előnnyel tanulhat (19 IAP):

Állatismeret, Ékesszólás, Élettan, Fájdalomtűrés, Fegyverhasználat, Fegyverismeret, Futás, Hadvezetés, Harci láz, Harctéri gyakorlat, Heraldika, Herbalizmus, Írás/olvasás, Kultúra, Lélektan, Művészetek, Nyelvtudás, Orvoslás, Ősi nyelv (törpe), Pajzshasználat,

Új Törvénykönyv – Papok, paplovagok, kegyeltek

Politika/diplomácia, Pszi (pyarroni), Pusztakezes harc, Pusztítás, Számtan/mértan, Taktika, Történelem, Udvari etikett, Vadonjárás (barlangok), Vakharc, Vallásismeret, Vértviselet

(Faji tehetségek (ÚTK 25. old.): Építészet, Mechanika, Művészetek (szobrászat), Szakma, Térképészet)

[A Tooma-pap Egyedi fohászait lásd a 103. oldalon.](#)

Egyistenhitek

Domvik-pap

Iskola pontértéke: 7 KAP (70 IAP)

Domvik az árvák és elesettek gyámolítója, persze csak akkor, ha az ő igazságát vallják. Tekintélyközpontú, a kötelességtudatot előtérbe helyező istenség, kinek Hét Arcát külön-külön is tisztelik. Shadonban – ahol a birodalom, az egyház és vallás egy – összetett egyházzervezzettel rendelkezik. Papjai tekintélyt parancsoló, fennkölt beszédű férfiak. Tevékenységükben konokak és eltántoríthatatlanok. Szent szimbólumukon hét, sorban egymás mögé helyezett buzogány látható.

A fegyverek közül, követve a vallási dogmákat, kizárólag hosszúkartot vagy hadi jogart forgatnak. Szintén e dogmáknak kell megfelelniük, ha mások ellen ragadnak fegyvert. *(Az iskoláról bővebb információ a PPL II. 50., illetve az ÚTK 84. oldalán található. Az iskola alábbi leírása – az induló és oktatótt képzettségek tekintetében – némileg eltér az ÚTK-ban találhatóétól. Ennek oka, hogy az – mármint az ÚTK-s verzió – nem az ÚTK szabályainak megfelelően lett kidolgozva.)*

A Domvik-pap különleges előnyei és hátrányai:

- I. Domvik papjai számára az Élet, a Lélek és a Természet szférák érhetőek el. Ezen kívül istenük néhány egyedi fohással is felruházta papjait, amelyeket egyetlen más istenség papjai sem ismernek. Természetesen megkapják a Kegyelt Hátteret, illetve a hívek révén kapott társadalmi megbecsülés, további járulékos előnyhöz juttathatja őket. (18 IAP)
- II. Domvik papjai feleslegesen egyetlen értelmes lényben sem tehetnek kárt, hiszen uruk az élet, a teremtés erejét okítja nekik. Abban az esetben, ha mégsem hitük ellensége ellen ragadnának fegyvert, akkor az eseményről a papi ítélőszék előtt kell számot adniuk. (A szükségtelennek ítélt fegyverhasználat szokványos büntetése öt év vezeklés a szerzetesek vagy a boszorkányvadászok között.) A tilalom alapos okot nélkülöző, szándékos megszegését az egyházi hierarchiából való kitisztással és eretnekké nyilvánítással büntetik.
- III. A Domvik-papok feltétlen engedelmességgel tartoznak egyházi feljebbvalóiknak. A tőlük kapott parancsokat minden körülmények között teljesíteniük kell; a legtöbb, amit tehetnek, hogy utólag panasszal élnek a hierarchia magasabb fórumán. Ha egy kalandozó Domvik-pap az engedetlenség bűnébe esik, az eretnekké nyilvánítást kockáztatja. Maga Domvik érdekes módon nem mindig sújtja kegyének megvonásával az efféle vétkeket. Amennyiben valamelyik prelátusi ítélőszék előtt bizonyítani tudják, hogy megőrizték az istenség kegyét (és valóban Domviktól származik), a tévelygőket öt-tíz év szigorú vezeklés után olykor visszafogadják az egyház keblére.
- IV. Domvik papjai induló vagyonukon (1k6 arany) kívül, csupán szent szimbólumukat, választott

fegyverüket illetve néhány kegytárgyat kapnak rendjüktől. (1 IAP)

A Domvik-pap induló képzettségei 1. Tapasztalati szinten (36 IAP):

Képzettség	Fok
Ékesszólás	2. fok
Élettan	2. fok
Fegyverhasználat	2. fok
Herbalizmus	2. fok
Írás/olvasás	3. fok
Jog/törvénykezés	2. fok
Legendaismeret	1. fok
Lélektan	2. fok
Nyelvtudás	3. fok
Nyelvtudás	2. fok
Orvoslás	2. fok
Ósi nyelv (lingua domini)	3. fok
Történelem	2. fok
Vallásismeret (Domvik)	3. fok

A Domvik-pap képzettségei, melyeket rendjétől az Oktatás képzettség 4. foka által nyújtott előnnyel tanulhat (15 IAP):

Ékesszólás, Élettan, Fegyverhasználat, Hadvezetés, Heraldika, Herbalizmus, Írás/olvasás, Jog/törvénykezés, Kultúra, Legendaismeret, Lélektan, Művészetek, Nyelvtudás, Oktatás, Orvoslás, Ósi nyelv (lingua domini, godoni), Politika/diplomácia, Pszi (pyarroni), Számtan/mértan, Térképészet, Történelem, Udvari etikett, Vallásismeret

(Forrás: Új Törvénykönyv 84. oldal)

[Domvik Egyedi fohászait lásd a 104. oldalon.](#)

Domvik-paplovag (Boszorkányvadász)

Iskola pontértéke: 8 KAP (84 IAP)

Domvik az árvák és elesettek gyámolítója, persze csak akkor, ha az ő igazságát vallják. Tekintélyközpontú, a kötelességtudatot előtérbe helyező istenség, kinek Hét Arcát külön-külön is tisztelik. Shadonban – ahol a birodalom, az egyház és vallás egy – összetett egyházszerkezettel rendelkezik. A Boszorkányvadász, más néven Mendraiosz, egy különleges iskola, melyhez hasonlót nem lelünk más istenségek kegyeltjei közt. Elsődleges feladatuk a Shadonban tevékenykedő, Domvik rendjét mérgező boszorkányszekta felszámolása. Szent szimbólumukon hét, sorban egymás mögé helyezett buzogány látható.

A fegyverek közül, követve a vallási dogmákat, mindenekelőtt a rendjükre jellemző rövidkardot, azaz a mendrát tanulják meg forgatni. Azonban rendháztól függően a hajító- és célzó fegyverek használatát is elsajátíthatják. *(Az iskoláról bővebb információ a PPL II. 53. oldalán található.)*

A Domvik-paplovag különleges előnyei és hátrányai:

- I. Domvik kegyeltjei számára az Élet, a Lélek és a Természet szférák érhetőek el. Ezen kívül istenük néhány egyedi fohással is felruhazza követőit, amelyeket egyetlen más istenség papjai sem ismernek. Természetesen megkapják a Kegyelt Háttérrel, illetve a hívek révén kapott társadalmi megbecsülést, további járulékos előnyhöz juttathatják őket. (16 IAP)
- II. A Boszorkányvadászok különleges képessége, hogy amennyiben felmerül bennük a gyanú, egy sikeres Érzékelés alapú Tapasztalati mágia (boszorkány) képzettségpróbával képesek megállapítani, hogy egy férfiember boszorkányi mágia hatása alatt áll-e éppen. Más mágiaformákra ez a képesség nem alkalmazható. (2 IAP)
- III. A Boszorkányvadászok különös erővel kötődnek szent szimbólumukhoz. Ezek az egyéneknek készített tárgyak tartalmazzák a Mendraiosz lelkének lenyomatát. Amikor egy hosszabb hatóidejű (legalább 1 körös) asztrál vagy mentál típusú varázslat hat a karakterre, és az elvétí a mágiaellenállását, a szent szimbólum hatására, egy körrel a hatás megkezdése után a karakter ismételt mágiaellenállást tehet. Erre a próbára pozitív módosítót is kap. A módosító megegyezik azzal a számmal, ahány Tapasztalati szint óta birtokolja a szimbólumát. A szimbólum nagyon erős szimpatikus kapcsolatban áll a tulajdonosával. A szimbólum elvesztése vagy megsemmisülése esetén a dogmák szerint a Mendraiosznak egy esztendőt kell vezekelnie, hogy rendházában újat kapjon. (6 IAP)
- IV. A Boszorkányvadászok induló vagyonukon (1k6 arany) kívül szent szimbólumukat, két választott fegyvert illetve néhány kegyetárgyat kapnak rendjüktől. (2 IAP)

A Domvik-paplovag induló képzettségei 1. Tapasztalati szinten (37 IAP):

Képzettség	Fok
Álcázás/álruha	2. fok
Fegyverhasználat	2. fok
Fegyverhasználat (egykezes kardok)	2. fok
Heraldika	2. fok
Írás/olvasás	3. fok
Kínzás	2. fok
Lélektan	2. fok
Lovaglás	2. fok
Nyelvtudás	2. fok
Nyelvtudás	2. fok
Ósi nyelv (lingua domini)	3. fok
Tapasztalati mágia (boszorkány)	2. fok
Történelem	3. fok
Udvari etikett	1. fok
Vallásismeret (Domvik)	3. fok

A Domvik-paplovag képzettségei, melyeket rendjétől az Oktatás képzettség 4. foka által nyújtott előnnyel tanulhat (21 IAP):

Álcázás/álruha, Alkímia, Állatismeret, Ékesszólás, Élettan, Fájdalomtűrés, Fegyverhasználat, Fegyverismeret, Hadvezetés, Harctéri gyakorlat, Heraldika, Herbalizmus, Írás/olvasás, Kínzás, Kultúra, Legendaismeret, Lélektan, Lopódzás, Lovaglás, Méregkeverés/semlegesítés, Művészetek, Nyelvtudás, Nyomolvasás, Orvoslás, Orvtámadás, Ósi nyelv, Pszi (pyarroni), Pusztakezes harc, Rejtőzködés, Számтан/mértan, Tapasztalati mágia (boszorkány, boszorkánymester), Térképészet, Történelem, Udvari etikett, Vallásismeret, Vértviselet

[Domvik Egyedi fohászait lásd a 104. oldalon.](#)

Domvik-paplovag

Iskola pontértéke: 9 KAP (92 IAP)

Domvik az árvák és elesettek gyámolítója, persze csak akkor, ha az ő igazságát vallják. Tekintélyközpontú, a kötelességtudatot előtérbe helyező istenség, kinek Hét Arcát külön-külön is tisztelik. Shadonban – ahol a birodalom, az egyház és vallás egy – összetett egyházszerkezettel rendelkezik. Az istenség paplovagai öntudatos, erkölcsös férfiak, akik büszkén ápolják lovagi hagyományait. Szüntelenül és fáradhatatlanul munkálkodnak az egyház céljainak eléréseért. Szent szimbólumukon hét, sorban egymás mögé helyezett buzogány látható.

A fegyverek közül, követve a vallási dogmákat, kivétel nélkül lovagkardot és közepes pajzsot forgatnak. *(Az iskoláról bővebb információ a PPL II. 55., illetve az ÚTK 98. oldalán található. Az iskola alábbi leírása – az induló és oktatott képzettségek tekintetében – némileg eltér az ÚTK-ban találhatóétól. Ennek oka, hogy az – mármint az ÚTK-s verzió – nem az ÚTK szabályainak megfelelően lett kidolgozva.)*

A Domvik-paplovag különleges előnyei és hátrányai:

- I. Domvik kegyeltjei számára az Élet, a Lélek és a Természet szférák érhetőek el. Ezen kívül istenük néhány egyedi fohással is felruházta követőit, amelyeket egyetlen más istenség papjai sem ismernek. Természetesen megkapják a Kegyelt Hátteret, illetve a hívek révén kapott társadalmi megbecsülés, további járulékos előnyhöz juttathatja őket. (16 IAP)
- II. A Domvik-paplovag, ha előjárói érdemesnek és méltónak találják (5. Tsz felett) bármely Misztikus vagy Tudományos képzettséget tanulhat, az Oktatás képzettség 4. foka által nyújtott előnnyel, s ekkor utólag felveheti a Pszi érzékenység Hátteret. (7 IAP)
- III. A Domvik-paplovagok induló vagyonukon (1k6 arany) kívül, szent szimbólumukat, néhány kegytárgyat és az eretnekek elleni harchoz egy rend fegyverzetet kapnak rendjüktől. A fegyverzet tartozékai: Acél teljes vértzet és rostéllyal ellátott acél sisak, közepes pajzs, lovagkard, nehéz harci ló. (6 IAP)

A Domvik-paplovag induló képzettségei 1. Tapasztalati szinten (46 IAP):

Képzettség	Fok
Állatismeret (hátasok)	2. fok
Ékesszólás	2. fok
Élettan	2. fok
Fájdalomtűrés	2. fok
Fegyverhasználat (lovagkard)	3. fok
Hadvezetés	2. fok
Harctéri gyakorlat	2. fok
Heraldika	2. fok
Herbalizmus	2. fok
Írás/olvasás	2. fok
Lélektan	2. fok
Lovaglás	3. fok
Orvoslás	2. fok

Ósi nyelv (lingua domini)	3. fok
Pajzshasználat	2. fok
Politika/diplomácia	2. fok
Számтан/mértan	1. fok
Térképészet	1. fok
Történelem	2. fok
Udvari etikett	2. fok
Vallásismeret (Domvik)	3. fok
Vértviselet	3. fok

A Domvik-paplovag képzettségei, melyeket rendjétől az Oktatás képzettség 4. foka által nyújtott előnnyel tanulhat (17 IAP):

Állatismeret (hátasok), Ékesszólás, Élettan, Fájdalomtűrés, Fegyverhasználat, Fegyverismeret, Hadvezetés, Harctéri gyakorlat, Heraldika, Herbalizmus, Írás/olvasás, Jog/törvénykezés, Kultúra, Legendaismeret, Lélektan, Lovaglás, Művészetek, Nyelvtudás, Orvoslás, Ósi nyelv, Pajzshasználat, Politika/diplomácia, Pszi (pyarroni), Számтан/mértan, Térképészet, Történelem, Udvari etikett, Vallásismeret, Vértviselet

(Forrás: Új Törvénykönyv 98. oldal)

[Domvik Egyedi fohászait lásd a 104. oldalon.](#)

Ranil-pap

Iskola pontértéke: 7 KAP (69 IAP)

Ranil a Fényarcú, a dwoonok atyja. Ynev monoteista vallásai közül a leginkább kirekesztő, a kontinens egyetlen napisten hite. Eredetéről nem sokat tudni, követői a hetedkor hajnalán bukkantak fel a Quiron-tengertől északra. Íves, égbetörő templomaik máig is csak az Unió határain belül lelhetőek föl. Egyházszerkezete még a más vallásokénál megszokottnál is sokkalta hierarchikusabb felépítésű. Szent szimbóluma tartományonként eltérő, de kivétel nélkül korong alakú és a napot szimbolizálja.

A legtöbb pap nemesen született és hagyományokhoz hűen mindannyian jártasak a fegyverforgatás tudományában. Ám a nehéz vérteteket és a nehezebb, vagy épp a célzó fegyvereket egyáltalán nem kedvelik. *(Az iskoláról bővebb információ a PPL II. 74. oldalán található.)*

A Ranil-pap különleges előnyei és hátrányai:

- I. Ranil papjai számára a Természet és a Lélek szférák érhetőek el. Ezen kívül istenük néhány egyedi fohással is felruházta papjait, amelyeket egyetlen más istenség papjai sem ismernek. Természetesen megkapják a Kegyelet Háttérét, illetve a hívek révén kapott társadalmi megbecsülés, további járulékos előnyhöz juttathatja őket. (18 IAP)
- II. Ranil kegyeltjeinek legfőbb ellensége a homály és a sötétség. Amennyiben ilyen viszonyok közé keverednek, képtelenek istenük hatalmához jutni valamiféle fény, világosság vagy tűz jelenléte nélkül. A korlátozás alóli kivételt épp azon fohások jelentik, amelyek ilyesféle hatással vannak.
- III. Az előbbi pontban ismertetett hátrányok megszüntetésére azok a kegyeltek, akik elérték a 8. Tapasztalati szintet, elzarándokolhatnak a Felhők Feletti Városba, ahol a szent-szimbólumukat egy olyan rituálé alá vetik, melynek köszönhetően a jelkép azonnal (Tapasztalati szintnyi Erősségű) fényt kezd árasztani magából, ha a pap fohászba akar kezdeni. (1 IAP)
- IV. Ha egy Ranil-pap vagy paplovag egy napig nem láthatja ura arcát, érzelmileg kiegyensúlyozatlanná válik, azaz Asztrálja csökken egy ponttal. Ez a negatívum minden további ilyen napot követően egy-egy további értékkel nő. Ha ismételten napfényhez „jut”, az elvesztett pontok egy pont / óra ütemben visszatérnek. Ellenben, ha az Asztrál értéke három alá csökken, a kegyelt végképp megőrül, mely örületet csupán mágikus úton lehet meggyógyítani.
- V. A Ranil-papok induló vagyonukon (1k6 arany) kívül szent szimbólumukat, néhány kegyetárgyat, és egy egykezes fegyvert kapnak rendjüktől. (1 IAP)

A Ranil-pap induló képzettségei 1. Tapasztalati szinten (34 IAP):

Képzettség	Fok
Ékesszólás	2. fok
Élettan	2. fok
Építészet	1. fok
Fegyverhasználat	2. fok
Heraldika	2. fok
Herbalizmus	2. fok
Írás/olvasás	3. fok
Jog/törvénykezés	1. fok
Legendaismeret	1. fok
Lélektan	2. fok
Nyelvtudás	3. fok
Nyelvtudás	2. fok
Orvoslás	2. fok
Pusztakezes harc	2. fok
Szakma (birtokigazgató)	2. fok
Számтан/mértan	1. fok
Szexuális kultúra	2. fok
Történelem	2. fok
Vallásismeret (Ranil)	3. fok

A Ranil-pap képzettségei, melyeket rendjétől az Oktatás képzettség 4. foka által nyújtott előnnyel tanulhat (15 IAP):

Ékesszólás, Élettan, Építészet, Fegyverhasználat, Heraldika, Herbalizmus, Írás/olvasás, Jog/törvénykezés, Kultúra, Legendaismeret, Lélektan, Művészetek, Nyelvtudás, Orvoslás, Ősi nyelv, Politika/diplomácia, Pszi (pyarroni), Pusztakezes harc, Szakma, Számтан/mértan, Szexuális kultúra, Térképészet, Történelem, Udvari etikett, Vallásismeret

[Ranil Egyedi fohászait lásd a 105. oldalon.](#)

Ranil-paplovag

Iskola pontértéke: 8 KAP (83 IAP)

Ranil a Fényarcú, a dwoonok atyja. Ynev monoteista vallásai közül a leginkább kirekesztő, a kontinens egyetlen napisten hite. Eredetéről nem sokat tudni, követői a hetedkor hajnalán bukkantak fel a Quiron-tengertől északra. Íves, égbetörő templomaik máig is csak az Unió határain belül lelhetőek föl. Egyházszervezete még a más vallásokénál megszokottnál is sokkalta hierarchikusabb felépítésű. A paplovagok több lovagrendbe tömörülnek. Szent szimbóluma tartományonként eltérő, de kivétel nélkül korong alakú és a napot szimbolizálja.

A legtöbb paplovag nemesen született és jobbára sokkal több energiát fordít a fegyverforgató tudományának fejlesztésére, mint más istenek paplovagjai. A teljes vértet és a nehéz, kétkezes közelharc fegyvereket kedvelik, amely fegyverzet mindig az adott rendjükre jellemző. A célzó fegyvereket, illetve azok használóit megvetik. (Az iskoláról bővebb információ a PPL II. 76. oldalán található.)

A Ranil-paplovag különleges előnyei és hátrányai:

- I. Ranil papjai számára a Természet és a Lélek szférák érhetőek el. Ezen kívül istenük néhány egyedi fohással is felruházta papjait, amelyeket egyetlen más istenség papjai sem ismernek. Természetesen megkapják a Kegyelt Háttérrel, illetve a hívek révén kapott társadalmi megbecsülés, további járulékos előnyhöz juttathatja őket. (16 IAP)
- II. Ranil kegyeltjeinek legfőbb ellensége a homály és a sötétség. Amennyiben ilyen viszonyok közé keverednek, képtelenek istenük hatalmához jutni valamiféle fény, világosság vagy tűz jelenléte nélkül. A korlátozás alóli kivételt épp azon fohások jelentik, amelyek ilyesféle hatással vannak.
- III. Az előbbi pontban ismertetett hátrányok megszüntetésére azok a kegyeltek, akik elérték a 8. Tapasztalati szintet, elzarándokolhatnak a Felhők Feletti Városba, ahol a szent-szimbólumukat egy olyan rituálé alá vetik, melynek köszönhetően a jelkép azonnal (Tapasztalati szintnyi Erősségű) fényt kezd árasztani magából, ha a pap fohásba akar kezdeni. (1 IAP)
- IV. Ha egy Ranil-pap vagy paplovag egy napig nem láthatja ura arcát, érzelmileg kiegyensúlyozatlanná válik, azaz Asztrálja csökken egy ponttal. Ez a negatívum minden további ilyen napot követően egy-egy további értékkel nő. Ha ismételt napfényhez „jut”, az elvesztett pontok egy pont / óra ütemben visszatérnek. Ellenben, ha az Asztrál értéke három alá csökken, a kegyelt végképp megőrül, mely örületet csupán mágikus úton lehet meggyógyítani.
- V. A paplovagok induló vagyonukon (1k6 arany) kívül, szent szimbólumukat, néhány kegyetárgyat, egy kétkezes fegyvert, egy teljesvértet és egy jól felszerelt csatament kapnak rendjüktől. (8 IAP)

A Ranil-paplovag induló képzettségei 1. Tapasztalati szinten (41 IAP):

Képzettség	Fok
Állatismeret (hátasok)	2. fok
Fájdalomtűrés	3. fok
Fegyverhasználat	3. fok
Fegyverhasználat	2. fok
Fegyverismeret	2. fok
Hadvezetés	2. fok
Harci láz	2. fok
Harcéri gyakorlat	2. fok
Heraldika	3. fok
Írás/olvasás	2. fok
Jog/törvénykezés	1. fok
Legendaismeret	2. fok
Lélektan	2. fok
Lovaglás	3. fok
Számтан/mértan	1. fok
Térképészet	1. fok
Történelem	2. fok
Udvari etikett	2. fok
Vallásismeret (Ranil)	3. fok
Vértviselet	3. fok

A Ranil-paplovag képzettségei, melyeket rendjétől az Oktatás képzettség 4. foka által nyújtott előnnyel tanulhat (17 IAP):

Állatismeret (hátasok), Ékesszólás, Élettan, Fájdalomtűrés, Fegyverhasználat, Fegyverismeret, Hadvezetés, Harci láz, Harcéri gyakorlat, Heraldika, Írás/olvasás, Jog/törvénykezés, Kultúra, Legendaismeret, Lélektan, Lovaglás, Művészetek, Nyelvtudás, Orvoslás, Ősi nyelv, Pajzshasználat, Pszi (pyarroni), Szakma, Számтан/mértan, Térképészet, Történelem, Udvari etikett, Vallásismeret, Vértviselet

[Ranil Egyedi fohászeit lásd a 105. oldalon.](#)

Ranagol-pap (gorviki)

Iskola pontértéke: 7 KAP (72 IAP)

Az Yneven legrégebb óta imádott istenség Ranagol, a szintiszta intellektus, a hideg számító logika istene. Fontos leszögezni, hogy a gorviki (humán) és a kráni (inhumán) Rangol-hit között több lényegi különbség is van. A Kosfejű imádata során a hívő felszítja magában az erő és kitartás lángját, az ego, a tökéletesség piedesztálra emelése a hitvallásuk. A gorviki kultúra az elmúlt évszázadokban saját képére formálta ezt a vallást. Az öbölvidéki egyházszervezet sokban függ a politikától, rendszeresen összefonódik a világi hatalommal. Nem ritkák az egymás közötti véres leszámolások. A papok és hívek áldozatbemutatáskor önnön, vagy mások kínjait ajánlják istenüknek, nem ritkák az emberáldozatok sem. Szent jelképük a kosfej, a viharfellebbebe foglalt szempár, illetve a csillag alakban szétfutó spirál, melyeket gyakran bőrükre tetoválnak.

Mindennél többre értékelik a könnyed eleganciát, ezért páncélt szinte sosem viselnek magukon. Egyetlen fegyverük a szent áldozótör. *(Az iskoláról bővebb információ a PPL II. 87., illetve az ÚTK 86. oldalán található. Az iskola alábbi leírása – az induló és oktatott képzettségek tekintetében – némileg eltér az ÚTK-ban találhatóétól. Ennek oka, hogy az – mármint az ÚTK-s verzió – nem az ÚTK szabályainak megfelelően lett kidolgozva.)*

A Ranagol-pap különleges előnyei és hátrányai:

- I. Ranagol papjai számára a Halál, a Lélek és a Természet szférák érhetőek el. Ezen kívül istenük néhány egyedi fohással is felruházza papjait, amelyeket egyetlen más istenség papjai sem ismernek. Természetesen megkapják a Kegyelt Hátteret, illetve a hívek révén kapott társadalmi megbecsülés, további járulékos előnyhöz juttathatja őket. (18 IAP)
- II. Ranagol papjai induló vagyonukon (1k6 arany) kívül, csupán szent szimbólumukat, néhány kegytárgyat és egy felszentelt áldozótört kapnak rendjüktől. (1 IAP)

A Ranagol-pap induló képzettségei 1. Tapasztalati szinten (38 IAP):

Képzettség	Fok
Alkímia	1. fok
Ékesszólás	2. fok
Élettan	2. fok
Fegyverhasználat (tör jellegű fegyverek)	2. fok
Herbalizmus	2. fok
Írás/olvasás	3. fok
Kínzás	2. fok
Legendaismeret	1. fok
Lélektan	2. fok
Méregkeverés/semlegesítés	2. fok
Nyelvtudás	3. fok
Nyelvtudás	2. fok
Ősi nyelv (aquir)	2. fok

Pszi (pyarroni)	3. fok
Számтан/mértan	1. fok
Történelem	2. fok
Vallásismeret (Ranagol)	3. fok

A Ranagol-pap képzettségei, melyeket rendjétől az Oktatás képzettség 4. foka által nyújtott előnnyel tanulhat (15 IAP):

Alkímia, Ékesszólás, Élettan, Fegyverhasználat, Heraldika, Herbalizmus, Írás/olvasás, Jog/törvénykezés, Kínzás, Kultúra, Legendaismeret, Lélektan, Méregkeverés/semlegesítés, Művészetek, Nyelvtudás, Orvoslás, Ősi nyelv, Politika/diplomácia, Pszi (pyarroni), Számтан/mértan, Térképészet, Történelem, Udvari etikett, Vallásismeret

(Forrás: Új Törvénykönyv 86. oldal)

[Ranagol Egyedi fohászeit lásd a 107. oldalon.](#)

Ranagol-paplovag (gorviki)

Iskola pontértéke: 8 KAP (84 IAP)

Az Yneven legrégebb óta imádott istenség Ranagol, a szintiszta intellektus, a hideg számító logika istene. Fontos leszögezni, hogy a gorviki (humán) és a kráni (inhumán) Rangol-hit között több lényegi különbség is van. A Kosfejű imádata során a hívő felszítja magában az erő és kitartás lángját, az ego, a tökéletesség piedesztálra emelése a hitvallásuk. A gorviki kultúra az elmúlt évszázadokban saját képére formálta ezt a vallást. Az öbölvidéki egyházszervezet sokban függ a politikától, rendszeresen összefonódik a világi hatalommal. Nem ritkák az egymás közötti véres leszámolások. A papok és hívek áldozatbemutatáskor önnön, vagy mások kínjait ajánlják istenüknek, nem ritkák az emberáldozatok sem. Szent jelképük a kosfej, a viharfellegbe foglalt szempár, illetve a csillag alakban szétfutó spirál, melyeket gyakran bőrükre tetoválnak.

Paplovagjai minden ellenvetés nélkül magukra öltenek bármilyen nehézvértet, mégis a hétköznapiakban előnyben részesítik a könnyebb páncélokot. A forgatott fegyverek terén sincs semmi megkötésük. *(Az iskoláról bővebb információ a PPL II. 89., illetve az ÚTK 101. oldalán található. Az iskola alábbi leírása – az induló és oktatott képzettségek tekintetében – némileg eltér az ÚTK-ban találhatótól. Ennek oka, hogy az – mármint az ÚTK-s verzió – nem az ÚTK szabályainak megfelelően lett kidolgozva.)*

A Ranagol-paplovag különleges előnyei és hátrányai:

- I. Ranagol paplovagjai számára a Halál, a Lélek és a Természet szférák érhetőek el. Ezen kívül istenük néhány egyedi fohással is felruházta papjait, amelyeket egyetlen más istenség papjai sem ismernek. Természetesen megkapják a Kegyelt Háttérrel, illetve a hívek révén kapott társadalmi megbecsülés, további járulékos előnyhöz juttathatja őket. (16 IAP)
- II. Ranagol paplovagjai induló vagyonukon (1k6 arany) kívül, szent szimbólumukat, néhány kegytárgyat és egy lovagi fegyverzetet kapnak rendjüktől, amely acél félvértből, egy sisakból, közepes pajzsból, lovagkardból és nehézlovas kopjából áll. (6 IAP)

A Ranagol-paplovag induló képzettségei 1. Tapasztalati szinten (45 IAP):

Képzettség	Fok
Alkímia	1. fok
Állatismertet (hátasok)	2. fok
Élettan	2. fok
Fájdalomtűrés	2. fok
Fegyverhasználat (lovagkard)	3. fok
Fegyverhasználat (nyeles fegyverek)	2. fok
Fegyverhasználat vagy Pajzshasználat	2. fok
Hadvezetés	2. fok
Harcéri gyakorlat	2. fok
Heraldika	2. fok
Herbalizmus	2. fok

Írás/olvasás	2. fok
Kínzás	2. fok
Lélektan	2. fok
Lovaglás	3. fok
Méregkeverés/semlegesítés	2. fok
Orvtámadás	2. fok
Számтан/mértan	1. fok
Térképészet	1. fok
Történelem	2. fok
Údvari etikett	2. fok
Vallásismeret (Ranagol)	3. fok
Vértviselet	3. fok

A Ranagol-paplovag képzettségei, melyeket rendjétől az Oktatás képzettség 4. foka által nyújtott előnnyel tanulhat (17 IAP):

Alkímia, Állatismertet (hátasok), Ékesszólás, Élettan, Fájdalomtűrés, Fegyverhasználat, Fegyverismeret, Hadvezetés, Harctéri gyakorlat, Heraldika, Herbalizmus, Írás/olvasás, Kínzás, Kultúra, Legendaismeret, Lélektan, Lovaglás, Méregkeverés/semlegesítés, Művészetek, Nyelvtudás, Orvoslás, Orvtámadás, Pajzshasználat, Pszi (pyarroni), Számтан/mértan, Térképészet, Történelem, Údvari etikett, Vallásismeret, Vértviselet

(Forrás: Új Törvénykönyv 101. oldal)

[Ranagol Egyedi fohászait lásd a 107. oldalon.](#)

Felice-pap

Iskola pontértéke: 7 KAP (73 IAP)

Felice követői titokban több egymástól elkülönült szektában tevékenykednek. A kontinensen nem sok hasonló szervezet található. Vallásuk – ha nevezhetjük így –, anur eredetű, feltehetően szerafista jellemzőkkel bír. Felice, az Éji Vadászok Úrnője valójában démonhercegnő, aki kisebb istenséggé avanszált Yneven.

A vallási csoportjaik szinte kizárólag nőkből állnak. Ennek legfőbb oka, hogy a beavatási szertartás igen veszedelmes procedúra, a férfiak számára kifejezetten, hiszen közülük csak minden tízedik jelölt éli túl. Heti rendszerességgel gyűlnek össze éjjelente, és mutatnak be áldozatot úrnőjüknek. Az áldozat általában állatáldozat, ám kitüntetett alkalmakkor értelmes lényeket is feláldoznak. E közösségekben bevett gyakorlat, hogy erős befolyással bírnak a helyi hatalmasságokra, tagjaik befolyásos férfiakat hálózhatnak be, és tartanak irányításuk alatt különféle női praktikáikkal.

Emberi formában igyekeznek elkerülni a fegyveres konfliktusokat. Meghatározó többségben leginkább a török forgatásának tudományát sajátítják el. Pajzsot, páncélt sosem viselnek. *(Az iskoláról bővebb információ a Rúna magazin 1/10. számának 16. oldalán található.)*

A Felice-pap különleges előnyei és hátrányai:

- I. Felice papjai számára kizárólag a Kis Arkánum Természet szférába tartozó fohászai érhetőek el. Ezen kívül égi patrónusuk néhány egyedi fohással is felruházta őket. Természetesen megkapják a Kegyelet Hátteret, illetve a hívek révén kapott társadalmi megbecsülés, további járulékos előnyhöz juttathatja őket. (18 IAP)
- II. Legfőbb különleges képességük, hogy az éj leszálltával – naponta egyszer –, képesek egy, a környéken honos nagymacska alakját felölteni. Az átváltozás három kör alatt lezajlik, ruházatukat (és szent szimbólumukat) is érinti. A pap visszaalakulásának időpontja is hasonló és tudatos folyamat, de legkésőbb napkeltekor automatikusan megtörténik. A nagymacska alakban érvényes statisztikáik az egyedi fohások végén megtalálhatóak. Fontos megjegyezni, hogy az emberi formában KAP-ból vásárolt statisztikáik állati alakban is jelentkeznek. A papok tudata némileg háttérbe szorul a nagymacska alakban. Sem varázsolni, sem pszi-t használni ilyenkor nem tudnak. Felice szent éjjelén, a kék holdtöltekor, minden beavatott hívő kötelezően átalakul, és rituális vadászatba kezd. (4 IAP)
- III. Annak, hogy valaki Felice papja, külső fizikai jelei is vannak. Emberi formájukban mozgásuk és vonásaik nagymacska-szerű jellemzőket vesznek fel. Érzékeik is átalakulnak, látásuk, hallásuk, szaglásuk kiélesedik, macska módjára éjjeli sötétben is jól látnak. Az állatok megérik ezt a változást, és ragadozó nagymacska-ként viselkednek irántuk. Emberek szemében ez inkább csak azoknak feltűnő,

akik a változást megelőzően is ismerték őket. (4 IAP)

IV. Felice papjai induló vagyonukon (1k6 arany) kívül, csupán szent szimbólumukat, illetve egy tört kapnak rendjüktől. (1 IAP)

A Felice-pap induló képzettségei 1. Tapasztalati szinten (32 IAP):

Képzettség	Fok
Akrobatika	+20%
Állatismeret (nagymacsák)	2. fok
Ékesszólás	2. fok
Esés	+40%
Fegyverhasználat (tör jellegű fegyverek)	2. fok
Hangutánzás	1. fok
Idomítás	2. fok
Írás/olvasás	2. fok
Lélektan	2. fok
Lopódzás	+35%
Mászás	+40%
Nyelvtudás	2. fok
Rejtőzködés	+20%
Szexuális kultúra	1. fok
Vallásismeret (Felice)	3. fok

A Felice-pap képzettségei, melyeket rendjétől az Oktatás képzettség 4. foka által nyújtott előnnyel tanulhat (14 IAP):

Akrobatika, Állatismeret, Ékesszólás, Esés, Fegyverhasználat, Hangutánzás, Herbalizmus, Idomítás, Időjósítás, Írás/olvasás, Kultúra, Legendaismeret, Lélektan, Lopódzás, Mászás, Művészetek, Nyelvtudás, Nyomolvasás, Ősi nyelv, Politika/diplomácia, Rejtőzködés, Szakma, Szexuális kultúra, Színészet, Történelem, Udvari etikett, Vadonjárás, Vallásismeret

[A Felice-pap Egyedi fohászait lásd a 108. oldalon.](#)

Természeti népek

Leutaril-sámánpap

Iskola pontértéke: 9 KAP (94 IAP)

A keleti barbárok szakrális, kultikus szertartásaiért a sámánpapok felelnek. Számuk igen csekély, az egyes törzsek tagjai pedig gyakran bizalmatlansággal viseltetnek irántuk. E hivatás gyakorlóinak patrónusai nem valódi istenek, kultuszuk – és így evilági befolyásuk – leáldozófélben van. A barbároknak nincsenek templomaik, ám egyes szent helyek iránt azokhoz hasonlóan viseltetnek.

Leutaril követői beszélik a vizek nyelvét. Áldozati szertartásaik során – amely módszerrel a Kegy pontjait nyerik vissza – vizet vagy valamilyen folyadékot „adnak vissza” rituális kántálás mellett uruknak.

Mivel ők is korgok, a fegyverforgatás a vérükben van, sőt, nem ritkán élen járnak benne. Általában a közepesen nehéz fegyvereket kedvelik, de pajzsot és vértet ritkán hordanak magukkal. *(Az iskoláról bővebb információ a PPL II. 100. oldalán található.)*

A Leutaril-sámánpap különleges előnyei és hátrányai:

- I. Leutaril sámánpapjai számára kizárólag az Általános és a Kis Arkánumba tartozó fohászok érhetőek el, de azon belül a Természet, az Élet és a Halál szférái felett is uralkodnak. Ezen kívül istenük néhány egyedi fohással is felruhazza követőit, amelyeket egyetlen más istenség papjai sem ismernek. Fohásaik végrehajtásához nincs szükségük szent szimbólumra. Természetesen megkapják a Kegyelt Háttér, illetve a hívek révén kapott társadalmi megbecsülés, további járulékos előnyhöz juttathatja őket. (16 IAP)
- II. Ingyenesen megkapja a Szellemeik jóindulata II. Háttér. (20 IAP)
- III. A sámánpapok, ha a végszükség úgy kívánja, emberfeletti tettek végrehajtására is képesek, ám ezzel minden esetben a végletekig megterhelik szervezetüket. Játéktechnikailag ez nagyságrendileg azt jelenti, mintha a sámánpap Tapasztalati szintjének háromszorosával megegyező Pszi-ponttal rendelkezne. Ennek teljes értékét egyben elköltheti a Képességjavítás (Rontásra sosem!) vagy a Roham (Mégfékezés) diszciplinákra. Ez nem jelenti azt, hogy a sámánpap Pszi használó lenne, amit tesz, az nem is Pszi alkalmazás! Az időtartam lejártá után a sámánpap köteles Akaraterő-próbát tenni, amelynek sikertelensége ájulást eredményez. Másikülönben „csak” a Rosszullét módosítóit szenved el. Mindkét hátrányos következmény legalább 6 órnyi zavartalan alvással múlik el, illetve amíg fenn áll az állapot, e képesség nem használható. (4 IAP)
- IV. A sámánpapok számára az alábbi képzettségek tekintetében figyelmen kívül hagyhatók a zárójelen belül megnevezett Képzettségkövetelmények. Ezek a képzettségek: Méregkeverés/semlegesítés (Alkímia), Orvoslás (Élettan), Történelem

(Írás/olvasás). A képzettségek elsajátítása szájhagyomány és utánzásos gyakorlás útján történik, tehát a sámánpap nincs tisztában a követelmény képzettségekkel, például nem tudja, miért kell sinbe rakni egy eltört kart, csak azt tudja, hogy ez hatásos. (3 IAP)

- V. A sámánpapok induló vagyonukon (1k6 arany) kívül, csupán egy fegyvert, illetve néhány, az egyes fohásaik végrehajtásához nélkülözhetetlen tárgyat (fétist), továbbá egy szent hangszert kapnak. (1 IAP)

A Leutaril-sámánpap induló képzettségei 1. Tapasztalati szinten (36 IAP):

Képzettség	Fok
Akrobatika	10%
Állatismeret (tengerek)	2. fok
Csomózás	2. fok
Esés	20%
Fájdalomtűrés	2. fok
Fegyverhasználat	3. fok
Fegyverhasználat	2. fok
Futás	2. fok
Herbalizmus	3. fok
Időjósítás	3. fok
Legendaismeret	2. fok
Művészetek (zenélés)	2. fok
Orvoslás	2. fok
Pusztakezes harc	2. fok
Úszás	2. fok
Vadonjárás (tengerek)*	3. fok
Vallásismeret (barbár hitvilág)	3. fok

A Leutaril-sámánpap képzettségei, melyeket rendjétől az Oktatás képzettség 4. foka által nyújtott előnnyel tanulhat (14 IAP):

Akrobatika, Állatismeret, Csomózás, Esés, Fájdalomtűrés, Fegyverhasználat, Futás, Hangutánzás, Harci láz, Harctéri gyakorlat, Helyismeret, Herbalizmus, Idomítás, Időjósítás, Kultúra (saját), Legendaismeret, Lélektan, Lopódzás, Lovaglás, Mászás, Méregkeverés/semlegesítés, Művészetek, Nyelvtudás (saját), Nyomolvasás, Orvoslás, Pusztakezes harc, Rejtőzködés, Szakma, Történelem, Úszás, Vadonjárás (tengerek)*, Vallásismeret, Veszélyérzék

* A Vadonjárás (tengerek) képzettségnek értelemszerűen nem követelménye a Herbalizmus!

[A Sámánpapok Egyedi fohászait lásd a 109. oldalon.](#)

Ramkir-sámánpap

Iskola pontértéke: 9 KAP (94 IAP)

A keleti barbárok szakrális, kultikus szertartásaiért a sámánpapok felelnek. Számuk igen csekély, az egyes törzsek tagjai pedig gyakran bizalmatlansággal viseltetnek irántuk. E hivatás gyakorlóinak patrónusai nem valódi istenek, kultuszuk – és így evilági befolyásuk – leáldozófélben van. A barbároknak nincsenek templomaik, ám egyes szent helyek iránt azokhoz hasonlóan viseltetnek.

Ramkir követői beszélnek a föld és az élőlények nyelvét. Áldozati szertartásaik során – amely módszerrel a Kegy pontjait nyerik vissza – élőlényeket ölnek le, vagy temetnek el rituális kántálás mellett uruknak.

Mivel ők is korgok, a fegyverforgatás a vérükben van, sőt, nem ritkán élen járnak benne. Általában a közepesen nehéz fegyvereket kedvelik, de pajzsot és vértet ritkán hordanak magukkal. *(Az iskoláról bővebb információ a PPL II. 100. oldalán található.)*

A Ramkir-sámánpap különleges előnyei és hátrányai:

- I. Ramkir sámánpapjai számára kizárólag az Általános és a Kis Arkánumba tartozó fohászok érhetőek el, de azon belül a Természet, az Élet és a Halál szférái felett is uralkodnak. Ezen kívül istenük néhány egyedi fohással is felruhazza követőit, amelyeket egyetlen más istenség papjai sem ismernek. Fohásaik végrehajtásához nincs szükségük szent szimbólumra. Természetesen megkapják a Kegyelt Hátteret, illetve a hívek révén kapott társadalmi megbecsülés, további járulékos előnyhöz juttathatja őket. (16 IAP)
- II. Ingyenesen megkapja a Szellemeik jóindulata II. Hátteret. (20 IAP)
- III. A sámánpapok, ha a végszükség úgy kívánja, emberfeletti tettek végrehajtására is képesek, ám ezzel minden esetben a végletekig megterhelik szervezetüket. Játéktechnikailag ez nagyságrendileg azt jelenti, mintha a sámánpap Tapasztalati szintjének háromszorosával megegyező Pszi-ponttal rendelkezne. Ennek teljes értékét egyben elköltheti a Képességjavítás (Rontásra sosem!) vagy a Roham (Mégfőkezés) diszciplínákra. Ez nem jelenti azt, hogy a sámánpap Pszi használó lenne, amit tesz, az nem is Pszi alkalmazás! Az időtartam lejártá után a sámánpap köteles Akaraterő-próbát tenni, amelynek sikertelensége ájulást eredményez. Máskülönb „csak” a Rosszullét módosítóit szenvedni el. Mindkét hátrányos következmény legalább 6 órányi zavartalan alvással múlik el, illetve amíg fenn áll az állapot, e képesség nem használható. (4 IAP)
- IV. A sámánpapok számára az alábbi képzettségek tekintetében figyelmen kívül hagyhatók a zárójelen belül megnevezett Képzettségkövetelmények. Ezek a képzettségek: Méregkeverés/semlegesítés (Alkímia), Orvoslás (Élettan), Történelem (Írás/olvasás). A képzettségek elsajátítása szájhagyomány és utánzásos gyakorlás útján

történik, tehát a sámánpap nincs tisztában a követelmény képzettségekkel, például nem tudja, miért kell sinbe rakni egy eltört kart, csak azt tudja, hogy ez hatásos. (3 IAP)

- V. A sámánpapok induló vagyonukon (1k6 arany) kívül, csupán egy fegyvert, illetve néhány, az egyes fohásaik végrehajtásához nélkülözhetetlen tárgyat (fétist), továbbá egy szent hangszert kapnak. (1 IAP)

A Ramkir-sámánpap induló képzettségei 1. Tapasztalati szinten (36 IAP):

Képzettség	Fok
Akrobatika	10%
Állatismeret (lombhullató erdők)	2. fok
Esés	20%
Fájdalomtűrés	2. fok
Fegyverhasználat	3. fok
Fegyverhasználat	2. fok
Futás	2. fok
Hangutánzás	2. fok
Herbalizmus	3. fok
Időjósítás	3. fok
Legendaismeret	2. fok
Művészetek (zenélés)	2. fok
Nyomolvasás	2. fok
Orvoslás	2. fok
Pusztakezes harc	2. fok
Úszás	2. fok
Vadonjárás (lombhullató erdők)	3. fok
Vallásismeret (barbár hitvilág)	3. fok

A Ramkir-sámánpap képzettségei, melyeket rendjétől az Oktatás képzettség 4. foka által nyújtott előnnyel tanulhat (14 IAP):

Akrobatika, Állatismeret, Esés, Fájdalomtűrés, Fegyverhasználat, Futás, Hangutánzás, Harci láz, Harctéri gyakorlat, Helyismeret, Herbalizmus, Idomítás, Időjósítás, Kultúra (saját), Legendaismeret, Lélektan, Lopóztatás, Lovaglás, Mászás, Méregkeverés/semlegesítés, Művészetek, Nyelvtudás (saját), Nyomolvasás, Orvoslás, Pusztakezes harc, Rejtőzködés, Szakma, Történelem, Úszás, Vadonjárás, Vallásismeret, Veszélyérzék

[A Sámánpapok Egyedi fohászait lásd a 109. oldalon.](#)

Tomatis-sámánpap

Iskola pontértéke: 9 KAP (94 IAP)

A keleti barbárok szakrális, kultikus szertartásaiért a sámánpapok felelnek. Számuk igen csekély, az egyes törzsek tagjai pedig gyakran bizalmatlansággal viseltetnek irántuk. E hivatás gyakorlóinak patrónusai nem valódi istenek, kultuszuk – és így evilági befolyásuk – leáldozófélben van. A barbároknak nincsenek templomaik, ám egyes szent helyek iránt azokhoz hasonlóan viseltetnek.

Tomatis követői beszélik a tűz és a kő nyelvét. Áldozati szertartásaik során – amely módszerrel a Kegy pontjait nyerik vissza – megtisztított anyagból tüzet gyújtanak, vagy ilyen hamvakat a földre szórnak rituális kántálás mellett uruknak.

Mivel ők is korgok, a fegyverforgatás a vérükben van, sőt, nem ritkán élen járnak benne. Általában a közepesen nehéz fegyvereket kedvelik, de pajzsot és vértet ritkán hordanak magukkal. *(Az iskoláról bővebb információ a PPL II. 101. oldalán található.)*

A Tomatis-sámánpap különleges előnyei és hátrányai:

- I. Tomatis sámánpapjai számára kizárólag az Általános és a Kis Arkánumba tartozó fohászok érhetőek el, de azon belül a Természet, az Élet és a Halál szférái felett is uralkodnak. Ezen kívül istenük néhány egyedi fohással is felruhazza követőit, amelyeket egyetlen más istenség papjai sem ismernek. Fohásaik végrehajtásához nincs szükségük szent szimbólumra. Természetesen megkapják a Kegyelt Háttérrel, illetve a hívek révén kapott társadalmi megbecsülés, további járulékos előnyhöz juttathatja őket. (16 IAP)
- II. Ingyenesen megkapja a Szellemeik jóindulata II. Háttérrel. (20 IAP)
- III. A sámánpapok, ha a végszükség úgy kívánja, emberfeletti tettek végrehajtására is képesek, ám ezzel minden esetben a végletekig megterhelik szervezetüket. Játéktechnikailag ez nagyságrendileg azt jelenti, mintha a sámánpap Tapasztalati szintjének háromszorosával megegyező Pszi-ponttal rendelkezne. Ennek teljes értékét egyben elköltheti a Képességjavítás (Rontásra sosem!) vagy a Roham (Mégfőkezés) diszciplínákra. Ez nem jelenti azt, hogy a sámánpap Pszi használó lenne, amit tesz, az nem is Pszi alkalmazás! Az időtartam lejártá után a sámánpap köteles Akaraterő-próbát tenni, amelynek sikertelensége ájulást eredményez. Máskülönb „csak” a Rosszullét módosítóit szenvedni el. Mindkét hátrányos következmény legalább 6 órányi zavartalan alvással múlik el, illetve amíg fenn áll az állapot, e képesség nem használható. (4 IAP)
- IV. A sámánpapok számára az alábbi képzettségek tekintetében figyelmen kívül hagyhatók a zárójelen belül megnevezett Képzettségkövetelmények. Ezek a képzettségek: Méregkeverés/semlegesítés (Alkímia), Orvoslás (Élettan), Történelem (Írás/olvasás). A képzettségek elsajátítása szájhagyomány és utánzásos gyakorlás útján

történik, tehát a sámánpap nincs tisztában a követelmény képzettségekkel, például nem tudja, miért kell sinbe rakni egy eltört kart, csak azt tudja, hogy ez hatásos. (3 IAP)

- V. A sámánpapok induló vagyonukon (1k6 arany) kívül, csupán egy fegyvert, illetve néhány, az egyes fohásaik végrehajtásához nélkülözhetetlen tárgyat (fétist), továbbá egy szent hangszert kapnak. (1 IAP)

A Tomatis-sámánpap induló képzettségei 1. Tapasztalati szinten (36 IAP):

Képzettség	Fok
Akrobatika	10%
Állatismeret (hegységek)	2. fok
Esés	20%
Fájdalomtűrés	2. fok
Fegyverhasználat	3. fok
Fegyverhasználat	2. fok
Futás	2. fok
Herbalizmus	3. fok
Időjósítás	3. fok
Legendaismeret	2. fok
Mászás	15%
Művészetek (zenélés)	2. fok
Orvoslás	2. fok
Pusztakezes harc	2. fok
Szakma (vadász)	2. fok
Úszás	2. fok
Vadonjárás (hegységek)	3. fok
Vallásismeret (barbár hitvilág)	3. fok

A Tomatis-sámánpap képzettségei, melyeket rendjétől az Oktatás képzettség 4. foka által nyújtott előnnyel tanulhat (14 IAP):

Akrobatika, Állatismeret, Esés, Fájdalomtűrés, Fegyverhasználat, Futás, Hangutánzás, Harci láz, Harctéri gyakorlat, Helyismeret, Herbalizmus, Idomítás, Időjósítás, Kultúra (saját), Legendaismeret, Lélektan, Lopódzás, Lovaglás, Mászás, Méregkeverés/semlegesítés, Művészetek, Nyelvtudás (saját), Nyomolvasás, Orvoslás, Pusztakezes harc, Rejtőzködés, Szakma, Történelem, Úszás, Vadonjárás, Vallásismeret, Veszélyérzék

[A Sámánpapok Egyedi fohászait lásd a 109. oldalon.](#)

Nomád sámán

Iskola pontértéke: 10 KAP (102 IAP)

A Déli Sztyeppék nomádjainak vajások papjai a sámánok. A törzsön belüli szerepvállalásuk igen sokrétű: gyógyítók, tanácsadók, a spirituális feladatok végrehajtói. Bár személyiségük igen sokféle lehet, kivétel nélkül mindegyikük feketemágiát űz, és ez komoly hatással van lelkületükre és külső megjelenésükre. Sámánnak minden esetben születni kell, erre a nomádok elrendelésésként, a szellemek döntéseként tekintenek. Szinte mindig külső, testi jelei vannak annak, ha valakit a szellemek megérintettek. Ez gyakorta valamiféle testi deformitás, rendellenesség.

A nomádok sosem bírtak valódi államszervezettel, ez jól látszik sajátos „egyházszervezetükön” is. A törzsek többet harcolnak egymás ellen, mint a külhoniakkal. Ez tökéletesen igaz a sámánokra is, akik nem egyszer saját nemzetségüket is csak felhasználják véget nem érő hatalmi játékaik során.

A sámánokra nem jellemző a fegyverhasználat. Az adott törzs tagjai számára létkérdés, hogy szavatolják a szent ember biztonságát. Ha nagyritkán fegyvert kell ragadniuk, botjukat vagy áldozótőrüket fordítják az érintett ellen. Páncélt vagy pajzsot sosem használnak. *(Az iskoláról bővebb információ a MTK 24. oldalán található.)*

A Sámán különleges előnyei és hátrányai:

- I. A nomád sámán karakter megkapja a Mágikus fogékonyság Háttérét. Így a Tapasztalati mágia (sámán) képzettség 3. foka – amelynek kivételes módon Erős képzettségkövetelménye(!) itt a Vallásismeret (szellemhit) – lehetővé teszi számára a Sámánmágia alkalmazását. Erről további részletek a Sámánmágia részben találhatóak. (10 IAP)
- II. A nomád sámánok számára az alábbi képzettségek tekintetében figyelmen kívül hagyhatók a zárójelen belül megnevezett Képzettségkövetelmények. Ezek a képzettségek: Démonológia (Ósi nyelv), Méregkeverés/semlegesítés (Alkímia), Nekromancia (Élettan), Orvoslás (Élettan), Történelem (Írás/olvasás). A képzettségek elsajátítása szájhagyomány és utánzásos gyakorlás útján történik, tehát a sámán nincs tisztában a követelmény képzettségekkel, például nem tudja, miért kell sinbe rakni egy eltört kart, csak azt tudja, hogy ez hatásos. (5 IAP)
- III. Egyetlen nomád sámán sem rendelkezhet a Pszi érzékenység Háttérrel, mert ennek megléte esetén sosem nyerhetnék el a szellemek jóindulatát.
- IV. A nomád sámánnak az Életkor-kategóriák tekintetében (lásd: ÚTK. 33. oldal) a kyr származék értékei irányadóak. Például a középkor számukra 70 és 100 év között van. (2 IAP)
- V. Ingyenesen megkapja a Szellemek jóindulata III. Háttérét. (30 IAP)
- VI. A nomád sámánok két legféltebb mágikus eszköze a bot és a dob. A bot az ötödik, a dob az első Tapasztalati szinttől kezdve mágikus tárgynak minősül. Nem hat rá a Természetes Anyagok

Mágiája, sem Elemi Mágia, továbbá ellenállnak minden hagyományos fizikai behatásnak. (2 IAP)

VII. A nomád sámánok természetellenes sebességgel nyerik vissza elvesztett Fp-iket. Ez azt jelenti, hogy minden alvással töltött óra során a Tapasztalati szintjükkel megegyező Fp-t nyernek vissza. A varázsláskor elvesztett Fp-t más módon nem is tudják „visszagyógyulni”. (6 IAP)

VIII. Minden sámán képes „belépni” a Közös Sámán Tudatba. Minderről további részletek a Sámánmágia részben találhatóak. (2 IAP)

IX. A sámánok induló vagyonukon (1k6 arany) kívül, csupán jellegzetes ruházatukat, fejdíszüket, övüket, botjukat és dobjukat birtokolják induláskor. (1 IAP)

A Sámán induló képzettségei 1. Tapasztalati szinten (33 IAP):

Képzettség	Fok
Allatismeret (sztyeppék)	1. fok
Fájdalomtűrés	3. fok
Fegyverhasználat (tör jellegű fegyverek)	1. fok
Hangutánzás	1. fok
Herbalizmus	3. fok
Időjósolás	3. fok
Legendaismeret	2. fok
Lovaglás	2. fok
Méregkeverés/semlegesítés	2. fok
Művészetek (zenélés)	2. fok
Orvoslás	2. fok
Szakma (vadász)	2. fok
Tapasztalati mágia (sámán)	3. fok
Történelem	2. fok
Vadonjárás (sztyeppék)	2. fok
Vallásismeret (szellemhit)	3. fok

A Sámán képzettségei, melyeket rendjétől az Oktatás képzettség 4. foka által nyújtott előnnyel tanulhat (11 IAP):

Állatismeret, Démonológia, Fájdalomtűrés, Fegyverhasználat, Futás, Hangutánzás, Herbalizmus, Időjósolás, Kultúra, Legendaismeret, Lovaglás, Méregkeverés/semlegesítés, Művészetek, Nekromancia, Nyelvtudás, Orvoslás, Szakma, Tapasztalati mágia (sámán), Történelem, Vadonjárás (sztyeppék), Vallásismeret (szellemhit)

Sámánmágia

A sámán félig Pap, félig Varázshasználó. A boszorkányhoz és a boszorkánymesterhez hasonlóan tapasztalati mágiát űz, azaz nem ismeri varázslatainak összetevőit és logikáját, mégis spirituális téren űzi praktikáit. Azaz az esetek többségében nem saját erejéből, hanem szellemek és démonok közreműködésével hozza létre varázslatait, miközben varázssereje mellett a saját testi energiáit éli fel. A szellemvarázs voltaképpen silány hagyatéka egy ősi mágikus tudománynak, mely képessé tette az embert arra, hogy szolgálatába kényszerítse a démonokat. A sámánok mágiája időigényes, de nagyhatalmú, általában közvetett úton hat. Mágiájuk két fő csoportra osztható: Szellemtánc és Kántálás. Mindkettőről elmondható,

hogy használatuk kimeríti a sámánt, ami a játék nyelvére lefordítva Fp veszést jelent. Mivel ez nem sebekben, horzsolásokban nyilvánul meg, hanem fáradtságban, levertségben, kimerültségben, az ekként elveszített Fp-eket a sámán nem nyerheti vissza semmilyen más úton, csak a különleges képességek közt említett alvással.

Szellemtánc

A sámánok elsődleges, leggyakoribb varázslattípusa a Szellemtánc. A Szellemtánc jellemzői:

- a varázsigéket a sámánnak elegendő halkan, magában kimondani, azokat nem szükséges fennhangon kiejtenie
- a varázslat életre hívásához elengedhetetlen a sámán szabad mozgása, mivel ez jobbra egy rituális tánc
- az ilyen típusú varázslatok Varázslási ideje legalább 6 kör (1 perc), ennyi kell legalább a módosult tudatállapot eléréséhez
- az ilyen típusú varázslatok végrehajtásához elengedhetetlen a saját sámándob használata
- az ilyen típusú varázslatok minden megkezdett 5 Mana pontja után a sámán elveszít 1 Fp-t is. (Ha nem használja a botját, akkor nem 5, hanem 2 Mp-nként veszít el egyet az Fp-iből.)

Kántálás

A sámánok másik varázslattípusa a Kántálás. A Kántálás jellemzői:

- a varázsigéket a sámánnak fennhangon kell kimondani
- a varázslat életre hívásához nincs szükség mozdulat jellegű összetevőkre
- az ilyen típusú varázslatok Varázslási ideje lehet akár 1 szegmens is
- az ilyen típusú varázslatok végrehajtásához nincs szükség semmiféle tárgyi eszközre sem
- az ilyen típusú varázslatok minden megkezdett 3 Mana pontja után a sámán elveszít 1 Fp-t is.

Varázserő és Áldozat

A sámánok számára, mivel nem kizárólag önjerejükből idézik meg a varázslataikat, elengedhetetlen fontosságú, hogy biztosítsák maguknak a különféle segítő entitások ezen szándékát. Ezt Áldozat bemutatásával tudják elérni. Az áldozat minden esetben élő áldozat, azaz állatok, értelmes lények illetve az életerő evilági szimbóluma, azaz vér (játéktechnikailag Ép). A sámánok átmeneti maximális Mp-je minden Révület (azaz Mp visszanyerés) után 1-1 ponttal csökken. (Ez a csökkenés az éppen aktuális Mp értéket nem csökkenti eggyel!) Ebből jól látható, hogy rendszeres Áldozat nélkül a sámán könnyen varázserő nélkül maradhat. Maga az áldozatbemutatás egy hosszabb, rituális tevékenység (legalább fél óra), ahol a sámán rituálisan megtisztítja önmagát, eszközeit és legfőképp az áldozat alanyát. Az ilyen típusú áldozati szertartás végeztével az átmeneti maximális Mp értéke

annyi ponttal nő, ahány Ép-nyi áldozatot bemutatott a sámán, de ez az érték sosem mehet a valós maximális Mp érték fölé. Az átmeneti maximális Mp minimuma 1!

A másik eset, amikor a sámán áldozatot kell, hogy bemutasson, ha ezt a soros varázslatának végrehajtása megköveteli. Ez legfőképpen az Idéző mágiáknál követelmény, aholis a fenti módon kell annyi Ép-nyi áldozatot bemutatni, amennyi a megidézendő entitás maximális Ép-je. Ráadásul magasabb osztályú entitásoknál – III.-tól – nem elegendő a véráldozat, azaz mindenképp pusztulnia kell a feláldozott lénynek. Ennél is hátborzongatóbb a IV. vagy magasabb osztályú entitások megidézése, aholis értelmes lényeket kell feláldozni, nem beszélve a démonurak/hercegek egyéb egyedi „kívánságairól”, ami a feláldozott lény jellemzőit illeti, pl. szűz, elf, gyermekek stb.

Rituális tárgyak

A sámánok több rituális eszközzel is rendelkeznek, amelyek a praktikáik gyakorlásában segítik őket. Ezek a tárgyak: fejdísz, ruha, öv, bot és a dob. Utóbbi kettő valódi (játéktechnikai) jelentőséggel is bír (lásd fent). Megsemmisülésük, elvesztésük esetén a pótlásuk igen hosszú időt vesz igénybe. Nem elegendő egy új eszköz beszerzése, azt a sámánnak magának kell elkészítenie és felruházni. Ez a folyamat, a botnál és a dobnál is 21 napig tart, mely során több áldozatbemutatásra kerül sor, a sámán elvonul a környezetétől, böjtöl, virraszt és kéri a szellemek jóindulatát, közreműködését.

Közös Sámán Tudat

A nomád sámánok egyetemleges képessége, hogy tudati szinten, a földrajzi távolságoktól függetlenül, a Szellemvilágban találkozzanak. Ehhez nem kell más, minthogy zavartalan környezetben, leginkább saját sátrukban, fennhangon kántálhassanak saját mágikus dobjuk hangjának kíséretében. Minden óra végén Akaraterő- és Asztrál-próbát tehetnek. Ha mindkettő sikeres, elérték a Közös Tudatot. Sikertelenség esetén egy órával később, további +1 módosító mellett, újabb két próbát tehetnek, majd így tovább.

A Közös Sámán Tudat a kommunikáció színtere, de kizárólag azok érintkezhetnek ezen keresztül, akik aktuálisan épp itt tartózkodnak. Semmilyen más jellegű tevékenység (pl. küzdelem, hallgatózás stb.) nem történhet itt. Minden sámán egyértelműen képes beazonosítani az általa ismert sámánokat. Mindenki csak azzal – azokkal – kommunikál, akikkel kölcsönösen akar. A sámán mesterétől a tanulható képzettségeket akár itt is képes elsajátítani, de ennek az a hátránya, hogy az Oktatás képzettség előnyei ilyenkor nem illetik meg.

[A Sámán mágia varázslatait lásd a 113. oldalon.](#)

Ork kiemelkedettek

Ork énekmondó

Iskola pontértéke: 6 KAP (64 IAP)

Az ork kultúrában igen fontos szerepet töltenek be az énekmondók. Ők azok, akik örködnék a hagyományok fölött és megőrzik, illetve továbbadják a törzsek történelmét. Szükség esetén lelkesítik, vezetik a többieket, és a csatákban mindenkor az élen járnak. Akik az általuk és a bárdok által üzött mágikus praktikák hasonlósága okán egy kalap alá veszik a két kaszt tagjait, nagyon messze járnak a valóságtól. Az énekmondók fanatikusak, brutálisak és kemények. Ők maguk próbálják megtestesíteni a legendás ork hősök eszmeiségét. Ellentétben az átlag vad orkokkal, azoknál jóval intelligensebbek és képzetebbek, mivel ez nélkülözhetetlen a túlélésükhöz.

Az énekmondók szinte bármilyen – de többnyire már megjelenésében brutális kinézetű – közelharc fegyvert választhatnak maguknak, ám a célzó- és dobófegyverekre kételkedve tekintenek. Kifejezetten kedvelik a vaskos, nehéz vérteszteket. *(Az iskoláról bővebb információ a Summárium I. 168. oldalán található.)*

Az Ork énekmondó különleges előnyei és hátrányai:

- I. Az ork énekmondó karakter megkapja a Faj (ork) és a Mágikus fogékonyság Háttérét. Így a Tapasztalati mágia (énekmondó) képzettség 3. foka lehetővé teszi számára az Énekmondó mágia alkalmazását. Erről további részletek az Énekmondó mágia részben találhatóak. (20 IAP)
- II. Az ork énekmondók számára az alábbi képzettségek tekintetében figyelmen kívül hagyhatók a zárójelen belül megnevezett Képzettségkövetelmények. Ezek a képzettségek: Pusztítás (Élettan), Történelem (Írás/olvasás). A képzettségek elsajátítása szájhagyomány és utánzásos gyakorlás útján történik, tehát az énekmondó nincs tisztában a követelmény képzettségekkel, például nem tudja, miért oda kell ütni, ahová, csak azt tudja, hogy ez hatásos. (2 IAP)
- III. Az ork énekmondók induló vagyonukon (1k10 arany) kívül, csupán értelmes lények bőréből készült dobjukat, illetve egy közönséges – általában kétkezes – közelharc fegyvert kapnak törzsük vezetőjétől. (1 IAP)

Az Ork énekmondó induló képzettségei 1. Tapasztalati szinten (29 IAP):

Képzettség	Fok
Állatismeret	1. fok
Ékesszólás	2. fok
Fájdalomtűrés	2. fok
Fegyverhasználat	3. fok
Fegyverhasználat	2. fok
Futás	1. fok
Harctéri gyakorlat	2. fok
Herbalizmus	1. fok
Legendaismeret	3. fok

Lélektan	1. fok
Művészetek (éneklés)	2. fok
Nyelvismeret	1. fok
Pusztakezes harc	2. fok
Szakma (vadász)	1. fok
Történelem	3. fok
Vadonjárás	2. fok
Vallásismeret (ork héroszok)	2. fok
Vértviselet	2. fok

Az Ork énekmondó képzettségei, melyeket rendjétől az Oktatás képzettség 4. foka által nyújtott előnnyel tanulhat (12 IAP):

Akrobatika, Állatismeret, Ékesszólás, Esés, Fájdalomtűrés, Fegyverhasználat, Fegyverismeret, Futás, Harci láz, Harctéri gyakorlat, Herbalizmus, Kínzás, Kultúra, Legendaismeret, Lélektan, Mászás, Művészetek, Nyelvtudás, Nyomolvasás, Pusztakezes harc, Szakma (vadász), Történelem, Úszás, Vadonjárás, Vallásismeret, Vértviselet

Ork Háttér – Faj (1)

Különleges képességeik

Alkati adottságaik miatt a tisztavérű orkok Ereje, Állóképessége és Egészsége akár 21-es, míg Karizmája, Intelligenciája és Asztrálja legfeljebb 15-ös lehet.

Rendelkeznek infralátással, mely vaksötétben is 30 ynevi láb hőlátást biztosít számukra.

A vad orkok szaglása rendkívül kifinomult: nyolcszor jobb, mint az embereké, így tájékozódni is kiválóan tudnak vele. Ha követni kívánja a nyomot, érzékeléspróbát köteles tenni, melynek módosítóirol és gyakoriságáról a körülmények ismeretében a KM hivatott dönteni.

Föld alatti járataikban 2 ynevi láb eltéréssel képesek megmondani, milyen mélységben járnak. Továbbá tisztában vannak vele, hogy az út, amin haladnak lejt vagy emelkedik.

Karakteralkotás

Az orkok törzsi kereteiken belül harcosnak, énekmondónak, sámánnak és vajákosnak tanulhatnak. Amennyiben emberi kultúrába kerülnek nagyon ritkán, de előfordul, hogy tolvaj vagy gladiátor válik belőlük.

(Az ork fajról bővebb információ a Summárium I. 127. oldalán található.)

Énekmondó mágia

Az énekmondók számos olyan dalt ismernek, amelyek hangzásukban ugyan nem, ám hatásaikban megfelelnek az elfszabású bárdok egynémely varázslatának. Dalaik csak élőlényekre hatnak, s csupán az kerülhet a büvkörükbe, aki hallja azokat. További erősítés nélkül egyszerre a Tapasztalati Szintjükkel megegyező célpont választható, hacsak a varázslat leírása mást nem mond. A hatótávolságon belül pedig az énekmondó határozza meg, kire legyen hatással a dallam. Az énekmondó Művészeti képzettségei a dalok

Új Törvénykönyv – Papok, paplovagok, kegyeltek

esetében növelhetik a Hangmágia erősségét. A Művészetek (éneklés és/vagy zenélés) képzettség 3. fokon +1, 4. fokon +2, 5. fokon +3 módosítót jelent.

Ahhoz, hogy varázserejüket visszanyerjék, éjféli órákban, szent dobjuk kíséretében kell előadniük az Ősök Dalát, amely legkevesebb öt percet vesz igénybe. A dalnak mindig fennhangon kell szólnia, és leginkább egy panaszos, elnyújtott farkasüvöltésre hasonlít.

[Az Énekmondó mágia varázslatait lásd a 137. oldalon.](#)

Ork sámán

Iskola pontértéke: 7 KAP (73 IAP)

Az orkok, saját istenek híján, az egykor közöttük élt, mára imádott hérosszá előlépett őseikhez imádkoznak égi patrónus gyanánt. Az ork sámánok, kivétel nélkül ezen mitikus hősök egyenes ági leszármazottjai. Másképp nem is lehetne, hisz a vérségi kötelék teszi őket azzá, amik. Ők vezetik a különféle, a törzs életében fontos szerepet betöltő szertartásokat és rítusokat. Véleményük a közösség, a törzs ügyeiben gyakran megkerülhetetlen. Nem ritkán önhitt és elvakult egyedek, akik úgy hiszik, felmenőik hatalmának köszönhetően ők is sokra hivatottak. Egységes hagyományuk, hogy az egymással szembeni vitás kérdések rendezése során, még ha egy rivális törzsbe tartozó sámánról is van szó, sem fegyvert, sem mágiát nem használnak. Pusztakezes összecsapásban mérik össze fizikai erejüket és így rendezik nézeteltéréseiket, a nézők legnagyobb öröme.

Ha fegyveres harcról van szó, nem válogatnak az eszközökben. Mégis legtöbbjük a szűrő és zúzó fegyvereket részesíti előnyben. *(Az iskoláról bővebb információ a Summárium I. 170. oldalán található.)*

Az Ork sámán különleges előnyei és hátrányai:

- I. Az ork sámánok számára kizárólag a Kis Arkánum Halál szférába tartozó fohászaik érhetőek el. Ezen kívül égi patrónusaik néhány egyedi fohással is felruházzák őket. Természetesen megkapják a Faj (ork) és a Kegyelt Hátteret, illetve a hívek révén kapott társadalmi megbecsülés, további járulékos előnyhöz juttathatja őket. (28 IAP)
- II. Az ork sámánok számára az alábbi képzettségek tekintetében figyelmen kívül hagyhatók a zárójelen belül megnevezett Képzettségkövetelmények. Ezek a képzettségek: Méregkeverés/semlegesítés (Alkímia), Történelem (Írás/olvasás). A képzettségek elsajátítása szájhagyomány és utánzásos gyakorlás útján történik, tehát a sámán nincs tisztában a követelmény képzettségekkel, nem tudja, mit miért csinál, csak azt tudja, hogy ez hatásos. (2 IAP)
- III. Az ork sámánok induló vagyonukon (1k6 arany) kívül, csupán egy fegyver kapnak közvetlen felmenőjüktől. (1 IAP)

Az Ork sámán induló képzettségei 1. Tapasztalati szinten (31 IAP):

Képzettség	Fok
Állatismeret	1. fok
Ékesszólás	2. fok
Fájdalomtűrés	3. fok
Fegyverhasználat	2. fok
Fegyverhasználat	2. fok
Futás	2. fok
Herbalizmus	3. fok
Legendaismeret	2. fok
Lélektan	2. fok
Méregkeverés/semlegesítés	2. fok
Pusztakezes harc (birkózás)	3. fok

Történelem	2. fok
Vadonjárás	2. fok
Vallásismeret (ork héroszok)	3. fok
Veszélyérzék	+20%

Az Ork sámán képzettségei, melyeket rendjétől az Oktatás képzettség 4. foka által nyújtott előnnyel tanulhat (11 IAP):

Állatismeret, Ékesszólás, Fájdalomtűrés, Fegyverhasználat, Fegyverismeret, Futás, Harci láz, Heraldika, Herbalizmus, Időjóslás, Kínzás, Kultúra, Legendaismeret, Lélektan, Méregkeverés/semlegesítés, Művészetek, Nyelvtudás, Pusztakezes harc, Szakma, Történelem, Úszás, Vadonjárás, Vallásismeret, Veszélyérzék

Ork Háttér – Faj (1)

Különleges képességeik

Alkati adottságaik miatt a tisztavérű orkok Ereje, Állóképessége és Egészsége akár 21-es, míg Karizmája, Intelligenciája és Asztrálja legfeljebb 15-ös lehet.

Rendelkeznek infralátással, mely vaksötétben is 30 ynevi láb hőlátást biztosít számukra.

A vad orkok szaglása rendkívül kifinomult: nyolcszor jobb, mint az embereké, így tájékozódni is kiválóan tudnak vele. Ha követni kívánja a nyomot, érzékelésszűrését kötelesek tenni, melynek módosítóiról és gyakoriságáról a körülmények ismeretében a KM hivatott dönteni.

Föld alatti járataikban 2 ynevi láb eltéréssel képesek megmondani, milyen mélységben járnak. Továbbá tisztában vannak vele, hogy az út, amin haladnak lejt vagy emelkedik.

Karakteralkotás

Az orkok törzsi kereteiken belül harcosnak, énekmondónak, sámánnak és vajákosnak tanulhatnak. Amennyiben emberi kultúrába kerülnek nagyon ritkán, de előfordul, hogy tolvaj vagy gladiátor válik belőlük.

(Az ork fajról bővebb információ a Summárium I. 127. oldalán található.)

Ork sámán mágia

Az ork sámánok félisteni patrónusaiknak hála, szakrális mágiát üznek. Mivel hatalmukat felmenőik, azaz a vér útján kapják, nincs a szó szoros értelmében vett szent szimbólumuk. Pontosabban ezt a szerepet saját vérük tölti be. Mindez azt jelenti, hogy a fohászaik kizárólag akkor jönnek létre, ha a rítus során saját, frissen kiontott vérük vöröslök a kezükön.

Kegy pontjaikat félisteni őseikhez intézett imádsággal nyerik vissza. A rítus egységesen 30 körig tart. Ideje alatt minden visszanyerni kívánt 5 Kegy pont után 1 Ép-nyi élőáldozatot kell bemutatnia a sámánnak. Ez lehet vér, állat vagy értelmes lény, de semmi esetre sem az ork sámán saját vére. Naponta legfeljebb négy alkalommal végezheti el ezt a rítust.

[Az Ork sámán Egyedi fohászeit lásd a 139. oldalon.](#)

FÜGGELÉK

Egyedi Fohászok és Varázslatok

Szerzetesi Fohászok

Lélekút

Asztrálút

Szféra: Lélek

Kegy pont: 4 / 30 perc

Fohász hossza: 15 perc

Hatótáv: Önmaga

Időtartam: Lásd a leírást!

Mágiaellenállás: nincs

Az Asztrálút a mágiafilozófusok szerint a Lélekút egy kevésbé látványos változata, mely során az alkalmazó nem Anyagi, hanem a Mentál testét hagyja hátra. Ennek következményeként testében marad ugyan, de minden gondolati tudatosságát elveszíti, olyanná válik, akár egy állat. Gondolkodni, értelmes lényként cselekedni nem képes (legfeljebb, mint egy okos eb), de érzelmei nem szenvednek csorbát: hűséges lesz ahhoz, akihez és amihez hűséges volt eddig, ugyan azokat szereti és gyűlöli mint eddig, éppolyan bátor vagy gyáva marad.

Ugyanakkor lehetősége nyílik, hogy egyetlen előre és pontosan meghatározott gondolatot magával vigyen, ösztönként az asztrálvilágába égetve.

Ilyen ösztön lehet a feladat, küldetés végrehajtása.

Az Asztrálútra ritkán lépnek a Szerzetesek, legtöbbször olyankor, ha Mentáltestük megsérült, vagy valamiféle idegen, mentális befolyástól tartanak. Ettől kezdve semmilyen mentális varázslat nem hat rájuk, még azok sem, melyek az állatokra hatásosak lennének. Ha bármilyen külső, mentális befolyás alatt áll, azt az Asztrálútra induló Szerzetes Mentáltestével egyetemben levetkőzi, akár csak az esetleges Mentál-fonalakat. Természetesen az Asztrálút végeztével minden mágikus hatás tovább működik, hacsak közben le nem járt az időtartama.

Az Asztrálút során mindvégig megmarad a Mentáltesthez való visszatérés kényszere, hasonlóan az egyre kínzóbb éhséghez. Ez a biztosítéka, hogy az állati létformává alacsonyult Szerzetes idővel visszaalakulhasson értelmes lényé, hiszen egyébként a helyzetéről és értelmes gondolkodás létezéséről nem is tud. Ha a Szerzetes – valamely akadályoztatás miatt – nem tér vissza időben az Asztrálútról és elfogynak a Mana pontjai, elveszíti az említett kényszert, és saját erejéből soha többé nem talál vissza Mentáltestéhez, miáltal emberállatként él tovább.

Az Asztrálút során természetesen nem szükséges megőrizni a Meditációs kéztartást, erre csak a Testek különválásáig (azaz a fohász létrejöttéig) van szükség.

Álomút

Szféra: Lélek

Kegy pont: 35

Fohász hossza: 3 kör

Hatótáv: Önmaga

Időtartam: 1 óra

Mágiaellenállás: nincs

A fohász részletes leírását lásd: ÚTK 271. oldal.

Eggyéválás

Szféra: Lélek

Kegy pont: 3

Fohász hossza: 1 szegmens

Hatótáv: Érintés

Időtartam: Lásd a leírást!

Mágiaellenállás: Lásd a leírást!

A Lélekutat járó Szerzetes csak akkor kerülhet kapcsolatba az anyaggal, ha mások testébe költözik. Ilyenkor lát annak szemével, hall a fülével, mi több, cselekedni is képes. A testet nem ő mozgatja, hanem az eredeti tulajdonos, a Szerzetes nem a testnek, hanem az azt uraló akaratnak ad utasításokat. Ezért lehetséges, hogy az új testben olyan dolgokra is képes, melyekre eredeti testében nem: madárba költözve repülhet, hal alakban úszhat, egy Harcos lelkével eggyé válva önmagánál sokkal különb harcos lehet. Üres, lélektől elhagyott testben a Szerzetes teljesen tehetetlen, hiszen hiányzik a vezérlő akarat.

Eggyé válni a Szerzetes csak azokkal képes, akik ebbe beleegyeznek, illetve, akik ellenkeznek ugyan, de elvétik asztrális és mentális Mágiaellenállásukat a fohász ellen. Az emberek általában viszolyognak attól, hogy bármilyen más lelket magukba engedjenek – mivel az tisztában lesz legfőltettebb titkaikkal és érzelmeikkel –, erre csak indokolt esetben hajlandók. Mivel az erőszakos Eggyé válás fekete mágiának számít, a jó beállítottságú Szerzetesrendek szigorúan megtiltják tagjaiknak. Kivételes esetek persze előfordulnak, de ilyenkor is áthághatatlan szabály, hogy a testet teljes épségben kell visszaszolgáltatni eredeti tulajdonosának.

Mindezek ismeretében érthető, hogy a Szerzetesek leginkább állatok testébe költöznek a Lélekút során, hiszen azok érzékszerveivel is képesek tapasztalni, s egyszerűbb feladatokat állattestben is végrehajthatnak. Azon emberek (és egyéb értelemmel bíró lények) testében, kik önszántukból eresztették be, a Szerzetes köteles vendégként viselkedni, azaz semmit nem csinálhat önállóan, mindenre kéri a vendéglátóját. Ha nézeteltérés támadna, az bármikor kilökheti a közös testből a vendég lelket, aki eztán már csak erőszakkal térhet vissza. Persze kérheti a test irányításának teljes átadását is, de ezt igazán kevesen teszik meg neki. Ha mégis bekövetkezne, vagy ha erőszakkal vette át a hatalmat, a Szerzetes azt tesz a testben, amit csak kíván, ebbe az eredeti tulajdonosnak többé beleszólása nincs.

Ha az Eggyéválás ideje alatt a vendéglátó test megsebesül, a Szerzetes éppúgy érzi a fájdalmat, s veszti saját Fp-it, mint a házigazda – természetesen soha nem veszít Eleterő-pontokat. Ha a test életét veszti, a Szerzetes nyomban kilökődik belőle és Asztrálpróbát köteles dobni, melynek kudarca esetén ő is meghal.

A beköltözés persze minden esetben csak időre szól, hiszen a Lélekút ez idő alatt is folytatódik.

Időtlen álom

Szféra: Lélek

Kegy pont: 4

Fohász hossza: 1 kör

Hatótáv: Önmaga

Időtartam: Lásd a leírást!

Mágiaellenállás: nincs

A Szerzetes kizárólag önmagára, vagy arra képes végrehajtani, akivel teljes értékű módon Eggyévált. Az Időtlen álomban eltöltött időt nem képes befolyásolni.

A fohász részletes leírását lásd: ÚTK 265. oldal.

Jelenés

Szféra: Lélek

Kegy pont: 3

Fohász hossza: 1 kör

Hatótáv: Érintés

Időtartam: Lásd a leírást!

Mágiaellenállás: Asztrál és Mentál

Jelenésként mások álmaiba férközni a Szerzetes csak a Lélekút során képes, azokkal szemben, kiket álmukban közelít meg (látja őket az Asztrál vagy Mentál Síkon). Álmukban teljes valójában megjelenhet előttük, s beszélgethet velük; a beszélgetés végeztével az alvó minden esetben felriad, és pontosan emlékszik a társalgás legutolsó szavára is. Az álom irányítását a Szerzetes nem képes átvenni – a felkeresett fél akkor lép ki, riad fel az álomból, mikor csak kedve tartja – és ártani sem tud az áldozatnak, csak társalogni vele. Részletesen előadhatja saját mondanóját, s meghallgathatja, kikérdezheti a másikat, amennyiben az hajlandó válaszolni a kérdéseire. A Jelenés során a Szerzetes semmiféle erőszakos vagy ártalmas cselekedetre nem képes az álmodóval szemben, hacsak nem folyamosodik egyéb mágiához. Az álombeli társalgás bármilyen hosszú lehet.

Amennyiben az „áldozat” mindkét Mágiaellenállása (mivel alszik, csak a statikus pajzs számít) sikeres, a Szerzetes egyáltalán nem képes az álmaiba férközni, s az illető feltehetőleg felriad. Ha csak a mentális Mágiaellenállás sikerült, a Szerzetes kizárólag érzelmeket és érzéseket továbbíthat, míg ha az asztrális volt eredményes, nem kísérheti a jelenést benyomásokkal, érzésekkel, csak tiszta és érzelemmentes gondolatokat adhat át az áldozatnak. Vagyis kénytelen mellőzni az efféle kísérőjelenségeket: „az álmodó érzi, a jelenés jó szándékú; a ragyogó fényaurával övezett férfi megnyerő, látványa nyugtatólag hat”.

Lélekút

Szféra: Lélek

Kegy pont: 5 / 30 perc

Fohász hossza: 15 perc

Hatótáv: Önmaga

Időtartam: Lásd a leírást!

Mágiaellenállás: nincs

Fertályórás meditáció után, a litánia utolsó igéjének kimondásával a Szerzetes lelke kilép testéből. Anyagi testét hátrahagyva a Mentál és az Asztrál Síkon létezik, de a testétől legfeljebb Tapasztalati szint $\times 5$ ynevi mérföld távolságra képes eltávolodni. Ebben az állapotban nem kötődik az anyaghoz: nem függ tőle, de nem is képes uralkodni felette. Ez annyit tesz, hogy nem képes megérinteni, megfogni az anyagból való dolgokat, mi több, nem is látja az Anyagi világot és annak teremtményeit, csak azok lelkét, valamint az Asztrál és Mentál Sík egyéb teremtményeit. Látása megfelel a Kyr- Pszi Asztrál és Mentál Szem, továbbá Auraérezékelés diszciplínája összességének – a Szerzetes, aki gyakorlott az ilyesmiben, ennek alapján is képes azonosítani bárkit, akit akár a legkevésbé is ismer. Az említett diszciplínák erőssége (E) minden esetben azonos a Szerzetes Tapasztalati Szintjével és tovább csak akkor erősíthető, ha erre a Szerzetes Pszi-pontokat áldoz. A különleges látás alkalmas továbbá az Asztrál és Mentál Síkon ható varázslatok felfedezésére is: megpillantható és nyomon követhető segítségével az asztrális és mentális varázslat is megmutatkozik, a mágiahasználót és kiszemelt áldozatát összekötő, majd kihunyó fényes csikként. A passzív asztrális és mágikus védelmek – mint például a Védő Varázskörök vagy az Asztrálfátyol – szintén megláthatóak a Lélekút során, de egészen addig átláthatatlan tömbnek mutatkoznak, míg a Szerzetes Tapasztalati Szintje (avagy látásának erőssége) meg nem haladja erősítésüket.

Ugyanakkor – az említett diszciplínákhoz hasonlóan – a Lélekutat járó Szerzetes csak azon dolgokat pillanthatja meg, melyeket hétköznapi látásával is látna, azaz, amit nem takarnak el előle más dolgok, mint például a falak, fák, tárgyak. Ezen többi dolgokat (tereptárgyakat) természetesen nem láthatja, de átlátszatlan, üres feketeséggé korlátozzák látóterét – ez az Anyagi Sík egyetlen kihatása a Mentál és Asztrál Síkra.

A Lélekút során a Szerzetes levetkőzi az Anyagi Test koloncát, így sokkal gyorsabb haladásra képes. Mivel a három Belső Sík (Anyag, Asztrál, Mentál) áthatja egymást, a távolságok mindhárom Síkon azonosak. A Lélekutat járó Szerzetes gyorsan lebben tova a két Szellemi Síkon, röptének sebessége megközelítőleg 25 ynevi mérföld/órának felel meg. Ezzel a sebességgel bármilyen irányba haladhat és áthatolhat bármilyen anyagon: hegyen, falon, tengeren, csak a mágiával átitatott dolgokon és az asztrális, mentális, továbbá Lelkektől védő mágiákon nem. Habár az utazás során mit sem lát a tájból, mindig pontosan tudja, hol jár, s merre kell tovább haladnia.

A Lélekút során a Szerzetes süket és nem képes beszélni, hiszen torka, szája sincs, mellyel a hangokat

képezze, kizárólag telepátiával érintkezhet más teremtményekkel. Persze a telepátiára vonatkozó szabályoknak megfelelően. Hatalmát (ha annak megidézéséhez elegendő csak összpontosítani) is csak azzal szemben használhat, akit jól lát.

A Lélekatut járó Szerzetes teste az ájult emberére emlékeztet: él, ámde semmiféle cselekvésre nem képes, a körötte zajló dolgokról mit sem tud. Ugyanakkor nem rogy össze, megmarad abban a helyzetben, melyben a lélek elhagyta: meditációs ülésben, állva vagy akár a léptető lovon is, ujjai Meditációs kéztartásba fonva. Bármit tehetnek vele, amit egy alélt emberrel, azaz elmozdítható, óvatosan szállítható, ujjai is szétválaszthatók, a Szerzetes visszatalál hozzá. A Személyes Aura a Lélekatut alatt is tovább védi a testet, ami persze csak a mágikus ártalmak egy részének szab gátat. Míg a lélek távol jár, a testet bármiféle károsodás érheti, akár el is pusztulhat vagy életképtelenné válhat, erről a Szerzetes csak visszatértekor szerez tudomást, oly módon, hogy visszaköltözve halálát leli. Fordítva is történhet: a távoljáró lélek veszik oda, bebörtönöztetik, vagy a halál által a Külső Síkokra taszítatik, miáltal a test soha többé nem elevenedik meg. A Lélekatut járó Szerzetes semmilyen módon nem hozható vissza a valóságba, lelkének meg kell tennie a visszavezető utat és vissza kell költöznie a testbe. Ha elfogynak a Kegye pontjai, mielőtt ez megtörténne, ott reked, ahol éppen jár: mozdulni sem képes, megvakul és telepaticusan is megsüketül. Ezek után a külső segítőknek valóságos művészet rátalálni és testébe visszaköltöztetni.

A visszatérés, az Anyagi Test újbóli, tökéletes átlényegítése újabb fertályórás meditációt igényel, melynek végeztéig a Szerzetes ugyan benne lakik testében, de sem mozdulni, sem hatalmát használni nem képes. A fohász időtartama tisztán a távol tölthető időt jelenti, azaz sem a megidézési idő, sem ez a lecsengési időszak nem tartozik bele.

Természetesen a Lélekatut járó Szerzetes a legkülönb kém, akiről egy hadvezér álmokat szöhet. A lehetőséget Ynev több táján felfedezték már – habár a Szerzeteseket szinte lehetetlen efféle gyakorlatias cselekvésre rávenni, hacsak valamiért nem találják maguk is érdekesnek, érdemlegesnek a kikémlendő helyet, ellenséget. Ugyanakkor Ynev mágiát ismerő világ, azaz a titkos helyeket, hatalmi erősségeket nem csak katonákkal, de varázstudókkal, mágiával is őrzik. A falak gyakorta az anyagon túli világban is állnak, gátat szabva a kémkedés misztikus és mágikus módszereinek, és az egyszerű mechanikus csapdákat is sok helyen kiegészítik Lélekcspadákkal.

Mentálút

Szféra: Lélek

Kegye pont: 3 / 30 perc

Fohász hossza: 15 perc

Hatótáv: Önmaga

Időtartam: Lásd a leírást!

Mágiellenállás: nincs

A Mentálút során a Szerzetes az Asztráltestét hagyja hátra, miáltal teljesen érzelemmentes, kizárólag az intellektus és a logika vezérelte lényé válik.

Semmilyen érzelem által nem engedi magát befolyásoltatni, ami sokkal kegyetlenebb és önzőbb teremtménnyé teszi, mint bárki gondolná. Megszabadul az erkölcsöktől, a szeretettől és a gyűlöletől, de a hűségétől, a gyávaságtól és a bátorságtól is. Mindezek a továbbiakban semmit nem jelentenek számára.

A Mentálút során nem lesz okosabb, intelligensebb, mint addig volt, ellenben hideg fejű gondolkodó, gyakorta öncélú teremtménnyé válik. Hasonlóan gondolkodik, mint akit a varázslói mágia Semlegesség mozaikjával közömbössé tettek.

A Mentálutat járó Szerzetesre semmilyen asztrális varázslat nem hat, ha eddig rendelkezett ilyen mágikus kötődéssel, azt az Asztráltestével együtt maga mögött hagyja. Persze a Mentálútról visszatérve a hatások újra, változatlan módon érvényesülni fognak, hacsak időközben le nem járt az időtartamuk.

A Mentálútra induló Szerzetes egyetlen előre meghatározott érzelmét cáfolhatatlan tényként helyezhet el Mentálvilágában és magával viheti az útra. Az érzelmét a varázslói Asztrálmágia szabályaihoz hasonlóan köteles meghatározni: meg kell, mondja az érzelem fajtáját, irányát és célját. Ilyen átültetett érzelem lehet a rendje iránti hűség, valamelyik társ szeretete, vagy az emberi élet tiszteletben tartása. A legtöbb Szerzetesnek, habár kedvére való lenne a mentális letisztultság, komoly gondot jelent az egyetlen átültetett érzelem helyes megválasztása, hiszen hibás vagy hiányos választás esetén könnyen olyan dolgokat cselekedhet a Mentálút során, melyeket később keservesen megbán. A Mentálút után sok Szerzetes hasonlott már meg önmagával és vetette le a szerzetesi csuhát.

Mentálútra a Szerzetesek csak a legvégső esetben indulnak, ha külső asztrális hatásoktól tartanak, vagy ha efféle kötődéstől kívánnak időlegesen megszabadulni. Az erkölcsök és érzelmek fékező hatásától megszabadulni még nagyobb veszedelemnek tűnik számukra, mint a lélek tudatosságát és értelmét levetkőzni. Kétségtelen, hogy a fohászt legszívesebben Ranagol Szerzetesei alkalmazzák, hiszen az Asztrálvilág elhagyása az istenükkel való azonosulást jelenti. Ugyanakkor ők is beismerik, hogy az Asztráltest része az emberi lénynek, s az emberi lélek nem elég tökéletes ahhoz, hogy tiszta mentális lényé váljék. Gyakorta lépnek a Mentálútra, de az Asztráltest végleges levetkőzése szemükben megvetendő nagyravágyás, olyan emberek sajátja, kik ostobaságukban nem állják Ranagolhoz mérni magukat.

A Mentálút során a Szerzetesben mindvégig cáfolhatatlan tényként marad meg a tudat, hogy idővel vissza kell térnie Asztráltestéért. Ez a biztosítéka annak, hogy a tiszta értelem ne vetkőzze le örökre a számára felesleges koloncnak tűnő érzelmeket. Ha azonban a Szerzetes Kegye pontjai elfogynak, mielőtt visszatérne a Mentálútról, ez a tény elveszíti cáfolhatatlanságát, s a logikus elme rögvést kikezdi. Ezek után már nem valószínű, hogy Szerzetes visszatérne Asztráltestéhez, inkább mindörökre megmarad a számára sokkal magasabb rendű létformának látszó tiszta mentális lénynek – hacsak nem kap külső segítséget.

A Mentálút során természetesen nem szükséges megőrizni a Meditációs kéztartást, erre csak a Testek különválásáig (az a fohász létrejöttéig) van szükség.

Transz

Aszkézis

Szféra: Lélek

Kegy pont: 1

Fohász hossza: 1 óra

Hatótáv: Önmaga

Időtartam: 1 nap

Mágiaellenállás: nincs

A hosszú időtartam alatt természetesen nem szükséges mindvégig Meditációs kéztartásba fűzni az ujjakat.

A fohász részletes leírását lásd: ÚTK 261. oldal.

Belső harmónia

Szféra: Lélek

Kegy pont: 4

Fohász hossza: 6 kör

Hatótáv: Önmaga

Időtartam: 1 óra

Mágiaellenállás: nincs

A különleges meditációval a Szerzetes megteremt magában a tökéletes csendet és harmóniát, mely által lelkileg megerősödik. Ez idő alatt meditációba merül, Meditációs kéztartásba fonja ujjait; Pszi-pontjai a hagyományos meditációnál kétszer gyorsabban, Fp-i az ágyban pihenésnek, gyógyulásnak megfelelően térnek vissza. A meditációból bármikor kiközösíthető, de csak egy teljes kör múlva cselekvőképes.

A Belső harmónia az Aura kisugárzása fohással kiterjeszthető másokra is, feltéve, ha azok mindent elkövetnek a sikeres meditáció érdekében, vagy rendelkeznek a Transz diszciplínával – ha nem tanultak meditálni, a fohász csak sikeres Asztrál-próba esetén fejti ki hatását rájuk.

A fentiekén kívül a fohász végrehajtásakor a Szerzetes megérzi, ha bármilyen átok, rontás ül rajta, ha Asztrál vagy Mentál mágia fordítja el valós érzelmeit és gondolatait. Ez esetben ugyanis a Belső harmónia nem teremtődik meg. Természetesen a mágikus hatás mibenlétét nem ismerheti ki a Szerzetes, csak annyit képes megállapítani, hogy rontás, átok, Asztrál- vagy Mentálmétely fertőzi-e. Ezt is csak akkor tudja meg, ha a Belső harmónia erősítése meghaladja az ártó hatását. A Belső harmónia ezen különleges érzékelését a Szerzetes nem képes másokra kiterjeszteni.

Fanatizálás

Szféra: Lélek

Kegy pont: 10

Fohász hossza: 6 kör

Hatótáv: Önmaga

Időtartam: 5 perc

Mágiaellenállás: nincs

A litánia citálásának ideje alatt kötelező, de az időtartam alatt már nem szükséges a Meditációs kéztartás.

A fohász részletes leírását lásd: ÚTK 269. oldal.

Transz

Szféra: Lélek

Kegy pont: 15

Fohász hossza: 1 óra

Hatótáv: Önmaga

Időtartam: 1 óra

Mágiaellenállás: nincs

A fohász részletes leírását lásd: ÚTK 271. oldal.

Segélykérés

Áldás

Szféra: Lélek

Kegy pont: 1

Fohász hossza: 1 kör

Hatótáv: Önmaga

Időtartam: 10 kör

Mágiaellenállás: nincs

Tárgyakra nem alkalmazhatja. A Meditációs kéztartást természetesen csak a varázslási idő alatt kell megőrizni.

A fohász részletes leírását lásd: ÚTK 261. oldal.

Gyógyítás

Szféra: Lélek

Kegy pont: Lásd a leírást!

Fohász hossza: 1 szegmens / E

Hatótáv: Önmaga

Időtartam: Végtelen

Mágiaellenállás: nincs

Hasonló a papi gyógyításhoz, ám a Szerzetes kizárólag önmagán képes gyógyítani. Áldásra épp ezért nincs szükség, de a Meditációs kéztartást a varázslás teljes ideje alatt meg kell őrizni. Más Anyagi Testek gyógyítására csak akkor nyílik lehetőség, ha abba a Szerzetes lelke Eggyéválás fohással beköltözött. Ekkor az áldás is szükséges, de állatok, mozgásképtelen betegek esetén a Meditációs kéztartás mellőzhető.

A fohász részletes leírását lásd: ÚTK 265. oldal.

Hősi lélek

Szféra: Lélek

Kegy pont: 20

Fohász hossza: 3 szegmens

Hatótáv: Önmaga

Időtartam: 10 kör

Mágiaellenállás: nincs

A fohász részletes leírását lásd: ÚTK 269. oldal.

Isteni áldás

Szféra: Lélek

Kegy pont: 90

Fohász hossza: 1 szegmens
Hatótáv: Önmaga
Időtartam: 10 perc
Mágiaellenállás: nincs

A Meditációs kéztartást természetesen csak a citálási idő alatt kell megőrizni.

A fohász részletes leírását lásd: ÚTK 273. oldal.

Óvó fegyver

Szféra: Lélek
Kegy pont: 10
Fohász hossza: 1 kör
Hatótáv: Önmaga
Időtartam: 6 kör
Mágiaellenállás: nincs

A feláldozott Kegy pontok kétszerezésével vagy háromszorozásával az időtartam is megduplázható és megtriplázható. A Meditációs kéztartást természetesen csak a citálási idő alatt kell megőrizni.

A fohász részletes leírását lásd: ÚTK 270. oldal.

Védelem

Asztrál- / Mentálfátyol

Szféra: Lélek
Kegy pont: 2
Fohász hossza: 2 szegmens
Hatótáv: Önmaga
Időtartam: 5 perc
Mágiaellenállás: nincs

A fohász részletes leírását lásd: ÚTK 262. oldal.

Láthatatlanág evilági lények előtt

Szféra: Lélek
Kegy pont: 10
Fohász hossza: 2 szegmens
Hatótáv: Önmaga
Időtartam: 6 kör
Mágiaellenállás: nincs

A fohász részletes leírását lásd: ÚTK 270. oldal.

Láthatatlanság túlvilági lények előtt

Szféra: Lélek
Kegy pont: 20
Fohász hossza: 2 szegmens
Hatótáv: Önmaga
Időtartam: 6 kör
Mágiaellenállás: nincs

A fohász részletes leírását lásd: ÚTK 270. oldal.

Aura

A hatalom szava

Szféra: Lélek
Kegy pont: 1

Fohász hossza: 1 szegmens
Hatótáv: Önmaga
Időtartam: Egyszeri
Mágiaellenállás: nincs

A Szerzetes nem használ Szent Szimbólumot, elegendő Meditációs kéztartásba fűznie ujjait és kimondania A hatalom szavát.

A fohász részletes leírását lásd: ÚTK 260. oldal.

Csend

Szféra: Lélek
Kegy pont: 5
Fohász hossza: 5 szegmens
Hatótáv: Önmaga
Időtartam: 1 kör
Mágiaellenállás: nincs

A Szerzetesek Csend teremtése hasonló a papokéhoz, ám középpontja minden esetben maga a Szerzetes. A csend megtartásához mindvégig szükséges megőrizni a Meditációs kéztartást, különben a hatás félbeszakad.

A fohász részletes leírását lásd: ÚTK 268. oldal.

Órzó aura

Szféra: Lélek
Kegy pont: 2
Fohász hossza: 1 kör
Hatótáv: Önmaga
Időtartam: 6 kör
Mágiaellenállás: nincs

A fohász részletes leírását lásd: ÚTK 267. oldal.

Személyes aura

Szféra: Lélek
Kegy pont: 6
Fohász hossza: 1 kör
Hatótáv: Lásd a leírást!
Időtartam: 6 kör
Mágiaellenállás: nincs

A Szerzetes elmélyültségének és mentális önuralmának köszönhetően képes lelkének kisugárzását, a Személyes Auráját testén túlra is kiterjeszteni. A terület (és az azon belül tartózkodók) ettől fogva a Szerzetes Személyes Aurájának védelmét (is) élvezzi, mintha annak elidegeníthetetlen része lenne. Ennek hatása természetesen az Asztrál és Mentál Síkon is megnyilvánul, a területen belül ilyen értelemben is a Szerzetes „akarata” érvényesül. A belül tartózkodókat nem csak saját Mágiaellenállásuk óvja. A varázslatoknak a kiterjesztett Személyes Aura határain belül először a Szerzetes Mágiaellenállásával kell megbirkózniuk, s csak eztán ütköznek bele másokéba. Először tehát a Szerzetes dob Mágiaellenállást, hogy a teljes területen képes-e semlegesíteni az adott mágikus hatást, a védetteknek csak akkor kell saját Mágiaellenállásukra hagyatkozniuk, ha a Szerzetes elvétette a magáét, azaz a varázslat átjutott a

kiterjesztett Aurán. Ugyanez igaz a Mágiaellenállásként dobott szellemi Képességpróbákra is.

A fohász időtartama alatt a Szerzetes nem mozdulhat el a meditációs ülésből (térdelésből), meg kell őriznie a kéztartást és folyamatosan kántálnia az imalitániát. Nem cselekedhet semmit, de más, mozgást nem igénylő litániákkal felválthatja az eredetét, azaz létrehozhat más fohászokat és diszciplínákat is. Kiterjesztett Auráján belül minden Érzékelés jellegű fohászt fele Kegy pontért képes alkalmazni.

A kiterjesztett Aura az Anyagi Síkon nem fedezhető fel, de Asztrál vagy Mentál Szemmel nyomban megpillantható, míg forrása – a Szerzetes – csak Auraérezéssel leplezhető le.

A Szerzetes Személyes Auráját 6 Kegy pontért legfeljebb annyi ynevi láb sugarú körre képes kiterjeszteni, amennyi a Tapasztalati Szintje. Ezen felül minden további ynevi láb 6-tal növeli a litánia Kegy pont igényét. Saját vallása felszentelt templomában az alap 6 Kegy pontért a templom teljes területére képes kiterjeszteni Auráját, míg saját rendháza templomában ugyanez Kegy pontba sem kerül.

Érzékelés

Életérzékelés

Szféra: Lélek

Kegy pont: 10

Fohász hossza: 5 szegmens

Hatótáv: Önmaga

Időtartam: 6 kör

Mágiaellenállás: nincs

A fohász megköveteli a töretlen Összpontosítást és a Meditációs kéztartás megőrzését.

A fohász részletes leírását lásd: ÚTK 269. oldal.

Jellemérezékelés

Szféra: Lélek

Kegy pont: 1

Fohász hossza: 5 szegmens

Hatótáv: Önmaga

Időtartam: Lásd a leírást!

Mágiaellenállás: Asztrális

A fohász megköveteli a töretlen Összpontosítást és a Meditációs kéztartás megőrzését.

A fohász részletes leírását lásd: ÚTK 266. oldal.

Mágiaérezékelés

Szféra: Lélek

Kegy pont: 2

Fohász hossza: 1 szegmens

Hatótáv: Önmaga

Időtartam: 10 kör

Mágiaellenállás: Lásd a leírást!

A fohász megköveteli a töretlen Összpontosítást és a Meditációs kéztartás megőrzését.

A fohász részletes leírását lásd: ÚTK 260. oldal.

Túlvilági jelenlét érzékelése

Szféra: Lélek

Kegy pont: 15

Fohász hossza: 5 szegmens

Hatótáv: Önmaga

Időtartam: 6 kör

Mágiaellenállás: nincs

Az Életérzékelés túlvilági lényekre vonatkozó verziója, amely minden másban tökéletesen megegyezik azzal a fohással.

A fohász megköveteli a töretlen Összpontosítást és a Meditációs kéztartás megőrzését.

Adron

Adron egyedi litániái

Manaérezékelés

Szféra: Lélek

Kegy pont: 5

Fohász hossza: 1 szegmens

Hatótáv: 50 ynevi láb sugarú kör / E

Időtartam: 1 kör

Mágiaellenállás: nincs

Adron papja a felszínt beborító lepelként képzelik el az Yneven jelenlévő manát. Ezen a leplen a varázstárgyak és varázshasználók egyfajta kitüremkedéseként, míg a működő varázslatok tölcserként vannak jelen. A fenti objektumok az őket felépítő manát e papok hitvallása szerint képesek „beszennyezni”. Hétköznapi értelemben ezt nevezik fekete mágiának.

A fohász eredményeképp a pap elméjében egy adott nagyságú területről alakul ki a fent említett mana lepel részletes képe. Az egyes objektumok mérete és minősége alapján a pap képes felbecsülni a jelenlévő mágikus energiák méretét és „tisztá” vagy „szennyezett” mivoltát. A mágikusan leplezett területeket – erősségtől függően – a pap fehér foltként érzékeli.

Manafeloldozás

Szféra: Lélek

Kegy pont: 2

Fohász hossza: 5 szegmens

Hatótáv: 20 ynevi láb sugarú kör

Időtartam: Egyszeri

Mágiaellenállás: Mentális

Ez a litánia kizárólag azokra a varázstudókra hat, akik potenciállal rendelkeznek bármiféle feketemágia alkalmazására. A pap, isteni erejével, a mana hálóban szétosztatja a célpont elméjében tárolt manát, aki a hatást megelőzendő mágiaellenállásra jogosult. Annak sikertelensége esetén az éppen elméjében tárolt összes Mana pontot elveszíti. Sikeres ellenállás esetén is tisztában lesz azzal, hogy valaki megpróbált az elméjébe férközni. Kegyeltekre a fohász hatástalan.

Manakisülés

Szféra: Lélek

Kegy pont: Lásd a leírást!

Fohász hossza: 1 kör

Hatótáv: Önmaga

Időtartam: 6 kör

Mágiaellenállás: nincs

Az Adron-papok egyik leghasznosabb fohása, melynek segítségével a pap az ellene irányuló varázslatokat, vagy a vele szemben használt varázstárgyak mágikus hatását képes kivédeni. Életre hívása után egy, a nappali fénynél nem látható, halványan derengő aura veszi körül a papot. Az aura minden olyan varázslatot elemi fény kitöréssé változtat, amely nem került több Mana pontba, mint az e fohászra fordított Kegy pontok kétszerese. Az elemi fény erőssége azonos a kisütött varázslat Mana pontjainak negyedével, lefelé kerekítve. Ugyanígy mértékben csökken e fohász erőssége is. Azaz, ha a pap 10 Kegy pontból idézi meg a Manakisülést, és az egy 4 Mana pontos varázslatot kivéd, a fohász időtartamának lejártáig már csupán 9 Kegy pontnyi védelem óvja a papot a rá irányuló varázslatok és fohások ellen.

Manaterelés

Szféra: Lélek

Kegy pont: 15

Fohász hossza: 3 szegmens

Hatótáv: 20 ynevi láb sugarú kör

Időtartam: 6 kör

Mágiaellenállás: nincs

A fohász a környező területen lévő manaháló erősségét változtatja meg. A manaháló erősségét öt osztályba sorolhatjuk: koncentrált (500 Mp / 40 Mp), sűrű (400 Mp / 30 Mp), közepes (300 Mp / 20 Mp), vékony (200 Mp / 10 Mp) és híg (100 Mp / 1 Mp). Az első szám a normál körülmények közt jelenlévő, míg a második a körönként visszatöltődő mana mennyiségét jelöli. Ez a fohász a hatótávon belül egy osztállyal képes megváltoztatni a manaháló erősségét. A fohászt követően a természetes állapotba való visszarendeződés fokozatos, azaz percenként változik egy osztállyal.

(A manahálóról bővebb információ a PPL I. 159. oldalán található.)

Adron egyedi rituáléi

Oltalmazó lepel

Szféra: Lélek

Kegy pont: 20

Fohász hossza: 6 kör

Hatótáv: 1 ynevi mérföld sugarú kör

Időtartam: 1 nap

Mágiaellenállás: nincs

Ezzel a rituáléval Adron követője a hatóterületen belül módosítja az Energiagyűjtés kyr Pszi diszciplína hatását. Ennek eredményeképp kisajtolás alkalmával a szokásos Fp veszteségen felül a pszi használó még annyi Fp veszteséget szenved el, ahány Mana pontra

szert tett a diszciplína alkalmazásával. Ez akár Ép veszteséssel is járhat. A fohász eredményeképp az érintett területet éjjel halvány derengés borítja.

Adron egyedi varázstárgyai

Rubinszem

Készítheti: csak Adron-pap

Kegy pont: 72

Ár: 1000 arany

A hosszadalmas és fájdalmas szakrális szertartás során egy szemgolyó méretű (kb. 20 karátos) rubinra cserélik a pap egyik szemét. E varázstárgy segítségével a pap – azon túl, hogy továbbra is rendesen lát vele – képessé válik Pszi pontjaiból az Asztrálszem, Mentálszem és az Auraérzékelés kyr diszciplínák alkalmazására.

Alborne

Alborne egyedi litániái

Álom dala

Szféra: Lélek

Kegy pont: 2

Fohász hossza: 1 perc

Hatótáv: Hallótávolság

Időtartam: Lásd a leírást!

Mágiaellenállás: Mentális

A mágiaellenállást elveto célpontok fokozatosan elálmosodnak, majd 1 perc után mély álomba zuhannak. *A varázslat részletes leírását lásd: ÚTK 242. oldal.*

Bájlás dala

Szféra: Lélek

Kegy pont: 1

Fohász hossza: 1 perc

Hatótáv: Hallótávolság

Időtartam: 1 óra

Mágiaellenállás: Asztrális

A mágiaellenállást elveto célpontok barátjukként tekintenek a papra, ám ez nem feltétlen vak hűséget jelent.

A varázslat részletes leírását lásd: ÚTK 242. oldal.

Bátorság dala

Szféra: Lélek, Élet

Kegy pont: 1

Fohász hossza: 1 perc

Hatótáv: Hallótávolság

Időtartam: A dal hossza + 10 perc

Mágiaellenállás: Asztrális

A mágiaellenállást elveto célpontok harci kedve megugrik a dal hatására. + 5 KÉ; + 10 TÉ

A varázslat részletes leírását lásd: ÚTK 242. oldal.

Félelem dala

Szféra: Lélek

Kegy pont: 2

Fohász hossza: 1 kör

Hatótáv: Hallótávolság

Időtartam: A dal hossza + 1k6 kör

Mágiaellenállás: Asztrális

A mágiaellenállást elvétő célpontok páni félelmet éreznek és menekülni kezdenek, vagy a *Harc félelem hatása alatt* módosítói sújtják őket.

Nyugalom dala

Szféra: Lélek

Kegy pont: 1

Fohász hossza: 1 perc

Hatótáv: Hallótávolság

Időtartam: A dal hossza + 1k6 kör

Mágiaellenállás: Asztrális

A mágiaellenállást elvétő célpontok közönyössé válnak, elvesztik harci kedvüket.

A varázslat részletes leírását lásd: ÚTK 244. oldal.

Antoh

Antoh egyedi litániái

Kristálytisza víz

Szféra: Természet

Kegy pont: 7

Fohász hossza: 5 kör

Hatótáv: 50 ynevi láb sugarú kör / E

Időtartam: 15 perc

Mágiaellenállás: nincs

Az Antoh-papok e fohással a vizek mélyére pillanthatnak, függetlenül a fényviszonyoktól vagy a víz zavarosságától. Természetesen az iszap alatt lévő, vagy leplezett dolgokat továbbra sem képesek megpillantani. A vízben megpillantott dolgok helyzetét is egész pontosan meg tudják becsülni. A fohász időtartamának lejártáig azonban elvesztik rendes látásukat, vagyis kint a „levegőn” fekete kavargásnak tűnik minden.

A fohász hatását képesek idő előtt megszakítani. Továbbá az időtartam lejártáig további Kegy pontok befektetésével növelhetik a víz alatti látótávolságukat.

Megbúvó zátonyok

Szféra: Természet

Kegy pont: 3

Fohász hossza: 1 kör

Hatótáv: 50 ynevi láb sugarú kör / E

Időtartam: 1 óra

Mágiaellenállás: nincs

E fohással a víz felszíne alatt (5 láb) megbúvó, a hajókra veszélyt jelentő zátonyok, homokpadok stb. fedezhetőek fel. Más dolgokat, pl. élőlényeket, még ha veszélyeztetik is a hajót, nem mutat meg.

Tenger felkorbácsolása

Szféra: Természet

Kegy pont: 4

Fohász hossza: 1 perc / E

Hatótáv: 1 ynevi mérföld sugarú kör / E

Időtartam: 1 óra

Mágiaellenállás: nincs

Kizárólag nagyobb vízfelületek befolyásolására lehet alkalmazni ezt a fohászt. A létrehozott jelenség epicentruma a paptól legfeljebb 1 mérföldre lehet. Az időtartam lejártá után a természet veszi át az irányítást. A jelenség idő előtt megszüntetésére, további mágikus praktikák bevetése nélkül a pap nem képes.

10-es erősségnél heves szél támad, a víz viharossá válik, jókora hullámok ostromolják a partot. A csónakokat felborogatja és a hajókban is képes kárt tenni. A hajók irányítására, vagy az úszásra csak a legképzettebbek (4. fok) képesek.

15-ös erősségnél akár 50 ynevi láb átmérőjű örvény keletkezhet, amely minden 10 lábnál rövidebb dolgot magába szív.

20-as erősség esetén három 20 ynevi láb magasságú szökőár keletkezik a fohász időtartama alatt, és mérhetetlen pusztítást végez a területen.

A fohász részletes leírását lásd: ÚTK 331. oldal.

Vizek mutatója

Szféra: Természet

Kegy pont: 2

Fohász hossza: 2 kör

Hatótáv: 10 ynevi láb sugarú kör / E

Időtartam: 5 perc

Mágiaellenállás: nincs

A pap a fohással képes a hatótávon belül lévő vizek helyzetét, irányát és távolságát felderíteni. A kötött állapotban lévő vizet, pl. élőlények, italok stb., nem mutatja meg.

Antoh egyedi rituáléi

Szelek ura

Szféra: Természet

Kegy pont: 15

Fohász hossza: 5 kör

Hatótáv: 1 ynevi mérföld sugarú kör

Időtartam: 1 óra

Mágiaellenállás: Mentális

E rituálé segítségével Antoh papjai képesek szelet kelteni, vagy a meglévőket uralmuk alá hajtani. Egy kör alatt a szél irányát 90 fokkal, sebességét 5 mérföld/órával képesek megváltoztatni. Az új állapot fenntartása nem igényel további összpontosítást, ellenben a fohász időtartama alatt bármikor módosíthat a körülményeken. Akaratlagosan akár meg is szüntetheti a befolyásolást. Ez esetben, vagy az időtartam lejártá után 5 kör alatt a természet visszaveszi az irányítást.

Arel

Arel egyedi rituáléi

Fegyverkérés

Szféra: Természet

Kegy pont: 3

Fohász hossza: 2 szegmens

Hatótáv: Önmaga

Időtartam: 1 kör / E

Mágiaellenállás: nincs

Arel papja ezzel a kiáltásszerű imával kérheti Úrnője segítségét, ha harcolni kíván, de nincs fegyvere. Hatására egy olyan – minden mágikus tulajdonságtól mentes, átlagos minőségű – fegyver terem a pap fegyverforgató kezében, melyet az elsődleges fegyverként többnyire használ. Ha eltörik, nem érintkezik a pap kezével, vagy az időtartam lejár, akkor egy sercenés kíséretében eltűnik.

Darton

Darton egyedi litániái

A gyűlölet ereje

Szféra: Halál

Kegy pont: 10

Fohász hossza: 3 szegmens

Hatótáv: Önmaga

Időtartam: 3 kör

Mágiaellenállás: Egészségpróba

A fohász sikerének előfeltétele, hogy a pap a leendő ellenfelével szemben – ez akár egy több tagból álló közösség is lehet – gyűlöletet érezzen. Hatására a pap fegyverforgató kezében tartott fegyver színe feketére vált, felszínén mérge képződik. A mérge szintje a fohász Erősségénél egy ponttal alacsonyabb, de legfeljebb 5-ös. Hatása azonnal bekövetkezik és semmit vagy fájdalmat (k6 Fp) okoz. Az időtartam lejártáig a mérge nem fogyhat el a fegyverről, igaz újabb adagnál sem okozhat további levonást az Egészségpróba során. További Kegy pontok elköltésével az Időtartam is többszörözhető.

Amennyiben a pap teljesen átadja magát az érzelmeinek – azaz érvénybe lépnek a Harc gyűlölettel módosítói – a fohász hossza 1 szegmensre csökken, de ekkor minden Kegy pontját ebbe az egy litániába kell összpontosítani, lehetőleg annak Erősségét növelve.

Darton egyedi rituáléi

Búcsúpillantás

Szféra: Halál

Kegy pont: 15

Fohász hossza: 1 kör

Hatótáv: Érintés

Időtartam: Egyszeri

Mágiaellenállás: nincs

Az egy hónaposnál nem régebbi holttest felett végrehajtott rituálé hatására a pap azt fogja látni, amit a halott látott közvetlenül a halála előtt – azt, ami mintegy beleégett a retinájába. Speciális látás (pl. hőlátás) esetén, a papon múlik, hogy mit képes értelmezni a látottakból. Különösen szörnyűséges kép esetén a KM Asztrál próbát kérhet a karaktertől, melynek sikertelensége esetén akár 1k6 napra is csökkenhet a karakter Tulajdonsága a vétés mértékével.

Halotti máglya

Szféra: Halál

Kegy pont: 3

Fohász hossza: 6 kör

Hatótáv: 1 ynevi láb sugarú kör

Időtartam: 6 kör

Mágiaellenállás: nincs

A pap imája folytán pusztító lángok ölelik körül a kiválasztott holttestet, majd egy perc alatt porrá égetik azt. Az isteni eredetű tűz semmi másban nem tesz kárt. Darton szolgálai kizárólag akkor folyamodnak ehhez a módszerhez, ha nincs módjuk egy hagyományos temetés keretében megadni a végtisztességet.

Lélekmentés

Szféra: Halál

Kegy pont: 60

Fohász hossza: 1 óra

Hatótáv: 1 ynevi mérföld sugarú kör

Időtartam: Végleges

Mágiaellenállás: nincs

A fohász a feketemágia hatására, vagy önön gonoszsága okán, az Örök Körforgásból kiszakított olyan lélek feloldozására szolgál, amely élőholtként tért vissza erre a világra. A rituálé elvégzésére legkésőbb a halál után egy héttel van mód, és mindenképp szükségeltetik hozzá az elhunyt holtteste. Siker esetén a lélek a neki élete okán predesztinált síkra jut. A fohász hatástalan a gonosz isteneknek feláldozott lelkek esetében.

Utolsó út

Szféra: Halál

Kegy pont: Lásd a leírást!

Fohász hossza: Lásd a leírást!

Hatótáv: 1 ynevi láb sugarú kör

Időtartam: Lásd a leírást!

Mágiaellenállás: nincs

A „temetkezési mágia” egyedi darabja. A koporsót körülálló pap(ok) zsolozsmába kezdenek, melynek hatására a koporsó megemelkedik és a papok gyűrűjében megindul a sírhely felé. Körönként 5 ynevi láb távolságot tesz meg, amely 4 Kegy pontba kerül. A fohászhoz szükséges Kegy pontot tetszőleges számú Darton-pap szolgáltatja, összetételük a halotti menet során akár módosulhat is. Többnyire csak a legelőkelőbbel részesülhetnek abban a kegyben, hogy evilági porhüvelyüket ekképp szállítsák a végső nyughelyére.

Della

Della egyedi litániái

A Megformálás

Szféra: Lélek

Kegy pont: 1

Fohász hossza: az alkotás létrehozásához szükséges idő

Hatótáv: látó- és/vagy hallótáv

Időtartam: Lásd a leírást!

Mágiaellenállás: Lásd a leírást!

Ez a legfontosabb mágiaforma, melyet Della papjai számára elérhetővé tesz. A karakter kizárólag azon művészet kapcsán képes alkalmazni, amelyben Művészettség Hátterrel rendelkezik. Ráadásul elengedhetetlen, hogy a papnak munkájában segítségére legyen a korábban említett mágikus segédeszköz is.

Az ily módon született alkotások „szemléltői” Asztrál próbára kényszerülnek, amelynek elhibázása folytán szinte valóságosnak élik meg az alkotást, hallják a patadobogást, érezni vélik a kiömlő vér szagát stb. A mű megélését követően ezek a személyek egy 10 E-s Szeretet mozaiknak megfelelő tiszteletet és megbecsülést éreznek a művész iránt.

A fentiekén túl, a művészeti ágnak megfelelően, egyéb hatásokat is képes a pap az alkotásával elérni. Ezen hatások Erőssége a fohász erejétől függ, de kizárólag egy napig tart. Azt, hogy a művészeti ággal létrehozható e a hatás, a mesélő hivatott eldönteni, figyelembe véve az idevágó képzettség fokát és az alkotásba fektetett Kegy pontokat.

Festéssel és szobrászattal, ha a pap önmagát is megformálja, képes a képmása szemével látni, esetleg fülével hallani. Színésszel képes lehet egy személy tökéletes leutánzására. Költéssel, zenével olyan fülbemászó verset, dallamot írni, melyen keresztül tisztában lesz a közönség azon tagjai, kinek a fejében az alkotása jár, merre járnak éppen. Ékszerésszel megalkotni bárki féltve őrzött drágaságát. Táncal táncra bírni másokat. Szinte minden művészeti ággal képes egy adott érzelmet „kiváltani” a közönségből akár úgy, hogy az érzelemnek irányt is ad.

Della egyedi varázstárgyai

Della vére

Készítheti: csak Della-pap

Kegy pont: 12

Ár: nincs alapanyagigénye

E mágikus szer elkészítésének módját a papok közvetlenül istennőjüktől tanulják. Egy marék porból, egy pohár vízből, szinte akármiből képesek megalkotni. A szer színe minden esetben vörös, állaga az alapanyagától függően szilárd, vagy folyékony. Az azt magához vevő művész érzékei kiteljesednek, fáradtságának nyoma vész, munkája felgyorsul, az alkotásának korlátai megszűnnek, nagyon gyakran formabontó eredménnyel járnak.

A szer használatának hátulütője, hogy minden harmadik adag elfogyasztását követően a papnál leírt

rohamot éli át, elmondja jövőbelátó proféciaját, majd k6+7 órás álomtalan álomba zuhan.

Ellana

Ellana egyedi litániái

Álomasszony

Szféra: Lélek

Kegy pont: 1 / E (de minimum 10)

Fohász hossza: 15 kör

Hatótáv: Érintés

Időtartam: 1 óra

Mágiaellenállás: Asztrális

Ezzel a fohással a papnő képes kiolvasni az áldozat emlékeiből annak a nőnek a képét, aki a célpont vágyainak netovábbja, majd fel is ölti annak az képét. Természetesen a kívülálló nem érzékelik a változást, az csupán az áldozat elméjében él. A litánia hatására a férfiú rögvest olthatatlan szerelmet érez a papnő iránt.

Múlt szerelem

Szféra: Lélek

Kegy pont: 1 / E (de minimum 10)

Fohász hossza: 2 szegmens

Hatótáv: Érintés

Időtartam: Végleges

Mágiaellenállás: Lásd a leírást!

A fohással a papnő semlegesítheti az áldozat szerelmi lángolását. A gyakorlati alkalmazás során több papnő is mérlegeli a bevethetőségét, hisz a szerelem Ellana ajándéka.

Amennyiben a megszüntetendő szerelem természetes eredetű, úgy a litánia mindenképp sikerrel jár. Mágikus eredetű érzés esetén azonban a fohász Erősségének kell haladnia a varázslat Erősségét.

Termékenység

Szféra: Élet, Lélek

Kegy pont: 3

Fohász hossza: Lásd a leírást!

Hatótáv: Lásd a leírást!

Időtartam: Végleges

Mágiaellenállás: nincs

Tulajdonképpen a többi pap által ismert Szertartás fohász speciális változata. A papnő állatokra és emberekre is ki tudja terjeszteni hatalmát, meggyógyítva így a meddőséget. Minden más tekintetben az alapkönyv információi az irányadók.

Vonzalom

Szféra: Lélek

Kegy pont: 3 / 1

Fohász hossza: 1 kör

Hatótáv: 20 ynevi láb sugarú kör

Időtartam: 1 nap

Mágiaellenállás: Asztrális

A fohásznak két felhasználási módja ismert. Egyrészt alkalmas két, egymással ellenséges lelkületű fél megbékítésére, vagy két semleges személy kölcsönös vonzalmának felébresztésére. Ebben az esetben szerencsés, ha a két fél legalább egyazon fajba tartozik. (Bár a végső szót a KM mondja ki.)

A másik, gyakrabban alkalmazott metódus, amikor a papnő saját maga iránt ébreszt vonzalmat egy ellentétes nemű személyben.

Ellana egyedi varázstárgyai

A kapcsolat tükre

Készítheti: csak Ellana-papnő

Kegy pont: 30

Ár: 5 ezüst

Többnyire csupán a Nővérek rendjébe tartozó Ellana papnőknek készítenek ilyen varázstárgyat beavatásukkor. Amikor beletekintenek és elstutogják a szükséges varázsszót, egyfajta – leginkább telepátiához hasonló – kapcsolat jön létre a papnő és a kiképzését vezető idősebb nővére közt. Ezen a csatornán keresztül lehallgathatatlanul képesek a Nővérek leadni jelentéseiket.

A tükör pótlása rendkívül fáradságos feladat, hisz a papnőnek vissza kell térnie a rend központi, shalumioni kolostorába és ott „vezető” nővérével együtt, annak tükrének felhasználásával, közösen újra kell alkotniuk a varázstárgyat, amely igen hosszan (egy holdhónap) tartó folyamat. Többek közt ezért tesznek meg mindent a papnők azért, hogy az elveszett tükröt mindenképp visszaszerezzék.

Álomszirom

Készítheti: csak Ellana-papnő

Kegy pont: 10

Ár: 1 arany

Lényegében egy mágikus preparáción átesett virágsziromról van szó. A szziromba plántált hatás akkor aktivizálódik, amikor azt valamilyen italba juttatják. Az italt elfogyasztó áldozat először Egészségpróbára kényszerül, melynek sikertelensége esetén mély álomba zuhan. Az álom minden esetben az, amit a papnő a varázstárgy elkészítésekor beléplántált. Lehet szörnyű lidércnyomás vagy épp incselkedő vágyalom. Amennyiben az áldozat elvétí a 20 E-vel szembeni Asztrális mágiaellenállását, ébredés után is még egy napig az álom hatása alatt áll majd. Gyenge jellem esetén akár döntéseiben is befolyásolhatja.

Conteimon

Készítheti: csak Ellana-papnő

Kegy pont: 5

Ár: 1 arany

Ez egy varázslatos képességekkel rendelkező rendkívül izletes, édes vörösbor. A papnők az istennőnek áldozni kívánó férfakkal itatják a szertartás során. Az ezt elfogyasztó személy tagjaiba ismét ifjonti hév gerjed és feledve fizikai korlátait áldoz majd a

szerelem oltárán. Bár hatása csupán egy órán át tart, élelmes kereskedők tízszeres áron kínálják az élvhajhász férfiaknak.

Szerelem amulett

Készítheti: csak Ellana-papnő

Kegy pont: 60

Ár: 4 ezüst

Ezek az amulettek kivétel nélkül személyre szabottan készülnek. Az eredeti használóján kívül bárki más akasztja is magára, nincs hatással. Az amulettet Ellana papnői annak szánják, aki iránt olyan erős szerelemre gyúltak, hogy azt a férfit választják gyermekeik apjául. Az amulett hatása, hogy viselőjének érzelmei kiegyensúlyozottabbá és szilárdabbá válnak, melynek eredményeként asztrális mágiaellenállása 10-zel megnő.

Gilron

Gilron egyedi litániái

Érckeresés

Szféra: Természet

Kegy pont: 3

Fohász hossza: 1 perc

Hatótáv: 100 ynevi láb sugarú kör / E

Időtartam: 10 perc

Mágiaellenállás: nincs

Ez a mágiaforma feltárja mindazokat az ásványi anyagokat – érceket, szenet, stb. – és azok elhelyezkedését, amelyek a fohász hatókörén belül helyezkednek el, feltéve, ha azok tömege legalább 1 kg-nyi. Gilron szolgálja ezek mennyiségét is hozzávetőleges pontossággal meg tudja határozni.

Kizárólag a Segédek (és a Papkovácsok) ismerik a fohász pontos szavait.

Érclelőhely

Szféra: Természet

Kegy pont: 7

Fohász hossza: 1 perc

Hatótáv: 500 ynevi láb sugarú kör / E

Időtartam: 10 perc

Mágiaellenállás: nincs

Sokban hasonlít az Érckeresés nevű fohászra, azzal a különbséggel, hogy ebben az esetben egy előre meghatározott érc, ásvány hozzávetőleges fellelhetőségét tudhatja meg a pap. Ha a hatótávon belül nincs a választott anyagból legalább 1 kg-nyi, akkor a mágia megmutatja, hogy melyik irányba kell tovább kutakodni. Ez utóbbi esetben az alkalmazó nem fogja tudni, hogy milyen messze kell még mennie az adott anyagért, ám bizonyos lehet benne, hogy az irány megfelelő.

A keresendő anyagból legalább egy körömdarabnyit mindenképpen a kezébe kell fognia ahhoz, hogy a fohász sikeres legyen.

Kizárólag a Segédek (és a Papkovácsok) ismerik a fohász pontos szavait.

Gilron áldása

Szféra: Természet

Kegy pont: 1

Fohász hossza: 10 perc

Hatótáv: Érintés

Időtartam: 1 hónap / E

Mágiaellenállás: nincs

A Gilron áldásával illetett tárgyakat, eszközöket, szerkezeteket az Időtartam lejártáig nem lepi a por, nem fogja a rozsdá, és általában minden fizikai behatással szemben ellenállóbbá válnak. Az ilyenformán megáldott eszközök nem minősülnek mágikusnak, sőt a fohász mágikus tárgyakra nem is alkalmazható.

Gilron egyedi rituáléi

Gépek lelke

Szféra: Természet

Kegy pont: 25

Fohász hossza: 1 perc

Hatótáv: Érintés

Időtartam: Egyszeri

Mágiaellenállás: nincs

A fohász alkalmazója megtudhatja egy mechanikus szerkezet működési elvét anélkül, hogy szétszedné, vagy belső felépítését látná. A fohász ideje alatt a pap egyik kezét a szerkezetre helyezi, lelki szemei előtt megjelenik a gépezet működő, belső mechanikája. Amennyiben a vizsgált eszköz nem működik, az elromlott alkatrész vagy alkatrészek – vörösen izzani fognak a képzeletbeli ábrán. Igazi előnye az, hogy használata után a Javítás nevű fohászt anélkül is lehet alkalmazni, hogy a hibás alkatrészt valóban látná az illető. A Javítással természetesen ekkor is csak egyetlen alkatrész reparálható meg egyszerre – egy elgörbült tengely, egy eltörött fogaskerék, stb.

Kizárólag a Mérnökök ismerik a fohász pontos szavait.

Gépszellem

Szféra: Természet

Kegy pont: 40

Fohász hossza: 1 nap

Hatótáv: Érintés

Időtartam: Végleges

Mágiaellenállás: nincs

A Gépszellem fohász a Gilron-papok talán legkülönösebb praktikája. Arra szolgál, hogy a mechanikus gépezetek működéséhez szükséges energiát a manaháló megcsapolásával biztosíthassák. A fohász kapcsolatot létesít a gépezet és a manaháló között, mely mindaddig fennmarad, míg azt erőszakkal meg nem szüntetik, vagy a szerkezet el nem romlik. A gép ugyanis a fohász alkalmazása után sem minősül mágikus tárgynak – hacsak eleve nem volt az –, így könnyedén el is romolhat.

A szerkezetet eleve úgy kell elkészíteni, hogy alkalmas legyen a mágikus energia hasznosítására, így a „közönséges” gépek nem alakíthatók át „örökmozgóvá”. Ezzel a fohással lesznek teljesek többek között a különféle repülő szerkezetek, járó és beszélő babák, zenedobozok, stb. Amíg a mágia tart, az így „felszentelt” szerkezetekre nem alkalmazható a Természetes anyagok mágiája. Belső körökben „Gilron tüzének” is nevezik ezt a mágiaformát. Egy fohással csak egy tárgyba lehet Gépszellemet költöztetni.

Kizárólag a Mérnökök ismerik a fohász pontos szavait.

Javítás

Szféra: Természet

Kegy pont: 6

Fohász hossza: 2 szegmens

Hatótáv: Érintés

Időtartam: Végleges

Mágiaellenállás: nincs

Ez a mágiaforma egyszerűbb eszközök, mechanikus szerkentyűk megjavítására szolgál. Miután sikerült a hiba feltérképezése, immár mágikus úton is lehetővé válik annak orvoslása. Az ily módon megreparált fogaskerekek, összeforrasztott tengelyek, szerszámok ezentúl – azon a helyen – többé soha nem romolhatnak el. Más, további meghibásodásokat, azonban így sem lehet megelőzni.

Segítség

Szféra: Természet

Kegy pont: 8

Fohász hossza: 2 szegmens

Hatótáv: Önmaga

Időtartam: Lásd a leírást!

Mágiaellenállás: nincs

Gyakran előfordul, hogy nem áll valamely egyszerűbb szerszám Gilron szolgálainak rendelkezésére, ha úgy hozza szükség. Ezt hivatott orvosolni ez a fohász. Bármely kisebb segédeszköz megjeleníthető ily módon – kalapács, fogó, csavarhúzó –, feltéve, hogy mérete nem haladja meg egy férfialkar nagyságát, s legfeljebb három darabból áll. Ezek a szerszámok harcra semmilyen körülmények között nem használhatók. Addig vannak jelen, míg a szerelés sikeresen véget nem ér.

Krad

Krad egyedi litániái

Krad titkának áhítása

Szféra: Lélek

Kegy pont: 2

Fohász hossza: 1 kör

Hatótáv: Hallótávolság

Időtartam: 1 nap

Mágiaellenállás: Asztrális

A fohász olthatatlan kíváncsiságot ébreszt célpontjában, egy adott tárgy iránt. Az időtartam lejártával az áldozat érdeklődése fokozatosan lankad, majd meg is szűnik.

Noir

Noir egyedi litániái

Álom

Szféra: Lélek

Kegy pont: 1

Fohász hossza: 2 szegmens

Hatótáv: Lásd a leírást!

Időtartam: Egyszeri

Mágiaellenállás: Mentális

A Noir-papok egyik leggyakrabban alkalmazott fohása. Segítségével mély, nyugodt álmod hoznak mindazokra, akik elvétik a mentális mágiaellenállásukat. A fohász használatakor a pap tölcserő formál két kezéből és áldozatai felé fúj. Azok nem lehetnek tőle három lábnyál messzebb, s mindenképpen szemben kell állniuk a pappal. Mindazok, akik ennél távolabb helyezkednek el, vagy kiesnek a pap látómezejéből, nem lehetnek alanyai a fohásznak.

Ha valaki nem szegül ellen, nem kell mentődobást dobni. Nem minősül mágikus álomnak, hiszen bárki egyszerűen felébreszthető belőle, ám természetes úton sosem ébrednek fel belőle húsz percnél korábban. (Ha valaki a litánia következtében elesne, akkor még nem fog felébredni.)

Álomfejtés

Szféra: Lélek

Kegy pont: 1

Fohász hossza: 2 szegmens

Hatótáv: Érintés

Időtartam: Lásd a leírást!

Mágiaellenállás: Asztrális

Ezen fohász segítségével a Noir-pap bekerülhet valakinek az álmaiba, csupán meg kell érintenie az alvót. Amennyiben az illető elvétik az asztrális mágiaellenállását – ne feledjük, alváskor a dinamikus pajzsok nem működnek – képessé válik az álom történései mögé látva azokat elemezni, meglátni az őket mozgató érzelmeket, rájönni a különféle szimbólumok jelentésére. Tisztán érzékeli az alvót leginkább motiváló öt legfontosabb érzelmét. Amennyiben mágikusan irányított álomba kerül, ezt azonnal észleli, ám azt, hogy ki bocsátotta az alvóra az álmod, csakis akkor tudhatja meg, ha a fohászból legalább háromnegyed annyi Kegypontot fektetett, mint annak létrehozója. A fohásznak ideje alatt a pap bármikor megszakíthatja, de legkésőbb a célpont ébredésekor véget ér.

Álomkirurgus

Szféra: Lélek

Kegy pont: Lásd a leírást!

Fohász hossza: 6 kör

Hatótáv: Érintés

Időtartam: Végleges

Mágiaellenállás: nincs

Noir papjainak rendkívül hasznos mágikus praktikája. Azokat az álmokat képesek vele megtisztítani, amelyek valamilyen mágikus behatás alatt állnak. Csupán legalább háromnegyed annyi Kegypontot kell beléfectetni, mint a megtisztítandó álmod létrehozó mágiahasználó.

Ha azonban a fohász hatástalan – értsd: nem megfelelő mennyiségű Kegypontot használt fel a pap – a mágikus vagy mágikusan befolyásolt álmod nem foszlik szét, és az azt létrehozó is értesül róla, hogy valaki az ő mágijának megszüntetésével próbálkozott.

Álomtalan álmod

Szféra: Lélek

Kegy pont: 3

Fohász hossza: 2 szegmens

Hatótáv: Érintés / Önmaga

Időtartam: Lásd a leírást!

Mágiaellenállás: Mentális

Ezen fohász – mint a neve is mutatja – olyan alvást hoz áldozatának, amelyben nem lát álmokat. Amellett, hogy tökéletes nyugalmat biztosít, lehetetlenné teszi, hogy az Antissról bármiképpen az illetőhöz férjenek, még ha alszik is. Nem ritka, hogy Noir-papok saját magukon alkalmazzák. Ekkor – valamint abban az esetben is, ha az áldozat beleegyezik használatába – nem kell mentális mentődobást tenni ellene. A fohászt létrehozó pap bármikor megszüntetheti, kívülálló csak hosszadalmas próbálkozások után (Fp sérülés azért nem kell hozzá). Az alvó egyáltalán nem képes megszakítani a mágiját. Hatása az ébredésig tart.

Irányított álmod

Szféra: Lélek

Kegy pont: 5

Fohász hossza: 1 kör

Hatótáv: Érintés

Időtartam: Lásd a leírást!

Mágiaellenállás: Mentális

Ezzel a mágiaformával a Noir-pap önmagát is képes mások álmába becsempészni, és ott az álmod saját kénye-kedve szerint irányítani. Nem csupán az események alakulásába lesz beleszólása, de a helyszíneket is irányítani tudja majd. Ha az áldozat elvétik a mentális mágiaellenállását, ráadásul olyan alakban mutatkozhat előtte, amilyenben csak akar. Ha a próba sikeres, csakis saját képében szerepelhet.

Amennyiben az áldozat elvétik az ellenállását, a pap akár olyan lidércnyomást is okozhat áldozatának, amely a játéktechnikai értékeire is kihatással lehet. Az ilyen álmod után mindazok az értékek, amelyek regenerálódásához megfelelő mennyiségű alváskor lett volna szükség (egy-egy főérték, Fp, Ép, stb.) megmaradnak az alvást megelőző állapotukban, s csakis egy kiadós, pihentető álmod után nyerhetik el ismét új

értékeiket. Egy ilyen rémálom után az áldozat nem lehet kipihent, minden harci cselekedetére és százalékos próbadozására -25-ös módosítót kap, míg végre nem alszik egy tisztességesen.

A pap bármikor megszakíthatja a fohászt, ám ekkor az áldozat is felébred. Egyébként csakis Fp veszteséget okozó sérüléssel ébreszthető fel idő előtt.

Mélyálmom

Szféra: Lélek

Kegy pont: 2

Fohász hossza: 2 szegmens

Hatótáv: Lásd a leírást!

Időtartam: Egyszeri

Mágiaellenállás: Mentális

Szinte mindenben megegyezik a korábbi – Álom nevezetű – fohással, leszámítva, hogy mágikus álmoknak minősül, és az áldozatát idő előtt csak Fp-sérülés okozásával lehet felébreszteni belőle. Természetesen már alvókra is rámondható.

Sugallat

Szféra: Lélek

Kegy pont: 10 + 1 / E

Fohász hossza: 6 kör

Hatótáv: Érintés

Időtartam: Lásd a leírást!

Mágiaellenállás: Mentális

Ezzel a fohással az Álomok Úrnőjének papjai áldozatuk álmába olyan motívumokat, sugallatokat szöhetnek, melyek – ha az illető elvét a mágiaellenállását – egészen beivódhatnak az álmodóba, késztetésekké, megszállottsággá is válhatnak idővel. Egy alkalom mindössze fura vonzalmat/gyűlöletet ébreszthet egy-egy tárgy, cselekedet, eszme, személy, stb. irányában. Három sikeres próbálkozás után az illető már tettekre is ragadtatja magát vélt érzelmeinek megfelelően, míg a hetedik alkalom után az eddigi késztetés szinte csillapíthatatlan vággyá fokozódik, melynek kielégítése nem tűrhet halasztást.

A mágia megvalósítása során nehézséget csupán az jelenthet, hogy a fohász létrejöttéhez mindenképpen meg kell érinteni az alvót, s mellette kell végrehajtani az egy perces rituálét is.

A Mágia szétosztatása megszüntetheti a hatást, ugyanígy az Álomkirurgus nevű praktika is. Végső esetben a Sugallatot létrehozó pap halála is célravezető lehet. Ugyanígy eloszlik a mágia abban az esetben is, ha a vágyott cél megvalósul, vagy valamilyen okból teljességgel elérhetetlenné válik.

Orwella

Orwella egyedi litániái

Méregkorbács

Szféra: Halál

Kegy pont: 8

Fohász hossza: 1 kör

Hatótáv: Önmaga

Időtartam: 6 kör

Mágiaellenállás: Lásd a leírást!

A litánia elmondása után egy ynevi láb hosszúságú, méregfogakkal teli korbács anyagiasul a papnő kezében. (A fegyver sebzése 1k10.) Minden Fp veszteséget okozó támadás esetén az áldozat köteles Egészségpróbát dobni. A méreg azonnali hatású az erősítéssel megegyező szintű kíméregnek minősül. Hatása sikeres egészségpróba esetén: semmi, sikertelenség esetén pedig körönként – amíg a fohász Időtartama le nem jár – Erősségenként k6 Fp.

A méregkorbács támadását megidézője irányítani nem tudja, az önállóan, megidézőjének alap harcértékével harcol, és így 5 szegmensként támad. Mindenkire támad, aki négy ynevi láb távolságon belül tartózkodik. Még a papnő társaira is, legyen az akár Orwella hitű, netalán a Kitaszított felkentje. Először a legközelebbi személyre csap egyet, majd a távolság szerinti soron következő áldozatot célozza meg. Sorban lesújt újra és újra.

A fohász időtartama alatt más fegyver vagy mágia nem használható, és védekező harcot sem lehet folytatni. A litánia időtartamát növelni nem lehet, a méreg szintjét és sebzését viszont igen.

Uwel

Uwel egyedi litániái

Bosszúbélyeg

Szféra: Lélek

Kegy pont: 1

Fohász hossza: 3 szegmens

Hatótáv: 20 ynevi láb sugarú kör

Időtartam: végleges

Mágiaellenállás: Mentális

Abban az esetben folyamodnak Uwel paplovagjai ehhez a mágiaformához, ha úgy érzik, a jogos bosszú végrehajtásához nem feltétlenül lesz elegendő az ő erejük. Ekkor is szembe fognak szállni ugyan az ellenfelükkel, ám bizonyosságot szeretnének arról, hogy esetleges kudarcuk esetén lesz majd más, aki a nyomukba lép, s főként, hogy az utánuk következő Bosszúangyalok bizonyosságot szerezzenek a bűnös kilétéről.

Egy letörölhetetlen, mindenki más számára láthatatlan bélyeget helyeznek el ugyanis ezzel a fohással prédájuk testén, melyet nem takarhat el sem ruha, sem vért: napnál világosabban jelzi minden Uwel paplovagnak, hogy bűnös lélekkel van dolguk.

Ha áldozatuk elvét az ellenállását, ez a bélyeg – anélkül, hogy neki tudomása lenne róla – megjelenik valahol a testén. Természetes módon soha el nem tűnik.

A sötétben ragyogó halálfőt Uwel paplovagjain kívül mindenki más csakis a mágiát valamilyen formában kimutató mágikus praktikával, esetleg az Auraérzékelés nevű kyr diszciplínával képesek észlelni.

Uwel érintése

Szféra: Lélek

Kegy pont: 1

Fohász hossza: 1 szegmens

Hatótáv: Érintés

Időtartam: 1 nap

Mágiaellenállás: Mentális

A szimpatikus mágia egy speciális formája, melynek sikeres végrehajtásához a papnak feltétlenül meg kell érintenie azt a személyt, akire ura haragjával le kíván sújtani. Általában akkor fordulnak ehhez a mágiaformához, ha a hely vagy az időpont nem alkalmas a bosszú azonnali beteljesítéséhez. Ezek után a fohász időtartama alatt (ha az illető elvétí mágiaellenállását) a paplovag minden esetben tudni fogja, hogy áldozata milyen irányban és hozzávetőlegesen mekkora távolságra van tőle. Ez a kapcsolat egészen mekkora hatalmát veszíteni – azon kívül, ha az időtartam lejár és nem sikerül meghosszabbítani –, ha az illető meghal, vagy másik síkra távozik.

A litánia időtartama, annak lejártá előtt meghosszabbítható. Ekkor a paplovagnak már nem kell ismételtén megérintenie az illetőt, elegendő ismét elmondania a fohászt, ám a célpont újabb mentődobásra jogosult.

Uwel egyedi rituáléi

Enyhet adó fegyver

Szféra: Élet

Kegy pont: 5

Fohász hossza: 1 szegmens

Hatótáv: Érintés

Időtartam: Végleges

Mágiaellenállás: nincs

A hagyományos Gyógyításnál hatékonyabb módon képes Uwel paplovagja ezzel a rituáléval fegyver ütötte sebeket orvosolni. Csupán a sérülést okozó fegyvert kell hozzá birtokolnia, és fohász elmondása közben azt a sebhez érinteni. Így 12 Fp-t gyógyíthat vele az áldozatokon. A fohász kizárólag az adott fegyver okozta közvetlen sérüléseket képes orvosolni. Tehát, ha az adott sebesülés immár behegedt, egyéb sebek nem gyógyíthatók ily módon (a max. Fp érték fölé sem emelhető így a Fajdalomtűrés-pontok száma). Többszöri alkalmazásával a visszaszerzett Fp-k száma növelhető.

Saját magukon csak akkor alkalmazzák, ha sérüléseik a bosszú beteljesítését akadályozzák; a vétkes fegyverhez ekkor sem mindig könnyű hozzáférniük. Leggyakrabban akkor kénytelenek ehhez folyamodni, ha ők maguk ütöttek tévedésből ártatlanokon sebeket.

Dzsah

Dzsah egyedi litániái

Élelem szaporítása

Szféra: Élet

Kegy pont: 2

Fohász hossza: 3 kör

Hatótáv: Érintés

Időtartam: Végleges

Mágiaellenállás: nincs

A litánia végeredményét tekintve rokon a hasonló nevű Élelemteremtéssel, de ebben az esetben nem a semmiből terem elő az élelem, hanem a már meglévő étkek mennyiségét sokszorozza meg a pap. Ebből következik, hogy legalább egy adagnyi (egy ember jóllaktatására elegendő) ételre van hozzá szükség, mint anyagi komponensre.

A fohász minden E-je egy újabb ételadagot eredményez.

Kalmárszem

Szféra: Lélek

Kegy pont: 20 + 1 / E

Fohász hossza: 1 kör

Hatótáv: Érintés

Időtartam: 6 kör

Mágiaellenállás: nincs

A Dzsah-papok litániáinak egy újabb praktikus darabjához érkeztünk. A Kalmárszem nem konkrét értékbecslésre szolgál, hanem azt lehet általa megállapítani, hogy egy tárgy valóban az-e, aminek látszik, valóban el tudja-e látni a funkcióját, nem hamis-e. Például kiválóan alkalmas hamis pénz felismerésére. Ha a tárgy, amit eladásra kínálnak, mágikus úton úgy lett megváltoztatva, hogy értékesebbnek vagy egyszerűen másnak látszik, az illúziót keltő varázslat Erősségét kell összevetni a Kalmárszem erősségével.

Kalmárszerencse

Szféra: Lélek

Kegy pont: 3

Fohász hossza: 5 kör

Hatótáv: Érintés

Időtartam: 1 hónap

Mágiaellenállás: nincs

Szintén egy olyan praktika, amit egyfajta szolgáltatásként kínálnak a Dzsah-papok kasztbélijeiknek. Egy speciális áldásról van szó, ami a kereskedelmi vállalkozások sikerének esélyét növeli meg, amit kevés valamirevaló kereskedő mulaszt el megvásárolni időről-időre, sőt, aki dzsah bazárban komoly értékű árut akar vásárolni, annak sem árt „venni” egy Kalmárszerencsét.

Az isteni kegy tulajdonképpen nem ad semmiféle számszerűsíthető esélyt, viszont két Kalmárszerencse ütközésekor a nagyobb Erősségű fog működni. Ha valakinek nincs Kalmárszerencséje, és egy ilyen áldással rendelkező kereskedővel üzletel, akkor automatikusan az utóbbi számára lesz kedvező az üzleti megállapodás.

A Kalmárszerencse hatását a szerepjátékban kell kidomborítani, ill. a KM-nek lesz a feladata, hogy

megfelelően mesélje el az üzletkötést, kihangsúlyozva azt, hogy ki mennyire érzi úgy, hogy jól jár az üzlettel. Összességében elmondható, hogy csakis kereskedelmi megállapodásokra van hatása.

Pénz nyomon követése

Szféra: Lélek

Kegy pont: 12

Fohász hossza: 5 kör

Hatótáv: Érintés

Időtartam: 1 hónap

Mágiaellenállás: nincs

A dzsah kereskedők és bankárok szép összegeket fizetnek ezért az égi praktikáért, hisz aki a vagyonát félti, az mindig szereti tudni, biztonságban van-e a pénze. Ha pedig megtörtént a baj, és lába kélt a kincsnek, ennek a fohásznak a segítségével van esély a tolvaj lefűléseire. Számos más alkalmazási módja lehet még, például az emírségek titkosszolgálati is használják külső és belső ellenségek lefűléseire.

A Dzsah-pap a szent jelképével megérinti a kiszemelt pénzermét, majd a tulajdonos homlokát, elsuttogja az imádságot, ezáltal létrehoz egy nagyon erős szimpatikus kapcsolatot közöttük. A pénz gazdája, az erősítéstől függő időtartamon belül, napi két alkalommal (a reggeli és az esti kötelező imádság idején) kis összpontosítással azonnal megtudja, hol van a pénzérme – földrajzilag. Tehát ha mondjuk a pénzt (még kilencvenkilenc rúpia társaságában) ellopta egy csavargó, és rögtön csatlakozott egy karavánhoz, a tulajdonos tudni fogja, hogy az általa ismert helyekhez képest hol van most a pénze, pl.: Sobirától keletre, három mérföldre a várostól, az el hamedí vásártéren, stb. Természetesen az a legjobb, ha ilyenkor Dzsah azt súgja, hogy a pénz a helyén, a titkos rekeszben van.

A fohász hátránya, hogy a szimpatikus kapcsolat kétirányú, így a pénzdarabon keresztül egy képzett varázsló képes visszahatni az érme tulajdonosára, illetve a pénzérme, ha enyhén is, de sugároz némi mágiát. A fohász időtartama Erősségenként 1 hónap.

Dzsah egyedi rituáléi

Dzsah bölcsessége

Szféra: Lélek

Kegy pont: 56

Fohász hossza: 10 kör

Hatótáv: Érintés

Időtartam: Egyszeri

Mágiaellenállás: nincs

A Dzsah-papok híres jóslataikat ezen a foháson keresztül tudják meg istenüktől. Annak, aki ügyesen megfogalmazott kérdéssel – melynek tartalma: hogyan járnak el ebben és ebben a dologban – járul a pap elé, konkrét, mellékkörülményekre is kiterjedő választ fog kapni. A válasz teljesen őszinte, és figyelembe veszi az adott karakter szintből, fajból, kasztból, Képességekből stb., adódó lehetőségeit is. Ha viszont a kérdésfeltevés túlságosan általánosra sikeredik, a válasz homályos,

kétértelmű, nehezen kibogozható, vagy éppen kurtára kerekedik, sőt akár tévútra vezető is lehet.

Példa mindkét esetre:

Egy dzsah bárd kérdése: Hogyan csenhetnek el egy szál rózsát a kedvesemnek az abu baldeki rózsakertből? (viszonylag konkrét kérdés)

Válasz: Az éjkezőpi járőr megáll körútján csevegni néhány percre a hárem ablakainál, ekkor surranj be és szakajts le egy rózsát. (aránylag konkrét válasz; tényleg ekkor van esély a sikerre, és a bárdnak meg vannak a képességei a tett végrehajtására)

Egy sánta, kapzsi tolvaj kérdése: Hogyan lehetnék gazdag? (általános, rossz kérdés)

Válasz: Gyógyíttasd meg a lábad, tanulja mesterektől, gyűjtsd a pénzed, vagy végy el gazdag nőt! (használatlan, általános válasz)

Ha valaki a válasszal nem elégedett, és újra felteszi a kérdését a Dzsah-papnak (aki a kérdésre emlékszik, csak a válasza nem, mivel a jóslat kinyilatkoztatása alatt végig transzban van), mindig ugyanazt a választ fogja kapni.

Ez a legdrágább a Dzsah-papok pénzért megvásárolható fohászai közül: a mecsetek tövében álló jósfülkékben kövér pénzes zacskók, függényi drágakövek cserélnek gazdát, de van, aki hasznos szolgálatait, nagyhatalmú kapcsolatait ajánlja fel a dörzsölt kereskedő-papoknak a jóslatért cserébe.

Szent szerződés

Szféra: Lélek

Kegy pont: 32

Fohász hossza: Lásd a leírást!

Hatótáv: Lásd a leírást!

Időtartam: Lásd a leírást!

Mágiaellenállás: nincs

Ha valaki látott már dzsahok közötti szerződéskötést, az az esetek nagy többségében tanúja lehetett annak is, hogy az amúgy is szertartásos eseményt egy Dzsah-pap celebrálja. Ez ilyenkor nem egyszerűen egy megállapodás, amit még papírra is vetnek, és a felek aláírásukkal, pecsétjükkel erősítenek meg, hanem szent eskü mindkét fél részéről, hogy a szerződés betűjét nem szegik meg.

A szerződés szólhat bármiről, de mivel a Dzsah-papok nem mérik túl olcsón szolgáltatásaikat, ezért apró-cseprő ügyek miatt nem kérik fel őket a szertartás lebonyolítására. A szerződő felek nem állhatnak mágikus befolyásoltság alatt, szabad akaratukból kell, hogy cselekedjenek – viszont nem feltétlenül szabad elhatározásukból, vagyis kényszer alatt is működni fog a varázs. Ez a dzsah etika szerint nem feltétlenül elítélendő dolog. A Szent szerződés hatására az alku megszegőjére (illetve ha bekerült a szövegbe, családtagjaira, törzsére, szolgálóira stb., a pecsétes papír feltételei szerint) Dzsah átka zúdul: egy mágiával sem gyógyítható Rontás, ami áldozatát soha nem öli meg, viszont lezajlása örök nyomot hagy a testen. (A szituációtól függően a következő Rontásokról lehet szó (szükség esetén 1k6-al kidobandó): 1. Álomkór, 2. Izomsorvadás, 3. Lepra, 4. Nyelvrothadás, 5. Végtagsorvasztás, 6. Rútság; mindegyiknek az enyhébb,

maradandó hatása érvényesül, Egészségpróba nélkül.) Egyetlen gyógyulási mód, ha áldozat valamilyen tettel Dzsah jóindulatát visszanyeri.

A szerződő felek közös megegyezéssel felbonthatják az alkut, de mágia ezt a lépést sem befolyásolhatja; az egyéb kényszerítő eszközök itt is megengedettek. A papnak és a szerződő feleknek a szerződés megszövegezésénél végig jelen kell lennie. A fohász időtartama a szerződésben foglaltak szerint alakul.

Doldzsah

Doldzsah egyedi litániái

Doldzsah keserves átka

Szféra: Lélek

Kegy pont: 1

Fohász hossza: 1 kör

Hatótáv: 20 ynevi láb sugarú kör

Időtartam: Lásd a leírást!

Mágiaellenállás: Mentális

Hatására Doldzsah furmányosan növeli meg papjának tekintélyét és hírnevét azokkal szemben, akik ártottak vagy ártani próbáltak neki. Egy hamis átokról van szó, ami előbb vagy utóbb úgyis beteljesül a pap ellenségén, vagyis inkább ő fogja azt hinni, hogy a pap által reá kimondott átok teljesült be. Nézzük meg, miről is van itt pontosan szó!

A Doldzsah-pap az ellene tevőre mond egy hangzatos, nagyképűen megfogalmazott átkot, aminek semmiféle hatása nem lesz az áldozatra, viszont az első öt érő sorscsapást követő éjszakán álmában megjelenik a pap, és szúrós szemekkel, szigorú arckifejezéssel szózatot intéz hozzá, aminek a lényege egyszerű: így jár mindenki, aki dacolni mer vele. Aki végig gondolja a fohász hatásmechanizmusát rájöhethet, hogy az átok akkor „teljesülhet be” kellően hamar, ha minél kevésbé konkrét a megfogalmazása; kár leszükíteni a sorscsapásokat lábtörésre, ragyaverésre, jószágok elvesztésére, vagy bármire, valamilyen homályosan, de azért mégis félelmetesen megfogalmazott szerencsétlenség helyett. Fontos megjegyezni, hogy a sorscsapásnak a JK vagy NJK szempontjából valóban fontos negatív előjelű eseménynek kell lennie, bár ez az esemény nagyságrendjét tekintve természetesen más lesz egy sobirai koldus-tolvaj vagy az abadanai nagyvezír esetében.

Harci áldás

Szféra: Lélek

Kegy pont: 2

Fohász hossza: 3 szegmens

Hatótáv: Érintés

Időtartam: 3 kör

Mágiaellenállás: nincs

Ez a speciális áldás nemcsak a Doldzsah-papok kedvelt fohásza, de a velük együtt kalandozók is gyakran kérik magukra. Az Áldással szemben ez csak a harcértékekre van hatással, viszont bárkire rámondható.

Minden beléfectetett Kegy pont az időtartama alatt megnöveli a megáldott személy harcértékeit, a következők szerint: TÉ, VÉ – egy az egy, CÉ, KÉ – egy a kettőhöz arányban. (Például 20 Kegy pontért 10-zel nő meg mind a támadó-, mind a védő érték, a célzó- és kezdeményező érték pedig 5-tel.)

Hírnév

Szféra: Lélek

Kegy pont: 9 + 3 / E

Fohász hossza: 1 szegmens

Hatótáv: 20 ynevi láb sugarú kör

Időtartam: Egyszeri

Mágiaellenállás: nincs

A két hold dzsah istenének papjai legfőbb hitvallásuk szerint a hírnevet hajszolják egész életükben. Az ezt öregbítő tetteiket nem is titkolják el, hisz a kellő pillanatban, a megfelelő ellenfelekkel szemben nagy hatása lehet, ha feltárják leghíresebb cselekedetüket. Ez a papi praktika pontosan ezt teszi – egy pillanat alatt és a hallgatóságban tartózkodóknak kétséget sem hagyva. Talán nem kell ecsetelni, milyen hasznos lehet ez például okvetetlenkedő ajtónállókkal vagy hitvány sivatagi rablókkal szemben, amikor az ember sietnie...

A Hírnév bemutatkozáskor használatos, amikor is a Doldzsah-pap a saját nevének kimondása előtt egy pillanatra az égre emeli a tekintetét. A neve elhangzásakor a kiválasztott személy(ek) elméjében felvillan a pap addigi legnagyobb hőstette. Ez – ha lehetséges – történhet egy kép formájában, (pl. amint a pap éppen ledöfi Amhe Ramun egyik tiarás főpapját) vagy csak egy, a nevet kiegészítő „cím”-ként (pl.: „Nizám al-Malik, aki legyőzte a sobirai emír felfuvalkodott testőrkapitányát”). Ez még magában talán nem is lenne hatásos, de az isteni közbenjárás hatására az alany tudni fogja, hogy a tettét a pap valóban véghezvitte!

A fohász E-je 3 Kegy pontért erősíthető és így újabb egy személyre fog hatni.

Rászedés

Szféra: Természet

Kegy pont: 7

Fohász hossza: 2 kör

Hatótáv: Érintés

Időtartam: 1 nap

Mágiaellenállás: nincs

Ezt a litániát elsősorban a tolvajból lett Doldzsah-papok alkalmazzák előszeretettel, természetesen főleg haszonszerzési célzattal.

A Rászedés bármilyen, egy közönséges utazóládánál nem terjedelmesebb, vagy egy lándzsánál nem hosszabb tárgy (semmiképpen nem élőlény) valódi értékét leplezi el, illetve növeli meg a vásárló szemében. Így akár sejtjes vagy hamis árut, sőt hamis pénz is rá lehet szólni bárkire, akinek nincs megfelelő szintű Értékbecslés képzettsége, vagy akit nem véd a Dzsah-papok Kalmárszem nevű fohásza. A Rászedés csak

akkor sikerül, ha a célpont Értékbecslés képzettségének foka egyenlő vagy alacsonyabb, mint a fohász Erőssége.

Doldzsah egyedi rituáléi

A dicsőség útja

Szféra: Lélek

Kegy pont: 18

Fohász hossza: 1 óra

Hatótáv: Érintés

Időtartam: Lásd a leírást!

Mágiaellenállás: nincs

A Doldzsah-papok eme rituáléja sok tekintetben hasonlít A kék hold mosolyára. Mindkettő nagy tettekre sarkallja a kalandozókat, hogy a Dicsőség Útján minél nagyobb lépésekkel haladhassanak. A fő különbség abban van, hogy míg A kék hold mosolya hozzásegíti a (leendő) hősöket a sikerhez, addig A dicsőség útja megjutalmazza őket, ha sikerrel járnak. Ez inkább egy életre szóló szent fogadalom, amit történelemformáló tettek tesznek; aminek teljesítését Doldzsah bőkezűen megjutalmazza.

A tetterőtől, bosszúvágytól, önbizalomtól, vagy a ki tudja, milyen érzésektől fűtött kalandozó a pap előtt fogadalmat tesz, hogy addig nem nyugszik, amíg végre nem hajtja a Nagy Tettet. Ezután leélheti úgy az életét, hogy még egy datolyamagot sem köp a porba a siker érdekében, nem éri semmiféle retorzió. Viszont aki ezt a fogadalmat leteszi, az általában nem így gondolkodik, hisz tudja, ha sikerrel jár, Doldzsah jutalma nem marad el. Mindenesetre a vállalásnak ebben az esetben is kellően méltányosnak kell lennie, mert ha nem, Doldzsah soha nem fogja megsegíteni az arcátlant, azaz a Doldzsah-papok pozitív hatású fohászai hatástalanok lesznek rá.

És hogy milyen is egy méltányos fogadalom? Mint már említettük, a beteljesített küldetés mindenképp fordít egyet a történelem kerekén, a megvalósítás hosszú felkészülést igényel, akár kisebb „hőstettek” sorozatára is szükség van a végső győzelemhez (ezekhez igénybe lehet venni A kék hold mosolyát!). Ilyen fogadalom lehet pl. a kráni Tizenhármak egyikének elpusztítása (ez minden valószínűség szerint eleve kudarcra van ítélve, de ki tudja...), egy ország, terület meghódítása (ilyenre azért volt már precedens), egy több száz éves uralkodócsalád megbuktatása, stb. Na és a lehetséges jutalmakra is álljon itt néhány példa:

A karakter egyik Képessége 4-gyel megnő – akár a faji maximum fölé is!

A karakter szervezete képes lesz Od-termelésre, úgy, mint az ősfajoké. Teste 3k6+12 Op-t tárolhat, és képes lesz a Hatalomszavak elleni védekezésre, bár használatukra nem.

Hősünk egy isteni eredetű, Egóval rendelkező ereklyét kap Doldzsahtól.

A küldetést teljesítő mindkét mágiaellenállása a felével megnő. Természetesen a KM találhat ki ezeknél fantáziadúsabb jutalmakat is, amik – mondjuk – jobban illenek a Nagy Tett jellegéhez.

Az egyetlen igazi megkötés, hogy a végső megvalósításhoz (előtte egy héttel) nem kérheti magára A kék hold mosolya nevű áldást.

A kék hold mosolya

Szféra: Lélek

Kegy pont: 42

Fohász hossza: 10 kör

Hatótáv: Érintés

Időtartam: Lásd a leírást!

Mágiaellenállás: nincs

Minden, a dicsőséget hajhászó dzsah kalandorban lassanként érlelődik a vágy, hogy valami igazán nagy tettet hajtson végre, amit még évtizedek múlva is mesélnek majd a karavánszerájokban – ha egyre színesebben, az csak még jobb. S ha megéri azt a pillanatot, amikor a vágyakozást és tervezést egy elhatározással cselekvésre képes váltani, akkor egy nagyhatalmú Doldzsah-pap elé járul, hogy küldetést, Doldzsahnak tetsző szent áldozatot vállaljon. Az igazhitűek előtt csak kétféle befejezése lehet a vállalt kalandnak: a siker vagy a halál. Mindkét esetben híre megy a dolognak. A harmadik lehetőség – a kudarc, ami rosszabb a halálnál is...

Az a kalandozó, aki A kék hold mosolyát akarja magán érezni egy igen veszélyes, de nagy zsákmánnyal, fontos információk megszerzésével, haditettel – egyszerűen dicsőséggel kecsegtető vállalkozás alatt, egy Doldzsah-pap elé járul. (Ha az illető maga is egy Doldzsah-pap, ami nem lehetetlen, sőt az ő életükben egy alkalommal ez kötelező, akkor magán is képes végrehajtani a fohászt, feltéve, ha meg van hozzá a varázshatalma, azaz Mp-ja.) Egy küldetést vállal a pap és a kék hold színe előtt, miközben imákat citálnak elő, és illatos füstölőket égetnek. Doldzsah papján keresztül közli a kalandra vállalkozóval, hogy hozzá méltónak, elegendően veszélyesnek ítélte-e a küldetést; ha méltatlanul egyszerű a vállalás, Doldzsah büntetése miatt soha nem lehet többé alanya az illető ennek a fohásznak! A küldetésnek igazi kihívásnak kell lennie, amit csak gondosan megtervezett és végrehajtott akcióval lehet teljesíteni. Ilyen lehet például egy szál rózsza megszerzése a híres abu baldeki Rózsakertből, egy Kránba induló, Al Bahra-kahremet szállító karaván kifosztása, vagy mondjuk egy Amhe-főpap megölése a mélysivatag egyik romvárosában. (Természetesen a KM-nek erősen mérlegelnie kell, hiszen figyelembe kell venni a küldetés megítélésénél az is, hogy az illető karakter hányadik szintű, milyen kasztú, fajú stb.; a hangsúly a kihívás szón van, vagyis a küldetés teljesítése mindenképpen nagyon nehéz legyen.)

A vállalás másik fontos kritériuma, hogy egy ötre szól, tehát öt nap van a teljesítésére. Viszont (és itt jönnek az előnyök) ez idő alatt A kék hold mosolyának hatására a küldetést vállaló minden képzettség- és képesség próbája, mely közelebb viszi a vállalt céljához, automatikusan sikerül, feltéve hogy erre máskülönben fikarcnyi esélye is lenne! Ezzel a hallatlan előny biztosításával járul hozzá Doldzsah a küldetés sikeréhez.

Az, aki a küldetést a határidő lejárta előtt sikeresen teljesíti, a küldetés végén újabb fogadalmat tehet a kék hold színe előtt, amihez nem kell már a Doldzsah-pap, és ha ezt is elfogadja az isten, a varázs újabb egy hétig fennmarad. Ez elvileg mehetne így akár évekig is, de még a hagyományok és a népmesék sem beszélnek olyan hősről, aki fél tucatnál több küldetést egy huzamban teljesített volna. Akinek viszont kudarcral zárul a kalandja, ugyanazt a büntetést kapja – a valószínűsíthető hátrányos következmények mellett –, mint aki méltatlan vállalást tett: soha többé nem ragyoghat rá a kék hold mosolya.

Doldzsah adománya

Szféra: Lélek

Kegy pont: 15

Fohász hossza: 1 kör

Hatótáv: Önmaga

Időtartam: 1 óra

Mágiaellenállás: nincs

Doldzsah papjai harcosok és tolvajok közül kerülnek ki, és pappá válásuk után is a kasztjukat erősítik. Istenük ezzel a fohással az előző hivatásukra jellemző (Harci és Alvilági), már megszerzett képzettségeik szintjét képes időlegesen, de nagymértékben megnövelni. A növekedés mértékét egyszerű meghatározni: a képzettség ismeretének fokozata 1-el nő, százalékos képzettség esetén +20%-kal. A fohász egy időben csak egy képzettségnél alkalmazható, tehát az időtartam lejártáig újabb képzettséget nem lehet „feljavítani” Doldzsah adományával.

Azt a Doldzsah-papot, aki a fohással megnövelt szintű képzettségét az időtartama alatt nem használja, vagyis elfecsérelti istene párját ritkító adományát, Doldzsah megbünteti: maradandóan csökken az adott képzettségben való jártassága 1 fokkal, vagy 20%-kal.

Galradzsa

Galradzsa egyedi litániái

Könnyű vándorút

Szféra: Természet

Kegy pont: 3

Fohász hossza: 5 kör

Hatótáv: Érintés

Időtartam: 1 nap

Mágiaellenállás: nincs

Akár gyalogosan, akár teve- vagy lóháton utazunk, nem mindegy, milyen a terep. A fohász a terep adta hátrányokat hivatott enyhíteni, mégpedig úgy, hogy mindig egy kategóriát javít a minőségén.

A kategóriák, példák és a megtehető táv óránként:

- Járhatalan (pl. lávamező, ingovány): nem járható
- Nagyon nehéz (kősvatag, dzsungel): 200 (20) ynevi láb
- Nehéz (homoksvatag, hegyi terep): 1,5 (1) mérföld
- Átlagos (erdő, füves síkság): 3 (4) mérföld
- Könnyű (gyalogút, kövesút): 6 (10) mérföld

Ezek az értékek az olyan utazást jellemzik, amikor az vándor nagy távolságot akar megtenni. A KM nyugodtan módosíthatja ezeket az értékeket az adott szituációkban, de figyelembe kell venni, hogy futni illetve háts állattal vágtatni átlagosnál rosszabb terepen nem lehet. A zárójeles érték mindig az állattal való átkelésre vonatkozik.

Az isteni segítség természetesen nem a terepet alakítja át, csak csillapítja azokat a hátráltató tényezőket, amik a terepfajta járhatóságát csökkentik.

A fohásznak Erősségenként egy-egy személy vagy állat lehet alanya.

Galradzsa egyedi rituáléi

Égi abrak

Szféra: Természet

Kegy pont: 1

Fohász hossza: Lásd a leírást!

Hatótáv: Érintés

Időtartam: 1 nap

Mágiaellenállás: nincs

Ez a fohász szintén a nehéz sivatagi utazást hivatott megkönnyíteni – a háts- és málhásállatoknak. Nem kell magyarázni, miért is jó ez a gazdáiknak.

Végrehajtása során pap összetereli a kiválasztott állatokat és 10 percen át hosszú imákat mormol, majd botjával megérinti az állat(ok) száját. Azok ezután a következő napkeltéig semmiféle abrakot és még vizet sem igényelnek. A hatás megőrzésének érdekében minden reggel meg kell ismételni a rituálét, amely ilyenkor már csak 1 percet vesz igénybe.

Galradzsa haragja

Szféra: Természet

Kegy pont: 55

Fohász hossza: 5 kör

Hatótáv: Lásd a leírást!

Időtartam: 10 perc

Mágiaellenállás: nincs

A fohász a sivatag legfélelmetesebb és legpusztítóbb természeti jelenségét szőlítja elő, azt a forgószélet, ami az örvénylő homokszemek által képes a csontokról lemarni a húst, több ynevi láb vastag homok alá temetni egész karavánokat. Természetesen csak sivatagi környezetben alkalmazható.

A Galradzsa haragját előcítáló pap és közvetlen környezete (a paptól számított 3 ynevi láb sugarú körben) a forgószél „szemében” állva megmenekül a pusztulástól, de az örvény teljes vastagságában (30 láb) mindenkit elpusztít a tomboló homok. A jelenségnek a 30-asnál nagyobb Erősségű védómágiák állhatnak ellen. Vagy az olyan természetes védelmek, melyek egy ilyen léptékű természeti jelenséggel is megbirkóznak.

A vihar elültével a szél gyűrű alakban nagy mennyiségű homokot rak le, amiből tekintélyes méretű, különös alakú dűne formálódik, legmagasabb pontja az lk6 ynevi láb magasságot is elérheti.

Irányadás

Szféra: Természet

Kegy pont: 3

Fohász hossza: 1 szegmens

Hatótáv: Önmaga

Időtartam: Egyszeri

Mágiaellenállás: nincs

Ha a vándor olyan vidéken utazik, mint a Taba el-Ibara, hiába tevelgel mellette a legtapasztaltabb karavánvezető, egy homokvihar fél óra alatt úgy átfőrdülhet a tájat, hogy biztos az eltévedés. Ilyenkor segíthet Galradzsa, hiszen papjainak a fókuszán, a Vörös Holdon keresztül mindig megadja a biztos irányt. Ez a Galradzsa-papok számára az al abadana-i Kuf Raad mecset, isteni patrónusuk legnagyobb temploma.

A rituálé elvégzéséhez tehát mindig meg kell várni az éjszakát és a vörös hold felkeltét; a rituális kiáltást követően Galradzsa a KufRaad felé fordítja papjának arcát, ki ezután – képzettségeit használva – újra meglelheti az elvesztett helyes útirányt.

Tudás átvétele

Szféra: Élet

Kegy pont: 22

Fohász hossza: 1 kör

Hatótáv: Önmaga

Időtartam: 1 óra

Mágiaellenállás: nincs

A Galradzsa-papok számára első számú hitvallás szerint, az életben a legfontosabb a tapasztalatgyűjtés, és az ismeretek elsajátítása. Istenük ehhez nyújt segítséget ezen a fohászon keresztül. A tapasztalatok konkrét formában a képzettségeken keresztül nyilvánulhatnak meg, ez a rituálé erre irányul.

A használni kívánt, addig még nem ismert világi (és csakis világi!) képzettséget használata közben figyelni meg a pap, és elmondja a fohászt. Ennek eredményeképpen ideiglenesen az illető az adott képzettségben azonnal 2. fokú jártasságot szerez, feltéve, hogy az, akitől elleste, legalább ezen a fokon a képzett.

Amennyiben a fohászt egymást követően és egyazon képzettség kapcsán legalább öt alkalommal – öt különböző „mesterrel” – alkalmazta a pap, akkor előnyökhöz jut a képzettség majdani elsajátításához. Pontosabban a képzettséget úgy sajátíthatja el, mintha oktatója a ténylegesnél egyel nagyobb fokozatú Oktatás képzettséggel rendelkezne.

Vízkeresés

Szféra: Természet

Kegy pont: 3

Fohász hossza: 1 kör

Hatótáv: Lásd a leírást!

Időtartam: 6 kör

Mágiaellenállás: nincs

Ez a fohász Taba el-Ibarában néha hasznosabb, mint a Vízfakasztás, mivel általa nagy mennyiségű víz található, ami nemcsak néhány személynek, de akár egy

egész tevekaravánnak is elég lehet. Viszont néha hosszadalmas rátalálni a vízelőhelyre.

A rituális szavak kimondásakor a Galradzsa-pap maga elé, a levegőbe hajítja szent sáhruh-fa botját, amire az kétféleképpen reagál: a homokra esik teljes hosszával vagy arasznyi mélyen beleáll. Ez utóbbi azt jelenti, hogy ott van a víz, csak le kell ásni érte, viszont ha elfekszik a dűne felszínén, akkor keskenyebbik vége mutatja, hogy milyen irányba kell újra elhajítani a szent botot.

A bot soha nem „hazudik”, valóban „tudja”, hogy hol van a vízelőhely, megtalálásának csak két akadálya lehet: ha szomszéd hal a Galradzsa-pap, mielőtt elérné a víznyerőt, vagy ha ez a hely mágikusan leplezve van.

Tharr

Tharr egyedi litániái

Tharr szava

Szféra: Lélek

Kegy pont: 6

Fohász hossza: 1 szegmens

Hatótáv: Hallótávolság

Időtartam: 6 kör

Mágiaellenállás: Akaraterő próba

Ezzel a fohással a pap mindazok figyelmét képes felkelteni, akikhez beszélni kíván. Színpadias mozdulatokkal kell hozzáfognia mondandójához, s ékes szavakkal belefogni a beszédbe. Harsány fellépése, no meg a mágia lehetővé teszi számára, hogy mindazok, akik elvétik Akaraterő-próbájukat, legalább a beszéd első percében rá figyeljenek. Hogy azután mit tesznek, rajtuk áll, ám az időtartam lejártáig lenyűgözve bámulják majd a szónokot, s csak utána kezd enyhülni a rájuk rakott kényszer. Mindazok, akik sikeresen teljesítették a képességpróbát, semmilyen hátrányt nem szenvednek. A Kegy pontok többszörözésével -1, -2, -3 stb. módosító jár a próbához.

Vasvér

Szféra: Halál

Kegy pont: 2

Fohász hossza: 5 szegmens

Hatótáv: Önmaga

Időtartam: 30 kör

Mágiaellenállás: nincs

Ezzel a fohással saját védelmét képes megerősíteni a pap. Amíg a hatása alatt áll, minden, a Vérmágia körébe tartozó varázslattal szemben a pap Mágiaellenállása a Vasvér Erősségével nő.

Tharr egyedi varázstárgyai

Khótorr alamizsnatarisznya

Készítheti: csak Khótorr-pap

Kegy pont: 21

Ár: 39 réz

Az ilyen tarisznya minden esetben jelzi viselőjének – ha az éppen a testén hordja –, ha valaki lopni próbál belőle. A tarisznya gazdájának fejében szólal meg ilyenkor egy hang, mely kitűnően alkalmas arra, hogy akár álmából is felébressze az illetőt. Mivel ez a fajta védelem mágikus, nincs az a tolvaj szakértelem, amely lebírható. Ennek megfelelően a tarisznyába csakis a khótorr nyúlhat anélkül, hogy az ne jelezze neki. Akadnak olyan tarisznyák is, melyek csúnya meglepetéseket okoznak az illetéktelen nyúlókaknak. Ez lehet villám, tűz stb. Közös bennük, hogy csak a tolvajra vannak hatással. Sebzésük általában 1k10 Fp.

Sogron

Sogron egyedi litániái

Sziklabőr

Szféra: Természet

Kegy pont: 5

Fohász hossza: 3 szegmens

Hatótáv: Érintés

Időtartam: 6 kör

Mágiaellenállás: nincs

Sogron papjai a tűz különféle megnyilvánulásaival szemben védhetik magukat ezzel a fohással. Többnyire magukra szokták alkalmazni, bár akadt már rá példa, hogy másokra is rábocsátották, ha az illető fegyvertársuk volt, vagy Sogronnak szüksége volt a szolgálataira. A fohász minden E-je eggyel csökkenti a sogronitára támadó tűz erősségét.

Sogron egyedi rituáléi

Fojtogató füst

Szféra: Természet

Kegy pont: 15

Fohász hossza: 2 szegmens

Hatótáv: Érintés

Időtartam: 5 perc

Mágiaellenállás: Lásd a leírást!

Sogron papja ezzel a fohással zárt helységeket képes maró, keserű füsttel megtölteni pillanatok alatt. A fekete gomoly szélesre tátott szájából zúdul a környezetére. Szintenként 15 ynevi köblábnyi légeteret mérgezhet meg ily módon. A mágikus füst csupán az azt létrehozó papot nem zavarja – más sogroniták hasonló fohásával azonban neki is meggyúlik a baja. A Fojtogató füstben csakis a Harc vakon szabályai szerint lehetséges küzdeni (a pap kivételével természetesen). Maga a füst enyhén mérgező, de sikeres Egészségpróba esetén nincs hatással, ellenkező esetben rosszullétet okoz. Ha a füst nagy töménységű erre a próbára -2, ha ritka +2 módosító járul. A fohász nem erősíthető, és jól szellőző, huzatos helyeken hatástalan.

Kémzsarátnok

Szféra: Természet

Kegy pont: 18

Fohász hossza: 6 kör

Hatótáv: 50 ynevi láb sugarú kör

Időtartam: 5 perc

Mágiaellenállás: nincs

A rituálé előkészítéséhez a papnak Sogron szent tűzben megperzselt fadarabot kell a kikémleni kívánt helyre csempésznie. Ha nem veti tűzbe, vagy nem intézi úgy, hogy később tüzet fogjon, akkor csupán hallgatóni tud rajta keresztül, a hatóidő végéig, illetőleg amíg a hatótávon belül tartózkodik. Ha sikerül meggyújtania, akkor mindent láthat, amit a tűz fénye megvilágít. Az előkészített zsarátnok hatótávolságán belül kell a papnak elkántálnia a fohászt, és azon túl később sem távolodhat el.

Koromőr

Szféra: Természet

Kegy pont: 6

Fohász hossza: 6 kör

Hatótáv: 20 ynevi láb sugarú kör

Időtartam: 1 óra

Mágiaellenállás: nincs

A legegyszerűbb koromrajzok egyike. Természetesen korommal kell felrajzolni, bármilyen sík felületre. Általában egy könyöknyi emberkét ábrázol. A hatótávolságon és hatóidőn belül a sogronita használhatja a rajzolat érzékszerveit – egyszerre csak egyet a látás, hallás és a szaglás közül. A kis figura arra is képes, hogy az öt felrajzolt (a Pszi Ébresztés nevű diszciplínájához hasonlatosan) figyelmeztesse, ha valaki a hatótávolságon belülre kerül. Kizárólag az emberi szemmel látható látogatókat lépes észrevenni, egy egyszerű láthatatlansággal vagy a Lopózás és Rejtőzködés képzettség sikeres együttes alkalmazásával kijátszható. Az ör 14-es Érzékeléssel bír. A fohász nem erősíthető.

Lángkapu

Szféra: Természet

Kegy pont: 50

Fohász hossza: 6 kör

Hatótáv: 1 ynevi mérföld sugarú kör

Időtartam: 1 óra

Mágiaellenállás: nincs

Két, szent lánggal égő tűz között nyithat magának – és csak magának – kaput Sogron papja. Ennek csupán annyi az előfeltétele, hogy a két tűz ne legyen egymástól 1 mérföldnél távolabb, és mindkettő lánggal égjen.

A pap ilyenkor a rituálé végeztével beléphet az egyik tűzbe, s ugyanabban a pillanatban megjelenik a másikban. A papnak mindenképpen tudnia kell, hol akar kilépni a lángok közül, arra nincs lehetősége, hogy „találomra” próbáljon meg utazni. Ha időközben a másik tűz kialszik vagy eloltják, akkor a felhasznált Kegy pontok kárba vesznek, a pap nem jut sehova, s még a lángok is megperzselhetik, ami egyébként nem történhetne meg. A kaput az időtartamon belül egy

visszaútra is használhatja, persze csak akkor, ha az elindulás helyén változatlanul ég a tűz.

Sogron egyedi varázstárgyai

Rézkígyó

Készítheti: csak Sogron-pap

Kegy pont: 25

Ár: 1 ezüst

A sogronita rendházakban készítik ezeket az apró szobrocskákat. Kizárólag papjaik használhatják őket, kereskedelmi forgalomba csak orgazdákon keresztül kerülhetnek. Bármiféle – egyébként meggyújtható – anyagot képesek lángra lobbantani, legyen az bármennyire elázva, átnedvesedve. Minden ily módon gyújtott tűz tisztának és szentnek számít, tehát a Sogronnak szánt áldozatok fogadására is alkalmas.

Morgena

Morgena egyedi litániái

Álom

Szféra: Lélek

Kegy pont: 1

Fohász hossza: 2 szegmens

Hatótáv: Lásd a leírást!

Időtartam: Egyszeri

Mágiaellenállás: Mentális

A fohász segítségével mély, nyugodt álmodást hoznak a papok mindazokra, akik elvétik a mentális mágiaellenállásukat. A fohász használatakor a pap tölcserő formál két kezéből és áldozatai felé fúj. Azok nem lehetnek tőle három lábnál messzebb, s mindenképpen szemben kell állniuk a pappal. Mindazok, akik ennél távolabb helyezkednek el, vagy kiesnek a pap látómezejéből, nem lehetnek alanyai a fohásznak.

Ha valaki nem szegül ellen, nem kell mentődobást dobnia. Nem minősül mágikus álomnak, hiszen bárki egyszerűen felébreszthető belőle, ám természetes úton sosem ébrednek fel belőle húsz percnél korábban. (Ha valaki a litánia következtében elesne, akkor még nem fog felébredni.)

Álomkirurgus

Szféra: Lélek

Kegy pont: Lásd a leírást!

Fohász hossza: 6 kör

Hatótáv: Érintés

Időtartam: Végleges

Mágiaellenállás: nincs

Morgena papjainak rendkívül hasznos mágikus praktikája. Azokat az álmokat képesek vele megtisztítani, amelyek valamilyen mágikus behatás alatt állnak. Csupán legalább háromnegyed annyi Kegy

pontot kell beléfectetni, mint a megtisztítandó álmodó létrehozó mágiahasználó.

Ha azonban a fohász hatástalan – értsd: nem megfelelő mennyiségű Kegy pontot használt fel a pap – a mágikus vagy mágikusan befolyásolt álom nem foszlik szét, és az azt létrehozó is értesül róla, hogy valaki az ő mágijának megszüntetésével próbálkozott.

Árnyékbéklyó

Szféra: Halál

Kegy pont: 10

Fohász hossza: 2 szegmens

Hatótáv: 10 ynevi láb sugarú kör

Időtartam: 6 kör

Mágiaellenállás: Erőpróba

A litánia egy rendkívül erős, sötétségből font pántot hoz létre, melynek két vége eltéphetetlenül rögzül a tér bármely két pontjára, ha azok nincsenek a paptól 10, egymástól pedig 1 ynevi lábnál távolabb. Kizárólag élőlények szilárd felülethez való rögzítésére szolgál. Akkor célszerű alkalmazni, ha az illető közel (1 lépés) áll valamilyen nagyobb tárgyhoz, felülethez.

A fohász az illető lény testét hurkolja az adott helyhez, amennyiben az elvétik az Erőpróbáját. A karjait csak abban az esetben tudja lebéklyózni, ha az áldozat a próbájára 0-t dob. Minden újabb E -1-et ad az illető próbadozásához. Az időtartam ily módon nem növelhető.

Árnyékrendezés

Szféra: Halál

Kegy pont: 4

Fohász hossza: 2 szegmens

Hatótáv: 20 ynevi láb sugarú kör

Időtartam: 6 kör

Mágiaellenállás: nincs

Ezen praktikával a pap már meglévő árnyakat rendezhet át. A hatótávon belül szabadon megváltoztathatja az árnyékok formáját. Miután új alakjukat meghatározta, csak az időtartam leteltével térnek vissza eredeti állapotukba. Bármilyen formát kialakíthat, csupán azt kell figyelembe vennie, hogy az árnyak nem szakadhatnak el az őket kirajzoló tárgyaktól – legalább akkora felületen kell érintkezniük velük, mint eredetileg, és területük sem lehet se nagyobb, se kisebb.

Árnyékút

Szféra: Halál

Kegy pont: 2

Fohász hossza: 1 perc

Hatótáv: Önmaga

Időtartam: 5 perc

Mágiaellenállás: nincs

Ezen fohász alkalmazásával a pap saját maga körül lesz képes megerősíteni az árnyakat. Az időtartam alatt, amíg árnyékban tartózkodik, és nem vetődik rá fény, minden E után 3%-os Rejtőzködés képzettségnek megfelelő értéke lesz. Szabadon mozoghat, egyedül arra kell ügyelnie, hogy soha ne kerüljön az árnyékon

kívülre. Az Árnyékrendezés fohással nagyon hatékonyan kombinálható.

Homályhívás

Szféra: Halál

Kegy pont: 6 / 11

Fohász hossza: 2 szegmens

Hatótáv: 10 ynevi láb sugarú kör

Időtartam: 6 kör

Mágiaellenállás: nincs

Morgena papja árnyakat képes előhívni a semmiből akár a tűző napon, egyetlen árnyfolt nélkül is e rituálé segítségével. Hatására sötétség növekszik az általa meghatározott területen, melynek középpontja nem lehet tőle 10 lépésnél távolabb. Az adott területen megsűrűsödnek az – akár eddig nem is létező – árnyak, s az így kijelölt 3 lépésnyi körben a papon kívül mindenki számára a Harc félhomályban módosítói lesznek érvényben. Ha a pap mozgatni akarja a foltot, az nagyobb isteni beavatkozást igényel, ráadásul igen feltűnő.

Lélek enyhe

Szféra: Lélek

Kegy pont: 15 / 30

Fohász hossza: 1 perc

Hatótáv: Érintés

Időtartam: Egyszeri

Mágiaellenállás: nincs

Ezzel a fohással véglegesen megszüntethetők a lelki betegségek. Mivel Morgena papjai kizárólag azokat gyógyíthatják ily módon, akik maguk is vágynak rá, a fohász ellen nincs mentődobás. A varázslatok által okozott lelki betegségeket is képes leküzdeni a fohász, ám az 30 Kegy pontba kerül.

Narmiraen

Narmiraen egyedi litániái

Burjánzás

Szféra: Természet

Kegy pont: 3

Fohász hossza: 1 kör

Hatótáv: 5 ynevi láb sugarú kör / E

Időtartam: 1 kör / E

Mágiaellenállás: nincs

A fohász hatására az adott területen lévő növények örült növekedésbe kezdenek a megtartó körül, aki ha kívánja be is avatkozhat annak ütemébe. A természetes formáktól ugyan nem térítheti el a növényeket, tehát nem parancsolhatja meg egy fának, hogy vízszintesen terebélyesedjék, de az adott területen az általa kiválasztottak olyan ütemben fognak növekedni, ahogy azt ő akarja. A fák maximálisan 1 lábnyit nőhetnek 2 kör alatt, a bokroknak ugyanez 1 körbe kerül, míg a fűvek, gazok, s az egyéb aljnövényzet csupán félkörnyi időt használ el ugyanehhez. Bármilyen gyorsan

növekednek is azonban, a természet más törvényeivel nem dacolhatnak. A fűvek nem fognak tehát az égbe nőni, hanem egy bizonyos idő után elhajlanak, a fák és bokrok nem növesztenek az eredetnél nagyobb leveleket, stb. Az időtartam végeztével a növények egy nap alatt ismét eredeti állapotukig zsugorodnak.

Narmiraen egyedi rituáléi

Állatok ura

Szféra: Természet

Kegy pont: 12

Fohász hossza: 3 kör

Hatótáv: 50 ynevi láb sugarú kör

Időtartam: Lásd a leírást!

Mágiaellenállás: nincs

A rituálé segítségével a megtartó egy állatot hűséges társává tehet. Újabb lény társul választására csakis a következő szint elérésekor lesz módja. Az így magához kötött állat úgy viselkedik, mintha a megtartó már jó néhány éve idomítaná, képességeihez mérten engedelmeskedik utasításainak, megvédi gazdáját, ám semmi olyasmit nem tud végrehajtani, amihez valamely mágikus beavatkozás szükségeltetne. Nem lesz intelligensebb, nem fog tudni beszélni, stb. A megtartó csakis közönséges állatokat rendelhet ily módon maga mellé, fejlett tudattal vagy mágikus képességekkel rendelkező szörnyet nem. Azok az állatok, amelyek jelleme részben ellentétes a megtartóéval, csupán 20 körig engedelmeskednek a mágiának, míg azok, amelyek teljesen más jelleműek csak 10 körig tartoznak hűséggel gazdájuknak.

Kéregszem

Szféra: Természet

Kegy pont: 21

Fohász hossza: 6 kör

Hatótáv: Érintés

Időtartam: Végleges

Mágiaellenállás: nincs

A megtartó ennek a rituálének a segítségével olyan helyekre is bepillantást nyerhet, ahol épp nem tartózkodik személyesen. Érintése nyomán az adott fa törzsén oly módon gyűrődik meg a kéreg, akár egy szem, hasonlóképpen ahhoz, mint a bükkök törzse, valahányszor egy águkat elvesztik. Ezen a jelen keresztül – amennyiben 100 mérföldes körzetben van egy másik, ugyanígy létrehozott szem – az elf szemrevételezheti a kéregszem által „belátható” területet. A szem nem mozdítható. Ha a fa másik oldalán történő dolgokra kíváncsi, a megtartónak ott is el kell helyeznie egyet. A jeleket csakis Narmiraennek szentelt ligetekben lehet az élő fákra rakni, tehát előtte a környéken el kell végezni a Liget felszentelése nevű fohászt, még ha csak a fa közvetlen közelében is. 100 mérföldnél távolabbra ily módon nem tekinthet a megtartó

Liget felszentelése

Szféra: Természet

Kegy pont: 10

Fohász hossza: 6 kör

Hatótáv: 50 ynevi láb sugarú kör

Időtartam: Végleges

Mágiaellenállás: nincs

Ezzel a rituáléval a megtartó Narmiraennek ajánlhat egy ligetet, egy erdei tisztást, vagy más, a Kődökön Járónak kedves helyet. Miután a megfelelő imát kántálva körbejárta a helyet, az attól a pillanattól a kalahora védelmét élvezi, hacsak előtte nem sújtotta valamely átok, avagy más, területre ható rontó varázs. Nem lesz mágikus hely, bár jó néhány olyan fohász végrehajtásához elengedhetetlen, melyek csakis az ilyen helyeken jöhetnek létre. Minden elf településen megtalálhatók hasonlóak, ám a megtartó gyakorlata olyan helyeket is felszentel ily módon, melyek hollétét egyedül ő ismeri. Az ily módon Narmiraennek ajánlott tisztások, bozótosok, rengetegek területén a körüljárás szertartása – azaz a megtartó Kegy pontjainak visszanyerése – fele annyi időt vesz igénybe. Bizonyos esetekben a varázslók zónájához hasonló szerepet is betölthetnek ezek a ligetek. Különböző fürkészésekkel nem deríthető fel, hogy egy ilyen terület Narmiraenhez tartozik-e vagy sem.

Narmiraen kapuja

Szféra: Természet

Kegy pont: Lásd a leírást!

Fohász hossza: 5 szegmens

Hatótáv: Érintés

Időtartam: Egyszeri

Mágiaellenállás: nincs

A megtartó ennek a fohásznak a segítségével képessé válik az utazásra a fák törzsén keresztül, illetve képessé tehet erre, egy vele azonos jellemű személyt. Csakis akkora fák alkalmasak az ilyen jellegű utazásra, amelyekben a megtartó kényelmesen elfér. Az érkezés és az indulás helyén is azonos fajú és hasonló méretű fákra van szükség.

A fohász alkalmazásának háromféle módja lehetséges. Az egyik szerint így két, Narmiraennek szentelt liget között válik lehetővé az utazás. Ez 30 Kegy pontot igényel, s nem teszi lehetővé a 100 mérföld feletti utakat. A második módja, amely 40 Kegy pontot emészt fel, nem tartja szükségesnek a felszentelést, viszont elengedhetetlenül szükséges, hogy a megtartó valamikor korábban járjon azon a helyen, ahová később ily módon utazni kíván. Így sem lehetséges azonban 200 mérföldnél nagyobb távolságok áthidalása. A harmadik módszer a leginkább energiaigényesebb, mivel 50 Kegy pontba kerül. Ebben az esetben a megtartó csupán hozzávetőlegesen tudja, hogy merre szándékszik utazni, s az irány és a körülbelüli távolság alapján kalahorája akaratára bizza magát, illetve a bizalmát élvező személyt. Ekkor a megjelölt célhoz legközelebb levő, azonos fajú fából fog előlépni, legfeljebb 300 mérföldnyi távolságra a kiindulási helytől. Azokat az

utakat, amelyeket egyszer már megtapasztalt, a megtartó bármikor képes lesz megismételni.

Növények ura

Szféra: Természet

Kegy pont: 9

Fohász hossza: 1 kör

Hatótáv: 50 ynevi láb sugarú kör

Időtartam: 3 kör

Mágiaellenállás: nincs

Ez a fohász különleges hatalommal ruházza fel használóját, aki hatalma alá tudja vele hajtani a környezetében lévő növényeket. Nem csak a veszélyes, ám tudattal nem rendelkező növények tehetők így ártalmatlanná, de rá veheti a hatótávon belül lévő növényeket, hogy amennyire lehetőségük engedi, teljesítsék a megtartó akaratát. Tehát egy fa nem lesz képes helyváltoztatásra, s nem fogja a gyökereit kitépni a földből, de adott esetben az ágaival feltartóztathatja, akadályozhatja a megtartó ellen törököt.

Rejtekhely

Szféra: Természet

Kegy pont: 28

Fohász hossza: 2 szegmens

Hatótáv: Érintés

Időtartam: 10 perc

Mágiaellenállás: nincs

E mágia segítségével a megtartó menedéket lelhet az őt fenyegető veszély elől egy fában, amely legalább akkora, amelyben kényelmesen elférhet. Az ő természeténél kisebb fűcskák, facseteték képtelenek elrejtetni a testét. A növény belsejében az elf képtelen beszélni és varázsolni, ám pszit alkalmazhat, s tökéletesen látja a fán kívüli világot, noha ő maga mindenféle fürkészés elől rejtve marad. Csupán a kyr pszi Auraérzékelésével fedezhető fel. A fohász sikeres végrehajtását követően, annak időtartama alatt háromszor elhagyhatja a fát, illetőleg oda visszatérhet. Ennél többször erre nincs lehetősége. Noha a fán belül ő maga sérthetetlen, de ha magát a fát kezdik támadni, azt ő is megsínyli. Minden, a fát ért STP veszteség három Fp-t von el a megtartótól, s eszméletének elvesztésekor a fa kiveti őt magából. Ugyan így jár abban az esetben is, ha a fát kidöntik, vagy más módon elpusztítják.

Rovarok ura

Szféra: Természet

Kegy pont: 5

Fohász hossza: 3 szegmens

Hatótáv: Lásd a leírást!

Időtartam: 6 kör

Mágiaellenállás: nincs

E rituálé hatására a környéken található rovarok, pókok, férgek, csúszó-mászók mind a megtartó köré gyűlnek, s annak parancsára megtámadnak bárkit, akire vagy akikre a megtartó rámutat. A támadás igen heves, s a sebzésen kívül más kellemetlen módon is hat. A rovarfelhő összetétele minden égtájon és környezetben

más és más. Tavak, mocsarak környékén, különösen a forró égöv alatt szitakötők, szúnyogok és egyéb vérszívók jönnek. Erdőben inkább nagyobb testű rovarok és hangyák érkeznek; városban csótányok, legyek, pókok. A rovarfelhő vagy 2 lépésnyi sugarú területet érint, és körönként 2K6 Sp-t sebez, vagy 1 K6 Sp-t, 4 lépésnyi sugarú területen. A sebzést természetesen csak az érintett területen belül tartózkodók szenvedik el – kivéve a megtartót. A sebzésen kívül a felhő lehetetlenné teszi a célzást és a fegyverdobást, ezen felül 25-tel csökkenti a felhőben állók TÉ-jét és VÉ-jét. A rovarok fertőzést is terjeszthetnek, a következő eséllyel:

Terület	Fertőződé
Forró klímájú, lápos, vizes	75%
Mocsaras terület	25%
Városi, lakott terület	5%
Erdő, száraz terület	2%

A fenti értékeket a Kalandmester módosíthatja, ha szükségét érzi – például a város általános higiéniája, vagy épp ellenkezőleg, a falain felül fennálló járványveszély miatt. A rovarok 6 körig maradnak együtt, utána a felhő eloszlik. Ha szél irányításával vagy egyéb szelet manipuláló mágiával a felhőt megtámadják, szintén eloszlik. Eloszlatja továbbá a tűz és a füst is, feltéve, hogy mágikus. Közönséges tűzzel is el lehet pusztítani a felhőt, ha a tűz sebzése egy kör alatt meghaladja a 20 Sp-t.

Szellemtárs

Szféra: Természet

Kegy pont: 26

Fohász hossza: 2 kör

Hatótáv: 5 ynevi láb sugarú kör

Időtartam: 10 perc

Mágiaellenállás: nincs

Ha sikerrel hajtja végre ezt a rituálét a megtartó, abban az eseten kilép testéből, s lelkét egy állat – de sosem fejlett tudattal bíró, avagy mágikus képességekkel bíró szörny – lelke mellé plántálhatja. Az új testben azonnal átveheti az irányítást, s az adott állat azontúl az időtartam lejártáig az ő parancsainak engedelmeskedik, adott esetben olyan feladatok végrehajtására is rávehető, amelyekre egyébként nem vállalkozna (pl. emberek közelébe vagy tűz mellé oson.). Célszerű mindazonáltal valamilyen módon felügyelni a magára hagyott testre, mivel azt ezentúl nem védi a hozzá rendelt lélek, alanya lehet akár az anyagi mágiának, de kóbor lelkek is birtokba vehetik.

Ha a megtartónak az időtartam lejártáig nem sikerül 50 lépésnyi közelségbe kerülnie magához, hiába hagyja el új testét, lelke nem talál vissza hozzá, s magányosan bolyog tovább, hacsak nem lel a belső síkok valamelyikén valakire, aki visszakalauzolja levetett testéhez. Azonban ennek is egy órán belül meg kell történnie, különben a porhüvely helyrehozhatatlan károsodásokat szenved. A fohász hatása az adott időtartamon belül bármikor megszüntethető.

Vadak szava

Szféra: Természet

Kegy pont: 10

Fohász hossza: 3 szegmens

Hatótáv: 12 ynevi láb sugarú kör

Időtartam: 6 kör

Mágiaellenállás: nincs

E mágia segítségével a megtartó elérheti, hogy ideiglenesen szót érthessen az állatokkal. Nem csak ő fogja érteni azok szavát, de az állatok is értelmezni tudják az ő beszédét. Egyetlen dolog szab korlátot a mágiának: az eltérő fogalomrendszer. Leggyakrabban az okoz gondot, amíg az egymással beszélgetők megtalálják azokat a szavakat, amelyek mindkettőjük számára ugyanazokat a dolgokat jelentik. Nem várhatjuk el egy madártól, hogy tökéletesen tisztában legyen az emberi társadalom felépítésével, szokásaival, stb., ugyanakkor szinte lehetetlen feladatra vállalkozunk, ha egy állattal akarjuk megértetni pl. a mágia fogalmát, vagy ha mi akarjuk azonosítani egy tisztás növényeit pusztán az ízük vagy illatuk alapján.

Vadak teste

Szféra: Természet

Kegy pont: 36

Fohász hossza: 6 kör

Hatótáv: Érintés

Időtartam: 1 óra

Mágiaellenállás: Lásd a leírást!

Ezzel a fohással a megtartó képes lesz – vagy képessé tehet másokat – állatok alakjának felvételére.

Új formájában, melyet véglegesen az 6 kör letelte után vesz fel, a megtartó mindazt megteheti, amelyre az általa kiválasztott állat képes. Hal formájában vizet lélegezhet, mint madár repülhet, stb. Mindenben azonos lesz a választott állattal, eltekintve attól, hogy – amennyiben eddig képes volt rá – ezentúl is használhat pszit. Nem fog beszélni, sem varázsolni, s kutyaként sem fog tudni írni (bár megpróbálkozhat vele).

A fohász segítségével csakis általuk már előzőleg ismert közönséges állatok testét vehetik fel, ám mágikus képességekkel bíró lényeket, szörnyeket még külsejükben sem utánozhatnak. A változás során csak ők maguk alakulnak át, ruházatuk, felszerelésük nem. Ha valaki ellenszegül a fohásznak, az Mentális ellenállásra jogosult. A fohász hatása az adott időn belül bármikor megszüntethető.

Tyssa L'imemel

Tyssa L'imemel egyedi litániái

Délibáb

Szféra: Természet

Kegy pont: Lásd a leírást!

Fohász hossza: 1 kör

Hatótáv: 500 ynevi láb sugarú kör

Időtartam: 1 óra

Mágiaellenállás: nincs

Ez a litánia kétféleképpen vehető igénybe. Az egyik felhasználási lehetőség – amely 20 Kegy pontba kerül – szerint a megtartó képes elrejtőzni a talaj felett, a hőség miatt vibráló levegő mögött, s mások nem képesek őt észlelni, csak ha tíz lábnál közelebb kerülnek hozzá. A másik mód szerint – amely 5 Kegy pontba kerül / E – éppen ellenkezőleg, e természeti jelenséget kihasználva fantomokat teremthet (egy darab / E), akik – hacsak nem kerülnek a szemlélőkhöz 25 lábnál közelebb – megkülönböztethetetlenek lesznek az élő személyektől. Ezeket a fantomokat a megtartó akarata szerint mozgathatja, az időtartam lejártáig bármit megtehet velük, amit csak egy ilyen illúzióval művelhet.

Értelemszerűen a fohász előfeltétele, a sivatag felett vibráló természeti jelenség megléte, azt a megtartó semmilyen más módon előidézni nem tudja.

Homokvihar

Szféra: Természet

Kegy pont: 4

Fohász hossza: 3 kör

Hatótáv: 500 ynevi láb sugarú kör

Időtartam: 5 perc

Mágiaellenállás: nincs

A homoki elfek megtartói mindenki másnál hatékonyabban képesek homokvihart kelteni. Ez a vihar területhez kötött, s nem irányítható. Az egyetlen hatásos védekezés ellene, ha valami módon kikászalódik belőle az, akit megtámadott, ám ez koránt sem egyszerű feladat. Hisz már 5E esetében is, az érintett területen a látótávolság az első kör végén 10 lábnyira csökken. A 10E vihar esetén a védtelen egyénnek már 1k6 Sp pusztítást okoz körönként. 15E felett pedig már rohamosan csökkennek a túlélés esélyei. Fontos megjegyezni, hogy alapjában maga a megtartó is ki van téve a természet tombolásának. Az időtartam lejártával a vihar ereje körönként 1E ütemben csökken.

Tyssa L'imenel egyedi rituáléi

A sivatag szava

Szféra: Természet

Kegy pont: 7

Fohász hossza: 2 szegmens

Hatótáv: 100 ynevi láb sugarú kör

Időtartam: 6 kör

Mágiaellenállás: nincs

E fohász segítségével a megtartó értesülhet mindarról a mozgásról, amely az ő százlábnyi körzetében történik. A mozgásban levő élő vagy élettelen dolgokról a velük érintkezésbe lépő homok, illetve a szél számol be a homoki elfnek. El tudja mondani, hogy hányan és milyen irányú mozgást végeznek, de arról, hogy kik azok; ellenséges vagy barátságos; esetleg semleges szándékkal közelítenek-e, nem tud számot adni.

Beszélő homok

Szféra: Természet

Kegy pont: 15

Fohász hossza: 2 kör

Hatótáv: 20 ynevi láb sugarú kör

Időtartam: 10 kör

Mágiaellenállás: nincs

A megtartó képessé válik szavait a homok segítségével másutt megszólaltatni, mint ahol ő tartózkodik. Csupán érintkeznie kell a sivataggal, ki sem kell mondania a szavakat, mert a kívánt helyen a homok magától beszélni kezd majd, olyan hangerővel amilyet a homoki elf akar. A hangját nem lesz képes elváltoztatni és csakis olyan nyelveken szólalhat meg, amelyeket ismer. Varázsolni ilyen módon lehetetlen.

Homokba olvadás

Szféra: Természet

Kegy pont: 18

Fohász hossza: 3 szegmens

Hatótáv: Önmaga

Időtartam: 5 perc

Mágiaellenállás: nincs

Ha ezt a fohászt alkalmazza, a megtartó képessé válik arra, hogy teste elkeveredjen a talpa alatti homokkal. A várt hatás nem jön létre olyan helyen, ahol szikla, föld, fa, stb. tehát nem homok áll a megtartó rendelkezésére, illetve ahol a homokrét vastagsága nem éri el a kétarasnyi mélységet és az egy lábnyi átmérőjű felületet. A megtartó mindaddig maradhat a homokba olvadva, amíg az időtartam le nem jár, bár amennyiben kedve tartja, hamarabb is kiemelkedhet onnan.

A homokba olvadt elfet nem lehet megkülönböztetni környezetétől, csupán az Auraérezkelés nevű kyr pszi diszciplína teszi lehetővé a felfedezését, bár ebben az állapotban közönséges fegyverrel nem sebezhető. Ugyanakkor nem használhat mágiát, sem pszit, viszont egy láb/kör sebességgel mozoghat, amíg a mozgásirányában homokot talál.

Homokbőr

Szféra: Természet

Kegy pont: 12

Fohász hossza: 2 kör

Hatótáv: Érintés

Időtartam: 3 óra

Mágiaellenállás: nincs

A megtartó a hőséggel szembeni ellenállóképességét tudja felerősíteni e fohász segítségével. Hatására bőre megkeményedik és szürkévé változik. (SFÉ-t nem ad, s a rejtőzésre is csak akkor jelent pluszokat, ha a háttér és a ruházata is hasonló színű.) Új külseje megkíméli a homoki elfet a legerősebb napsütés és forráság hatásaitól még akkor is, ha a homokbőrön kívül semmilyen ruházatot nem visel. (2E-ig a tűznek is ellenáll, de az ennél nagyobb erejű lángok az E-jük különbségének megfelelően rajtuk is sebeznek.)

A megtartó ezt az imát másra is alkalmazhatja, de csak abban az esetben, ha az illető beleegyezik. Éppen ez okból bármennyire is sajnálatos, öntudatlanul, ájultan fekvőkre csak akkor alkalmazható sikerrel, ha magukhoz térve beleegyezésüket adják a beavatkozáshoz.

Homokkísértet

Szféra: Természet

Kegy pont: 28

Fohász hossza: 5 kör

Hatótáv: Érintés

Időtartam: 5 perc

Mágiaellenállás: nincs

Sajátos teremtményt hoz létre evvel a praktikával a megtartó. Az ily módon a homokból életre keltett lény olyan humanoid formát vehet fel, amelyet a homoki elf a számára kigondolt, de azt „életre keltése” után már nem változtathatja meg. Az így létrejött kreatúra egy homokkal borított, ráncos alakra emlékeztet. Mindenben teljesíti a megtartó gondolati úton közölt utasításait, ha kéri, felöltözik és eszközöket használ, a Beszélő homokhoz hasonlatosan képes az ő szájával szólni (mágiát ebben az esetben sem alkalmazhat); s lehetővé teszi, hogy a megtartó használhassa az érzékszerveit. Az időtartam lejártával homokká esik szét. Értékeiben megegyezik egy földelementál harcossal. *Lásd: ÚTK 489. oldal.*

Homokkőd

Szféra: Természet

Kegy pont: 4

Fohász hossza: 3 szegmens

Hatótáv: 20 ynevi láb sugarú kör

Időtartam: 10 kör

Mágiaellenállás: nincs

Mágikus hatalmával a Vér Nélkül Való megtartója hatótávon belül 3 ynevi láb magasságig felemelheti a sivatag finom homokját, s az így lebegő szemcsék szinte átláthatatlan, ködhöz hasonló félhomályba vonják az adott helyet. A megtartón kívül mindenki más csak korlátozottan lát a területen (dobó- vagy célzófegyvert használni lehetetlen, a „ködben” állók VÉ-je 25-tel csökken). Széllel el lehet oszlatni a jelenséget az időtartam lejárta előtt, ám azután a homokszemcsék mindenképpen maguktól is leesnek.

Homokköpönyeg

Szféra: Természet

Kegy pont: 15

Fohász hossza: 2 szegmens

Hatótáv: Önmaga

Időtartam: 5 perc

Mágiaellenállás: nincs

Ez a rituálé egy homokszín köpönyeget borít a megtartóra, amely a sivatagban 80%-kal megnöveli használója Rejtőzés képzettségét, amennyiben mozdulatlan marad. Ha viselője mozog, ez az érték csupán 50%. Kizárólag sivatagi környezetében hatásos,

ott még az adott fényviszonyokhoz is alkalmazkodik. Másutt nem ennyire hasznos, a homoktól eltérő háttér előtt ugyanis könnyen felismerhetővé válik.

Homokszolga

Szféra: Természet

Kegy pont: 12

Fohász hossza: 1 kör

Hatótáv: 20 ynevi láb sugarú kör

Időtartam: 5 perc

Mágiaellenállás: nincs

A rituálé végeztével a megtartótól számított 20 lábnyi távolságon belül, az ő akaratának megfelelően egy elfszerű alak emelkedik ki a homokból, melyből saját testét is megalkotja. A teremtmény az időtartam lejártáig segíti, védelmezi létrehozóját, azután ismét darabokra hullik. Önálló akarata nincs, de a megtartó legfeljebb háromszavas utasításait (egyszerre csak egyet) igyekszik teljesíteni. Értékei megfelelnek a földelementál szolgák értékeinek. *Lásd: ÚTK 489. oldal.*

Kút

Szféra: Természet

Kegy pont: 3

Fohász hossza: 1 kör

Hatótáv: 50 ynevi láb sugarú kör

Időtartam: 6 kör

Mágiaellenállás: nincs

A homok alatt rejtőző víz jelenlétére bukkanhat e fohász segítségével a megtartó. Az időtartam lejártáig meg tudja mondani milyen mélyen (50 ynevi láb mélységig); és mennyi víz található a környezetében, de arról nem lesz információja, hogy ez a folyadék fogyasztható-e károsodás nélkül.

Másik felhasználási módja szerint azt tudja megállapítani, hogy a föld felett merre található víz (kulacsokban, tömlőkben).

Szunnyadó szomjúság

Szféra: Természet

Kegy pont: 7

Fohász hossza: 3 kör

Hatótáv: Érintés

Időtartam: 2 óra

Mágiaellenállás: nincs

A kínzó szomját altatja el a megtartó önmagában vagy másokban, ha ezt a mágiát alkalmazza. Hatására mindenfajta víz utáni sóvárgás megszűnik, csakúgy, mint a nedvesség hiányának minden káros következménye. A fohász látható következménye, hogy az idő múlásával az alkalmazó bőre megráncosodik, kiszárad, s idővel az ezeréves öregekéhez lesz hasonlatossá. Amennyiben az időtartam lejárta után a mágiát használó vízhez jut, a bőre 1 órán belül visszanyeri eredeti állapotát. Csakúgy, mint a Homokbőr, ez is csak akkor alkalmazható másokon, ha az illető ebbe beleegyezik.

Verrion H'Anthall

Verrion H'Anthall egyedi litániái

Dicső fegyver

Szféra: Természet

Kegy pont: 10

Fohász hossza: 2 szegmens

Hatótáv: Érintés

Időtartam: 6 kör

Mágiaellenállás: nincs

Evvel a rituáléval a megtartó egy általa kiválasztott fegyver harcértékein tud változtatni, ám azt neki kell eldöntenie még a mágiaforma alkalmazása előtt, hogy támadó, védekező vagy más típusú fegyvert hozzon létre. Mód van a célzó érték emelésére is. Egyfajta áldást bocsát így a választott fegyverre, s annak megérintése után valamelyik harcértékét megnöveli, mégpedig Erősségenként 5-tel. A fegyver többi harcértéke változatlan marad (lőtávolságot ily módon lehetetlen növelni), ám ő maga – ha eddig nem is volt az – a fohász idejének lejártáig mágikusnak minősül.

Élőholt parancsnokolás

Szféra: Természet

Kegy pont: 2

Fohász hossza: 1 szegmens

Hatótáv: 20 ynevi láb sugarú kör

Időtartam: Egyszeri

Mágiaellenállás: Mentális

A fohász segítségével egyszerű utasítás adható a kiszemelt élőholtaknak.

A fohász részletes leírását lásd: ÚTK 323. oldal.

Jégverés

Szféra: Természet

Kegy pont: 5

Fohász hossza: 3 kör

Hatótáv: 500 ynevi láb sugarú kör

Időtartam: 5 perc

Mágiaellenállás: nincs

A fohász segítségével a megtartó képes jégverést előidézni.

A fohász részletes leírását lásd: ÚTK 332. oldal.

Méregizzadás

Szféra: Természet

Kegy pont: 6 / a mérge szintje

Fohász hossza: 1 kör / a mérge szintje

Hatótáv: Önmaga

Időtartam: 1 kör / a mérge szintje

Mágiaellenállás: nincs

A fohász segítségével a megtartó képes szervezetéből eltávolítani a mérget.

A fohász részletes leírását lásd: ÚTK 276. oldal.

Verrion H'Anthall egyedi rituáléi

Halottak nyelve

Szféra: Természet

Kegy pont: 5

Fohász hossza: 3 szegmens

Hatótáv: Önmaga

Időtartam: 1 perc

Mágiaellenállás: nincs

A fohász segítségével a megtartó képes beszélni és megérteni a holtak nyelvét.

A fohász részletes leírását lásd: ÚTK 322. oldal.

Harci láz

Szféra: Természet

Kegy pont: 8 / személy

Fohász hossza: 2 kör

Hatótáv: 15 ynevi láb sugarú kör

Időtartam: 1 perc

Mágiaellenállás: nincs

A két körig tartó rituálé végére mindazok, akikre hatással van a fohász, egyfajta agresszív transzba esnek. Szemük elé véres köd ereszkedik, s megszállottként vetik magukat a küzdelembe, amit csak akkor hagynak abba, ha minden ellenfelükkel végeztek. TÉ-jük 15-tel nő, akkor sem ájulnak el, ha Fp-ik száma 0-ra csökken, s a fáradtságból adódó módosítók sem sújtják őket. A fohász hátulütője, hogy ugyanakkor a VÉ-jük is ugyanennyivel csökken. Akik lelkiületükben előzetesen inkább ellenszegülnének a rituálé hatásának, azok automatikusa mentesülnek a hatása alól. Ám aki már átadta magát a láznak, annak a szeme előtt az időtartam lejártáig csak a pusztítás lebeg.

Holtak megelevenítése

Szféra: Természet

Kegy pont: 25

Fohász hossza: 1 kör

Hatótáv: 20 ynevi láb sugarú kör

Időtartam: 5 perc

Mágiaellenállás: nincs

A fohász segítségével a megtartó rövid ideig tartó uralmat nyerhet az elhunytak teste felett.

A fohász részletes leírását lásd: ÚTK 272. oldal.

Holtak megnyugtatósa

Szféra: Természet

Kegy pont: 7 / élőholt

Fohász hossza: 2 szegmens

Hatótáv: 15 ynevi láb sugarú kör

Időtartam: Végleges

Mágiaellenállás: nincs

A megtartó, amikor ezt a mágiaformát alkalmazza, bizonyos mértékig hatalmat nyer a holtak felett. Erővel telített szavai hatására képessé válik arra, hogy a tudattalan élőholtak fenyegetését magáról elhárítsa. Mindazon élőholtak, amelyek ebbe a kategóriába tartoznak – és csakis azok – a fohász hatására mozdulatlanul merevednek, majd a földre rognak, s

onnan hagyományos úton többé fel nem kelthetők; csupán valamely mágiával lehet őket cselekvésre kényszeríteni. Más élőholtak a megtartók által sem ezen, sem más módon hasonlóképpen nem befolyásolhatók, még akkor sem, ha több Kegye pontot áldoznak rá.

Holtak sikolya

Szféra: Természet

Kegye pont: 30

Fohász hossza: 1 szegmens

Hatótáv: 15 ynevi láb sugarú kör

Időtartam: Egyszeri

Mágiaellenállás: Asztrális

Ezt az igen hatékony fohászt a megtartó általában harcban alkalmazza, amikor több ellenféllel küzd, de beszélnek olyan esetekről is, amikor más módon jutott a holtak sikolyához.

E mágiaforma segítségével a megtartó a testből távozó lélek asztrális sikolyát szippantja magába, s később ennek ad az anyagi világban is hallható formát. Természetesen szükséges a fohász végrehajtásához egy áldozat, aki az adott körben leheli ki a lelkét, akinek utolsó, mások számára hallhatatlan sikoltását orozza el a megtartó, hogy azután még ugyan abban a körben visszalökje ellenfeleire. Ez alkalommal azonban a sikoly már mások által is hallható, és akik egyszer is tanúi voltak és túléltek, azt állítják, hogy soha életükben borzasztóbbat nem hallottak.

A rituálé a megtartó kivételével mindenkire hat, aki az adott pillanatban a fohász hatósugarán belül tartózkodott. Mindazok, akik az elhunyt áldozat halálát okozó Ép veszteség értékével szemben elvétik Asztrális ME-jüket, a vétés mértékének megfelelően károsodnak. Asztráljukból k10 napra elveszítik a rontásnak megfelelő összeget; s e mellett Fp-ikből is le kell vonjanak 2k10-et.

Azok, akik a fohász hatása alá kerültek, az adott körben több támadásra nem jogosultak, csupán védekező harcot folytathatnak, a kábaság miatt -50-es VÉ módosítóval. A Holtak sikolya nem erősíthető. Ugyanakkor, ha az adott körben nem egy, hanem több személy is életét veszti, az ő sikolyukat is felhasználhatja a megtartó, azaz az ő halálukat okozó Ép veszteség értékével tovább nő a kiáltás Erőssége.

Holtak útja

Szféra: Természet

Kegye pont: 35

Fohász hossza: 1 kör

Hatótáv: Érintés

Időtartam: 5 perc

Mágiaellenállás: nincs

A fohász segítségével a megtartó képesé válik arra, hogy megtapasztalja egy holttest utolsó emlékeit.
A fohász részletes leírását lásd: ÚTK 276. oldal.

Lélekcseré

Szféra: Természet

Kegye pont: 36

Fohász hossza: 1 kör

Hatótáv: Önmaga

Időtartam: 3 óra

Mágiaellenállás: nincs

Igen különös mágiaforma ez, mely nevével ellentétben nem cserél ki két lelket, de igen nagy hatalmat ad a megtartónak egy halott felett. Ugyanis saját lelkét plántálja bele egy nemrég elhunyt (max. 2 órája) testébe. A rituálé végeztével a megtartó lelke kiemelkedik saját testéből (célszerű ez okból biztonságos helyen, felügyelet mellett hagyni) és az időtartam végeztéig a megérintett holttestbe költözik. Öröklí annak minden fizikai képességét, ám a szellemiek felett nem rendelkezhet, s saját tudását kell alkalmaznia.

Ha a test eredeti tulajdonosa nem is volt képes a mágia használatára, most a megtartó lelkével ezt megteheti, de a halott harcértékeit használja majd, s a saját hangján fog beszélni, nem a fohászt végrehajtóén. Az ily módon „életre keltett” testeket az elfek hinattarnak nevezik, s a legnagyobb szerencsétlenséget jelenti egy család számára, ha egy megtartó valamelyik hozzátartozójuk alakjában feltűnik közöttük.

Ha a megtartónak az időtartam lejártáig nem sikerül 50 lépésnyi közelségbe kerülnie magához, hiába hagyja el új testét, lelke nem talál vissza hozzá, s magányosan bolyong tovább, hacsak nem lel a belső síkok valamelyikén valakire, aki visszakalauzolja levetett testéhez. Azonban ennek is egy órán belül meg kell történnie, különben a porhüvely helyrehozhatatlan károsodásokat szenved. A fohász hatása az adott időtartamon belül bármikor megszüntethető.

Tűkéz

Szféra: Természet

Kegye pont: 4

Fohász hossza: 2 szegmens

Hatótáv: Önmaga

Időtartam: 1 óra

Mágiaellenállás: nincs

A kráni elfek megtartóinak különleges szertartásához tartozik ez az ima. Ezt alkalmazva válik az elf képessé arra, hogy tetoválásokat – legyenek azok mágikusak, krónikajelek vagy csupán a Család szimbólumai – társaik testére rajzoljanak. A fohász hatására a megtartó egyfajta transzba kerül, s ez mindaddig tart, amíg az adott rajzolatot be nem fejezte, vagy saját akaratából azt meg nem szakította. Ez idő alatt sem pszit nem alkalmazhat, sem más mágiát, s más sem hozhatja őt ki ebből az állapotból, csupán akkor, ha 10 Fp-t meghaladó sérülést okoz neki. Neve ellenére a tetoválások elkészítésekor a megtartónak szüksége van a megfelelő segédeszközök – tűk, festékek, stb. – használatára.

Ugyancsak ebben a transzban rajzolják a Krónika-könyveket, ezeket a hólyagirással írt gazdagon illusztrált tekerceket, melyek a Családok történetét

mesélik el, s a Jelek Könyvét is, mely tartalmazza az adott megtartó és elődei által ismert összes rajzolatot.

Kadal

Kadal egyedi litániái

Érckeresés

Szféra: Természet

Kegy pont: 3

Fohász hossza: 1 perc

Hatótáv: 100 ynevi láb sugarú kör / E

Időtartam: 10 perc

Mágiaellenállás: nincs

Ez a mágiaforma feltárja mindazokat az ásványi anyagokat – érceket, szenet, stb. – és azok elhelyezkedését, amelyek a fohász hatókörén belül helyezkednek el, feltéve, ha azok tömege legalább 1 kg-nyi. Kadal szolgálja ezek mennyiségét is hozzátétőlegesen pontossággal meg tudja határozni.

Érclelőhely

Szféra: Természet

Kegy pont: 7

Fohász hossza: 1 perc

Hatótáv: 500 ynevi láb sugarú kör / E

Időtartam: 10 perc

Mágiaellenállás: nincs

Sokban hasonlít az Érckeresés nevű fohászra, azzal a különbséggel, hogy ebben az esetben egy előre meghatározott érc, ásvány hozzátétőlegesen fellelhetőségét tudhatja meg a pap. Ha a hatótávon belül nincs a választott anyagból legalább 1 kg-nyi, akkor a mágia megmutatja, hogy melyik irányba kell tovább kutakodni. Ez utóbbi esetben az alkalmazó nem fogja tudni, hogy milyen messze kell még mennie az adott anyagért, ám bizonyos lehet benne, hogy az irány megfelelő.

A keresendő anyagból legalább egy körömdarabnyit mindenképpen a kezébe kell fognia ahhoz, hogy a fohász sikeres legyen.

Kőkapu

Szféra: Természet

Kegy pont: 18 / személy

Fohász hossza: 1 kör

Hatótáv: Érintés

Időtartam: 6 kör

Mágiaellenállás: nincs

E fohász segítségével a pap, illetve mindazok, akiket előzőleg Áldásában részesített, majd a mágiája hatása alá vont, átférközhetnek a legkeményebb kőzeteken, akárha vajban járnának. Az élmény nyomasztó, de elviselhető. A kőben haladók a legésszerűbben akkor cselekszenek, ha egymás övébe fogódnak, és ügyelnek rá, nehogy alakzatuk szétszakadozzék. Az átláthatatlan, kőszürke közegben csak a pap képes ösztönösen tartani a helyes irányt. Klausztrófiára hajló személyekkel a

KM körönként dobasson Akaraterő próbát – az első sikertelen dobás a rákövetkező kísérletre -2-es módosítót, a második sikertelen dobás a karakter számára torokszorító pánikot jelent. Igyekszik visszatérni kiindulópontjára, a pap beavatkozása nélkül (azokkal együtt, akik könnyelműen a segítségére sietnek) elkeveredhet, a fohász időtartamának lejártakor pedig az átszelni kívánt kőzet szerves, ám immár élettelen részévé lesz.

Oltármélyítés

Szféra: Természet

Kegy pont: 10

Fohász hossza: 3 kör

Hatótáv: 2 ynevi láb sugarú kör / E

Időtartam: Végleges

Mágiaellenállás: nincs

E fohászt jobbra Kadal hadviselő papjai használják, mikor alakulatuknak ismeretlen és/vagy szentségtelen barlangban, járatban stb. kell haladnia vagy küzdenie, illetve valamely stratégiai pozícióban magát tartania. A Kadal-papok bensőséges viszonyban állnak a Föld Őselemlői Síkjának matériáival. E mágiaforma pedig lehetővé teszi számukra, hogy a fegyverforgatók harcokésztségét egy hevenyészett, ám szakrálisan teljes értékű (felszentelt) hellyel megnöveljék. Energiáikat nyalábbá sűrítve egy 2 ynevi láb sugarú kör / E méretű üreget robbantanak a kőbe. Az üreg létrejöttének pillanatától szent helynek számít, s lélekemelő hatását az üreg területre azonnal kifejti. Ennek következtében azon belül minden, saját alaperősítésénél gyengébb Átkot és Rontást semlegesít, s minden a papot követő és Kadalt tisztelő karakter harcértékét Erősségenként 2 ponttal növeli.

Racklává alázás

Szféra: Természet

Kegy pont: 3

Fohász hossza: 2 kör

Hatótáv: 20 ynevi láb sugarú kör

Időtartam: 1 nap

Mágiaellenállás: Mentális

Ez a hírhedt mágiaforma eredetileg a tarini fegyveres erők tagjainak megrendszabályozására szolgált, ám idővel betolakodók elleni harcban is alkalmazni kezdték. Ellenőrzött körülmények között inkább megalázó, semmint veszélyes az áldozatra, aki, ha elvétí Mágiaellenállását, valamennyi tulajdonságát és képességét elveszíti, és az időtartam lejártáig játéktechnikailag szelídítetlen racklaként kezelendő. Ez természetesen nem jelenti, hogy fizikai valójában is denevérkutyává változik – mindössze hinni fogja, hogy az, és eszerint viselkedik. Ha zárkájában éri a hatás, bolhászokodik, tutul, a mennyezetre függeszkedve éjszakázik, és meglepett arccal zuhan alá másnap reggel – ha azonban harc vagy menekülés közben, ráadásul épp egy hídon vagy szakadék peremén alkalmazzák rá a mágiát, senki sem tarthatja vissza attól, hogy képzelt borszárnnyait széttárva, üdvözült vonítással a mélybe vesse magát.

Kadal egyedi rituáléi

Ékkő szolítása

Szféra: Természet

Kegy pont: 4

Fohász hossza: 6 szegmens

Hatótáv: 1 ynevi mérföld sugarú kör

Időtartam: 6 kör

Mágiaellenállás: nincs

E rituálé segítségével Kadal szolgája egymérföldes körzeten belül éteri kapcsolatba léphet bármely drágakövel, és azt vakító fény, vagy átható, magas hang kibocsátására készítheti. Ha egymérföldes sugarú körön belül többféle drágakő is akad, a Kadal-papnak módjában áll azok közt fajta szerint különbséget tenni, azokat pedig, melyeket akár csak egyszer a kezében tartott, tetszőleges számú kő közül felismeri. Különlegesen hasznos fogás ez olyan helyzetben, ha a kő hordozóját csak hirtelen fény- vagy hanghatás figyelmeztetheti valamiféle veszedelemre, de nem kevésbé kívánatos olyankor sem, ha egy homályban vagy tömegben bujdosó tolvaj hollétét kell felderíteni.

A mágikus energia (pl. Mp) tárolására használt drágakövek esetében százalékdobással kell meghatározni, milyen következménnyel jár a pap beavatkozása.

00: a kőben tárolt mana robbanásszerűen felszabadul, és mennyiségétől függetlenül 2k6 Fp veszteséget okoz hordozójának, illetve mindazoknak, akik a kitérés 3 lábnyi átmérőjű hatókörén belül tartózkodnak. (A vérték, páncélok SFÉ-je érvényesül.)

99-86: a kőben tárolt mana mennyisége a rácsszerkezet energiaállapotának változása miatt feleződik

85-66: a kőben tárolt mana mennyisége a rácsszerkezet energiaállapotának változása miatt harmadolódik

65-46: a kőben tárolt mana mennyisége a fenti ok miatt negyedelődik

45-01: a kőben tárolt mana a fenti okokból csendben elillan

Iblogh fanatizálása

Szféra: Természet

Kegy pont: 32

Fohász hossza: 1 kör

Hatótáv: 10 ynevi mérföld sugarú kör

Időtartam: 1 nap

Mágiaellenállás: nincs

E rituálé segítségével a pap k6-ot szólíthat magához a tíz mérföldes körzeten belül tartózkodó, Bestiáriumból ismert pincerémek közül. Az iblogh az időtartam alatt védelmezi a papot az általa kijelölt ellenfelektől (pusztán harcképtelenné tételükre törekszik), a hatás elmúltával pedig visszakerül kiindulópontjára – feltéve, ha a pap életben maradt. Szólítójának halála esetén a pincerém egy környi dermedtség után minden közelben tartózkodóra rárohan, és utolsó Ép-jéig, vagy az ellenállás megszűnéséig harcol. E mágiaforma már

létező lények térbeli pozíciójára hat, segítségével iblogh nem teremthető!

Tooma

Tooma egyedi litániái

Tooma áldása

Szféra: Természet, Élet

Kegy pont: 4

Fohász hossza: 5 szegmens

Hatótáv: Érintés

Időtartam: 6 kör

Mágiaellenállás: Lásd a leírást!

E különleges szertartással csak fegyvert lehet megáldani, amely az időtartamra a +5 KE, +5 TÉ, +5 VÉ módosítókat kapja. Igaz ez mindaddig, amíg Tooma jellemével (Rend, Élet) egyező jellemű törpe – vagy akár ember forgatja a fegyvert. Ha más veszi a kezébe, jellemétől függően negatív módosítókat kap. Rend vagy Élet jellemű karakterek módosító nélkül harcolnak. Káosz, Élet illetve Rend, Halál jelleműek -10 módosítót szenvednek el minden harcértékükre, Káosz vagy Halál jelleműek -20-at, míg a Káosz, Halál jelleműek -30-at. Ha a negatív módosítót kapó karakterek egyszer megfogták a fegyvert, nem engedhetik el, amíg a fohász időtartama le nem jár, vagy sikeres Asztrál Mágiaellenállást nem dobnak. Az áldást nem lehet olyan fegyverre alkalmazni, ami épp más személyes aurájának védelmét élvezzi (viseli vagy fogja).

Tooma ereje

Szféra: Természet

Kegy pont: 5

Fohász hossza: 5 szegmens

Hatótáv: Érintés

Időtartam: 6 kör

Mágiaellenállás: nincs

Ezen litániája segítségével a pap megacélozza saját vagy társa izmait, emberfeletti erővel megáldva azt. A fohász alanya a fent jelzett időtartamra 1k6 pontot kap Erejéhez; de az így sem haladhatja meg a faji maximumot. A litánia csak törpékre fejt ki hatását.

Az időtartam nem növelhető, de az 1k6 dobás sikere biztosítható. További 1 Kegy pont felhasználásával a fohász 1k6 +1-gyel, de legfeljebb 6-tal növeli az alany Erejét. Hasonlóképpen +2 Kegy +2 módosítót, +3 Kegy +3 módosítót, + 4 Kegy +4 módosítót jelent, míg +5 Kegy pont esetén az alany Ereje 6-tal nő.

Tooma egyedi rituáléi

Érctáncoltatás

Szféra: Természet

Kegy pont: 60

Fohász hossza: 1 kör

Hatótáv: 10 ynevi láb sugarú kör

Időtartam: 3 kör

Mágiaellenállás: nincs

Tooma papja e könyörtelen mágiaformával a gyilkos szándékú betolakodók, ellenséges harcosok pályafutásának vethet véget. A fohászt csak ércben gazdag falú kamrákban, folyosókon vagy csarnokokban alkalmazhatja. Az, hogy az érc kitermelt vagy feldolgozatlan formában van jelen, közömbös a végeredmény szempontjából. Mikor a pap szabadjára engedi energiáit, a hatótávolságon belül fellelhető fémek fény- és hőjelenség nélkül képlékennyé (nem forróvá!) válnak, tühegyek, penge vékony pókfonalak és horgok gyanánt cikáznak az ugyanebben a zónában tartózkodó áldozatok felé, és át meg átjárnak, befonják, valósággal szétdarabolják testüket. Az ércgomoly egy-egy nyúlványának sebzése önmagában nem számottevő, a fém súlya és a találatok gyakorisága azonban szinte lehetetlenné teszi a menekülést. Minél kisebb a helyiség, annál valószínűbb; hogy az érc szemvillanásnyi idő alatt szétcsapó fonadéka az egész teret kitölti.

Érctáncoltatás olyan fegyver, melyhez jó érzésű törpe csak végső szorultságában folyamodik; esetleg akkor, ha Tyrrano szolgálival, vagy nepe más ősellenségeivel kerül szembe. A Tarinba vezető légkürtök, alagutak falát ezért burkolják fémmel, efféle veszedelem leselkedik a tehetősebb törpék otthonában, a legszentebb helyeken és mindenütt, ahol a kőfiak értékeiket komolyan óvni igyekeznek. Azt, hogy hol akad az adott pillanatban Tooma-pap, akinek hatalma és lelkiismerete megengedi a rituálé használatát, a KM tiszte eldönteni.

A pap e fohászt csak zárt térben alkalmazhatja, és csak akkor, ha a falakban (vagy a falakon) található ércmennyiség összsúlya eléri az egy kilogrammot. Egy kilogrammnyi fémmel 7k10 Fp-nyi veszteség okozható, a nagyobb érctömegek sebzése értelemszerűen ennek többszöröse. A pap nem köteles az összes rendelkezésére álló fémeket fegyverként használni, ha a fohász alkalmazásakor bejelenti a maximált súlyt, foglyot ejtethet, akár béníthat is – bár ha ez a célja, nyilván más eszközt választ.

A kigyózó száznak a láncingek, a pikkelyvértek nem, csupán a teljes vértetek állnak ellen, ám mindössze egy körön át – a nyúlványok ezután meglelik a réseket, és eleven lények dühével marják szagatják a testet. Áldozataikat felfűzve, befonva ismét érckeménnyé dermednek (a látvány ilyenkor ezüstösen villódzó; vértől vöröslő pókhálót idéz), és csak az időtartam lejártával lágyulnak el ismét, hogy egyetlen kör alatt visszahúzódjának a falakba. A pap akár ellenfeleinek gyűrűjében is aktiválhatja legszörnyűbb fegyverét, mert a fonadék őt mindenképp elkerüli.

Tooma bömbölése

Szféra: Természet

Kegy pont: 40

Fohász hossza: 3 szegmens

Hatótáv: 20 ynevi láb sugarú kör

Időtartam: Egyszeri

Mágiaellenállás: nincs

A Fejszés minden oldalról szorongatott, már-már reménytelen helyzetbe került beavatottja e mágiaformát alkalmazva olyan sérülést okozhat a hatótávon belül tartózkodó ellenfeleinek, amelyet ő maga – erőtartalékai ismeretében – még éppen kibír. Ehhez először „nélkülözhető” Fp-inek mennyiségét (nem árt némi biztonsági ráhagyás) kell meghatározni; azután szétvetett lába előtt a kőbe/földbe kell vágnia fegyverét (a fohász kizárólag a pap szent szimbólumát magában foglaló fegyver feláldozásával alkalmazható), ezzel egyidőben meg kell szólaltatnia Tooma bömbölését – és már készülhet is a diadalmas fájdalomra. A fegyver éle/feje a talajba vág, feje meghasad, majd szétrobban, szilánkjai kőszilánkokkal és sístergő szikrákkal elkeveredve záporoznak szerteszt, a korábban meghatározott Fp-nyi sérülést okozva Tooma papjának, s ugyanekkor a fohász hatótávján belül tartózkodó összes ellenfelének is. (A vérték SFÉ-je természetesen mindenki esetében érvényesül!) E mágiaformát a tarini törpék legderekabbjai alkalmazzák végső harcukban, a karakternek illik hát megfontolnia, mikor és milyen körülmények között folyamodjék hozzá.

Tooma tombolása

Szféra: Természet

Kegy pont: 13

Fohász hossza: 1 kör

Hatótáv: Önmaga

Időtartam: 2 perc

Mágiaellenállás: nincs

Tooma hatalmát segítségül hívva a pap rendkívüli hősiességgel harcol, az őt érő támadásokra és sebesülésekre rá sem hederít. Hasonlít ez a tombolás a harci lázhoz, azonban itt a pap nem elvakultan csapkod, hanem tudatosan, a lehető legjobban harcol. Harcértékei a következőképpen változnak: TÉ +20, VÉ -10, sebzés +2. Tombolás közben fegyverével nem védekezik, azaz annak VÉ-je nem érvényesül, pajzsa azonban védi a papot.

Fontos még megjegyezni, hogy a fohász nem fejt ki hatását, ha a pap fanatizálás vagy hősi lélek hatása alatt áll, illetve azonnal megtörik, ha ezek valamelyike létrejön a papon, legyen akár más isten kegyeltje is eme hatás oka, akár saját maga. Egyéb fohászokkal azonban használható együtt – áldás, a hit hatalma stb.

Domvik

Domvik egyedi litániái

Asztrális bénítás

Szféra: Lélek

Kegy pont: 3

Fohász hossza: 1 szegmens

Hatótáv: Érintés

Időtartam: 6 kör

Mágiaellenállás: Asztrális

A pap – akár egy sikeres támadódobás után – megérinti ellenfelét, miután felmutatta neki szent

jelképét. Közben asztrális csapást mér rá, s ha annak sikertelen a Mágiaellenállása, akkor k6 pontot veszít Asztráljából az időtartam lejártáig. Ezalatt az áldozat asztrálteste a támadás következtében megrendül: elbizonytalanodik, alapvető érzelmi viszonyai összezavarodnak. Ha a fohász időtartama alatt cselekedni próbál, körönként sikeres Akaraterő próbát kell tennie, hogy úrrá tud-e lenni zavarodottságán, máskülönben tehetetlen marad.

Ha az Asztrálja a levonással 5 alá csökken, azonnal elájul, és érzelmi kiegyensúlyozottságát az öt ért sokk miatt csak nyolc óra nyugodt alvás után nyeri vissza.

Az Egyetlen kutató szeme

Szféra: Lélek, Élet

Kegy pont: 2

Fohász hossza: 1 kör

Hatótáv: Érintés

Időtartam: Egyszeri

Mágiaellenállás: Asztrális

Domvik szolgálai ezzel a fohással felmérhetik a kiválasztott lény asztráltestét. Az anyagi test érintéséből kiindulva nyomon követik az asztráltesthez vezető vékony fonalat, miközben elmormolják a litániát. Szent jelképüket a kezükben tartva szemügyre veszik; torzulásaiból, a rajta „látható” sötét és világos foltokból következtetni tudnak az illetőnek a legalapvetőbb emberi értékekhez való viszonyára. Ezek: a törvény, a halál, az élet, a hűség, az elkötelezettség, az öncélúság, az önzés. Az információk egy pillanat alatt, összbnyomásként jutnak el a pap elméjébe.

Mindezek alatt – ha öntudatánál van – az áldozat szembesül a pap asztráltestével, annak tisztán ragyogó hatalmával.

Befolyásoltság felismerése

Szféra: Lélek

Kegy pont: 5

Fohász hossza: 10 perc

Hatótáv: Érintés

Időtartam: Egyszeri

Mágiaellenállás: Asztrális és Mentális

A pap – ha alapos gyanú vezérli – megvizsgálja a fohász alanyának asztráltestét, idegen akarat nyomai után kutatva. Ehhez – végig kézben tartva szimbólumát – az áldozaton kell tartania a kezét. A litánia sikeressége attól függ, hogy E-je nagyobb-e, mint az idegen befolyásé.

Ha igen, akkor a pap tudomást szerez a befolyás mibenlétéről, módjáról, hozzávetőleges keletkezési időpontjáról, és viszonylag pontosan érzékeli időtartamát is. A befolyásoló személyéről, hollétéről azonban semmit sem tud meg.

Domvik egyedi rituáléi

A Lélek kiegyensúlyozottsága

Szféra: Lélek

Kegy pont: 35

Fohász hossza: 5 kör

Hatótáv: Érintés

Időtartam: 30 kör

Mágiaellenállás: nincs

A fohász létrejöttének előfeltétele, hogy a célpont higgye és kérje Domvik segédelmét. A pap, szimbólumát felmutatva és megérintve a célpontot, az Asztrál-síkon való befolyása révén védőburkot von a célpont asztrálteste köré.

A bonyolult litánia végére saját hitéből eredő védelmét (Vallásismeret képzettségéből fakadó) terjeszti ki a célpontra is. A pap és a rituálé alanya a mágiaelmélet törvényei értelmében szimpatikus viszonyba kerül, amíg a fohász tart.

A Márványtestű pillantása

Szféra: Lélek, Élet

Kegy pont: 9

Fohász hossza: 10 kör

Hatótáv: 20 ynevi láb sugarú kör

Időtartam: Egyszeri

Mágiaellenállás: nincs

Ez a területre ható rituálé ahhoz segíti hozzá a papot, hogy a hatáskörön belül érzékelyen minden, egy napnál nem régebben aktivizált fekete mágiát. Magáról a pontos mágiáról nem alkothat fogalmat, csak ártó mivoltáról. Ha netán további nyomokra bukkan a konkrétan meghatározott helyen, és képzettségei ezt lehetővé teszik számára, akkor további részleteket is megtudhat. Az egynapos időkorlátot ki lehet tolni visszafelé, minden további napért plusz 3 Kegye pontot kell fizetni.

A Mindenség kapuja

Szféra: Lélek, Élet

Kegy pont: 45

Fohász hossza: 25 perc

Hatótáv: Érintés

Időtartam: Egyszeri

Mágiaellenállás: nincs

Egy olyan élőlény lelkére hat, aki kevesebb, mint egy órája lehelte ki lelkét. Ez azért fontos, mert ennyi idő múltán a lélek még a test közelében van, s csak később távozik az öt megillető síkra...

A lelket, miután a rituálét végrehajtották, erőszakkal megidézni vagy bebörtönözni nem lehet. A lélek végképp bekapcsolódik az örök körforgásba, biztos nyugalmat lelvén.

Átkos béklyó elsöprése

Szféra: Lélek, Élet

Kegy pont: 75

Fohász hossza: 10 perc

Hatótáv: Érintés

Időtartam: Végleges

Mágiaellenállás: nincs

Egy már bebörtönzött lelket lehet kiszabadítani ezzel a rituáléval, mindössze a „börtönre” van szükség hozzá. A pap hosszas kántálás után tépi szét a lelket az anyagba

rekesztő fonalakat. Eztán a lélek visszatér arra a síkra vagy abba a testbe (ha ez még lehetséges), ahonnan megidéztek. A rituálé feltétele, hogy a pap a szimbólumát tartó kezét mindvégig a lélekcspadán tarthassa.

Ranil

Ranil egyedi litániái

Fényszőnyeg

Szféra: Természet

Kegy pont: 5

Fohász hossza: 3 szegmens

Hatótáv: 20 ynevi láb sugarú kör

Időtartam: 1 perc

Mágiaellenállás: nincs

A fohász hatására a pap köré egyfajta fényzőnyeg terül a földre, melynek alapterülete 20 ynevi láb sugarú kör, anyaga pedig nem más, mint a nap fókuszált fénye. A szőnyeg középpontjában a pap áll. Az összes személy, aki lábával érinti a forró fényzőnyeg, körönként E-nyi k6-ot sebződik. Ez egyfajta védelmet nyújt Ranil papjai és paplovagjai számára. Őket és Ranil más híveit a szőnyeg nem sebzí.

Lángoló pillantás

Szféra: Természet

Kegy pont: 3

Fohász hossza: 1 kör

Hatótáv: 20 ynevi láb sugarú kör

Időtartam: 1 kör

Mágiaellenállás: nincs

A litánia előfeltétele, hogy az alkalmazását megelőző két nap során valamikor a pap legalább egy órát napfényen töltsön. Az így felhalmozott fényt koncentrálni ilyenkor egy perzselő, körömnnyi foltba. Pillantása nyomán rendkívüli forróság keletkezik, amely lángra lobbant minden gyúlékony anyagot a hatósugáron belül. Élőlényeken E-nyi k6 Fp-t sebez. A fénypátszma nem látható, ám az útjába tartott tárgyak segítségével kinyomozható az eredete. Hátránya, hogy alkalmazójának folyamatosan ügyelnie kell arra, hogy hová néz, s alkalmazása közben nem hajthat végre olyan cselekedeteket, amelyeknél nagy szerep jut a látásának – egyébként vállalnia kell a kockázatát annak, hogy pillantása nyomán oly dolgok is meggyulladhatnak, amelyeket nem kíván lángba borítani. Pillantása a nem mágikus fémeket is megolvasthatja, egy kör alatt E-nként 10 mm x 10 mm x 10 mm fém párologtatható el.

Amennyiben a pap úgy akarja, megteheti, hogy pillantása ne hőt, hanem fényt sugározzon. Ekkor a hatótávolságon belül férfitenyérszerű fényfolt fogja mutatni, hova is néz. Ennek Erőssége a papot érő természetes fény Erőssége + a fohász Erőssége. Azok számára, akik nem készültek fel a látványra, meglehetősen hátborzongató lehet ilyenkor Ranil ragyogó szemű hívére pillantani.

Ranil egyedi rituáléi

A fény hatalma

Szféra: Lélek

Kegy pont: 15

Fohász hossza: 1 kör

Hatótáv: Önmaga

Időtartam: Egyszeri

Mágiaellenállás: Asztrálpóba

A pap ez alkalommal is a környezetében található fényt fókuszálja, ám ezúttal saját hatalmát hangsúlyozza ki általa. Ez a mágiaforma létrehozóját méltóságteljesnek, félelmetesnek tünteti föl. Arcát és testét fénysugarak változtatják meg. Aki a papot látja, és nem tartózkodik messzebb 20 lábnaál, Asztrálpóbat köteles tenni. Ha ezt elvétí, figyelmét 1 körre a papra kényszerül összpontosítani. Valahányszor a későbbiekben találkozik a pappal, környezetében zavartan, félelemmel vegyes tisztelettel fog viselkedni. Ha harcolni próbálna vele, akkor a Harc félelem alatt módosítóival kell küzdenie.

Aszály

Szféra: Természet

Kegy pont: 53

Fohász hossza: 10 perc

Hatótáv: 20 ynevi láb sugarú kör

Időtartam: Egyszeri

Mágiaellenállás: nincs

A rituálé a Kiszáritás egy erősebb formája, segítségével lápok, kisebb tavak, emelet magas hó falak tüntethetők el. A 20 lábnyi hatókörön belül állók 8k6 Fp-nyi kiszáradást szenvednek, ez Ép veszteségbe is átcsúszhat. A napistenre vonatkozó megjegyzés, mint a Kiszáritásnál, itt is érvényes. Ha ösvényformában alkalmazza a pap, egy 100 ynevi láb hosszú, 3 ynevi láb széles folyosót kap, ami igazából csak lápok és hó falak esetében használható, hiszen ha egy tavacsokán vezet keresztül, nincs semmi, ami megakadályozná, hogy a víz össze ne folyjon felette.

Fényalak

Szféra: Természet

Kegy pont: 3

Fohász hossza: 1 kör

Hatótáv: Önmaga

Időtartam: 1 kör

Mágiaellenállás: nincs

Alkalmazója a nap fényét rejtőzködésre használhatja fel. A napsugarakat átveteti testén és így csaknem áttetszővé válik. 90%-os Rejtőzködés képzettségnek megfelelő értéket biztosít, ha az illető áll és 45%-osat, ha mozog. Ha harcra kerül a sor, a vele küzdőknek a Harc félhomályban módosítóit kell figyelembe venni. Mivel ez nem hagyományosan elsajátított képzettség, a tényleges Rejtőzködés értékei nem adódnak hozzá a mágikus értékhez, lévén természetükben, kivitelezésükben is tökéletesen különbözök. A Fényalak E-nyi körön keresztül létezik.

Ikerfény

Szféra: Természet

Kegy pont: 15

Fohász hossza: 3 szegmens

Hatótáv: Önmaga

Időtartam: 1 kör

Mágiaellenállás: nincs

Ranil szolgálja ezzel a fohással ikerpárjukat hozhatják létre. A papból saját, erős fényből álló képmása lép elő. A pap irányítani tudja fénypárja mozgását. Harcértékei, fegyverei, Ép-i és Fp-i megegyeznek a papéival. Ha Fp-i elfogynak, 10 lépésnél távolabb kerül párjától vagy az őt létrehozó pap Ép-t veszít, a fénytestvér szertefoszlik. A fohász hátulütője, hogy az alkalmazó is elszenvedik az Ikerfényt érő sebzésnek a felét, akár mágiával, akár fegyverrel sértsék is meg. Az Ikerfény E-nyi körön keresztül létezik.

Kiszáritás

Szféra: Természet

Kegy pont: 18

Fohász hossza: 1 perc

Hatótáv: 20 ynevi láb sugarú kör

Időtartam: Egyszeri

Mágiaellenállás: nincs

A rituálé segítségével a pap képes lesz mocsaras, zsombékos területek kiszáritására, nagy pocsolyák eltüntetésére. Veszélye, hogy a hatótávon belül állók (a pap kivételével) elszenvedik ezt a kiszáradást, ami 4k6 Fp veszteséget és kínzó szomjúságot jelent, de Ép veszteséget nem okozhat.

Ha a fohással a pap olyan teremtményeknek is kárt okozott, akik Ranillal szemben nem viselkedtek ellenségesen, istene megbünteti a papot. A miként eldöntése a KM feladata. A csak lélekcsírával rendelkező lények – növények, rovarok és az asztrál vagy mentálesttel nem rendelkező állatok természetesen nem tehetnek az isten ellenére, s elpusztításuk sincs a kedvére, de ilyen esetekben, ha a mágia felsőbb célokat szolgált és az isten kedvének tetsző volt, Ranil elnézőbb.

A fohász másik formájában a pap 50 ynevi láb hosszú 2 ynevi láb széles ösvényt teremt. Az ösvény egyenes, nem kanyaroghat, de a domborzat nem befolyásolja.

Ranil fényessége

Szféra: Természet

Kegy pont: 18

Fohász hossza: 3 szegmens

Hatótáv: Lásd a leírást!

Időtartam: 6 kör

Mágiaellenállás: nincs

A fohász hatására a pap teste szembántó fényvel világítani kezd, ami csak őt nem zavarja. Fényessége a jelzőtüzéhez hasonló. 3 ynevi láb körzetben az őt támadók a Harc vakon módosítóival küzdenek, a 30

lábön belülről rá célzók -50-es módosítóval támadhatnak. Hátránya, hogy a mellette harcolók, még ha ők maguk is ezt a fohászt alkalmazzák, ugyanolyan negatív módosítókkal küzdenek. A fénynek ruha vagy páncélzat nem állja útját.

Száritás

Szféra: Természet

Kegy pont: 4

Fohász hossza: 6 kör

Hatótáv: 20 ynevi láb sugarú kör

Időtartam: Egyszeri

Mágiaellenállás: nincs

A rituálé hatására minden nedvesség felszárad egy 20 ynevi láb sugarú körön belül, legyen az felázott talaj (nem mocsár), átázott ruhák, esőtől nedves haj vagy vékony (20 cm-ig) hórétteg. A hatás maradandó, mintha a nap száritotta volna fel a vizet, de nem jelenti azt, hogy nem lehet ismét nedves.

Tökéletes fényalak

Szféra: Természet

Kegy pont: 6

Fohász hossza: 2 kör

Hatótáv: Önmaga

Időtartam: 1 kör

Mágiaellenállás: nincs

Hatásaiban megegyezik a Fényalak nevű fohással, ám annál jóval hatékonyabb. Az így létrehozott álca 120%-os Rejtőzés képzettséget biztosít, ha az illető áll, s 60%-ot, ha mozog. Fegyveres összecsapásnál láthatatlannak tekintendő a pap. Minden más változatlan marad.

Ranagol

Ranagol egyedi litániái

Szent Ercole hagyatéka

Szféra: Lélek

Kegy pont: 11

Fohász hossza: 3 kör

Hatótáv: 5 ynevi láb sugarú kör

Időtartam: 1 perc

Mágiaellenállás: nincs

A litánia eredménye tulajdonképpen egy láthatatlan aura, amit Ranagol papja maga köré sző. Arra az értelmes lényre, aki az aurába mélyebb érzelmekkel, indulattal lép be, a pap felől kilövellő lángcsóva csap le, mely erősségenként 1k10 Sp-t sebez. Az érzelm általában negatív – gyűlölet, düh, irtózat, félelem stb. –, mivel a pap a fohász használata közben megpróbálhatja minél jobban felhergelni, megbotránkoztatni az ellenfeleit szavakkal (sértegetés, fenyegetés, piszkos hazugságok stb.) vagy akár tetteikkel is (a védtelen túsztorkának elmetszése, az ellenfélnek kedves tárgy tönkretétele stb.). Ismeretes olyan használati módja is – bár ez jóval ritkább –, amikor a pap pozitív érzelmeket

kelt (pl. szegények közt alamizsnát oszt), és a köré gyűlőkre sújt le a fohással, hogy megbüntesse őket, amiért Ranagolnak nem tetsző módon nem bírták érzelmeiket elfojtani.

Az aurába berontó vagy belépő áldozatot a páncélja SFÉ-jén kívül csak az esetleges tüztől védő bűbájok, amulettek védhetik meg részben vagy egészben. Egy ellenfélre csak egyszer csap le a lángcsóva, viszont ha a papra többen rontanak rá, akkor, aki a fohász időtartama alatt az aurába lép, azt a mágia mindet megtámadja.

Ranogol egyedi rituáléi

Kínáldozat

Szféra: Lélek

Kegy pont: 16

Fohász hossza: 1 kör

Hatótáv: Önmaga

Időtartam: 1 nap

Mágiaellenállás: nincs

A fohász vége egy kurta kiáltás Ranagolhoz, pontosan abban a pillanatban, amikor szent áldozótörét valamilyen értelmes élőlénybe (akár saját magába) beledöfi a pap. Sikeres sebzés esetén minden egyes elszenvedett Fp veszteség 1-gyel, minden 1 Ép sebzés 5-tel növeli meg a pap mágiaellenállását az időtartam lejártáig. (Ép sebzés esetén természetesen csak az számít.) Az így szerzett pontokat a karakter játékos teheti akár az asztrális, akár a mentális mágiaellenállásra, de meg is oszthatja közöttük. Az elosztást azonnal meg kell tennie!

Tisztító korbács

Szféra: Halál

Kegy pont: 6

Fohász hossza: 1 kör

Hatótáv: Önmaga

Időtartam: 1 kör

Mágiaellenállás: nincs

Ez a rituálé egy fegyvert, méghozzá egy irizáló, zümmögő hangot adó korbácsot teremt a pap kezébe. A fegyver nem anyagi természetű, nem lehet elszakítani, elvágni, a szilárd tárgyakon anélkül szalad át, hogy kárt tenne bennük, viszont az eleven, legalább állati intelligenciájú lények húsát iszonyatos mértékben roncsolja.

Név	Idői.	Sebzés	KÉ	TÉ	VÉ
Korbács	5	1k10	8	10	0
M.kat.	Ár	Lef.	Fegyvt.	Átüt.	STP
3.(egyéb)	-	nem	nem	nem	-

A fegyver nagy előnye, hogy a páncél nem véd ellene, és a forgatásához nem kell, hogy a pap ismerje a megfelelő Fegyverhasználat képzettséget. Ha nem rendelkezik vele magasabb szinten, akkor is 2. fokon képzettnek tekintendő.

A fegyver hátránya, hogy minden olyan kör (10 szegmens) elteltével, amikor „tétlenül” lóg a pap kezében (tehát az nem támad vele), őt magát fogja

sebezni automatikusan. A létrehozó papon kívül más nem forgathatja.

Tőráldás

Szféra: Lélek

Kegy pont: 28

Fohász hossza: 1 óra

Hatótáv: Lásd a leírást!

Időtartam: 5 nap

Mágiaellenállás: nincs

Ezt a fohászt csak a Szertartás Áldozatbemutatás rituáléja során lehet alkalmazni. Ha a hely, ahol az áldozatot bemutatják nem Ranogol-templom, akkor a megfelelő módon elő kell készíteni: alkalmi oltárt kell felszentelni erre a célra.

Egy olyan áldozatbemutatásról van szó, amikor az áldozat életereje (aki bármilyen értelmes élőlény lehet) halála pillanatában a szertartáshoz használt törbe száll. Tulajdonképpen a legsötétebb fekete mágjáról van szó; aki ért hozzá (például egy Adron-pap), mérföldekről érzékeli a manahálót undorító, gennyes fekélyként beszennyező praktikát.

Az áldozat alanya csak olyan személy lehet, akit maga a pap kifejezetten erre a célra ejtett foglyul. Az önként jelentkezők (ez is elképzelhető Gorvikban) és a tehetetlen rabszolgák nem alkalmasak. Az áldozat foglyul ejtésében részt vehetnek segítők, de a kiszemelt személyt ők nem sebezhetik meg, viszont lefoglalhatják a társait, míg a pap leteríti.

Az áldozat bemutatásakor a Ranogol oltárán kínhalált haló egyén minden szintje után a szent áldozótör támadó értéke +2-vel, kezdeményező értéke +1-gyel nő az időtartam lejártáig.

Felice

Felice egyedi litániái

Beavatás

Szféra: Természet

Kegy pont: 2 / E (de minimum 10 E)

Fohász hossza: 1 óra

Hatótáv: Érintés

Időtartam: Végleges

Mágiaellenállás: Asztrális és Mentális

Ez a hosszan tartó és bonyolult litánia képes arra, hogy a mindkét Mágiaellenállást elveto alanya végérvényesen Felice beavatottjává váljon. A férfiak esetében ez komoly kockázatot jelent, hiszen tizből csak egy férfi éli túl a szertartást.

Hatására a beavatott a kék holdtöltének éjszakáján nagymacskává változik és a hajnal első sugaráig abban is marad. További részletek a Felice alak bestia leírásában.

Felice egyedi rituáléi

Vadak irányítása

Szféra: Természet

Kegy pont: 15

Fohász hossza: 1 kör
Hatótáv: 20 ynevi láb sugarú kör
Időtartam: 5 perc
Mágiaellenállás: nincs

A fohász segítségével a pap képes közvetlen mentális utasításokat adni állatoknak.

A fohász részletes leírását lásd: ÚTK 274. oldal.

Vadak szólítása

Szféra: Természet
Kegy pont: 20
Fohász hossza: 1 kör
Hatótáv: 2 ynevi mérföld sugarú kör
Időtartam: 10 perc
Mágiaellenállás: nincs

A fohász segítségével a pap képes segítő szándékú állatokat magához szólítani.

A fohász részletes leírását lásd: ÚTK 274. oldal.

Vadász hívása

Szféra: Természet
Kegy pont: 60
Fohász hossza: 1 kör
Hatótáv: 20 ynevi láb sugarú kör
Időtartam: Egyszeri
Mágiaellenállás: nincs

A pap ezzel a fohással kérheti istennőjétől, hogy egy szolgálat erejéig küldje el egyik szolgáját, azaz egy Furud nevezetű démont. A fohász végrehajtásához nélkülözhetetlen elem némi Vérgyűjtéssel begyűjtött vér.

Vérgyűjtés

Szféra: Természet
Kegy pont: 15
Fohász hossza: 2 szegmens
Hatótáv: 20 ynevi láb sugarú kör
Időtartam: 5 perc
Mágiaellenállás: nincs

A fohász segítségével a pap képes az áldozatának vérért összegyűjteni és tartósítani.

A fohász részletes leírását lásd: ÚTK 274. oldal.

Felice egyedi varázstárgyai

Felice esszenciája
Készítheti: csak Felice-pap
Kegy pont: 30
Ár: 10 arany

Ez az egy óra alatt elkészíthető mágikus bájjal nagymacskává változtatja azt, aki elfogyasztja. A pontos megjelenési formát az ital készítőjének előre meg kell határoznia. Az állati forma statisztikáit a Felice alak bestia leírása tartalmazza. Az átalakulás 3 kör alatt végbemegy és a ruházatot is érinti. Az alany az új alakjában tudatánál marad. Ha Felice papja vagy

beavatottja, a hatás időtartama 1 óra, mindenki másnak 1k6×10 perc.

Felice papjai sosem bocsájtják áruba ezt a varázstárgyat, hisz számukra erős szakrális szimbólumnak számít. Sőt, ha a szektán kívüliekhez kerülne, lehetőségeikhez mérten igyekeznek azt visszaszerezni.

Ha az italt elfogyasztó személy nem Felice papja vagy beavatottja, Akaraterő próba tételére köteles az ital elfogyasztása után. Ha ez sikertelen, az őt ért sokktól eszméletét veszti, és nem is tér magához, csak a hatás időtartamának lejáta után.

Felice alak

(Bestia)
Termet: N
Méretkategória: 3
Sebesség: 180 (SZ)
Időigény: 3
Kezdeményező érték: 40 (+ HM)
Támadó érték: 60 (+ HM)
Védő érték: 90 (+ HM)
Sebzés: 2k6, 1k10, 1k10
Sebzés felfogó érték (SFÉ): 1
Életerő pontok: az emberi alak kétszerese
Fájdalom pontok: az emberi alak kétszerese
Asztrál ME: mint emberi alakban
Mentál ME: mint emberi alakban
Méregellenállás: mint emberi alakban
Intelligencia: állati / mint emberi alakban

Ebben az alakban a papok és csakis ők, továbbra is figyelembe vehetik a KAP-jaikból vásárolt HM-jüket.

A papok, illetve akik Felice esszenciájának hatására változtak át, megőrzik saját emberi tudatukat, bár sem varázsolni, sem pszi-t használni nem tudnak.

Az állati és emberi forma közti változásokor, az aktuális Ép és Fp sérüléseket arányosítani kell, a változás irányától függetlenül. Azaz, ha olyan ember alakul át nagymacskává, akinek 4 Ép és 7 Fp sérülése van épp, az új alakjában 8 Ép és 14 Fp sérüléssel kell számolnia. Továbbá, egy 5 Fp-s állati alakban elszenvedett veszteség, emberré visszaváltozva 2 Fp-s sérülést jelent.

Sámánpapi fohások

Általános sámánpapi rituálék

Állatszellelem hívása
Szféra: Természet
Kegy pont: Lásd a leírást!
Fohász hossza: 1 perc
Hatótáv: Lásd a leírást!
Időtartam: Lásd a leírást!
Mágiaellenállás: nincs

Ezzel a rituáléval állatszellemeket szólíthat magához a sámánpap. Az állatszellemelek valójában húsvér formában jelennek meg a sámánpap hívására. Az állatszellemekeket három csoportba sorolhatjuk.

1. csoport

Az első csoportba a közönséges állatok, illetve azok lelke tartozik, ezek intelligenciája nem éri el az emberét, általában egy-két szavas rövid parancsok adhatók nekik. Egy I. kategóriájú kikituk és 6 Kegy pont felhasználásával hívhatunk ilyen állatszellemet. Ha van öt mérföldes körzeten belül a kiszemelt állatból legalább egy példány, akkor az meg fog jelenni néhány percen belül, (1k6 perc). I. kategóriájú kikituk felhasználásával csak egyetlen állatot szólíthat magához a sámánpap. Az állat legfeljebb egy-két szavas parancsokat tud teljesíteni, és félóráig áll a sámánpap rendelkezésére.

2. csoport

A második csoportba azok az állatszellemekek tartoznak, melyek egy terület hasonló állatai fölött uralkodnak, például egy hegy farkasszeleme az egész hegy minden farkasa fölött uralkodik. Ezek intelligenciája már magasabb, olykor eléri az emberi intellektus mértékét is. Nekik összetettebb, bonyolultabb parancsok is adhatók. Megjelennek 1k3 percen belül.

Az ebbe a csoportba sorolt lények a II. kategóriába tartozó kikituk és 15 Kegy pont segítségével hívhatók. A sámánpapot és társait soha nem támadják meg, de csak akkor engedelmessé válnak parancsainak, ha +2-es módosítóval könnyített, sikeres Akaraterő-próbát teszt. Ezek a szellemekek is fizikai valójukban jelennek meg, általában nagyobb, erősebb állatok, mint az első csoportba tartozók. Amennyiben a sámánpap próbadozása sikertelen, az állatszellemegek maga dönt a továbbiakról.

3. csoport

A harmadik csoportba azok az állatszellemekek tartoznak, melyek jóformán az egész kontinens valamennyi hasonló állata fölött uralkodnak (pl. a nagy medveszellem, mely Ynev minden medvéjét uralja). Ezek intelligenciája gyakran meghaladja az az emberi intelligenciát, ezért nem biztos, hogy érdemes ilyen szellemet szólítani.

Az ide sorolható lényeket a III. kategóriába tartozó kikituk és 55 Kegy pont felhasználásával hívhatunk, és ahhoz hogy engedelmessé válnak sikeres Akaraterő és Asztrál próba szükséges. Az így hívott lények azonnal megjelennek bárhol is tartózkodjanak, s ha a sámánpap próbadozásai sikeresek voltak, képességeikhez mérten minden kívánságukat megpróbálják teljesíteni.

Harcértékeikben a legkisebb hatalmú isteni Küldöttekhez hasonlítanak. Varázslatok használatára képtelenek, ám testüket mágia itatja át, s az a tény, hogy az általuk uralt valamennyi állat érzékszerveit, s egy általuk választott egyed testét (egyszerre csak egyét) korlátlanul használhatják, ellensúlyozza ezt a „hátrányukat”. Megjelenésüket szabadon változtathatják, de eredeti alakjuk valami módon mindig felfedezhető kell, maradjon. Amennyiben a sámánpap próbadozása sikertelen, az állatszellemegek maga dönt a továbbiakról.

Átlényegülés

Szféra: Természet

Kegy pont: 12

Fohász hossza: 1 perc

Hatótáv: Önmaga

Időtartam: 30 perc

Mágiaellenállás: nincs

A sámánpap az átlényegülés során gyakorlatilag elhagyja testét és az odahívott állat testébe költözik, míg az állat lelke erre az időre elfoglalja a sámánpap testét. Az első csoportba tartozó állat esetén ezt minden gond nélkül meg tudja tenni, ám társainak igencsak vigyázniuk kell a sámánpap testére, mert az abban lakozó állatszellemegek, ha nem is támadná meg őket, az ideiglenesen elfoglalt testet minden bizonnyal alaposan megrongálná.

A második csoportba tartozó állatszellemegek esetében +2-vel könnyített Akaraterő-próbát kell tennie a sámánpapnak, s ha ez sikerül, csak akkor foglalhatja el az állat testét. Ebben az esetben is vigyázniuk kell a sámánpap társainak, mert elképzelhető, hogy az emberi testbe költöztetett állat intelligenciája olyan magas, hogy képes félrevezetni őket.

Harmadik csoportba tartozó állatszellemegek nem lehet a testéből kilakoltatni.

Jóslás

Szféra: Lélek

Kegy pont: 2

Fohász hossza: 5 szegmens

Hatótáv: 20 ynevi láb sugarú kör

Időtartam: Egyszeri

Mágiaellenállás: Mentális

A rituálénak több módja létezik, ezek idő – és Kegy pont – igényben különböznek egymástól, a formájuk viszont azonos, illetve törzsenként változó. A szertartási hangszereiket használva, varázsszövegeket kántálva próbálnak kontaktust teremteni a szellemvilággal, és a magasabb rendű szellemektől megtudni a jövő egyes elemeit. Természetesen minden sámánpap a saját hangszerével indul a szellemútra. Az „utazó” többnyire pontos információk birtokába juthat. A fohász első része 15 perc alatt lezajlik, ez idő alatt létesít kapcsolatot a magasabb szellemekkel, ez 5 Kegy pontba kerül. Ettől kezdve 5 perctől, órákon át, esetleg örök időkiig tarthat a jós útja. Minden körben egy kérdést tehet fel a szellemnek, aki arra nem ritkán elég ködös választ ad. A kérdések konkrétak kell, legyenek, mert például arra, hogy mi az élet értelme, elképzelhető, hogy olyan választ kap melyet nem ért meg. Minden válasz után sikeres Asztrál próbát kell tenni, mert egyébként visszatér a jós. Minden kör a szellemek világában 5 Kegy pontba kerül, pedig egy ott töltött kör a valóságban 3 percet jelent. Tehát, ha a jós három kérdést tesz fel, akkor 10 perc múlva tér magához (egy perc a visszaút), és 5+3×5, azaz 20 Kegy ponttal lesz szegényebb, és három válasszal gazdagabb.

A sámánpapnak van rá esélye (kb. 30%), hogy gonosz szellemmel találkozik jós útja során. A gonosz szellem is jó válaszokat ad, de megpróbálja húzni az időt, és Kegy pontot szipolyozni a kíváncsiskodótól. Ez számszerűen azt jelenti, hogy minden kérdés és az erre kapott válasz 2 körbe, és 6 Kegy pontba kerül, valamint minden kérdezz-felelek során megpróbál 2 Kegy pontot

kicsikarni, ami sikerül is neki, ha a kérdés után tett Akaraterő próba sikertelen. Amíg vannak Kegye pontjai bármikor visszatérhet, amennyiben elfogytak, úgy egy utolsó Akaraterő próbát tehet, ha sikeres, visszatérhet, ha nem...

A játékosoknak természetesen nem kell tudniuk, hogy Asztrál-, vagy Akaraterőpróbát tesznek

Varázstárgy (Kikituk) készítés

Szféra: Természet

Kegye pont: Lásd a leírást!

Fohász hossza: Lásd a leírást!

Hatótáv: Lásd a leírást!

Időtartam: Végleges

Mágiaellenállás: nincs

A sámánpapok ezzel a rituáléval képesek egy sajátos varázstárgyat készíteni, melyet ők kikituknak neveznek. A kikitukkal képesek magukhoz szólítani különböző állatszellemeket (lásd Állatszellelem hívása). A varázstárgy leggyakrabban a szólítani kívánt állatfajta valamely darabjából készül, de ez nem feltétlenül fontos. (Például, ha módjuk nyílik rá, medve szellem hívásához egy medve csontját, bőrét vagy egyéb részét használják fel.) A kikituk elkészítésekor a sámánpap egyfajta transzba merül, s monoton kántálás közben ruházza fel a tárgyat varázserővel. Nem lehet általában állatszellelem hívására kikitukot készíteni, mindig pontosan meg kell határozni a fohász elvégzése előtt, hogy milyen állatra kívánja készíteni (pl.: farkas, medve, sas, stb.).

A kikitukok három kategóriába sorolhatók, attól függően, hogy milyen erősek. Minél erősebb a kikituk, annál hatalmasabb szellem szólítható.

I. kategória

Ebbe a kategóriába tartoznak a leggyengébb kikitukok, melyekkel az 1. csoportba tartozó állatszellemelek közül egyet tud magához hívni a sámánpap. Az ilyen típusú kikituk elkészítéséhez elegendő tíz perc, mely idő alatt a sámánpap 5 Kegye pontot használ fel.

II. kategória

Ezen tárgyak elkészítéséhez már több Kegye pont szükségeltetik, de ez a hatásukban is megnyilvánul, mert ezekkel a kikitukokkal már egy, a 2. csoportba tartozó állatszellelem, vagy a környék valamennyi egyszerűbb szelleme szólítható. A szertartás, mellyel ezek a tárgyak létrehozhatók, félórát vesz igénybe. Egy kikituk elkészítése 15 Kegye pontba kerül.

III. kategória

A 3. csoportba tartozó állatszellemelek csak ilyen kategóriájú kikitukkal hívhatók. Egy ilyen kikituk elkészítése 30 Kegye pontot, valamint két órás szertartást igényel.

Ebbe a három kategóriába tartozó varázstárgyak külsőleg általában nem különböznek egymástól, nem lehet megmondani egy csontról, szőröcsomóról, esetleg fadarabról, hogy melyik kategóriába tartozik. Kizárólag mágikus vizsgálatokkal lehet megállapítani a tárgy kategóriáját, illetve egy másik sámánpap meg tudja állapítani, ha legalább akkora a Tapasztalati szintje,

mint a készítőnek. A tárgy mágikus volta bármilyen mágia érzékeléssel észlelhető.

IV. kategória

Ezzel az eljárással készítenek egy másik varázstárgyat is, mégpedig szent hangszereiket. A szent hangszer készítése hosszú időt igénylő feladat. Az elsőt a beavatási szertartásra kell elkészítenie a leendő sámánpapnak. A hangszer Mana pont igénye igen magas, 100 Kegye pontot kell rááldoznia a készítőnek. Majd a végső szertartás során még további 5 Kegye pont szükséges hozzá. Természetesen a készítésnél nem egyszerre kell ezt a rengeteg mágikus energiát „belepumpálni” a hangszerbe. Minden, a hangszer készítésével töltött óra alatt 2 Kegye ponttal növekszik a szent tárgy mágikus hatalma – miközben a sámánpapé ennyivel csökken. Vannak, akik évekig készítik hangszerüket, de előfordul – sürgős esetben –, hogy egy-két hét leforgása alatt kell új szent hangszert fabrikálni. A végső, felszentelési szertartás további 5 Kegye pontot igényel.

A sámánpap számára nélkülözhetetlen a szent hangszer, mivel az istenüknek bemutatott áldozat fő formájának teljes típusához elengedhetetlen.

Leutaril

Leutaril egyedi litániái

Víz átváltoztatása

Szféra: Természet

Kegye pont: 2

Fohász hossza: 1 szegmens

Hatótáv: 10 ynevi láb sugarú kör

Időtartam: 6 kör

Mágiaellenállás: nincs

A litánia hatására a víz olyan halmazállapotot vesz föl, amelyet a sámánpap szeretne, miközben annak hőmérséklete nem változik. Tehát átváltoztathat vizet jéggé vagy gőzzé, jeget vízzé vagy gőzzé és gőzt vízzé vagy jéggé. Nem megfagyasztja vagy elpárologtatja a vizet, hanem időlegesen átváltoztatja. Ezt még az élőlények – akár az emberek – testében lévő vízzel is képes megcselekedni, de ott egyben az egész testtel kell számolni. Ilyenkor a kiszemelt áldozat egy Gyorsaság-próbát tehet, ami ha sikerül, akkor elkerülte a sámánpap pillantását. Ha a Gyorsaság-próba sikertelen, akkor már csak az Akaraterő-próbában bízhat a szenvedő alany. Az Akaraterő próba módosítója az áldozat és a sámánpap Akaraterőjének különbsége. (Ha a sámánpapé nagyobb, a módosító negatív, ha az áldozaté, akkor pozitív.)

2 Kegye pontért kb. 10 liternyi vizet alakíthat át hat kör időtartamra. Az időtartam lejártával az átalakított víz visszaalakul eredeti formájára minden utóhatás nélkül.

Akiknek a vére ily módon „megfagy”, mozdulatlaná dermednek, ha gőzzé válik, összerogynak. A víz a testet nem hagyja el, az időtartam lejártakor ismét cselekvőképessé válik az áldozat. Halált nem okoz.

Leutaril egyedi rituáléi

Forrásapasztás

Szféra: Természet

Kegy pont: 5

Fohász hossza: 10 kör

Hatótáv: 5 ynevi láb sugarú kör

Időtartam: 5 nap

Mágiaellenállás: nincs

A fohász hatására a kiválasztott forrás az Időtartam lejártáig megszűnik vizet adni. A hatást a sámánpap hamarabb is megszüntetheti, ha újra alkalmazza a fohászt.

Jégpáncél

Szféra: Természet

Kegy pont: 3

Fohász hossza: 1 szegmens

Hatótáv: Önmaga

Időtartam: 1 kör

Mágiaellenállás: nincs

A fohász hatására a sámánpapot néhány milliméter vastagságú jégburok veszi körül, ami mindig követi a sámánpap mozdulatait. A páncél Sebzésfelfogó értéke: 4, túlütés esetén sem veszít belőle, MGT-je: 1. A jég a test kipárolgásából és a levegő páratartalmából táplálkozik.

Utazás

Szféra: Természet

Kegy pont: 3

Fohász hossza: 3 szegmens

Hatótáv: Önmaga

Időtartam: 6 kör

Mágiaellenállás: nincs

A rituálé hatására a sámánpap képes utazni a víz alatt, közben nincs szüksége levegőre, valamint sem ő, sem ruhái nem lesznek nedvesek. Csak olyan vízben lehetséges az alkalmazása, mely ellepi a sámánpapot. Az Utazást nem befolyásolja sodrás és semmilyen egyéb vízmozgás. Egy kör alatt 50 ynevi láb távolságot tesz meg a sámánpap, mozgását akaratával irányíthatja. A fohász időtartama alatt varázsolni nem lehet.

Vizek hangja

Szféra: Természet

Kegy pont: 7

Fohász hossza: 2 kör

Hatótáv: 20 ynevi mérföld sugarú kör

Időtartam: 5 perc

Mágiaellenállás: nincs

A fohász használója bármilyen természetes víznél kuporogva hallhatja, hogy 20 mérföldes körzetben – de a parttól 20 lábnál nem messzebb, – mi történik a víz valamely irányú folytatása mellett. Ez lehet egy gyors áttekintés, vagy egy bizonyos hely is.

Ramkir

Ramkir egyedi rituáléi

Földjárás

Szféra: Természet

Kegy pont: 18

Fohász hossza: 5 perc

Hatótáv: Önmaga

Időtartam: 2 perc

Mágiaellenállás: nincs

A fohász hatására a sámánpap képessé válik falakon átmenni, sziklában vagy földben haladni. Ilyenkor a szikla, fál vagy föld és a saját testének minden rezdülését összhangba hozza, és percenként öt ynevi láb távolságot képes megtenni az imént említett dolgokban, a fulladás veszélye nélkül. Mindez magában rejti azt a veszélyt, hogy ha az időtartam lejártáig nem ér ki a levegőre, akkor maga is a kő részévé válik.

Kővé változtatás

Szféra: Természet

Kegy pont: 4

Fohász hossza: 1 szegmens

Hatótáv: 10 ynevi láb sugarú kör

Időtartam: 6 kör

Mágiaellenállás: nincs

A sámánpap egy darab, különálló, összesen 50 ynevi fontnál nem nehezebb tárgyra mutathat rá, amely menten kővé változik. Formája, külalakja megmarad. Az időtartam lejártával visszaváltozik, de ha közben összetört, akkor bizony törött marad. A fohász élőlényekre, varázstárgyakra, személyes aurába tartozó tárgyra hatástalan.

Sötétség

Szféra: Természet

Kegy pont: 10

Fohász hossza: 3 szegmens

Hatótáv: 5 ynevi láb sugarú kör

Időtartam: 6 kör

Mágiaellenállás: nincs

A sámánpap ezzel a fohással elemi sötétet teremthet 5 ynevi láb sugarú körben, ahol sem az ultra-, sem az infralátás nem működik.

Egyedül ő láthat az így teremtett sötétben. A fohászt csak egy bizonyos területre lehet alkalmazni, középpontja minden esetben a sámánpap.

Sziklabörtön

Szféra: Természet

Kegy pont: 12

Fohász hossza: 2 szegmens

Hatótáv: 10 ynevi láb sugarú kör

Időtartam: Végleges

Mágiaellenállás: nincs

A fohász hatására a megjelölt helyen pillanatok alatt egy őselemi sziklakalitka jelenik meg, bebörtönözve az ott tartózkodót, egy perc elteltével azonban átváltozik agyaggá, a benne tartózkodó pedig széttörheti. A kalitka 3 ynevi láb magas és 2 ynevi láb átmérőjű.

Sziklavért

Szféra: Természet

Kegy pont: 3

Fohász hossza: 1 szegmens

Hatótáv: Önmaga

Időtartam: 1 kör

Mágiaellenállás: nincs

Hatására sziklából álló vért alakul ki a sámánpapon, melynek Sebzésfelfogó értéke: 5, MGT-je: 2. A vért túlütés esetén ugyanúgy veszít Sebzésfelfogó értékéből, mint a hagyományos vérték.

Tomatis

Tomatis egyedi litániái

Perzselő lehelet

Szféra: Természet

Kegy pont: 5

Fohász hossza: 1 kör

Hatótáv: 20 ynevi láb sugarú kör

Időtartam: Lásd a leírást!

Mágiaellenállás: Gyorsaságpróba

A sámánpap a fohász hatására rendkívül forró levegőt fúj ki. A forró légáram E-nyi szegmenszen keresztül áramlik ki a tüdejéből és sebzése szegmensenként 1k10 Sp. Minden éghető anyagot lángra lobbant, amely az útjába akad. A forró légáram a sámánpaptól 20 lábnyira elenyészik. Az áldozatokat csak sikeres Gyorsaság-próba mentheti meg az égési sérülésektől.

A sámánpap az időtartam alatt bármilyen irányba fordulhat, sőt akár lassan haladhat is előre. A légáram sebzése – a 20 lábon belül – a távolságtól független. Ha a sámánpap így irányítja a Perzselő leheletet, akár minden szegmensben új Gyorsaságpróbát kell tenni.

Tomatis egyedi rituáléi

Fáklya

Szféra: Természet

Kegy pont: 1

Fohász hossza: 1 szegmens

Hatótáv: Önmaga

Időtartam: 3 perc

Mágiaellenállás: nincs

A rituálé hatására a sámánpap egyik – általa kiválasztott – keze egyszerűen fáklyává változik. A sámánpap égő keze ugyanakkora fényt ad, mint egy hagyományos fáklya, ugyanúgy lángra lobbantja az éghető tárgyakat, és ugyanakkorát sebez. Viszont nem sebzí a sámánpapot, és közönséges víz nem oltja el, csak az elemi víz.

Lázkeltés

Szféra: Természet

Kegy pont: 8

Fohász hossza: 6 kör

Hatótáv: Érintés

Időtartam: Lásd a leírást!

Mágiaellenállás: Egészségpróba

A sámánpap lázat okozhat áldozatának, aki naponta Egészségpróbát tehet, hogy a szervezete képes-e helyreállítani a természetes állapotot. A hatás ideje alatt a Görcs módosítói sújtják a célpontot. A láz mágiával, mint Súlyos betegség gyógyítható.

Tűzpillangók

Szféra: Természet

Kegy pont: 2 / pillangó

Fohász hossza: 1 szegmens

Hatótáv: 10 ynevi láb sugarú kör

Időtartam: 6 kör

Mágiaellenállás: nincs

A sámánpap a rituálé során tetszőleges számú tűzpillangót hív életre, melyek az általa kijelölt személyt – vagy tárgyat – fogják megtámadni. Minden tűzpillangó egyszer támad egy körben, minden támadással szemben Gyorsaság-próbát kell tennie a kiszemelt áldozatnak, sikeres próba esetén az adott tűzpillangó elvétí áldozatát. A tűzpillangók sebzése egyenként k6/2.

A sámánpap a tűzpillangóknak új célpontot nem jelölhet ki, azok a fohász létrejötte után önállóan tevékenykednek. A tűzpillangókat a közönséges víz nem oltja ki.

Nomád Sámán Varázslatok

Általános varázslatok

A Révület

Típus: Szellemtánc

Mana pont: Lásd a leírást!

Varázslás ideje: 1 perc + 5 szegmens / 1 Mp

Hatótáv: Önmaga

Időtartam: Végleges

Mágiaellenállás: nincs

Rituális szertartás, mely a Mana pontok visszanyerésének egyetlen módja. A rítus célja egyfajta transz elérése, mely alatt a sámán sajátos táncát – Szellemtánc – változó ritmusú dobolással és énekléssel kíséri. A megváltozott tudatállapotban nem képes beszélni, varázsolni, harcolni vagy komolyabb fizikai erőt kifejteni. Ezen rítus által kerül kapcsolatba a Szellemvilággal, ahonnan Mana pontjait nyeri. A tánc időtartama a visszanyerni kívánt Mp-k számától függ: egy Mp visszanyeréséhez 5 szegmenst kell eltöltenie a sámánnak a Révületben.

A sámán a varázslatot kétféleképpen hajthatja végre: vagy mágikus energiák segítségével, vagy testi

energiáinak felhasználásával. Az első módszer 1 Mp-ot (és a Sámánmágia jellemzőiből adódóan 1 Fp-t) emészt fel, míg a második csak 1k6+2 Fp-t. Bármelyiket is választja, oly mértékben kifárad, hogy 2k6+1 percre elkábul (lásd Kábultság ÚTK 188. és 173. old.) – ez idő alatt mágiát használni nem lesz képes.

A sámánok átmeneti maximális Mp-je minden Révület (azaz Mp visszanyerés) végeztével 1-1 ponttal csökken. Ez a csökkenés az éppen aktuális Mp értéket nem csökkenti egyel. Az átmeneti maximális Mp minimuma 1, ezen érték alá sosem csökkenhet.

A Révületbe került sámánnal lehetetlen beszélni; természetes úton vagy fegyverrel állapotából nem zökkenhető ki, még Ép-vesztést jelentő seb okozásával sem.

Áldozás szertartása

Típus: Szellemtánc

Mana pont: 1

Varázslás ideje: 30 perc

Hatótáv: Érintés

Időtartam: Végleges

Mágiaellenállás: nincs

A nomád sámánnak rendszeresen kell áldozatot bemutatnia. Áldozatukkal a sámánok valamely szellemük jóindulatát kérik. Az áldozat minden esetben élő áldozat, azaz állatok, értelmes lények illetve az életerő evilági szimbóluma, azaz vér (játéktechnikailag Ép). Rendszeres Áldozat nélkül a sámán könnyen varázserő nélkül maradhat. Maga az áldozatbemutatás egy hosszabb, rituális tevékenység (legalább fél óra), ahol a sámán rituálisan megtisztítja önmagát, eszközeit és legfőképp az áldozat alanyát. Az ilyen típusú áldozati szertartás végeztével az átmeneti maximális Mp értéke annyi ponttal nő, ahány Ép-nyi áldozatot bemutatott a sámán, de ez az érték sosem mehet a valós maximális Mp érték fölé.

A másik eset, amikor a sámán áldozatot kell, hogy bemutasson, ha ezt a soros varázslatának végrehajtása megköveteli. Ez legfőképpen az Idéző mágiáknál követelmény, ahol a fenti módon kell annyi Ép-nyi áldozatot bemutatni, amennyi a megidézendő entitás maximális Ép-je. Ráadásul magasabb osztályú entításoknál – III.-tól – nem elegendő a véráldozat, azaz mindenképp pusztulnia kell a feláldozott lénynek. Ennél is hátborzongatóbb a IV. vagy magasabb osztályú entítások megidézése, aholis értelmes lényeket kell feláldozni, nem beszélve a démonurak/hercegek egyéb egyedi „kívánságairól”, ami a feláldozott lény jellemzőit illeti, pl. szűz, elf, gyermekek stb.

Esketés szertartása

Típus: Szellemtánc

Mana pont: 3

Varázslás ideje: 30 perc

Hatótáv: Érintés

Időtartam: Végleges

Mágiaellenállás: nincs

A sámánok egyik hétköznapi, törzsi mágiája. A varázslattal egy férfit és egy nőt adnak össze, mely

frigyre a szellemek segítségét és jóindulatát kérik. A nomádoknál egy férfinak egy felesége lehet, viszont a szokások több ágyast is engedélyeznek.

Felruházás szertartása

Típus: Szellemtánc

Mana pont: 1

Varázslás ideje: 3 perc

Hatótáv: Lásd a leírást!

Időtartam: 1 nap / szint

Mágiaellenállás: nincs

A sámán szellemei jóindulatát, segítségét és oltalmát kapja meg, ami kiterjeszhető más élőlényekre, de területre és tárgyakra is. A varázslat időtartama alatt a Felruházottat szellemek óvják, melyek a Szellemvilágban (valamint az Asztrál és Mentális síkon) meg is pillanthatók.

A szellemek oltalma alatt álló élőlényre az időtartam lejártáig semmilyen természetes betegség nem hat. A Rontások ellen két E-nként +1-el dobhat Egészség-próbát, illetve Asztrális és a Mentális Mágiaellenállása is E-nyi ponttal növekszik.

Az átkok – ez már az oltalmazott területre vagy tárgyra is érvényes – csak akkor fogannak meg, ha erősségük (E) meghaladja a Felruházását. A tárgyak az időtartam lejártáig mágikusnak minősülnek, ezen idő alatt nem porosodnak, nem vesztik el színüket, nem fogja őket a rozsdá.

Varázsláskor a sámán kántálva körbetáncolja a mágia tárgyát, s közben dobverőjével vagy letört gallyal ütögeti azt – ekként ruházódik át a varázslat (érintés). Ha a varázslat célpontja egy terület, akkor annak nagysága 20 ynevi láb sugarú kör lehet.

A felruházás másodlagos hatása, hogy alkalmazható termő-, szántóföldek és legelők hozamának növelésére és megővésére, de szikes területek – sivár puszták – termővé tételére is. Ezen kívül növeli a haszonállatok „produktumát”.

Lebegés

Típus: Kántálás

Mana pont: 7

Varázslás ideje: 1 kör

Hatótáv: Önmaga

Időtartam: 1 perc / szint

Mágiaellenállás: nincs

A varázslat lehetővé teszi, hogy a sámán a levegőbe emelkedjen és lebegjen. A varázssal nemcsak a levegőbe emelkedni, de akár vízszintes, akár függőleges irányban mozogni is lehet. A varázslattal minimálisan arasznyi, maximálisan 5 ynevi láb magasságba képes a sámán felemelkedni. Nem igényel folyamatos összpontosítást, tehát közben bármit cselekedhet a sámán (harcolhat, varázsolhat), viszont Szellemtáncot igénylő varázslatokat lebegve semmiképp nem hajthat végre. Harc folyamán a szintkülönbségből adódóan vonatkozhatnak rá a Harc magasabbról szabályai, de ennek elbírálása a KM joga. Lebegve semmilyen súlyérzékeny csapda nem észlel; átkelhet a vízen, s

akár egy sétáló ember sebességével is haladhat, egyetlen mozdulat nélkül. A varázslatot a sámán csak önmagára alkalmazhatja, létrehozásához kántálás szükséges.

Megtisztítás szertartása

Típus: Szellemtánc

Mana pont: 3

Varázslás ideje: Lásd a leírást!

Hatótáv: Lásd a leírást!

Időtartam: Egyszeri

Mágiaellenállás: nincs

Éppúgy használják helyek, mint élőlények mágikus fürkészésére. A varázslat időtartama alatt a szellemek megsúgják a sámánnak, ha egy emberen, állaton, területen vagy tárgyon bármilyen rontás vagy ártó szándékú varázslat ül. Ha a vizsgálat tárgyán valamilyen ártó mágia lenne, úgy további Szertartás varázslatok nem hajthatók végre rajta a teljes megtisztításig (átoküzés, rontás elhárítása). A varázslat Szellemtánc közben alkalmazható – a sámán körbetáncolja a vizsgált személyt, tárgyat, állatot vagy helyet. A vizsgálatot legalább 1 percig vagy az általa kívánt ideig végzi (de legalább mindaddig, amíg körbe nem táncolja tárgyát).

Névadás szertartása

Típus: Szellemtánc

Mana pont: 3

Varázslás ideje: 30 perc

Hatótáv: Érintés

Időtartam: Végleges

Mágiaellenállás: nincs

A nomádok számára a neveknek mágikus jelentőségük van: az igaz név megóvja a gyermeket a démonoktól, ártó szellemektől. Ha egy nomádnak nem adnak nevet, nincs saját asztrális és mentális védelme – a sámánok tanítása szerint nincs védőszelleme. Az igaz név valójában a saját védőszellem neve. A védőszellem a Szellemsíkon – az Asztrál és Mentál Síkon – érzékelhető. A nomádot szemlélőnek az a különös érzése támad, hogy valami megpillanthatatlan lény folyamatosan figyeli őt, készen arra, hogy szükség esetén megóvja védettjét. Valójában a védőszellem jelenléte főképp a nomádok asztrális és mentális védettségében mutatkozik meg. Játéktechnikailag mindez azt jelenti, hogy ezzel a varázslattal a sámán a Szellemek jóindulata (lásd ÚTK 32. old.) nevezetű Háttér meglétét kéri a varázslat alanyára, ám annak minőségét, fokozatát képtelen befolyásolni.

Varázstárgy készítés

Típus: Kántálás

Mana pont: Lásd a leírást!

Varázslás ideje: Lásd a leírást!

Hatótáv: Lásd a leírást!

Időtartam: Lásd a leírást!

Mágiaellenállás: nincs

A sámán létrehozhatja mindazokat a tapasztalati úton készülő varázstárgyakat, amelyek a Sámánmágia Varázstárgyak fejezetében szerepelnek.

Ráolvasások

Átokfejtés

Típus: Szellemtánc

Mana pont: 8

Varázslás ideje: 6 kör

Hatótáv: 3 ynevi láb sugarú kör

Időtartam: Egyszeri

Mágiaellenállás: nincs

A varázslat boszorkányok, boszorkánymesterek, papok és természetesen más sámánok átkainak felfedezésére, azok mibenlétének kiderítésére szolgál. Segítségével kifürkészhető az átkot szóró személy neve, kasztja, felbecsülhető hatalmának körülbelüli mértéke, s nyilvánvalóvá lesz az átok valódi természete, erőssége is. Alkalmazása hasznos lehet Átoküzés varázslat előtt, hisz így a sámán megtudja, mivel kell voltaképpen szembenéznie. A vizsgálat alatt a sámán körültáncolja az elátkozott személyt vagy tárgyat, s kántálás közben kérdéseket tesz fel a szellemeknek. A varázslat segítségével terület és állatok is vizsgálhatóak. A Megtisztítás varázslat által kimutatott átkot ezen módszerrel lehet pontosan kiismerni.

Átoküzés

Típus: Szellemtánc

Mana pont: 3

Varázslás ideje: Lásd a leírást!

Hatótáv: Lásd a leírást!

Időtartam: Végleges

Mágiaellenállás: Lásd a leírást!

A sámánok átoküzése hatásos semlegesítő varázslat a boszorkányok, boszorkánymesterek és papok mágiájával szemben. Tehát nemcsak a sámánátkokat, de a másik három kaszt által megidézett átkokat is megszüntetheti. A varázslat hosszas előkészítést igényel, ugyanis áldozatbemutatásnak kell megelőznie, amivel a sámán kiengeszteli az elűzött, avagy az elűzést végző szellemeket. Az áldozat bemutatását maga az átoküzés követi, melynek időtartama annyi kör – de legalább 1 perc –, ahány Mana pontot a sámán felhasznál e célra. A két varázslatot külön hajtja végre, tehát közöttük – ha kívánja – feltöltheti magát Mana pontokkal, s ekkor értelemszerűen ennek megfelelően nő a varázslási idő. Az üzés ideje alatt a sámán körbetáncolja (Szellemtánc) az elátkozott személyt vagy tárgyat, miközben ijesztő hangon kiáltozik. Az üvöltve kiejtett igéikkel mintegy elijeszti az átkot hordozó szellemeket, avagy más szellemeket hív, amelyek aztán magukra vállalják, elragadják az átkot.

Az üzés egyszerre csak egy személyre vagy tárgyra alkalmazható. Terület és állatok is megtisztíthatók általa; a szennyezett terület nagysága és az állatok száma is a sámán Tapasztalati Szintjétől függ. Előbbi szintenként 10 ynevi láb sugarú kör, utóbbi szintenként 5 db.

Egy átok hatása akkor szüntethető meg, ha az üzés erősítése (E) nagyobb az átok erősségénél. Sikeres üzés után az átok minden hatása megszűnik, de az addig

keltett elváltozások nem; azaz, ha egy elátkozott személy Ereje naponta kettővel csökkent, s csak a harmadik napon űzték el róla az átkot, úgy Ereje négygel alacsonyabb lesz, mint az átkozás előtt volt.

Betegség elhárítás

Típus: Kántálás

Mana pont: 1

Varázslás ideje: 1 szegmens / E

Hatótáv: Érintés

Időtartam: Végleges

Mágiaellenállás: nincs

A varázslattal természetes betegségek, mágikus rontások, testi fogyatékoságok és károsodások gyógyíthatók. A gyógyítás áldozat bemutatásával (lásd Áldozat) kezdődik, ezt maga a gyógyító ritus követi, mely mély, alig hallható kántálásból áll. A rituálé alatt a sámán kinyújtott tenyerét a beteg testrészt, testrészek felett egy arasszal, körkörösön mozgatja. Ezzel és a bemutatott áldozattal megbékítik a testben háborgó, tomboló szellemeket, illetőleg szellemeket hívnak a rontások, betegségek eltávolítására.

A varázslatot a sámán a gyógyítástól külön végzi, így a két varázslat között módja nyílik feltölteni elméjét Mana pontokkal – ekkor ennek megfelelően nő a varázslás ideje. A gyógyítás időtartamáról, Mana pont igényéről a következő táblázat tudósít, a betegség súlyosságának függvényében:

Betegség Szintje	Erősség
Enyhe lefolyású	2
Kevéssé súlyos	5
Súlyos	10
Nagyon súlyos	20
Kritikus	30
Válságos	40
Halállal fenyegető	50
Halálos	60
Biztosan halálos	70
Károsodás	Erősség
Bármely fogyatékoság	40
Végtag bénultsága (végtagonként)	60

Ha a mágia sikeresen kifejti hatását, a betegségek és egyéb károsodások maradandó nyom nélkül gyógyulnak, a hályogok, kelések, fekélyek heg nélkül befornak. Sikertelen varázslat esetén a beteg állapota tovább romlik, mintha nem is kísérleteztek volna gyógyításával. Ha a beteg állapota megköveteli, a sámán megpróbálhatja életben tartani, hogy az áldozatbemutatás idejét átvészelve. Az életben tartásra csak egyszer kerülhet sor, mivel a második kísérletbe a beteg mindenképpen belehal. Az életben tartás a Forrasztásnál leírtak szerint végezhető.

Betegségfejtés

Típus: Szellemtánc

Mana pont: 8

Varázslás ideje: 6 kör

Hatótáv: 3 láb sugarú kör

Időtartam: Egyszeri

Mágiaellenállás: nincs

A varázslattal bármilyen természetes eredetű betegség és mágikus rontás kimutatható. Segítségével kifürkészhető a rontást átruházó személy neve, kasztja, s nyilvánvalóvá lesz a rontás természete és jelenlegi szintje is. Természetes betegségeknel persze csak a betegség természete és aktuális szintje tudható meg.

A varázslat alkalmazása kívánatos a Betegség elhárítás varázslat előtt, hisz így a sámán megtudhatja, mivel áll szemben. A varázslatot Szellemtánc alatt végzik; a sámán körültáncolja a beteg személyt, és kántálása közben kérdéseket tesz fel a szellemeknek. A Megtisztítás varázslat által kimutatott rontást ekként lehet pontosítani, megismerni.

Forrasztás

Típus: Kántálás

Mana pont: Lásd a leírást!

Varázslás ideje: 1 kör

Hatótáv: Érintés

Időtartam: Végleges

Mágiaellenállás: nincs

A Forrasztással a sámán a kisebb – csak Fp-vesztést jelentő – felületi sebeket gyógyíthatja, Szellemtánc nélkül. A mágia alkalmazásával csak a sebeket, harci sérüléseket lehet kezelni; betegségeket, testi fogyatékoságokat, vagy a Szellemvilágból okozott fájdalmat nem.

A sámán kántálás közben ujjával bűvös, láthatatlan jeleket rajzol a sebesült testére, melyeket a szellemektől és mesterétől tanult meg. A varázslattal bárki sebei hegmentesen gyógyíthatók.

A Forrasztásnak két módszere ismeretes. Az első módszernél a szellemek adnak energiáikból a sebesültnek, így 1 Mp-ért 1 Fp gyógyítható. A második módszernél a sámán saját energiáit használja fel; ekkor a saját magától elvont Fp-eket átadhatja a sebesültnek – mivel azonban ő varázslás során veszti el, jóval gyorsabban vissza is szerezheti azokat. Ha életéből is áldoz, minden 1 Ép-vel 4 Fp-t juttathat a rászorulónak. A második módszerrel mindössze 2 Mana pontba kerül a varázslat létrehozása, függetlenül a visszaadott Fp-k számától.

Ha a sebesült egyszerre 20 Fp-nél többet gyógyul, köteles Állóképesség próbát tenni. Vétés esetén a testében fellépő hirtelen változásnak köszönhetően 10 körig tartó kábulatba esik.

A rituállal súlyosan sebesült, erősen vérző vagy haldokló áldozat is életben tartható. Ehhez 25 Mp-t kell felhasználnia a sámánnak. Így 15 percig lehet életben tartani valakit. Ez idő alatt a szellemek nem engedik távozni a testből a lelket.

Kovácsolás

Típus: Kántálás

Mana pont: 4 / Ép

Varázslás ideje: 1 kör / Ép

Hatótáv: Érintés

Időtartam: Végleges

Mágiaellenállás: nincs

A sámánmágia egyik tetőpontja, mely hihetetlen gyógyulásokat eredményez. A varázslat időigényes, viszont segítségével lehetőség nyílik a törések, inszakadások kezelésére, az elvesztett végtagok visszaillesztésére – tehát Ép sebek gyógyítására is. Csonkolást a Kovácsolással csak akkor lehet sikeresen gyógyítani, ha a csonkolt végtagot megőrzik, és a szertartás előtt átadják a sámánnak.

A varázslat áldozatbemutatással kezdődik (lásd: Áldozat) Az áldozat bármilyen tyúk nagyságú vagy annál nagyobb állat lehet. A sámán az áldozati állat véréből az előre elkészített edénybe egy pohárnyit felfog, majd ezt tintával elkeveri. A keveréket Felruházással lényegíti át. A sámán ezek után Megtisztítással meggyőződik a beteg tisztaságáról, mentes-e az átoktól, rontástól, mivel a szellemek csak ez esetben segítenek rajta, azaz az erős gyógyító mágia csak ekkor hat teljesen. Ezután a sámán egy tetszőleges tárggyal – fadarabbal, tollal, de akár a saját ujjával is, amit előzőleg az edényben összegyűjtött keverékbe mártott, bűvös jeleket rajzol a sebekre, a beteg testrészeire. Nem ritka az sem, hogy az ápolat a feje búbjától a talpáig beborítják a furcsa ákombákomok – ez a sebek számától függ. Mindeközben a sámán szüntelenül kántál, s kántálásának köszönhetően a szellemek gyógyító energiákkal töltik fel a jeleket. Lerajzolása után minden jel azonnal felfénylik, (ha a szellemek segítenek), színük a bordó pislákolástól a fehér izzásig változhat – minél súlyosabb a seb, annál fényesebben izzik a jel. Miután a sámán körberajzolta a sebeket, beteg testrészeket bűvös, izzó jeleivel, beszünteti a kántálást; ekkorra a sebek teljesen összeforrtak.

A beteg a varázslat hatására kimerült, mozdulni is alig képes. A Gyengeség szabályai vonatkoznak rá. Állapota annyi óra pihenés után változik csak, ahány Ép- t a Kovácsolás során gyógyult. A pihenést bodza és verbéna keverékéből készített füstölők alkalmazásával lehet a felére lerövidíteni. A füst belélegzését egy teljes órán keresztül kell folytatni. Az előírt pihenés után a gyengeség utóhatás nélkül megszűnik, a sebek heg nélkül beforrnak.

A fentiekből is kiderül, hogy a varázslat több mágiafajtát foglal magában: ezek az Áldozat, a Felruházás, a Megtisztítás és maga a Kovácsolás. A varázslás ideje ezek összességéből fakad, akárcsak Mana pont-igénye. Az egymást követő részvarázslatok között, ha a beteg állapota megengedi, a sámán újra feltöltheti az elméjét. Ez esetben természetesen változik a varázslási idő is. A gyógyítás varázslási ideje 1 kör/ÉP, továbbá minden egyes Ép után 4 Mana pontba kerül.

Tinta és áldozati vér pohárnyi keverékével 25 Ép gyógyítható. A keveréket a Felruházás tartósítja, ennek ideje a varázslat leírásában szerepel. Más szerrel nem lehet hatékonyan tartósítani. A Felruházás idejének lejáta után a keverék megromlik, többé nem használható fel. Ha azonban az időtartam lejáta előtt újra elvégzik rajta a Felruházás varázslatot, akkor az eltarthatósági idő a leírtak szerint meghosszabbítható. A

Felruházást akkor is alkalmazni kell, ha a keveréket azonnal felhasználják. Egy állat véréből Áldozat útján több pohárnyi keverék is készíthető (Felruházható), s hogy pontosan mennyi, azt a KM dönti el, az állat fajtáját figyelembe véve.

A fentiek alapján elképzelhető, hogy egy békés napon a sámán Áldozatot mutat be, Felruházással elkészíti a keveréket; majd ameddig a varázslat tart, bármikor felhasználhatja azt. Később, ha több sebesült is fekszik előtte, már csak a Megtisztítást kell alkalmaznia mindöjkön, s hozzá is kezdhet gyógyításukhoz. Ha elméje kimerült – Mana pontjai elfogytak – a folytatáshoz bármikor újra feltölthet.

Méregpajzs

Típus: Szellemtánc

Mana pont: 10

Varázslás ideje: 6 kör

Hatótáv: Érintés

Időtartam: 6 óra / szint

Mágiaellenállás: nincs

A szervezet mérgekkel szembeni ellenállását lehet a varázslattal növelni. A sámán bárkire alkalmazhatja, saját magára is. Az Eksztázis (lásd Szellemtánc) elérése után egyik ujjával az illető személy mellkasára kigyófejet rajzol. A varázslat időtartama alatt speciális védőszellem szegődik a megjelölt személy mellé, s a kellő pillanatban a megfelelő módon fokozza szervezetének ellenállását a káros anyagokkal szemben. Az illető Méregellenállása 1-gyel nő minden E után.

Méregtelenítés

Típus: Kántálás

Mana pont: 8

Varázslás ideje: 1 kör

Hatótáv: Érintés

Időtartam: Végleges

Mágiaellenállás: nincs

A sámán ezzel a varázslattal bármilyen fajtájú mérget elűzhet valamely személyből vagy állatból, ha a varázslat erőssége eléri a mérge szintjét. A sámán hívására megjelenő szellemek mintegy kiszipolyozzák az áldozat testéből a meghatározott káros anyagot. A varázs pusztá kántálással végrehajtható, ennek tudható be gyorsasága.

Átkok

A sámánok átkai két fő csoportra oszthatóak: területre és tömegre ható átkokra. Mindkét esetben szellemeket hív a sámán, s ezen szellemek gondoskodnak átkának beteljesítésére. A területre ható átkok a boszorkánymesterek Démoni Birtok varázslatának kifinomultabb változatai: az adott területre átszűrődnek a Túlvilág (a Külső Démoni Síkok) ártó, gonosz hatásai. Ezen területek a Szellemvilágban posványként jelennek meg, de egyfajta sötét ködként az Asztrál és a Mentál Síkon is megpillanthatók. A terület növényeibe gyötrő démonok

költöznek, a varázslat határain belül a hozzáértő megérezheti a Külső Síkok kisugárzását, és megpillanthatja az asztrál- és mentáldémonokat.

A tömegekre ható átkok során a sámán gyöttrő, ártó szellemeket (asztrál- és mentáldémonokat) hív, akik beleköltöznek az áldozatba. Jelenlétük általában a boszorkánymesteri átkokéhoz hasonló hatással jár: legtöbbször rontások, mágikus betegségek fogannak meg átkozottakban.

A sámánok átkát megelőzni Termékenységgel, Óvással és Felruházással lehet, elhárítani pedig csak sámán Átoküzéssel. Más kasztok hagyományos átoküzése haszontalan, ezen átkoktól csak a papi exorció, a túlvilági lények üzése szabadíthatja meg az áldozatot. A különféle gonosztól védő varázslatok, a templomok felszentelt tere, időlegesen távol tartják az áldozatról az ártó szellemeket, ez idő alatt az átok hatása szünetel. Időtartamuk lejártával, vagy ha az áldozat elhagyja hatóterületüket, a szellemek rögtön visszatérnek, ilyenkor az illető újabb Mágiaellenállásra jogosult. A papi varázslatok minden esetben a szellemet megidéző sámánmágia erősségével kelnek birokra.

Az átkok megidézéséhez a sámánnak általában Szellemtáncot kell járnia. Mindazon személyek, akikre az átok kifejtené hatását (azaz akikbe a szellemek megkísérelnek beköltözni) Asztrális és Mentális Mágiaellenállást dobhatnak az átok-varázs erőssége ellen. Bármelyik sikere esetén az átok nem fogan meg, mivel a szellem kirekesztetik a testből.

Fertő

Típus: Szellemtánc

Mana pont: 35

Varázslás ideje: 5 perc

Hatótáv: 10 ynevi láb sugarú kör

Időtartam: Végleges

Mágiaellenállás: nincs

A Mocsárhoz igen hasonlós mágiaforma, mely szintén egy elmocsarasodott területet hoz létre. Ám ez a posvány betegségekhez hasonlóan lassan ugyan, de terjed, és amit elér, azt felemészti. Külső kinézetre nem tűnik annyira veszélyesnek, mint a Mocsár; nem fortyog, és nem lehel bűzös felhőket. Inkább egy óriási gombafertőzésnek látható, mely a földet vizenyössé, ingoványossá teszi, bármilyen is volt előtte. Való igaz, belefulladás nem lehet, aki átkelni igyekszik, csak derékig merülhet el a közepén. De a bemelegedőnek az első 5 ynevi lábán csak Aldennara (lásd ÚTK 183. old.) ellen kell körönként Egészségpróbát dobni. A továbbiakban már a levegőben láthatatlanul terjengő Burjánhalál ellen is. Mindkét betegségről elmondható, hogy jelen esetben mágikusnak számít, és semmilyen módon sem erősíthető. Burjánhalálnál bármely Képesség 0-ra csökkenése halálhoz vezet, és a beteg csak papi vagy sámán gyógyító mágiával kezelhető. A területen tartózkodóknál a Sebfertőzés esélye a négyszeresére növekszik. A fertő hetente minden irányba 3 ynevi láb távolságot terjed. Ha bármilyen növényt vagy szerves anyagot elér, azt pár perc alatt magába olvasztja. „Készítője” a terjedés irányát bármikor befolyásolhatja, viszont sebességét nem, és

megfékezni sem tudja, csak Átoküzéssel. Az átok feloldásának módja megegyezik a Sivárságnál leírtakkal. Ha ilyen területről fel is oldják az átkot, abból ennek ellenére továbbra is gonosz mágia fog sugározni – az állatok ösztönösen elkerülik, s a föld teljesen terméketlenné válik. Ha valaki ekkor rátéved e területre, köteles k6-tal dobni, és hatos dobás esetén a földből láthatatlanul felszivárgó Aldennara ellen kell Egészségpróbát tennie.

Lappangó nyavalya

Típus: Kántálás

Mana pont: 10

Varázslás ideje: 1 perc

Hatótáv: Érintés

Időtartam: 1 nap / E

Mágiaellenállás: Asztrális és Mentális

A varázslattal mágikus kórsággal ruházhat fel a sámán egy tárgyat. A betegség teljesen leplezett formában van jelen, így hát hagyományosan – mágia észlelésével – még a varázsló sem értesül jelenlétéről. Csak Asztrál és Mentál szemmel fedezhetők fel a tárgy mellé szegődött démonok.

A sámán egy általa választott bármilyen nem mágikus tárgyra rámondhatja e varázslatot, mely ezentúl leplezetten tárolja és hordozza a kórt. Bárki, aki az időtartam alatt az adott tárgyat megérinti, köteles Mágiaellenállást dobni, melynek sikertelensége esetén 1. szintű azonnal ható Nyavalyára emlékeztető betegségbe esik. A Nyavalya olyan leplezett mágikus betegség, mely az immunrendszert támadja meg, és a karaktert fizikailag kimerültté, gyengévé teszi, még más betegségekkel szemben is. Ha valaki elkapja a betegséget, Egészsége E-vel csökken csak fertőzések és betegségek ellen, az Immunrendszeri betegségekben leírtak minden tekintetben vonatkoznak rá. Az áldozat Ereje felére, Állóképessége kettővel, Gyorsasága és Ügyessége háromnegyedére csökken; KE-20, TE-30, VE-30, CÉ-10, ezen idő alatt képes varázsolni. Az átok a kérdéses tárgyon 1 nap/E ideig található, utána eloszlik. Akik ezen idő alatt elkapták a betegséget, azokon E hétig ül. Az átok csak sámánok alkalmazta átoküzéssel távolítható el, vagy papi exorcióval.

Mocsár

Típus: Szellemtánc

Mana pont: 30

Varázslás ideje: 3 perc

Hatótáv: 10 ynevi láb sugarú kör

Időtartam: Végleges

Mágiaellenállás: nincs

A sámán bármilyen területet teljesen elmocsarasíthat, akár pillanatok alatt is. A mocsár ránézésre is gonoszságot áraszt: néhol fortyog, máshol kavarog, s bűzös felhőktől páráll. Aki a mocsár területén tartózkodik, vagy akár csak 1 lábra megközelíti azt, Egészségpróbát köteles dobni Aldennara ellen, körönként. A betegség jelen esetben mágikusnak számít és semmilyen módon nem erősíthető. A mocsár középpontjától mért 1 ynevi láb sugarú körön belül 90%

az esélye annak, hogy valakit végképp magába ránt a gonosz massa. Ez az esély kifelé haladva ynevi lábanként 10%-kal csökken. Tehát: aki képes belemérülni a posványba, és a középpontot 9 lábra megközelíteni, az 10% eséllyel örökre ott is marad, és lassan elnyeli a sötétség. Erőpróbát, és egyáltalán, bármilyen próbát dobni a közvetlen szabadulásra lehetetlenség, mivel aki sokat mozgolódik, az még lejjebb süllyed az enyészetben, siettetve halálát. Menekülni csak a társak által bedobott kötéllel lehetséges, ha a szerencsétlen el tudja azt kapni. A menekülés ideje is véges: 9 körön túl mindent és mindenkit elnyel a mocsár. Nehézvértet viselőknél ez az érték feleződik.

A mocsár területén tartózkodók Sebfertőzésre való esélye a duplájára növekszik. Az átok feloldásának módja megegyezik a Sivárságnál leírtakkal, azonban az átoktól mentesített területen a továbbiakban soha nem termő fekete, porszerű talaj keseríti el az arra járókat.

Növényi kórság

Típus: Szellemtánc

Mana pont: 2

Varázslás ideje: 6 kör

Hatótáv: 1 ynevi láb sugarú kör

Időtartam: Végleges

Mágiaellenállás: nincs

A varázslattal csak növények fertőzhetőek meg. Ettől kezdve egy különös mágikus betegség pusztítja a flórát. A levelek foltokban elsárgulnak, némely összefonnyad és le is esik. A növények ugyan életben maradnak, de termést az idényben már nem hoznak, éppen csak vegetálnak. E növények mind állati, mind pedig emberi fogyasztásra alkalmatlanná válnak. A betegség másik sajátossága, hogy terjed. A terjedést sok tényező befolyásolja: csapadékosabb, páradúsabb, naposabb területen, sűrűbb növényzetben jobban terjed. A terjedés mértéke 1-5-ig adható a fentiek ismeretében, mely szám ynevi lábban megmutatja a hetenkénti terjedést – ezt mindenképpen a KM határozza meg. A terjedés irányát nem lehet befolyásolni és kiismerni sem, teljesen változó:

Dobás	Irány
1	Észak
2	Északkelet
3	Kelet
4	Délkelet
5	Dél
6	Délnyugat
7	Nyugat
8	Északnyugat
9-10	A betegség nem terjed az adott héten, stagnál

A varázslat nagy hátránya hogy a hideg és a hosszan tartó időjárás változás megszünteti, így a hideg – vagy egyes helyeken az esős – évszak beálltával a növényekkel együtt odavész. Jövőre már egészséges növények hozzák a termést. A betegség a fertőzött mező felégetésével is elpusztítható, vagy megakadályozható a továbbterjedés. Ha a betegség terjedése közben nem le

közvetlenül növényre, úgy a fertőzés terjedése leáll. Tehát sziklás, homokos, sivatagos vidéken nem érdemes próbálkozni a terjesztésével. Viszont legelőkön, szántóföldeken, gyümölcsösökben fokozottan fejti ki hatását. A vész a papok és a sámánok átokküzésével könnyen eltávolítható. Az átok elűzése után a növényzet új erőre kap, és ha van még ideje, meghozza termését is. Már fertőzött termések fogyaszthatóvá még az átok elűzésével sem tehetők.

Sivárság

Típus: Szellemtánc

Mana pont: 4

Varázslás ideje: 6 kör

Hatótáv: 10 ynevi láb sugarú kör

Időtartam: Végleges

Mágiaellenállás: nincs

A varázslattal a sámán egy adott területet átkozhat meg. Ettől kezdve az érintett területen minden anyagcsere folyamat leáll, beleértve a rajta tenyésző növények tápanyagfelvételét is. Ez a talaj elszikesedését, ezzel egy időben a növényes sárgulását, fonnyadását, később a talaj teljes elsivatagosodását, és a növények teljes kiszáradását eredményezi. Az átokkal sújtott területet semmiféle földművelő módszerrel nem lehet kezelni (öntözés, trágyázás). A földbe vetett növényi magvak elszáradnak, a lehullott eső nyom nélkül eltűnik, mintha a föld beszippantaná. A varázslat igen kellemetlenül hat a gazdagon termő vidékeken és dús legelőkön. A megátkozott területről csak papok vagy sámánok távolíthatják el az átkot, más kasztok átokküzése nem elegendő. Az átok elűzése után még három hét regenerálódásra van szüksége az adott földnek, a bekerült magvak csak ezek után indulnak fejlődésnek és sarjadnak ki.

Vízmérgezés

Típus: Szellemtánc

Mana pont: 15

Varázslás ideje: 3 perc

Hatótáv: Érintés

Időtartam: Végleges

Mágiaellenállás: nincs

Kutak, kisebb állóvizek megmérgezésére tökéletesen alkalmas mágiaforma. A varázslat létrejöttéhez meg kell érinteni a víz felszínét, de elég az is, ha a sámán a varázslatot egy kődarabra – vagy bármi másra – mondja rá, és azt utána hajítja be a vízbe. A víz ezek után pár pillanatra sárgás-zöldes átlátszatlan állagot vesz fel. De szaga nem változik. Bármely élőlény számára fogyasztásra alkalmatlan. Kisebb állatoknál nagy mennyiségű elhullást, nagyobb állatoknál néha elhullást, de inkább hosszú rosszulletet eredményez. Bárki, aki iszik belőle, köteles Egészség-próbát dobni 1. szintű azonnal ható Rosszulletet okozó mágikus mérge ellen, melynek tünetei az emésztőrendszerben jelentkeznek. A mérge 1k6 napig fejti ki hatását. A víz nagy hátránya, hogy itatja magát. Mivel aki egyszer már ivott belőle, az csak szomjasabb lesz tőle. És ha nincs tiszta víz a közelben – márpedig kietlen pusztákon nemigen szokott

lenni – akkor inni is fog belőle, ha elvétí mind Akaraterő-, mind Állóképesség-próbáját. Teszi ezt még akkor is, ha biztosan tudja, hogy a víz mérgezett. E fenti szabályok állatokra is igazak, csak ők semmiképpen nem tudnak ellenállni a csábításnak, akár meg is vadulhatnak. Kisebb állatok esetében 2, nagyobb állatok esetében (ló, marha) 4, ember esetében 5 alkalom (ívás) elegendő – a felgyülemlett mérge mennyisége miatt a halál beálltához; igaz ez még akkor is, ha netán az összes próbája sikeres volt az illetőnek. Az sem mindegy, hogy ki mennyit iszik a vízből, mert aki többet, az hamarabb szomjazik meg újfent, de ez már a KM-re van bízva. A megmérgezhető kút nagysága bármekkora lehet. A megmérgezhető nyílt állóvíz (tó, tó, itató) nagysága: 5 ynevi láb/E sugarú kör. Amennyiben a víz felülete sugárirányban 5 ynevi lábnál nagyobb a varázslat hatáskörétől, úgy a mérge szintje esik egy fokozatot, az Akaraterő és Állóképesség próbához plusz 1 adódik, illetve a kritikus felhasználási (ívási) alkalmak is kitolódnak eggyel-eggyel. Ennek megfelelően minden újabb 5 ynevi láb + 1-es módosítót jelent. Az átok papok és sámánok átoküzésével semlegesíthető.

Tömegre ható átkok

Elmecsapás

Típus: Szellemtánc

Mana pont: 1

Varázslás ideje: 6 kör

Hatótáv: aki látja és hallja is a sámánt (max. 100 láb)

Időtartam: 2 óra / szint

Mágiaellenállás: Asztrális

A hittérítő papok által legjobban rettegett varázslat, mivel istenük egyik megnyilvánulását – a Kegye pontokat – elérhetetlenné teszi számukra; de igaz ez minden varázshasználóra – és mint utóbb kiderült: Pszi-alkalmazóra is. A beköltöző szellemet az áldozat nem érzékeli, csak akkor döbben rá az átok jelentőségére, mikor Kegye- vagy Mana pontjaihoz kíván nyúlni. A sámánok ezt egymásra alkalmazták előszeretettel, de mikor megjelentek a hittérítő papok, kiderült, hogy esetükben is hatásos. A papok tapasztalatai alapján azonban kiviláglott még egy apró mellékhatás is: a Pszi is elérhetetlen az elme számára. A varázslat tulajdonképpen Szellemtánc közben elkiáltott parancsszó, ha valaki ezt varázslata létrehozása közben hallja, úgy az azonnal megszűnik – soha nem jön létre –, és a Kegye- vagy Mana pontok elvesznek. Az áldozat Kegye-, Mana- és Pszi-pontjai nyomtalanul elvesznek, a benne lakozó szellem minden szellemi és mágikus energiát kiszípolyoz elméjéből. Ez az állapot nem tart örökké, mindössze addig, míg a szellem az áldozatban lakozik, azaz az okozó sámán TSz-ének kétszerese órán át. Az időtartam lejártá előtt csak sámán átoküzéssel lehet eltávolítani, vagy (a varázslattal azonos E) papi exorcióval (ördög-, démonüzés, túlvilági lények üzése).

Gyötrő kórság

Típus: Szellemtánc

Mana pont: 33

Varázslás ideje: 6 kör

Hatótáv: Lásd a leírást!

Időtartam: 3 hét + 1 hét / szint

Mágiaellenállás: Asztrális

A varázslattal – amely nem erősíthető – közönséges állatok fertőzhetőek meg. A Sámán által megidézett szellemek (Asztráldémonok) beköltöznek az áldozat testébe és az időtartam lejártáig gyötrik. Ezt az áldozat (állat) kízó kedélybetegként éli meg, mely először levertséget, fásultságot hoz az állatokra. Takarmány (élelem), fogyasztásuk visszaesik, lefognak. Ugyanígy visszaesik minden hozamuk is (tej, tojás, hús). És ez még csak a kisebbik probléma, mivel az állatok bármely része (hús, tojás, tej, szőr, toll, bőr) fogyaszthatatlanná válik; a hús bűdös lesz, a tojások bezápnak, a tej megsavanyodik, a szőr és a bőr szétmállik. Ha az állatok lefogytak, már semmilyen terhet nem képesek cipelni, éppen csak lézengenek, lovak esetében lovagolni sem lehet rajtuk. A lesóványodás viszonylag hamar bekövetkezik (1-1.5 hét) és ezek után az állatok csökönnyössé, kezelhetetlenné válnak, ha ingerlik őket meg is vadulhatnak.

A betegség másik különlegessége, hogy terjed. A kórság csak akkor terjed, ha az állatok testközébe vannak (csordában, ménesben, nyájban, alomban, ölban, karámban), tehát ha elkülönítik őket, a betegség megállítható – de ezzel a hozzá nem értők aligha vannak tisztában. Az átok terjesztéséhez az állatoknak 100 ynevi láb sugarú körön belül kell tartózkodnia. Az időtartam lejártá után az állatok lassan (kb. 2 hét alatt) felépülnek – visszaállnak eredeti hozamukhoz. Azok az állatok, amelyek már egyszer elkapták a kórt – és felgyógyultak, – 3 hétig immunisak a fertőzésre. A kór semmiféle betegség érzékeléssel nem fedezhető fel, és nem ismerhető ki, hiszen nem betegség. Sámánok átoküzésével vagy papi exorcióval távolítható el az időtartam lejártá előtt.

Halálsikoly

Típus: Szellemtánc

Mana pont: 2

Varázslás ideje: 6 kör

Hatótáv: Lásd a leírást!

Időtartam: 1 nap / szint

Mágiaellenállás: Asztrális és Mentális

Nagyhatalmú varázslat, mely enyhén szólva megtizedeli az ellenség és néha a sámán embereinek sorát is. A varázslat félelmetes sikoly, melyet Szellemtánc közben adhat ki a sámán. A sikoly ideje alatt a sámán teste kapuként szolgál a Túlvilág és a Földvilág között, s az ezen átáramló anyagatlan démonok lecsapnak az 5 ynevi láb sugarú körön belül állókra. Hatalmas mennyiségben jelennek meg, s oly borzalmakat szabadítanak áldozataikra, melyek azonnali halálhoz vezetnek – ha az illető elvétí bármelyik Mágiaellenállását a varázslat erőssége ellen. A sikoly

orkánszerűen söpör végig a sámán körül; az öt ynevi lábánál távolabb, de tizenöt-nél közelebb tartózkodók is kötelesek Asztrális és Mentális Mágia-ellenállást dobni. Aki csak az egyik, vagy egyik Mágia-ellenállását sem vétette el, az mindössze agyát, testét, és a dobhártyáját szaggató kint érzi, miáltal minden 2E után k6 Fp-t veszít el. 20E-től a kín az elmét és a testet is görcsbe rántja, 2 körön át; ezalatt az áldozatok semmit nem cselekedhetnek, nem harcolhatnak, nem varázsolhatnak, Pszit sem használhatnak. A sérülés csak akkor gyógyítható/gyógyulható, ha az átok időtartama lejárt (1 nap/TSz). Előtte csak sámán átoküzéssel, vagy papi exorcióval (Túlvilági lények üzése) üzhetőek el a hátra maradt gyötrő szellemek.

30E-től, aki mindkettőt elvétette, annak tudata az elszennvedett sokktól meghasad, további életében mindentől rettegő szellemi roncs lesz – a legtöbb esetben félénk kisgyermeknek képzelet magát. Szeme ürességet sugároz, melyben néha fellángol az örület tüze.

A tizenöt ynevi láb sugarú körön kívül tartózkodó csendes szemlélődő köteles Akaraterő-próbát dobni. Ha elvétette, úgy inaszakadtából menekülni kezd a sámán elől, és E óráig meg sem meri közelíteni.

Nyavalya

Típus: Szellemtánc

Mana pont: 10

Varázslás ideje: 6 kör

Hatótáv: aki látja és hallja is a sámánt (max. 100 láb)

Időtartam: 1 hét / szint

Mágiaellenállás: Egészségpróba

A varázslat által az áldozatba költöző szellem legyengíti a testet, amit az illető nyavalyaként él meg. A betegség leplezett, 1. szintű, azonnal ható. Az immunrendszert támadja meg, az áldozatot fizikailag kimerültté, gyengévé, a betegségekkel szemben védtelenné teszi. Egészsége E-vel csökken a fertőzések és betegségek ellen, és az Immunrendszeri betegségekben leírtak vonatkoznak rá. A fertőzött karaktert minden lehetséges betegség megtámadja, s ha Egészségpróbája sikertelen, az máris egy kategóriával súlyosabb állapotot jelent. Az áldozat Ereje felére, Állóképessége kettővel, Gyorsasága és Ügyessége háromnegyedére csökken; KÉ -20, TÉ -30, VE -30, CE 10, de varázsolni képes. A betegség leplezett, ennek megfelelően semmilyen mágiaérzékelés nem mutatja ki, kivéve a sámánok használta átokfejtést, így csak papi exorcióval vagy sámánok alkalmazta átoküzéssel lehet eltávolítani az időtartam lejártá előtt. A varázslat annyi hétig sújtja az áldozatot, ahányadik Tapasztalati Szintű az okozó sámán.

Örület

Típus: Kántálás

Mana pont: 3

Varázslás ideje: 1 szegmens

Hatótáv: akik látják és hallják is őt (max. 100 láb)

Időtartam: 1 hét / szint

Mágiaellenállás: Asztrális és Mentális

A varázslattal alacsony Tapasztalati Szintű, nagyszámú ellenfél legyőzésére van mód. Inkább csak szolgák, csatlósok, kísérők, közkatonák ellen hatásos. Mindazok, akik elvétik Asztrális és Mentális Mágia-ellenállásukat is, a varázslat hatása alá kerülnek, és az időtartam lejártáig az átok rajtuk ül, ha csak időnek előtte valamely pap vagy sámán el nem úzi. A varázslat szellemet költöztet az áldozatba, mely örületet hoz rá. (Ez leginkább olyan Tudatlanság-mozaikra hasonlít, melyet különféle Asztrál-mozaikok követnek.) A hatás következő: az áldozat elméje lebénul. Képtelen mérlegelni, gondolkodni; pusztán indulatai, érzelmei, vágyai irányítják. Az egyik pillanatban sír, a másikban kacag; elvakultan imádja barátait, társait, aztán a következő pillanatban habzó szájjal, fegyverrel a kézben ront rájuk, és teljes szívéből gyűlöli őket. Az áldozat teljesen kiszámíthatatlanná válik, bárkire ráronthat (még a sámánra is), de megeshet, hogy visszahúzódik a sarokba. A hatás mindenkinél más, az eldöntését és leírását a KM fantáziájára bízunk.

Szemmel verés

Típus: Kántálás

Mana pont: 2

Varázslás ideje: 4 szegmens

Hatótáv: Lásd a leírást!

Időtartam: 1 hét / szint

Mágiaellenállás: Mentális

A nomád törzsekben rettegett varázslat. A Sámán a bűvös igék elkántálása után 30 ynevi láb sugarú körön belül, akire ránéz – és ha a sámán is úgy óhajtja – köteles mentális Mágiaellenállást dobni Szemmel verés ellen. Fontos, hogy a sámánnak kívánnia kell a varázslat teljesülését. A sámán tekintetének hídján szellemek (Mentáldémonok) törnek az áldozatra, s az időtartam lejártáig beleköltöznek. Egészségét, Állóképességét, Akaraterjét és Asztrálját 5-tel csökkentik, ami a kapcsolatos értékekben is megmutatkozik. Bármelyik érték nullára csökkenése halálhoz vezet! Az előzőeken kívül az átok levertséget, búskomorságot, néha érthetetlen ingerültséget okoz, az áldozat úgy érzi, hogy üldözi a balszerencse, elhagyták az istenek, letargikussá, agresszívvé válik. És nem is jár messze a valóságtól, ugyanis a fentiek értelmében minden kockadobáskor – bármely céllal is végezze – köteles k6-tal dobni, ez az érték levonódik vagy hozzáadódik a természetes kockadobáshoz – attól függően, hogy melyik kedvezőtlenebb, így nem érhető el 00-ás dobás, de még a Képesség- és Százalékos Képzettség-próbák teljesítése is nehézségekbe ütközhet.

Az átok-kór annyi hétig ül az áldozaton, amennyi az okozó sámán Szintje, ennél korábban csak a sámánok alkalmazta átoküzéssel távolítható el.

Idéző Mágia

A sámán kaszt egyik erőssége. Más kasztokhoz képest hamarabb, kisebb energia ráfordításával képesek szellemeket, lelkeket és démonokat idézni. E mágiaforma feltehetőleg azok egyike, melyet a sámánok

a Démonikus Óbirodalomból örökölték át. A hosszú évezredek alatt eredete és működésének elve feledésbe merült, mára csak a mesterről tanítványra szálló rítus maradt meg. A sámánok nem tudják és nem is kutatják, honnan származik, miként működik e mágiaforma, megelégszenek a használatával.

Az érthetőség kedvéért a szellemeket (melyek lelkek, élőhalottak és démonok) Abdul al Sahred Necrografiája szerint vettük számba – nem mintha a sámánok valaha is hallottak volna a hírheft mágusról és munkájáról. Az Idéző mágiáknál követelmény, hogy annyi Ép-nyi áldozatot kell a sámánnak bemutatni, amennyi a megidézendő entitás maximális Ép-je.

Ha a sámán bármi okból kifolyólag eszméletét veszti – míg a teremtmény az uralma alatt tartózkodik – úgy az általa idézett lény azonnal visszatér a saját síkjára. Ez történik akkor is, ha idézés közben ájul el. A sámán által megidézett bármely lényre (kísértet, lélek, démon, Asztrál- és Mentálszellem) igaz, hogy a megidézőtől – a parancsára – maximálisan 1 ynevi mérföldnyire távolodhat el, mivel az idéző hatalma idáig terjed ki rá.

Kísértetek: A sámánok a megidézett kísérteteket bármire felhasználhatják. Amint a megidézett lény megjelenik, a sámán és kísértete között telepátiához hasonló kapcsolat alakul ki. Tehát gondolati úton kommunikálhatnak, vagy felidézett képeket közölhetnek bármiféle összpontosítás nélkül – a távolság jelen esetben nem számít. Intelligensek, ezért összetett feladatok végrehajtására is képesek, segíthetik a sámánt és társait harc vagy bármely feladat megoldásánál. Ismereteiknek megfelelően képesek válaszolni a feltett kérdésekre. A megidézett lények legjobb tudásuk szerint segítik a sámánt – de csak a sámánt, másokon keresztül néznek, utasításait figyelembe sem veszik – neki soha nem szegülnek ellen. Tehát a megjelent kísértet egy a sámán által programozott intelligens szervnek feleltethető meg. A kísértetek megidézése a démonokéhoz hasonlóan zajlik.

Démonok: A démonokra illetve az Asztrál- és Mentálszellemekre is a kísértetek fejezetben leírtak igazak! Démonidézésnél a sámánnak nincs lehetősége újra feltöltenie az elméjét Mana pontokkal az áldozat és az idézés között – mivel az Áldozat bemutatását és a mágikus csatorna megnyitását ugyanazon Szellemtánc alatt hajtja végre, nincs szünet a két varázs között! A sámán első Tapasztalati Szinten csak a démonok létezését és hatalmi tagozódásukat ismeri. Érkezésük helyéről az ő esetükben is csak azt tudja, hogy Zherlig Kán egyik Démoni Síkjáról jönnek. Később a Közös Sámántudatban bővítheti ismereteit, és ennek köszönhetően lesz képes megidézni őket. Ismeretei, de nagyobb részt varázslatai jóvoltából az idéző sámánnak nem eshet bántódása, még a legvérengzőbb, leggonoszabb démon megidézésekor sem. A rituálé ugyanis áldozatbemutatással van egybekötve. A sámán mágikus csatornát nyit a Külső Démoni Síkokra, és az áldozat életerejére e csatornán keresztül távozik az adott démonhoz. A sámánok úgy vélik, hogy a démonok lelkeket is fogyasztanak, és az áldozat lelkét is így emésztik el. Ezzel a rítussal mintegy kiengesztelik és lekenyerezik az adott teremtményt. Így már érthetővé válik, miért nincs szüksége a sámánnak még a

démonhercegek megidézésekor sem védőkörre, sem kirekesztőkörökre. A megjelenő démon ugyanis teljesíti parancsait.

Lélek: Ha valaki meghal a törzsben, a sámán feladata a lelkének elvezetése a Túlvilágra – szellemsegítőállata segítségével. Ezt Szellemtáncal hajtja végre. A sámán a hitvilága szerinti Túlvilágot ismeri, ahonnan képes megidézni az adott lelket. Hogy egy lélek milyen testben (formában) született újjá, azt megtudhatja egy másik lélek megkérdezésével, bár ez nem mindig sikerül. Ezen ismereteket is a Közös Sámántudatban sajátíthatja el. A lélek megidézését a démonidézéshez hasonlóan hajtják végre.

Hívás – Alsórendű démonok (démon)

Típus: Szellemtánc

Mana pont: 50

Varázslás ideje: 23 perc

Hatótáv: nincs

Időtartam: 4 perc / szint

Mágiaellenállás: nincs

20 Ép-nél kevesebbel rendelkező – alsórendű – démonok idézhetőek meg e rítussal. A varázslat áldozattal kezdődik, melyben a sámán a feláldozott állat lelkét, és életerejét a megidézendő démonnak ajánlja. A sámán a Szellemtáncot tovább folytatva belép a rítus második részébe, melyben mágikus csatornát nyit a megfelelő Külső Síkra – az adott démonhoz. E csatornán aztán eljuttatja az „ajándékát” – a lelket és az életerejét – a démonhoz. Ő miután azt felfalta, azon nyomban megjelenik az Elsődleges Anyagi Síkon. Az áldozat jelen esetben mindenképpen nagytestű állat kell, hogy legyen, tehát: ló, marha, szamár, öszvér, szarvas, medve stb.; de akár ember is lehet. Az áldozatnak jó állapotban – életerősnek – kell lennie, ha netán nem így van, akkor a démon elnyeli ugyan a szerencsétlen préda Életerejét és Lelkét, de nem fog megjelenni. A sámán az adott démont Tapasztalati Szintenként 4 perccig tudja az uralma alatt tartani. Ezen idő alatt a démon az Idéző mágia bevezetőjében leírtak szerint viselkedik. Az idő lejártával haladéktalanul visszatér saját Síkjára. A varázslat végrehajtásához a sámánnak rendelkeznie kell a Démonológia képzettség 1. fokával.

Hívás – Démonhercegek (démon)

Típus: Szellemtánc

Mana pont: 100

Varázslás ideje: 23 perc

Hatótáv: nincs

Időtartam: 1 perc / szint

Mágiaellenállás: nincs

A 120 Ép-nél többel rendelkező démonok, tehát démonhercegek idézhetőek meg e varázslat segítségével. Ehhez is emberáldozat szükséges, melyben a sámán saját életerejét is kell, hogy felhasználja. Az áldozat során a sámán k6+5 Ép-t veszít. 4 Ép alatt az idéző köteles Állóképesség-próbát dobni, – amit ha elvét, elveszíti az eszméletét, miáltal a varázslat megszakad. A megjelenő démonherceg a sámán Tapasztalati Szintjének megfelelő perccig követi az idéző

utasításait. A varázslat végrehajtásához a sámánnak rendelkeznie kell a Démonológia képzettség 4. fokával.

Hívás – Démonurak (démon)

Típus: Szellemtánc

Mana pont: 80

Varázslás ideje: 23 perc

Hatótáv: nincs

Időtartam: 2 perc / szint

Mágiaellenállás: nincs

A 120 Ép-nél kevesebbel rendelkező démonok – démonurak – idézhetőek meg a varázslattal. Emberáldozat bemutatása szükséges a létrejöttéhez, mely itt is követeli az idéző vérét is. A sámán a rítus során k6+1 Ép-t veszít. A sámán figyelmébe ajánljuk, hogy 4 Ép alatt Állóképesség-próbát kell tennie, amit ha elvét, elveszíti az eszméletét. Ekkor az áldozathoz szükséges Mp-k, Ép-k és Fp-k elvesznek, viszont az idézéshez szükséges 80 Mp megmarad. A megidézett démonúr TSz-enként 2 percig követi a sámán utasításait, utána távozik. A varázslat végrehajtásához a sámánnak rendelkeznie kell a Démonológia képzettség 3. fokával.

Hívás – Elhunytak lelke (lélek)

Típus: Szellemtánc

Mana pont: 66

Varázslás ideje: 23 perc

Hatótáv: nincs

Időtartam: 5 perc / szint

Mágiaellenállás: nincs

E varázslat segítségével a sámán egy halott lelkét idézheti meg. A varázslótól eltérően a sámánnak elég csak a megidézendő teljes nevét tudnia, és nem kell, hogy rendelkezzen a lélek utolsó testének valamely csontjával vagy kedves, személyes holmijával. A varázslat áldozattal kezdődik, ezt a Szellemtánc megszakítása nélkül követi a hívó rítus. Az áldozat csak fehér ló lehet – egyes törzseknél vagy alkalmakkor ember, ha ez nem így van, úgy a lélek meg sem jelenik. A megjelenő lelket a sámán nem látja, viszont a varázslathoz felhasznált Szellemtáncal képes vele kommunikálni – mintha csak beszélgetnének. A lélek a sámán Tapasztalati Szintje-szer 5 percig van jelen, utána távozik valamely Külső Síkra. A varázslat végrehajtásához a sámánnak rendelkeznie kell a Nekromancia képzettség 5. fokával.

Hívás – Közrendű démonok (démon)

Típus: Szellemtánc

Mana pont: 65

Varázslás ideje: 23 perc

Hatótáv: nincs

Időtartam: 3 perc / szint

Mágiaellenállás: nincs

50 Ép-nél kevesebbel rendelkező – közrendű – démonok idézhetőek meg e rítussal. A varázslat áldozat bemutatásával kezdődik. Egy közrendű démon megidézéséhez a sámánnak embervért kell áldoznia. Ezt Szellemtánc alatt a mágikus csatorna megnyitása követi

és a démon azonnal megjelenik. Tapasztalati Szintenként 3 percig teljesíti a sámán minden utasítását. Az idő lejártával nyomban eltűnik. A varázslat végrehajtásához a sámánnak rendelkeznie kell a Démonológia képzettség 2. fokával.

Szólítás Asztrál-, Mentálszellemek

Típus: Szellemtánc

Mana pont: 15

Varázslás ideje: 6 kör

Hatótáv: nincs

Időtartam: 4 perc / szint

Mágiaellenállás: nincs

A varázslat lehetőséget nyújt Asztrál- vagy Mentálszellemek megidézésére. A Sámán előre csak a lény síkját határozhatja meg, fáját nem. Az így megidézett lény teljesíti a telepátia útján küldött utasításokat. Az időtartam lejártá után visszatér saját Síkjára.

Szólítás – Kóborló dögök (kísértet)

Típus: Szellemtánc

Mana pont: 33

Varázslás ideje: 11 kör

Hatótáv: nincs

Időtartam: 5 perc / szint

Mágiaellenállás: nincs

A Necrografia III. osztálya szerinti lelket – kóborló dögöt – idézhet meg a Sámán ezen varázslattal. Mint az összes idéző varázsnak, ennek is elengedhetetlen része az áldozat. Az így megidézett kísértetet Tapasztalati Szintenként 5 percig tudja az Elsődleges Anyagi Síkon tartani a sámán. A varázslat végrehajtásához a sámánnak rendelkeznie kell a Nekromancia képzettség 3. fokával.

Szólítás – Lidércek (kísértet)

Típus: Szellemtánc

Mana pont: 44

Varázslás ideje: 13 kör

Hatótáv: nincs

Időtartam: 4 perc / szint

Mágiaellenállás: nincs

A varázslattal a sámán a Necrografia szerinti IV. osztályú kísértetet, tehát lidércet idézhet meg. Az idézést Szellemtánc alatt kell végrehajtani és megfelelő áldozatot bemutatni. A megidézett teremtmény Tapasztalati Szintenként 4 percig teljesíti a sámán minden parancsát legjobb tudása szerint. Az idő lejártával, vagy ha a sámán előbb elbocsátja, minden nyom nélkül eltűnik. A varázslat végrehajtásához a sámánnak rendelkeznie kell a Nekromancia képzettség 4. fokával.

Szólítás – Szellemek (kísértet)

Típus: Szellemtánc

Mana pont: 44

Varázslás ideje: 15 kör

Hatótáv: nincs

Időtartam: 3 perc / szint

Mágiaellenállás: nincs

A sámán ezen varázslattal a Necrografia IV. osztályába tartozó szellemet idézhet meg. Ezt az idézést is Szellemtánc alatt hajtja végre áldozatbemutatással. Az idézett kreatúra felett Tapasztalati Szintenként 3 percig van uralma a sámánnak. A varázslat végrehajtásához a sámánnak rendelkeznie kell a Nekromancia képzettség 4. fokával.

Szabad Mágia

Ide olyan mágiaformák tartoznak, melyek egyetlen másik csoportba sem sorolhatóak. Ezek vagy véletlenszerűen, vagy hosszas kísérletezések során fejlődtek ki.

Átváltozás

Típus: Szellemtánc

Mana pont: 53

Varázslás ideje: 20 kör

Hatótáv: Önmaga

Időtartam: 1 óra / szint

Mágiaellenállás: nincs

A sámán ezen varázslat segítségével képes átváltozni állatokká. A rituálét Szellemtánc alatt hajtja végre, és a végén pár pillanat alatt játszódik le az átalakulás. Csak a sámán teste változik át, ruhái és felszerelése nem; így tanácsos a varázslatot meztelenül végeznie, mert az átváltozás során ruhái szétszakadhatnak, megsérülhetnek. A sámán farkassá, medvévé, tigrissé, oroszlánná, valamilyen kis erdei emlőssé (menyét, egér, görény), vagy bármiféle ragadozó madárrá változhat – ez utóbbi lehet sólyom, bagoly, sas, ölyv, keselyű, stb. Az átváltozott sámán az adott állat tulajdonságaival és harci értékeivel rendelkezik. Nem ez áll viszont Ép-ire és Fp-ire, amelyek mindenkor a sajátjai. Ha új bőrében meghal, vagy a varázslat ideje lejár, úgy azon nyomban visszaváltozik. Természetesen az átváltozott alakban szerzett sebek mindenkor meglátszódnak az emberi testen is. Például ha a sámán medvévé változik, és ekkor levágják az egyik mancsát, akkor visszaváltozva hiányozni fog a keze. Átalakulva nem lehet varázsolni, mindössze beszünetelni lehet a varázst, ezáltal azonnal megkezdődik a visszaalakulás, mely – az átalakuláshoz hasonlóan – kb. 1 körig tart.

Delej

Típus: Szellemtánc

Mana pont: 5 / E (de minimum 6 E)

Varázslás ideje: 6 kör

Hatótáv: Lásd a leírást!

Időtartam: 3 kör / szint

Mágiaellenállás: nincs

A sámán a Szellemtánc egy különösen kimerítő formájával – és természetesen a befektetett Mp-kel – furcsa pajzsot hoz létre. A pajzs egyfajta kapu, melyen

át a mágikus energiák – és csak azok – visszaáramlanak a Szellem Síkra, ahol azt a szellemek a sámán javára fordítják. Ennek hatása kétféleképpen mutatkozik meg, a sámán választja meg, miként.

Az első módnál a sámán teste bármilyen, az időtartam alatt rá mondott mágiát elnyeli, ha annak erőssége kevesebb a Delej E-jénél. Így a varázslat nem képes rá kifejteni hatását. Ha a reá használt mágiák összevont Mana pontjai elérik a 30-at, akkor 1 szegmensben belül 1E erejű Villámaura jelenik meg a teste körül. Az Aura az időtartam végéig övezi a sámánt. Bárki, aki az így felvértezett sámánhoz hozzáér, vagy akiket ő érint meg, lk10 Sp-t veszítenek. Ugyanez történik azzal is, aki fém kézfegyverrel sikeres támadást hajt végre ellene, s nem gondoskodott fegyvere szigeteléséről. A sámán a varázslattal támadhat is. Az Aura ereje minden plusz 5, a sámánra mondott Mana ponttal növekszik. Tehát 35 Mp-nél 2E erejű, 40 Mp-nél 3E erejű, 45 Mp-nél 4E erejű, stb. Ennek megfelelően természetesen a sebzés is növekszik, minden plusz E-vel lk10-zel. Az időtartam lejártával az aura azonnal megszűnik.

A másik felhasználási módnál a sámán az időtartam alatt rá alkalmazott mágiák Mana pontjait összegyűjti. Természetesen az alkalmazott varázslatok ebben az esetben sem fejtik ki hatásukat, csak ha erősségük nagyobb a Delej E-jénél. A varázslat csak akkor válik felhasználhatóvá, ha már legalább 40 Mp összegyűlt. A sámán a tudatával érzi az összegyűlt Mp-k erejét – az első felhasználási módhoz hasonlóan, de ha a varázslatot mégis a minimálisan kellő mennyiség előtt szeretné használni, úgy semmi nem jön létre, de a felhalmozott potenciál megmarad, és tovább töltődik. Amikor a felhalmozott Mana pontok elérik a 40-et, azt a sámán megérzi, és ettől a pillanattól kezdve az időtartamon belül bármikor aktivizálhat egy 1E erejű kavargó villámörvényt, mely a testéből csap ki. Ez a villámörvény embermagasságú, 15 ynevi láb sugarú körön belül élőlényről élőlényre járva, pillanatok alatt mindenkin, egyenként 3kl0 Sp-t sebez. Természetesen a sámánban nem tesz kárt. A varázslatot gondolati úton azonnal, – 1 szegmensben belül – aktivizálhatja. A villámörvény igen félelmetes, villámmelvék, szikrák, kisülések csapnak ki belőle, nagy zajhatással jár. Ez a látvány, a hang és a levegőben felgyülemlött – majdnem tapintható – nyers energia megnyilvánulása mindenkit sokkol a hatósugáron belül. Nincs esélyük kiugrani, elszaladni, bármilyen Képességpróbát tenni. Aki a hatósugáron kívül van, az köteles Akaraterő-próbát dobni, ha elvétí, elmenekül a sámán elől. Minden összegyűjtött plusz 10 Mp még 1E erősséget, s vele együtt lk10 sebzést jelent. Tehát 50 Mp-nél a varázslatnak 2E ereje, és 4kl0 sebzése lesz és így tovább. Elképzelhető, hogy ha a Sámán sokáig kivár, mindenkit ájulásba sebez. A varázslatot az időtartamon belül egyszer lehet aktivizálni.

A varázslat két formája egyszerre nem alkalmazható. Ha az időtartamon belül az alapvetően szükséges Mp-k nem gyűlnek össze, úgy a varázslatba befektetett Mp-k és Fp-k elvesznek, és semmi nem jön létre. Ha a mágiát nem közvetlenül a sámánra alkalmazzák, hanem 3 láb sugarú körön belül álló társaira és követőire is – tehát a

csoportra, úgy azt is elnyeli a sámán tudata – mint egy mágikus villámhárító. Ilyen varázslat például egy Tűzkitörés, mely az egész csapatra hat. Ha csak az egyik társára mondják az ártó igéket, úgy azt nem vezeti el, például Tűznyíl valamelyik követőre. A sebzések megállapításánál a boszorkánymesteri mágia Villámmágia fejezetét kell alapul venni.

Engedelmesség – állat

Típus: Kántálás

Mana pont: 15

Varázslás ideje: 1 kör

Hatótáv: 20 ynevi láb sugarú kör

Időtartam: 5 perc

Mágiaellenállás: nincs

Mindenben megegyezik a Szakrális mágia Vadak irányítása fohászával. A sámánok elsősorban állatáldozat bemutatásánál alkalmazzák. Háziállatok feláldozásakor a rítus nem jelent különösebb gondot, mivel szelídek, bár itt is adódhatnak problémák és kivételek. De vadállatok feláldozásánál – például farkas vagy medve esetében – a szertartás akadályokba ütközhet, mivel egy medve nem adja olcsón az életét. Ekkor a sámán a varázslatot alkalmazva az időtartam lejártáig elirányíthatja az állatot a rítus tisztásáig, vagy egy felállított ketrecre.

A varázslat részletes leírását lásd: ÚTK 274. oldal.

Madárszem

Típus: Kántálás

Mana pont: 12 / 18

Varázslás ideje: 5 szegmens

Hatótáv: 5 ynevi mérföld sugarú kör

Időtartam: 10 perc

Mágiaellenállás: nincs

Mindenben megegyezik a Boszorkánymágia Madártávlat varázslatával.

A varázslat részletes leírását lásd: ÚTK 307. oldal.

Mágiaérzékelés

Típus: Szellemtánc

Mana pont: 1

Varázslás ideje: 2 kör

Hatótáv: 20 ynevi láb sugarú kör

Időtartam: 1 perc / szint

Mágiaellenállás: nincs

A varázslat segítségével a Sámán érzékelheti bármilyen típusú mágia jelenlétét, legyen annak forrása tárgy, személy, hely vagy bármi más. A Sámán pontosan érzékeli a helyét, forrását. Kivételt képeznek azok a mágiaformák, melyeket erősebb Leplezés véd. A varázslatot a Sámán Szellemtánc alatt hajtja végre, a kívánt tudást a szellemek súgják a fülébe. A Boszorkányok Megbélyegzés csókja által létrehozott bélyeg sem észlelhető.

Összeforrás – tudatilag

Típus: Szellemtánc

Mana pont: 20 / személy

Varázslás ideje: 3 kör / személy (de minimum 6 kör)

Hatótáv: Érintés

Időtartam: 1 óra

Mágiaellenállás: nincs

Mindenben megegyezik a Szakrális mágia Összetartozás asztrálisan/mentálisan fohászával, kiegészítve azzal, hogy a Szellemek jóindulata Háttér is hozzáadódik.

A fohász részletes leírását lásd: ÚTK 273. oldal.

Szellemujjak

Típus: Kántálás

Mana pont: 2

Varázslás ideje: 5 szegmens

Hatótáv: Látótávolság

Időtartam: 2 kör

Mágiaellenállás: nincs

E varázslat valószínűleg a Lebegés nevű varázs egyszerűbb formája. A szellemek segítségével kisebb tárgyak mozgatására nyílik mód látótávolságon belül. Távol heverő fegyverünket magunkhoz húzhatjuk, elfordíthatunk a zárban egy kulcsot, vagy észrevétlen elemelhetünk némi ritka gyógynövényt a száritóból. A varázslat csak kántálást igényel. Utána már csak a mozgatni kívánt tárgyon kell tartani tekintetünket.

Amint elfordulunk, vagy valami eltakarja a tárgyat, az mozdulatlanra válik, esetleg – ha a levegőben volt – leesik. A varázs csak lassú mozgatásra alkalmas – egy futó ember sebességénél gyorsabban nem érhetünk el vele, ezért ilyen módon fegyvert dobni vagy sebesülést okozni lehetetlen.

Mivel nem Elemi Mágián alapul, a varázslat a mágikus tárgyakra is alkalmazható. A fejlődésben feltüntetett értékkel 1 kg súlyú tárgy mozgatható 2 körig. Minden egyes további E-vel vagy a tárgy súlya növelhető 1 kilóval, vagy az időtartamot növelhetjük meg 1 körrel.

Tűztagadás

Típus: Szellemtánc

Mana pont: 4

Varázslás ideje: 6 kör

Hatótáv: Érintés

Időtartam: 2 kör / szint

Mágiaellenállás: nincs

Akit a Sámán a varázslat létrehozása után 1 percen belül megérint, azt – az időtartam alatt – a szellemek megóvják a tüztől. Képes elviselni bármekkora hőséget, bántatlanul tartózkodhat akár a legforróbb lángpokol közepén is: a tűz sem fájdalmat, sem sérülést nem okoz neki – természetesen csak akkor, ha a támadó tűz erőssége alacsonyabb a tűztagadás E-jénél. A varázslat tökéletes védelmet nyújt még minden tűzvarázslat és más varázslókasztok tüzzel vagy hővel sebző varázslataival szemben is. Ha az átruházás nem történik meg 1 percen belül, úgy a felhasznált pontok (Mp, Fp)

elvesznek. Egyszerre csak egy személyen hajtható végre a varázslat, melynek létrehozása Szellemtáncot igényel. Az illető felszerelése, ruhái és egyéb tárgyai nem élvezik a mágia nyújtotta védelmet, azaz a mágia védettje könnyen élő fáklyává változhat anélkül, hogy megégetné magát.

Üzenet

Típus: Szellemtánc

Mana pont: 17 / 11

Varázslás ideje: 12 kör

Hatótáv: 10 ynevi mérföld sugarú kör / szint

Időtartam: 1 óra / szint

Mágiaellenállás: nincs

A varázslat segítségével a Sámán kapcsolatba kerülhet egy tetszés szerinti személlyel. Az képes visszaüzenni anélkül, hogy értene a mágiához vagy a Pszihez. A társalgás a Sámán részéről Szellemtánc alatt zajlik, s nagy távolságok esetén meglehetősen időt vesz igénybe, mert az üzeneteket egy szellemfutár hozza-viszi, aki óránként 100 ynevi mérföldet képes megtenni. A személy bárki lehet, akivel a sámán valaha már találkozott és a küldött üzeneteket csak ő hallja – ez fordítva is igaz. Ha a Sámán a kapcsolatot egy másik Sámánnal veszi fel, úgy a varázslat csak 11 Mp-be kerül.

Természeti Mágia

A Sámánok által egyik legtöbbet használt varázslatcsoport, melyet általában ártó, gonosz szándékkal használnak fel. Tehát az efféle varázslatok legtöbbször méltán nevezhető fekete mágiának. Alapfeltétel, hogy csak szabadban hajthatóak végre, a kivételeket az egyes varázslatok leírásában közöljük. Mágiájukkal csak a természeti hatásokat tudják fokozni, variálni, őselemeket és tiszta paraelemeket megidézni képtelenek.

Az utóbbi pár száz évben már a civilizált lakosság is félti eme pusztító csapásokat. Ám ez mind ritkábban fordul elő, a városokat őrző Varázslók közreműködésének köszönhetően.

Átoltás

Típus: Szellemtánc

Mana pont: Lásd a leírást!

Varázslás ideje: Lásd a leírást!

Hatótáv: Érintés

Időtartam: Végleges

Mágiaellenállás: nincs

A Növesztés némiképp módosított, egyszerűbb formája. Itt a Sámán a növényt nem saját komponenséből alkotja meg, hanem egy teljesen más – de méretében hasonló – növényt alakít át. Természetesen a növény átalakulása után is teljes értékű lesz, minden része felhasználható. A varázslat csak élő növényekre hat. Az új növény létrehozásához viszont, behatóan kell ismerni az eredeti növényt. Ehhez legtöbbször Herbalizmus, Vadonjárás, netán

Méregkeverés/semlegesítés Képzettségek szükségesek. Annak eldöntése, hogy az adott növényt a kellő Képzettség melyik fokán ismerheti úgy a karakter, hogy azt képes lehessen létrehozni, mindenkor a KM dolga!

A varázslatnak létezik egy másik formája is, mikor az adott növényt nem átalakítani kell, hanem a kívánt mértékig „öregíteni”, növesztetni. A Sámán ekkor az általa óhajtott ütemben – a varázslat ideje alatt – felgyorsítja a növény fejlődését, és a kívánt stádiumban leállítja azt. Így elérhető például, hogy egy néhány hetes almafa pár pillanat alatt teljes nagyságúra kifejlődve a varázslat végére termést hozzon, és e gyümölcsöket bárki elfogyassza. Mindkét felhasználási mód Mana pont, és időigénye ugyanakkora, és mindkettőt Szellemtánc alatt hajtják végre.

Fajta	Mp	varázslás ideje
Fű	1	6 kör
Virág	2	6 kör
Törpecserje	4	2 perc
Bokor	8	3 perc
Fa	16	4 perc

Esőtánc

Típus: Szellemtánc

Mana pont: 8

Varázslás ideje: 20 kör

Hatótáv: 1 ynevi mérföld sugarú kör / E

Időtartam: 1 óra / szint

Mágiaellenállás: nincs

A Sámán ezen varázslattal – Szellemtánc alatt – képes esőt idézni a fellegekből, a megadott területen és időn belül. Az eső nagy szemekben esik. Leginkább termőföldek hozamának növelésére, aszály sújtotta területek termővé tételére használják. Ám e varázslat is gonosszá válhat, kiönthetnek a folyók, patakok, csatornák, házakat, településeket mosva el. A Sámán képes a mágiát bármikor beszüntetni. Ekkor pár perc elmúltával visszaáll az eredeti időjárás. Hideg éghajlaton hó is előidézhető. A Sámán tartózkodási helye, mindig a varázslat középpontjában van.

Fagy

Típus: Szellemtánc

Mana pont: 18

Varázslás ideje: 16 kör

Hatótáv: 10 ynevi láb sugarú kör / E

Időtartam: 15 perc

Mágiaellenállás: nincs

Az adott területen 4 kör alatt a hőmérséklet – bármennyi is volt korábban -20 és -30 C° közé süllyed. A környezeti pára (levegőben lévő) megfagy, és dér formájában kiül mindenre. Ha a hatótávon belül tartózkodók vastagon fel vannak öltözködve, úgy körönként csak 1 Sp-t vesztenek, ha nem, úgy 3 Sp-t – a csontig hatoló hidegtől. Az élőlények életfunkciói folyamatosan lassulnak, míg halálra nem fagynak. A Harcértékek (KÉ, TÉ, VÉ, CÉ) a területen eltöltött 2 perc után minden körben 1 ponttal esnek. Ha valaki a varázslat lejáráta előtt kikerül a körből, úgy Harcértékei

még két percig nem változnak, majd 2 körönként emelkednek eggyel – míg vissza nem állnak az eredeti formájukba. A körben tartózkodók a fentiekben kívül 2 perc múltán kötelesek Egészségpróbát dobni, amennyiben ezt elvétik, úgy megfáznak, mely betegség a vétés mértékétől függetlenül mindig súlyosnak számít, a Betegségek című fejezetben leírtak szerint. A betegség alatt az Egészség, Állóképesség Képességek csökkennek a súlyosság mértékében, az Fp vesztes és a módosítók is ezek szerint alakulnak. Egészségpróbát az állapot javulásakor és romlásakor is 12 óránként kell dobni. A területen lévő természetes folyadékok megfagynak, ha netán valamiben tárolták őket, akkor azok szétrepednek. A varázslatot kifejezetten hatásosan lehet felhasználni alvó, táborozó emberek ellen, akik nem biztos, hogy észrevesznek valamit. A területen természetesen kisebb növények bizonyos, hogy elfagynak, esetleg néhány fa kerülheti el a fagyhalált. Az időtartam lejártával a hőmérséklet 1 perc alatt fokozatosan áll vissza az eredetire. A megidézett Fagy epicentruma maximálisan 300 ynevi lábira lehet a Sámántól.

Gyilkos pára

Típus: Szellemtánc

Mana pont: 39

Varázslás ideje: 6 kör

Hatótáv: 10 ynevi láb sugarú kör / E

Időtartam: 2 kör / szint

Mágiaellenállás: nincs

A Sámán ezzel a varázslattal a Szellemvilágból idéz gonosz erőket, ártó kisugárzást a levegőbe. Ez páráként, gonosz, ragadós masszaként jelenik meg a Földvilágban (Anyagi Síkon), de a Szellemvilágban (az Asztrál Síkon) is megpillantható, s ártó hatását a csak ott tartózkodókra is kifejti. Oly sűrű és szirupszerű, hogy szinte tapintható, különleges energia elvonó hatással bír. A benne tartózkodók iszonyatos fejfájást, hasogatást éreznek, a gomolygó, lüktető köd minden érzékszervükre rátelepszik. A benne tartózkodókra minden szempontból érvényesek a Kábultság szabályai. A szinte nyúlós párában tartózkodók érzékszerveinek teljesítőképessége a felére csökken. Ezeket kívül kötelesek minden körben Akaraterő próbát dobni, a Kábultságnál leírt sújtó tényezőkkel. A legelső elvétett próba után a varázshasználók először Mana pontjaikat, majd azok elfogytával Pszi-pontjaikat, később Fájdalomtűrés- majd Életerőpontjaikat veszítik el. Pszi használók először Pszi-pontjaikat, majd azok elfogytával Fájdalomtűrés- és Életerőpontjaikat veszítik el. Az egyszerű halandók – másuk nem lévén – először Fájdalomtűrés-pontjaikat, majd azok elfogytával Életerő-pontjaikat veszítik el. A veszteség mértéke minden esetben körönként lk10, de hogy ez Mp, Pszi-pont, avagy Fp, Ép-e, az a fentiekben leírt sorrend következménye. A pára a Statikus pajzsokon is átszivárog, mivel nem közvetlenül a tudatot támadja, hanem a testen keresztül tör ellene. Mikor a körönkénti Akaraterő próbát valaki 15-ször elvétette – tudata tehát végképp feladta a küzdelmet – holtan rogy össze. Ha az áldozat ki is vánszorog a ködből – vagy az eloszlik, a Kábultság szabályai még lk6 percig sújtják. Továbbá a

pára hatásait is kénytelen elszenvedni – mivel az a test minden szegletébe, a tüdőbe is bevette magát – 3 körig. Ez az Akarat erőpróbák folytatását, és ha volt, a körönkénti veszteség növekedését jelenti. Sok kalandozó e kellemetlen utóhatásnak köszönhetően lehelte ki a lelkét – éppen amikor már azt hitte, hogy megmenekült.

A pára középpontja – a létrehozás pillanatában – a Sámántól maximum 25 ynevi lábira lehet, s a fent leírt ideig marad egyben, utána nyomtalanul eloszlik, mozgatni nem lehet. Mágikus tulajdonságának megfelelően természetes szél nem, csak mágikus tudja széteszlatni.

Gyilkos természet

Típus: Kántálás

Mana pont: 6

Varázslás ideje: 5 szegmens

Hatótáv: 15 ynevi láb sugarú kör

Időtartam: 2 kör / szint

Mágiaellenállás: nincs

Sokban hasonlít a Növényecsapda nevű varázslatra. A Sámán vadállati ösztönöktől, sötét, gyilkos indulatoktól fűtött alacsonyrendű szellemeket idéz meg és plántál környezetének élőlényeibe. A növények, s a jelen lévő – a hatótávon belül tartózkodó – állatok is! „legjobb tudásuk” szerint törnek a Sámán által megjelölt célpont véres elveszejtésére. Hatótávon belül a Sámán egyszerre szintje felével megegyező számú áldozatot jelölhet ki. A varázslat félelmetes, mint egy sötét rémálom; teljesen váratlanul, elemi erővel csap le. A lehető legképtelenebb támadási formák vonulnak fel: a növényzet fogságába esett áldozat torkán indák nyomulnak le, hogy fulladását okozzák; a fák ágai hirtelen tühegyes karókká válnak, és a szerencsétlen után nyúlva felnyársalják azt. A fűszálak és különböző indák acél szilárdra és pengeélessé válva a nyomorult lábára tekerednek, majd addig szorítják, míg le nem vágják azt stb. A Sámánnak nem kell irányítania a kaotikus tombolást, az „életre keltett” természet maga cselekszik. Még a némi értelemmel bíró lények – az állatok – is öngyilkossággal egyenértékű tetteket hajtanak végre a megjelölt személy(ek) pusztulása érdekében. Menekülésre nem sok esély van, a varázslat az esetek jelentős részében halállal végződik, a bent tartózkodók minden E után k6 Sp-t veszítenek el körönként. Ez a varázslat is csak sűrű erdőben, bozótosban, és talán nádasban jár sikerrel! A küzdelem végeztével (az időtartam lejártával) – bárhogy is fejeződjék be – a terület sorsa mindenképp megpecsételődik. A növények látványosan elrothadnak, elszáradnak, az állatok pedig állító helyükben összeesve pusztulnak el. Ez a varázslat kiszipolyozó hatásának tudható be.

Homoktölcsér

Típus: Kántálás

Mana pont: 8

Varázslás ideje: 3 szegmens

Hatótáv: 1 ynevi láb sugarú kör / E

Időtartam: Lásd a leírást!

Mágiaellenállás: nincs

A kietlen puszták Sámánjainak kedvelt varázslata. A talaj szerkezetét változtatja meg – legyen bármennyire keményre döngölt is, laza, több ynevi láb mély homokréteget hozva létre. A varázslat nem működik köves, sziklás terepen. Az igék elkántálása után a Sámán rámutat egy általa kiválasztott pontra a földön, mely maximum 30 ynevi lábra lehet tőle. Ez a pont lesz a varázslat középpontja, mely egyaránt lehet emberek, állatok alatt is. E terület a kijelölése után 1 napon keresztül aktív. Csak akkor lép működésbe, ha érzel valamit. Ekkor viszont örvényleni kezd, és 20 körön át ezt teszi, majd ennek lejártával visszaváltozik az eredeti minőségére – tehát megszűnik a varázs. Akkor is visszaváltozik – megszűnik, ha az 1 nap alatt nem lépett működésbe. E sugarú körön belül a föld anyagszerkezete a fentiek szerint átalakul, és nagyobb súly (30 kg felett) hatására azonnal örvényleni kezd. Egyébként e földterület színében és formájában nem tér el a környezetétől, így semmilyen módon sem vehető észre, egyedül Csapdakereséssel, Éberséggel és Mágia észleléssel. Bármit és bárkit, ami az említett körön belül tartózkodik, az örvény 20 kör után biztosan elnyel. Menekülni csak a társak által bedobott kötélre vagy bármely más fogódzkodón keresztül lehet. A kötelet húzóknak levonással sújtott Erőpróbát célszerű dobniuk a homok erős marasztalása miatt, persze ez függ a bennrekedtek súlyától, a megmentők számától és Erejétől is. Ennek eldöntése mindenkor a KM feladata! Aki kapálózik, csak sietteti a végzetét, mégpedig lk6 körrel. 20 kör után az adott terület visszaváltozik eredeti minőségűre, tehát visszakeményedik. Akit ekkor még nem nyelt el a tölcser, de valamilyen fokon az áldozata, az ezután az eredeti közeg rabjává válik (célszerű kiájni). A tölcser ideális akár egész lovascsapatok elnyelésére is, lovastól, fegyverestől.

Időjárás-befolyásolás

Típus: Szellemtánc

Mana pont: 20

Varázslás ideje: 5 perc

Hatótáv: 500 ynevi láb sugarú kör / E

Időtartam: 5 perc / szint

Mágiaellenállás: nincs

A varázslat képessé teszi a Sámánt az időjárás befolyásolására. A varázslást Szellemtánc alatt végzi. Kétféleképpen alkalmazható. Az első és talán a legfőbb alkalmazási mód lehetővé teszi más – időjárás-manipuláló – Természeti mágiák leállítását, befolyásolását vagy megszelídítését. Így beszüntethető a más Sámánok által keltett szélorkán, vagy vihar, illetve más hatás. Ha az Időjárás-befolyásolás erőssége nagyobb, mint a beszüntetni kívánt más mágia erőssége, a Sámán uralma alá hajtotta azt. Ezek után az adott varázslattal azt teheti, amit akar, beszüntetheti, gyengítheti, az okozója ellen fordíthatja, de akár fel is erősítheti maximális hatásúra. A befolyásolásra folyamatosan koncentrálnia kell, de a varázslat kezdete előtt még nem ismeri az ellenséges mágia erősítését, azt csak a Szellemtánc elkezdésekor tudja meg számszerű

pontossággal. Ekkor dönthet, hogy kívánja-e (tudja-e) tovább folytatni. Ha nem, akkor csak 1 Fp-t veszít.

A másik felhasználási mód – mindenféle erősítés nélkül – olyan időjárási viszonyok létrehozását teszi lehetővé, mely az adott éghajlati és földrajzi körülmények között, adott időpontban valószínűnek nevezhető. Így például egy őszi reggelt napossá vagy szelessé, esetleg esőssé vagy viharossá teheti a Sámán. A Sámán csak az elképzelhető, bármikor megvalósulható lehetőségek közül választhat. Mind a két alkalmazási mód időtartama 5 perc Tapasztalati Szintenként. A varázslat epicentruma a Sámántól látótávolságnyira lehet – akár a horizont szélén is. Az időtartam lejártával az első módszernél az időjárás a befolyásolás szerinti marad, majd a varázslat lejártával lassan visszaáll az eredeti – évszaknak megfelelő – klíma. A második módszernél az időtartam lejártával az időjárás változni kezd, lassan, természetesen. Az adott körülményeknek megfelelő idő fog kialakulni, de megeshet, hogy éppen a Sámán által létrehozott stabilizálódik.

Illúzió

Típus: Kántálás

Mana pont: 33

Varázslás ideje: 16 kör

Hatótáv: 4 ynevi mérföld sugarú kör

Időtartam: 1 óra

Mágiaellenállás: nincs

A sámánmágia idegen gyöngyszeme, melynek eredetét sokan megkérdőjelezik – egyes mágiatudósok szerint egy régi kor maradványa. A varázssal a Sámán tetszése szerint megváltoztathatja akár az egész vidék képét is. Hatalmas, függőleges falat hoz létre, melyen megjeleníti a kívánt táj képét. A fal méretét a Sámán határozhatja meg a helyzettől függően, de a felület nagysága akár az egész horizontig terjedhet. A hatás viszont csak a természet képére korlátozódik, ami annyit jelent, hogy az ég, az időjárás, de még a nap képét sem lehet befolyásolni. Tehát egy tundrái tájat akár dzsungel képűre is lehet változtatni, de a hóesés, netán egy jegesmedve és a nagy hideg elárulja a csalást. Még figyelmes szemlélő sem jöhet rá messziről a turpisságra, olyan élethű a látott kép. Felfedezésnek esélye csak akkor van, ha a képhez tapintható közelségbe érnek.

Íránymutató

Típus: Szellemtánc

Mana pont: 2

Varázslás ideje: 5 szegmens

Hatótáv: Önmaga

Időtartam: 2 perc / E

Mágiaellenállás: nincs

Kántálásával a Sámán olyan varázslatot hozhat létre, mely belső hangként, az iránytű működéséhez hasonlóan folyamatosan tájékoztatja – az időtartam lejártáig – a világtájak állása felől. Ehhez nem kell koncentrálni, elegendő, ha a Sámán gondolatban felteszi a kérdést, és arra azonnal pontos választ kap. Az időtartam alatt a világtájakat megtudva akár be is tájolhatja magát, a horizonton vagy a terepen található,

Új Törvénykönyv – Papok, paplovagok, kegyeltek

jól kivehető épületekhez, fákhoz, természeti képződményekhez (szikla, hágó, folyó, patak stb.), tereptárgyakhoz. Így a varázslat lejárta után is biztos léptekkel haladhat a kívánt – betájolt – útírányba, anélkül hogy eltévedne. Természetesen így haladni csak a betájolt pontig lehetséges, ezután célszerű újra végrehajtani a betájolást, immár újabb, a horizont szélén lévő tereptárgyhoz. A fenti betájolás viszont nem végezhető el kietlen sivatagban, vagy nyílt tengeren, ahol nem található semmiféle, a tereptől eltérő tereptárgy vagy képződmény.

A varázslat másik alkalmazásakor a Sámán, vagy akit megérint, nem az égtájakhoz, hanem jelenlegi tartózkodási helyéhez tájolja be magát. Később, ha innen eltávozik, bármerre jár is, rövid összpontosítás után megérzi a betájolt irányt. A varázslat segítségével egyszerűen egyetlen ilyen pont tájolása tartható észben.

Jégvihar

Típus: Szellemtánc

Mana pont: 5

Varázslás ideje: Lásd a leírást!

Hatótáv: Lásd a leírást!

Időtartam: Lásd a leírást!

Mágiaellenállás: nincs

Mindenben megegyezik a Boszorkánymesteri mágia Jégverés varázslatával.

A varázslat részletes leírását lásd: ÚTK 332. oldal.

Köd

Típus: Szellemtánc

Mana pont: 10

Varázslás ideje: 2 szegmens

Hatótáv: 20 ynevi láb sugarú kör

Időtartam: 6 kör

Mágiaellenállás: nincs

Mindenben megegyezik a Szakrális mágia Köd felidézése fohászával.

A fohász részletes leírását lásd: ÚTK 270. oldal.

Növesztés

Típus: Szellemtánc

Mana pont: Lásd a leírást!

Varázslás ideje: Lásd a leírást!

Hatótáv: Érintés

Időtartam: Végleges

Mágiaellenállás: nincs

A Sámán ezen varázslat segítségével képes egy növényt megteremteni. Ehhez mindössze valamilyen részének (mag, levél, szár, ág, termés) kell a Sámán birtokában lennie – lehet akár száraz is, de ép kell, hogy legyen. A teremtett növény a varázslat után teljes mértékben felhasználható. A varázslat a következőképpen működik: a Sámán földre helyezi az adott komponenst, majd Szellemtánc alatt varázsol, s eközben a növény szemmel látható növekedésnek indul. Gyökerei azonnal a földre kapaszkodnak, szára, levelei, netán ágai nőnek. A mágia befejeztével az adott faj

teljesen kifejlett példánya jön létre. A varázslat Mana pont és időigényességét a következő táblázat mutatja be:

Fajta	Mp	varázslás ideje
Fű	2	1 perc
Virág	4	2 perc
Törpecserje	8	3 perc
Bokor	16	4 perc
Fa	24	5 perc

Növénycsapda

Típus: Kántálás

Mana pont: 8

Varázslás ideje: 7 szegmens

Hatótáv: 20 ynevi láb sugarú kör

Időtartam: 3 kör / E

Mágiaellenállás: nincs

A Sámán ezzel a varázslattal hatékonyan befolyásolja a természet egyszerűbb erőit, elsősorban a növényzetet, pl. kúszónövényeket, nagyobb fűféléket, indákat, liánokat, nádat, sást és más efféléket. Természetesen alapkövetelmény, hogy sűrű erdőben, bozótban, nádasban hangozzék el a kántálás, aminek ideje alatt a Sámánnak ki kell jelölnie az áldozatot – rá kell mutatnia. Hatótávon belül a Sámán egyszerűen maximálisan, E-vel megegyező számú áldozatot jelölhet ki.

A varázslat hatására a növényekbe szellemek költöznek, így azok „legjobb tudásuk” szerint eleget tesznek a Sámán parancsának: megpróbálják körbefonni, gúzsba kötni, mozgásképtelenné tenni a kijelölt személyt. A varázslat félelmetes látványt nyújt, mert az áldozat körül szinte megelevenedik, mozgásba lendül a növényzet. A csapdába esés esélye körülbelül 80%-os, ezt a növényzet sűrűsége és fajtája befolyásolhatja. A hatás a környezettől függően majd minden esetben más – természetesen a döntő szó ebben a KM-é. Akit a növények foglyul ejtettek Erőpróbát dobhat, -1-gyel. Ha elvétí, az újabb Erőpróbákat már mindig eggyel magasabb negatív módosító sújtja. Az áldozatot a növények automatikusan földre rántják, ezért ha harcolni kíván, érvényesek rá a Harc helyhez kötve szabályai. Varázsolni így csak az igék kimondásával lehet, mivel nem lehetséges rúnákat írni a levegőbe. A növények semmilyen körülmények között sem képesek – bárminemű – sebzés okozására. Az időtartam lejártával a természet visszahúzódik eredeti életterébe.

Növényfal

Típus: Kántálás

Mana pont: 14

Varázslás ideje: 2 kör

Hatótáv: Lásd a leírást!

Időtartam: 1 nap / szint

Mágiaellenállás: nincs

A Sámán – kántálással – eleven növényekből álló falat hoz létre. A varázs természetesen csak olyan területen hozható létre, mely rendelkezik valamilyen növényi flórával. A látvány rendkívüli: a fák, bokrok és

más növények recsegve-ropogva összeborulnak, összefonódnak. A bokrok megnyúlnak, kiterbélyesednek, az aljnövényzet önálló életre kelve betölti a fennmaradó hézagokat. A kántálás végére a növények létrehozzák a kívánt falat, mely körülbelül 1-1,5 ynevi láb széles – így teljesen áthatolhatatlan, magassága pedig a terepen lévő növényektől függ. A növényfal ránézésre teljesen természetes, összefüggő növényfelület, a hossza E-ként 3 ynevi láb. Alakja bármilyen lehet, ezt a Sámán tetszés szerint határozza meg (egyenes, kör alakú, girbegurba, félköríves stb.). Egyetlen feltétel, hogy amikor a Sámán létrehozza a kívánt formájú falat, annak 100 ynevi láb hatósugaron belül kell lennie. A varázslat tökéletesen alkalmazható utak, tetszőleges tereptárgyak, kisebb épületek elrejtésére, valamint akadály létrehozására, sőt akár élőlények, tárgyak bekerítésére, feltartóztatására, foglyul ejtésére. A növények szilárdan – és keményen – kapcsolódnak egymásba, így aki megpróbál rajta átmászni +15 %-ot kap Mászás Képzettségre. Álcázó jellegű növény fal leleplezésére csak az képes, aki 4. fokú Vadonjárás Képzettséggel rendelkezik, és ő is csak akkor, ha közről (max. 10 ynevi láb) vizsgálja meg. Az időtartam lejártával a fal ugyanúgy recsegve-ropogva visszaváltozik, de természetesen a varázslat korábban is beszüntethető.

Sötétség

Típus: Szellemtánc

Mana pont: 27

Varázslás ideje: 10 perc

Hatótáv: 500 ynevi láb sugarú kör / E

Időtartam: 1 óra / szint

Mágiaellenállás: nincs

A Sámán eksztázis alatt képessé válik olyan sűrű, tömött, sötét felhők megidézésére, és azok további tömörítésére, melyek a hatótávon belül borús éjszakához hasonlatos sötétséget hoznak létre. A levegő páradús, füsttel telített, légzésre alig alkalmas. Városban és fallal, vagy bármely más módon körülhatárolt területen a sötétség csak fokozódik. A napot teljesen elborítják a baljósok tűnő fellegek, teljes napfogyatkozásnál mélyebb/sűrűbb sötétet okozva. Ez pánikhangulatot teremt, és kitűnő alkalmat ad további gonosz praktikák üzéséhez, lopódzáshoz, rejtőzködéshez.

Szél

Típus: Kántálás

Mana pont: 3

Varázslás ideje: 4 szegmens

Hatótáv: 10 ynevi láb sugarú kör / E

Időtartam: 2 perc

Mágiaellenállás: nincs

A varázslattal a szélcsendből is gyenge szél kelthető, akár zárt helyen is. Ez a Szél elfűjja a gyertyák, a fáklyák lángját, és ereje elegendő arra is, hogy a talajon levő port vagy homokot – ha van, akár faleveleket is – felkapva, a Sámán akarata szerint, másokat időlegesen megvakítson. A Szél fontos tulajdonsága, hogy a Sámán

mindenkor irányítani tudja, hangos kiáltásokkal vagy karmozdulatokkal. Így akár kisebb porföregeteget is kelthet a Szél állandó körbeforgatásával; vagy a szabadon égő tüzeket befolyásolhatja a Szél erejével (továbbterjedés, erősség). Az irányítás nem igényel koncentrációt – a következő parancsig a Szél az előző utasításokat teljesíti –, így a Sámán varázsolhat, vagy harcolhat is közben.

Szélirányítás

Típus: Szellemtánc

Mana pont: 38

Varázslás ideje: 20 kör

Hatótáv: 500 ynevi láb sugarú kör / E

Időtartam: 1 óra

Mágiaellenállás: nincs

A varázslattal a szél teljesen a Sámán befolyása alá kerül. Képessé válik a szél sebességének és irányának megváltoztatására, de ennek feltétele, hogy valamilyen minimális légmozgásnak, szélnek már eleve lennie kell. Szabad ég alatt e gyenge légmozgást a Szél varázslattal lehet létrehozni. Az irány egy kör alatt maximum kilencven fokkal, a sebesség 5 km/órával változtatható, akár pozitív, akár negatív irányba, maximálisan 200 km/óraig. 140 km/óra felett a 100 kg-nál könnyebb tárgyakat és élőlényeket az orkán magával ragadja, házak tetejét sodorja el, fákat csavar ki tövestül. Az orkánba került élőlények az elszenvedett csapódásoktól, zuhanásoktól 1k6-4k6 Sp-t veszhetnek. A változásokra az idézőnek folyamatosan koncentrálnia kell. A Vihartánc varázssal együtt ítéletidő érhető el, mert a szél által felragadott élőlények nem tudnak fedezékbe menekülni, s a villámok megtizedelik őket.

A varázslattal akár pusztító erejű homokvihar, havas területeken pedig gyilkos lavina is kelthető. Homokviharban a látótávolság egy ynevi lábba, vagy az alá csökken. A benne tartózkodók képtelenek célzó és dobófegyvert használni, s TÉ-jük 25-tel, VÉ-jük 35-tel csökken. A viharba került állatok megvadulhatnak, és félelmükben elszaladhatnak, hogy pár lépéssel odébb a homok nyelje el őket.

Lavina formájában csak meredek lejtőjű, hófödté hegyek között használható. A hegyoldalon a hatótáv szerinti hosszúságban lezúduló lavina 8k6 Sp-t sebez mindenkin, aki az útjába kerül. Áldozatait 60%-ban betemeti, ami növeli a megfagyás vagy a megfulladás esélyeit. A hó börtönében annyi óráig bírják ki a karakterek, amennyi az Egészségük 10 feletti része. Az időtartam alatt maximálisan két lavina indítható útnak.

A varázslat csak Szellemtánc alatt idézhető meg; hatótávolsága a Vihartáncéhoz hasonló. Az időtartam leteltével a szél lassan lecsendesül, s visszazselidül eredeti formájára, romokat és halottakat hagyva maga után.

Szolga

Típus: Kántálás

Mana pont: Lásd a leírást!

Varázslás ideje: 3 kör

Hatótáv: 10 ynevi láb sugarú kör

Időtartam: 1 hét / szint

Mágiaellenállás: nincs

A Természeti mágia egyik legegységibb, Sámánokra jellemző fogása. A természet és a növényvilág önző, magamutogató megalázása. A Sámán hatalmának függvényében kiválaszt egy adott növényt:

Fajta	Mp
Bokornál kisebb növény	7
Bokor	18
Fa	30

A varázslat ideje alatt – mely kántálással jön létre – az adott növénybe szellem költözik (mely a Szellemvilágban és az Asztrál Síkon is felfedezhető). A szellem képes megjegyezni 5 parancsot, melyek közül az időtartamon belül – ha a Sámán azt kiejti száján – a növény azonnal végrehajtja, legjobb tudása szerint. Az öt parancs közül azonban a növény csak hármat képes végrehajtani, és az utolsó megtétele után elpusztul. Látványosan, pár perc leforgása alatt elfonnyad, kiszárad vagy szétkorhad. E parancsszavak csak egyszerűbbek lehetnek, „Öld!”, „Kövess!”, „Védj meg!”, „Támadd meg!”, „Senki nem kelhet át a tisztáson!”. A fentiekből is látható, hogy a megfogalmazás többszavas is lehet, de a feladat nem számíthat összetettnek, mint például: „Csináld meg ezt!”, „Szolgálj!”. Ha a növényeknek bármilyen formában helyet kell változtatniuk („Kövess!”, „Támadd meg!”, stb.), úgy azt legjobb tudásuk szerint hajtják végre, gyökereiken, ágaikon, ha kell, akár leveleiken járva is. Egy parancsot 2 perc/E ideig követ a növény, majd azonnal visszaalakul, gyökeret ereszt, így hát elképzelhető, hogy egy parancsot (pl.: „Kövess!”) a Sámán akár többször is betáplálhat az adott növénybe, és így azt képes többször is – a parancsszavak kimondása után – végrehajtani, ezáltal nagyobb távolságot megtéve. A varázslattal parancsszóra beindítható – de akár meg is állítható – a növények természetes védekezőképessége, például a pöfeteg a parancs elhangzása után azonnal kilövi spóráit stb. Az időtartam letelte után – akár történt közben aktiválás, akár nem – a varázslat elenyészik.

Vihartánc

Típus: Szellemtánc

Mana pont: 40

Varázslás ideje: 10 perc

Hatótáv: 500 ynevi láb sugarú kör / E

Időtartam: 1 óra

Mágiaellenállás: nincs

Sötét, vészterhes felhők gyülekeznek a Sámán által meghatározott helyen, látótávolságon belül. A Szellemtáncban végrehajtott varázslás végére, tomboló széllel, hatalmas esőcseppekkel kísért vihar tör ki. A vihar heves, gonosz természetű, bárkibe, aki egy percnél hosszabb időt a szabad ég alatt tartózkodik, villám vág, mely 6k6 Sp-t sebez. A felhők minden percen villámot okádnak, melyek, ha élőlényt nem lelnek, fákba, házakba, kertekbe csapnak be. A pusztító viharfürgeteg óriási károkat okozhat a fálvakban, és az utóbbi időkben

már városokban is. Az időtartam leteltével az idő fokozatosan kitisztul, a vihar nyomtalanul eltűnik.

Villám

Típus: Kántálás

Mana pont: 7

Varázslás ideje: 2 szegmens / E

Hatótáv: 30 ynevi láb sugarú kör

Időtartam: Egyszeri

Mágiaellenállás: nincs

Egy mélyen hangon elkiáltott szóval a Sámán olyan energiákat szabadít fel, melyek beépülnek a levegőbe, és az ott lapuló feszültséget kisütik a célzott lény vagy tárgy felé. Ez a feszültség nyers természeti energiaként, Villámként jelenik meg. Mindezen folyamat jóformán egy pillanat alatt játszódik le. A fenti részletes leírás a hittérítő papoknak köszönhető, kiknek volt ideje és módja saját bőrükön tapasztalni és tanulmányozni a hatást. Mivel a Villám a levegőből csap le – teljesen kiszámíthatatlanul –, ezért fedezékbe vonulni, kitérni előle, elhárítani képtelenség. A varázslatot a Sámán kántálással – az elmormolt szóval – hozza létre, de az áldozatot látnia kell. A Villám sebzése k10 Sp/E, és mindenben vonatkoznak rá a Villámmágia fejezetben leírt megkötések. A Villám a legtöbb esetben a fejet találja el, ha valamilyen fejfedő van az áldozaton, akkor a sebzés elbírálása is a Villámmágia fejezetben leírtak szerint történik.

Állatszellem Idézés

A Sámánok varázslattárának egy speciális csoportja. Alkalmazásához elengedhetetlen a Művészetek (rajzolás) 2. fokának megléte. Habár a mások által „barbárok” mondott varázstudók nem értenek a Jelmágia fogásaihoz, a varázslók is értetlenül állnak a mágiaforma láttán.

A szimpátia lényege, hogy a feláldozott állat szelleme – a vér által – megszállja az adott egyént, és a felrajzolt jeleken keresztül kifejti rá jellemző hatását. (A mágia-elmélet tudorai szerint a vérmágia és a titokzatos jelek beköltöző démont idéznek a varázslat alanyának testébe, mely különleges képességekkel ruházta fel őt.) Részletesebben kifejtve ez a következőket jelenti: a Sámán a varázslathoz szükséges állatot feláldozza (lásd Áldozat), majd a vérét egy edényben felfogva Felruházással itatja át – ezzel mintegy tartósítva is, a varázslatban feltüntetett ideig. A Felruházás akkor is szükséges, ha a vért azonnal felhasználják. Ha a Felruházást hatóidejének lejártá előtt újból alkalmazzák, úgy az időtartam meghosszabbítható a leírtak szerint. A felfogott és Felruházott vér mennyisége az állat fajától függ, ennek meghatározása a KM dolga. Az így elkészített áldozati vér a kulcs, továbbiakban a Sámán ezt használja anyagi komponensként. A Sámánok hite szerint az állat lelke tovább él a vérében, és e lélek magában hordozza gazdája előnyös tulajdonságait is. Ezek után készíthető el a mágikus rajzolat, mely több ezer év bölcsességét őrzi. De előtte az alanyon feltétlenül alkalmazni kell Megtisztítást (lásd

Alapvarázslatok), ugyanis ha valamilyen ártó mágiával szennyezett, akkor a szimpátia nem hozható létre. Egy teljes rajzolat elkészítéséhez körülbelül egy pohárnyi vér kell, amit – Szellemtánc alatt – a Sámán saját ujjával hord fel a csupasz testfelületre. Amint a bűvös rajz elkészül, egy pillanatra felfénylik, ekkor még nem lép működésbe, nem fejt ki hatását. Ha netán mégis maradna a pohárnyi komponensből, azt a Sámánok mindenképpen kiöntik, már csak babonáságukból adódóan is, a gonosz szellemektől tartva. A maradék konzervált vért újfent felhasználhatják.

Miután a rajzolat felfénylett, többé nem szükséges töretlennek maradnia, akár nyom nélkül le is törölhető. Egy elkiáltott parancsszóval egy napon belül tetszés szerint működésbe hozható. Ha ez nem történik meg, akkor a varázslat megszűnik. A rajzok aktiválására vagy maga a rajzot készítő Sámán, vagy pedig egy olyan rajzhordozó képes, aki a Sámántól ismerte meg a megfelelő parancsszót. Egy emberen akár több rajzolat is lehet, feltéve, ha ezek nem fedik egymást, és ezek egyidejűleg is működésbe hozhatóak. Fontos, hogy a varázslat alanya lehet maga a Sámán is, feltéve, ha képes saját testfelületén elkészíteni a rajzolatot. Minden vérszimpatikus varázslatra igaz, hogy a parancsszó újbóli kimondásával a hatását korábban meg lehet szüntetni. Természetesen ettől kezdve a varázs már nem használható fel újra, és ezt is csak akkor képes valaki megtenni, ha ismeri azt a bizonyos szót. A varázslás ideje a felrajzolás időtartamát jelenti. A Mana pont pedig a rajz elkészítéséhez szükséges mágikus energiát.

Állatszellelem áldása

Típus: Szellemtánc

Mana pont: 4

Varázslás ideje: 2 perc

Hatótáv: Érintés

Időtartam: 1 perc

Mágiaellenállás: nincs

A sámánok ezen varázslatnak is köszönhetik rettegett hírüket, mivel a törzs igen furcsán néz az olyan sámánra, aki addig még a botját is alig bírta el, majd a következő pillanatban képes megemelni egy lovat vagy leütni egy vérengző medvét. A hittérítő papok számos ilyen és ehhez hasonló esetről számoltak be.

A sámán az állatok jellegzetes tulajdonságait veheti kölcsön ezzel a varázslattal. Attól függően, hogy milyen előnyt szeretne átvenni, kell a megfelelő állat vérért feláldozni. A testre rajzolt jelek is ettől függően helyezkednek el. Például erő növeléséhez medvévér kell, amit a karokra visz fel a sámán, gyorsasághoz szarvasvér a combokra, éleslátáshoz sasvér a szemek köré stb. Az összes tulajdonság növelhető ily módon, ha a KM szerint az adott kombináció előfordul a sámán élőhelyén. Mert az ügyesség növeléséhez a majomvért, az asztrál növeléséhez a pávavért, vagy épp az egészség növeléséhez a krokodilvért nem minden esetben egyszerű beszerezni. Ezek csak példák, bármilyen állat vére megfelel, amit a törzs a megfelelő tulajdonsággal azonosít. Gyorsaságra szarvas vagy nyúl vére is jó, ugyanakkor a farkas vére állóképességet és szaglást is növelhet, azonban ebben az esetben két külön rajzolatról

és a varázslat kétszeri alkalmazásáról van szó. Minden E után az adott képesség 1 ponttal nő. Fontos megkötés azonban, hogy egyetlen képesség sem emelkedhet 20 fölé így.

Dögemésztés

Típus: Szellemtánc

Mana pont: 10

Varázslás ideje: 3 perc

Hatótáv: Érintés

Időtartam: 12 óra / E

Mágiaellenállás: nincs

A sámánmágia egy igen hatásos, de sokak szemében egyik legvisszataszítóbb „gyöngyszeme” ez. Alapul a puszták egyik leggyakoribb állattípusának, a dögevőknek az életmódja szolgál. A legtöbbször használt komponens a hiéna vére. A nomád pusztákon dúló háborúk, és nagy földrajzi távolságok miatt gyakran kerülnek reménytelen helyzetbe nemcsak az utazók, de maguk a nomádok is. Éhínség, betegségek, halál – mindennapos fogalmak számukra. Ezeket igyekszik kiküszöbölni e varázslat. Az kiválasztott alany gyomra, emésztése elképzelhetetlen átalakuláson megy keresztül. Képessé válik bármilyen romlott, rothadó félben lévő – dög – táplálék feldolgozására, emésztésére. Egy több napja éhező nomád Sámán számára nem jelent akadályt egy állattetem „megkóstolása” – csak az esetleges undort kell legyőznie. Ugyanígy megihatja a poshadt, bűdös vizet is. Szervezetét a mágia hatóideje alatt semmilyen káros befolyás nem éri. Az időtartam lejártá után azonban köteles Egészségpróbát dobni, a varázslat által kivédett betegségek módosítójával. Sikeres próba esetén semmi nem történik; amennyiben viszont elvétí, úgy a Mérgek és mérgezés címszó alatt leírt Görcs tör rá 2k10 óráig. Mesterséges mérgek közül a mágia csak azokat képes a fent leírt módon semlegesíteni, melyek az emésztőrendszert támadják. Minden esetben a hasat borítja a rajzolat.

Hangutánzás

Típus: Szellemtánc

Mana pont: 2

Varázslás ideje: 6 kör

Hatótáv: Érintés

Időtartam: 5 kör / E

Mágiaellenállás: nincs

A többi ezen fejezetbe tartozó varázslathoz képest a fenti varázslat nem több apró trükknél. A száj köré felrótt egyszerű ábra viselőjét rövid időre az érintett állat hangjára vonatkozóan a hasonló nevű Képzettséggel ruházza fel. A kibocsátott hang nem lesz tökéletes, de a leleplezésre csak annak van esélye, aki rendelkezik valamely idevágó Képzettséggel (Hangutánzás, Vadonjárás, Állatismeret stb.); 3. fokú jártasság esetén sikeres Intelligencia-próbát kell tenni, az ennél képzetesebb alkalmazót nem lehet a varázslattal megtéveszteni. A felhasznált vér mindig az utánozni kívánt állaté.

Kopoltyú**Típus:** Szellemtánc**Mana pont:** 16**Varázslás ideje:** 7 perc**Hatótáv:** Érintés**Időtartam:** 30 perc / E**Mágiaellenállás:** nincs

A Sámán ezen varázslata hatékony segítséget biztosít nagyobb vizeken történő átkeléshez, illetve víz okozta problémák leküzdésére. Természetesen hal vagy más vízi, kopoltyús élőlény vére a komponens. A rajzolat igen bonyolult, kiterjed a mellkas, a nyak és az arc alsóbb részére is. Az alany azonban jelentős előnyökben részesül az időtartam lejártáig. Képes lesz a vízben lélegezni – mint bármely hal, illetve közlekedni. Utóbbit oly mértékben teszi, mintha 4. fokon úszna – még akkor is, ha azelőtt kétlábnyi távot sem lett volna képes leúszni. Érdekes hatást érhet el a Sámán ellenfelén, ha ezt a varázslatot szárazföldön alkalmazza. Az áldozat ekkor – a varázsszó kimondása után – nem kap levegőt, és a lélegzet- visszatartásnál említett szabályok érvényesek rá. Segíteni rajta csak vízbedobásával vagy a varázsszó újbóli kimondásával lehet.

Ordas**Típus:** Szellemtánc**Mana pont:** 14**Varázslás ideje:** 5 perc**Hatótáv:** Érintés**Időtartam:** 3 perc / E**Mágiaellenállás:** nincs

Egyértelműen harci varázslat. Az alany fizikuma emberfelettire emelkedik, a test összes energiataraléka mozgósítódik. Az így elért szívósság már-már egy emberbőrbe bújó farkasra emlékezteti a szemlélőt. A varázslathoz felhasznált vér természetesen farkasé. Az alany Állóképessége 20-ra nő – ami az Fp-k terén is megmutatkozik, ha ennél magasabb volt, akkor annyi is marad. Harcban Fp-i elvesztésekor sem esik össze, hanem haláláig küzd. A Sámánok szívesen alkalmazzák e varázslatot a harcba induló nomád harcosokon, főleg némi kiegészítéssel. A mágia alanyának arca ugyanis eltorzul az időtartam alatt, torkából üvöltésen és morgáson kívül egyéb hang nemigen tör fel, s ha előzőleg megfelelően el lett maszkírozva, ki lett festve, rendkívül ijesztő benyomást tehet az ellenfelére. Utóbbiak az összecsapáskor Asztrálpróbát kötelesek dobni, melyet a KM befolyásolhat (nehezíthet) a nomádok kinézetének és a helyzet ismeretének függvényében. Ha az illető ezt elvétí, és nincs módja menekülésre, úgy Félelem alatt harcol tovább. NJK-k esetében a Bátorság a vétés mértékének kétszeresével csökken.

A varázslat a használójában felszabadítja a mélyről feltörő vadállati ösztönt is. Gyűlölettel harcol, és minden figyelme az összecsapásra irányul. Nehéz asztrálisan befolyásolni: Mágiaellenállása a varázslat erősségének a tízszeresével emelkedik – azaz alapesetben +10 járul hozzá. Mentális Mágiaellenállása

azonban ugyanennyivel csökken. A varázslat mellékhatásaként a nomád területeken gyakori a likantrópia, vérfarkasok, farkasemberek feltűnése. Ennek egyik oka a varázslat gyakori és óvatlan használata, mivel az öldöklő farkas lelke és az adott alany gonosz énjének összeforrásával az áldozat vérfarkassá válhat. Akin a varázslatot alkalmazták, köteles Akaraterő próbát tenni; minden egyes próba elvétése 10%-kal növeli a likantrópia bekövetkeztének esélyét. Ahányszor a varázslatot elvégzik az illetőn, annyszor öt százalékot jelent, mivel az érték halmozódik. Aki elvétí százalékos dobását vérfarkassá válik, a vérengző farkas szelleme (lelke) átveszi teste fölött az uralmat. Az Ordas rajzolatot a Sámán a fej hátsó részére és a szívre készíti.

Ösztön**Típus:** Szellemtánc**Mana pont:** 28**Varázslás ideje:** 10 perc**Hatótáv:** Érintés**Időtartam:** 1 óra / E**Mágiaellenállás:** nincs

A Vérszimpátia fejezetének talán legegységibb darabja. A Sámán felhasználhatja bármelyik kifinomultabb érzékkel bíró állat véré (farkas, medve, szarvas, ló, menyét, görény, sakál). Eredményül olyan hatást ér el, melynek időtartama alatt az alany a hatodik érzék állati megfelelőjének birtokába kerül. Megérzi, ha vannak a közelében, észreveszi maga körül a legapróbb mozgást is. Állattípustól függően érzékeli a rá jellemző élettérben bekövetkező legkisebb változást is. Saját környezetében (erdő, puszta, hegység) nem téved el, csalhatatlannak mutatkozik az iránymeghatározásban. Ösztönszerűen talál táplálékot, vagy vizet még a legelűgöttebb helyen is. Kikerüli, felismeri azokat a rejtőzködő veszélyeket, melyeket az adott állat is ismer, fél. Egyszóval magáénak mondhatja mindazon pozitívumokat e tekintetben, melyeket a vér egykori tulajdonosa birtokolt. A varázslat időtartamára azonban az alany emberi ismeretanyag a gyának leghátsó zugába szorul vissza, s noha tudatában van e megváltozott tudatállapotnak, nem használhatja azokat – például nem varázsolhat, nem használhat Pszit stb. A mágikus motívumokat a homlokra és a halántékra rajzolják.

Testpáncél**Típus:** Szellemtánc**Mana pont:** 30**Varázslás ideje:** Lásd a leírást!**Hatótáv:** Érintés**Időtartam:** 5 perc**Mágiaellenállás:** nincs

A varázslat létrehozásához teknős vére van szükség. A Sámán a vért sziklarepkény zúalékkal elegyíti – a növény hegyes, sziklás terepen, 2. fokú Herbalizmussal gyűjthető be. A Testpáncél rajzolat az egyik legösszetettebb jelrendszer a Sámán eszköztárából. A védeni kívánt testrészt látszólag keresztbe-kasul átszelik a vonalak és minták; a

befejezett rajz szinte vérrel borítja az alanyt. A mágia a bőrt vékony, nagy szilárdságú páncéllá alakítja, mely a Sámán TSz-ének megfelelő SFÉ-t biztosít (maximum 8 SFÉ-ig). Hátránya, hogy nem mágikus erővel szövi át, hanem valóban megváltoztatja a bőrt, mely így már 3-as MGT-vel bír. Ha az alany a varázslat első köre után megdobja csökkentett Ügyességpróbáját, onnantól kezdve képes alkalmazkodni az új helyzethez, és az MGT megszűnik. A varázslási időt a KM határozza meg az érintett testrész nagyságától függően. A rajzolatok az egyszerű csuklódétól a teljes vértzetnek megfelelő mintáig is terjedhetnek. Az elkészítéshez felhasznált idő ezek szerint 8-30 perc intervallumban mozog.

Zotgejt (Szimpatikus) Mágia

„ ... Kevés veszélyesebb és fondorlatosabb ellenfelet szerezhet magának az ember Ynev ege alatt, mint egy bosszúszomjas Sámánt. Mindenkinek többet ér testi épsége, jó egészsége bármely kincsnél. E mágiafajta megtöri még a legkeményebb kalandozók lelkét is, a testet belülről, alattomosan rombolja, akár több száz mérföld távolságból... ”

A fenti pár sort Doarmad Nhumarének, Krad hú szolgájának idevágó föliánsából idéztük. A pótolhatatlan tekerceket élete alkonyán írta, okulásképpen az utóknak. A bátor férfiú egyike volt azon hittérítőknél, akik élve tértek haza a Déli Sztyeppék mélyéről. Emlékiratait Pyarronban írta, itt őrzik napjainkig, Krad főtemplomának könyvtárában.

A játék nyelvén ez a következőket jelenti: a Sámánnak meg kell szereznie az áldozat egy – vagy több – olyan „darabját”, mely valaha valóban a fizikai test részét képezte. Ilyen lehet: a haj, köröm, bőrdarab, vér, bármely testnedv – folyékony állapotban, illetve bármely olyan anyag, mely kikerült a testből, vagy annak részét alkotta. A megszerzett anyagot a Sámán egy bábuba foglalja, melyet a lehető legegyszerűbben, legrészletesebben formáz meg az áldozat képeire. E bábú – amit a Sámánok Zotgejtnél hívnak – általában viaszból készül, és a Sámán még képlékeny állapotában gyúrja bele az áldozattól megszerzett alkotórészeket, majd formázza tovább. Egyes törzseknél rongy-, bőr- vagy fából használnak, melybe, ha nem tudják beletenni, beledolgozni a komponenst, úgy bekenik vele, vagy rákötözik azt. A félig elkészült bábút azután tovább mintázzák, hogy a varázslat alanyára hasonlítson. Felöltöztetik, száját, szemét rajzolnak neki, haját csinálnak – mire a bábú elkészül, az áldozat valószínűleg kis hasonmása lesz. A bábút a Sámán csak akkor tudja elkészíteni, ha már személyesen látta az áldozatot. A bábú ruháját – ha tudják – az illető ruha- vagy rongydarabjából készítik, s a haját is – ha van rá mód – az ő hajából. Eztán a Névadás (lásd Alapvarázslatok) következik, mikor is a bábút felruhazzák az áldozat igaz nevével. Ha a Sámán ezt nem ismeri, bele sem foghat a bábú elkészítésébe. A Névadás szertartásakor bemutatott áldozati állat legalább tyúk nagyságú kell, hogy legyen. A Névadás rituáléjával elkészül a bábú.

Ettől fogva bármelyik alábbi varázslatot alkalmaznak a bábura, az magán az áldozaton jön létre – még ha a világ más égtáján jár is. Az efféle varázslatok különlegessége, hogy tényleges hatást csak a bábú fizikai sérülésével lehet elérni: ilyen a szurkálás, vagdosás, tűzbe dobás, vízbe dobás stb. A bábú csak egyszer – egy varázslathoz – használható fel, utána elveszíti szimpatikus viszonyát az áldozattal. A Zotgejt varázslatok ellen semmiféle SFÉ, még az Elemi Erő Aura sem érvényesül, az egyetlen védelem ellene a legalább 10E-s szimpatikus mágiától Védő varázskör.

Zotgejt – Bábú – Készítése

Az előbb ismertetett módon és folyamattal készített figura Szellemtánc alatt készül el, valamint Művészetek (bábkészítés) legalább 2. fokot igényel a megalkotása. Készítésének ideje a bábú kidolgozottságától és a sámán művészetének fokától függően 2-3 óra, mely idő alatt a Sámán rontó énekeket kántál, és gonosz szellemekhez fohászodik. A fentiekben már leírtak szerint egy bábú csak egyszer használható fel, s ez a belefoglalt alapanyagokra is igaz. Persze a Sámán ugyanazon áldozatról készíthet több bábút is, de ezek közül az áldozat igaz nevével egyszerre csak egyetlen lehet felruházva. Az elkészült további másolatok közül a következőt mindig csak az előző elpusztítása után ruházhatja fel a Névadással a Sámán. Amíg ezt meg nem teszi, az új bábú használhatatlan a Zotgejt varázslatokhoz.

Csúfítás

Típus: Szellemtánc

Mana pont: 25

Varázslás ideje: 6 kör

Hatótáv: nincs

Időtartam: Lásd a leírást!

Mágiellenállás: nincs

A Sámán Szellemtánc alatt varázslatba kezd, mely során törével vagy bármely más szerszámmal olyan vágott sebet ejt a bábun, melyet az áldozat is elszennved. A vágás ugyanott jelenik meg a testén, ahol a Sámán a bábút megvágta. Nem elviselhetetlenül fájdalmas – mindössze 2k6 Fp elvesztését okozza –, viszont annál visszataszítóbb nyomot hagy, hiszen akár a homloktól az állig is húzódhat. Az ekként ejtett seb különleges tulajdonsága, hogy természetes úton soha nem gyógyul be, nem zárul össze, szüntelen szivárog belőle a vér. Ha mágiával begyógyítják, mély heg marad a helyén, mely egész életére elcsúfíthatja az áldozatot. Ha a Sámán az arcon ejtett sebet, minden 10 Fp után eggyel csökken az áldozat Karizmája. (Mivel a heg mágiával sem tüntethető el, a hatás igen kellemetlen Bárdok, Boszorkányok és Papok esetében.)

A varázslat Tapasztalati Szintenként csak egy rituális seb ejtésére ad módot, két seb keltése közt egy körnek el kell telnie. Ezen varázslattal csak Fp sebzés okozható, ami nem csaphat át Ép-vesztésbe. A sebnél köszönhetően – míg be nem gyógyítják – az áldozat Max. Fp-je mindennap k6-tal csökken. A mágikus gyógyítás után a max. Fp visszaemelkedhet az

alapértékre. Gyógyuláskor a seb enyhe lefolyású betegségnek számít, és minden egyes sebhely külön kezelendő. A varázslattal más károsodás (vakítás, csonkítás stb.) semmilyen körülmények között nem okozható.

Égetés

Típus: Szellemtánc

Mana pont: 37

Varázslás ideje: 6 kör

Hatótáv: nincs

Időtartam: 4 kör / szint

Mágiaellenállás: nincs

A Sámán Szellemtánc alatt tűzbe hajtja a bábút, majd a varázslat idejének lejártáig körötte táncol, rontó szellemeket idéz rá. Az áldozaton – a bábu tűzbe kerülésének pillanatától kezdve – égési sebek, kelések, hólyagok jelennek meg. A tűz körölként k6 Sp égési sebet okoz; 20 Sp után már a testet borító teljes szörzet leég, még a haj is. Miután az áldozat elveszítette minden Fp-jét, a varázslat már Ép-vesztést okoz. A sérülések utóbb hagyományos és mágikus úton is gyógyíthatók.

A varázslatot a legtöbb Sámán 4-szer annyi körig képes fenntartani, mint amennyi a Tapasztalati Szintje.

Fullasztás

Típus: Szellemtánc

Mana pont: 51

Varázslás ideje: 6 kör

Hatótáv: nincs

Időtartam: 1 kör / szint

Mágiaellenállás: nincs

Szellemtánc alatt a Sámán a bábút vízbe hajtja, majd táncot jár felette. Ezáltal az áldozat tüdejébe víz kerül, az illető, hiába lélegzik, nem kap levegőt, csak vizet köp és a Kábultság szabályai vonatkoznak rá. Ha a varázslat több körig tart, mint az áldozat Állóképessége, akkor a nyomorult biztosan megfullad.

Sebzés

Típus: Szellemtánc

Mana pont: 44

Varázslás ideje: 6 kör

Hatótáv: nincs

Időtartam: 1 kör / szint

Mágiaellenállás: nincs

Szellemtánc alatt a Sámán a bábút törével, tüvel vagy bármilyen hegyes tárggyal többször átszúrja. Ezáltal nem ejt nagy felületű sebeket az áldozaton, de annál szörnyűbb kénkelet és akár halált is okozhat. Az illetőn – ott, ahol a bábút átszúrják – mély, erősen vérző sebek jelennek meg, melyek egyenként 1 Ép és k6 Fp veszteséget jelentenek. Az ekként ejtett sebek mágiával és hagyományos módon is gyógyíthatók, de mindenképpen célszerű mihamarabb bekötözni őket a további vérvesztés megelöztésére.

A varázslattal Tapasztalati Szintenként és minden körben csak egy seb ejthető.

Maszkmágia

Ynev egyik legegységibb mágiaformája, melyhez fogható csak kevesen ismernek. A varázslók is csak hallomásból – netán rossz emlékü, személyes találkozás révén – ismerik e mágikus hatalmú tárgyakat, a Sámán ugyanis soha nem engedi, hogy maszkjai más kezébe kerüljenek. Ha ez mégis megtörténne, ő maga vagy halála esetén más Sámánok azonnal megtorolják a vétséget, s a lehető leggyorsabban visszaszerzik, – szerezetik a maszkot. A jogtalan bitorlónak még írmagját sem hagyják meg, nehogy fény derüljön eme ősi mágiahagyomány titkára.

A Maszkmágia lényege, hogy a maszkba a Sámán szellemeket költöztet, melyek később korlátlan alkalommal előhívhatóak. A maszk használatakor minimális Mana pont befektetésével kiszabadítható a készítéskor beleköltöztetett szellem (Asztrál- és Mentáldémon). A kiszabadult szellem arra ront rá, és arra terjeszti ki ártó (néha segítő) hatalmát, akire a Sámán rápillant, s akit a varázslat hatása alá kíván vonni – azaz, ha nem óhajtja, a varázslat nem jön létre. Az áldozatnak mindehhez nem szükséges tekintetét a maszkra vetnie.

A maszkok elkészítését a Sámán mesterétől tanulja, ahhoz, hogy ő is sikerrel alkalmazza e mágiafaját, el kell sajátítania a Művészetek (fafaragás) képzettséget legalább 2. fokón. A maszk elkészítése a finom, művészi megmunkáltságnak köszönhetően általában 3-4 hetet vesz igénybe.

A maszk elkészítése (kifaragása) után – melyet a Sámán végez személyesen, ősi hagyományok szerint – a Felruházás (lásd Alapvarázslatok) varázslat egy különleges változatával itatja át azt – ennek maszkként eltérő a Mana pont-igénye. A varázslatot 3 óra hosszan tartó Szellemtánc alatt hajtja végre a Sámán; a tárgyat körbetáncolva kéri a szellemeket, hogy költözzenek bele, és itassák át erejükkel. A rítus végrehajtásával ez megtörténik, s a szellemek annyiszor hívhatók elő, amennyi a Sámán Tapasztalati Szintje volt a maszk készítésekor. Használatkor a maszkot a Sámán felölti, és a benne lakó szellemet kántálással hívja elő. Ekkor kell befektetnie a varázslat kiváltásához szükséges Mp-t és Fp-t. A varázslatok leírásában a varázslási idő mindig azon időt jelenti, mely alatt a szellem előhívható a maszkból. Eztán az egyes áldozatok kijelölése már egyetlen pillanat (1 szegmens) műve, de különleges esetben (lásd Napmaszk) erről a leírás külön tájékoztat. Egy körben elméletileg 5-ször lehet felidézni a maszk hatalmát, de erről a helyzet és a távolságok függvényében mindig a KM dönt. Mint már említést nyert, a maszk annyiszor használható, amennyi a Sámán Tapasztalati Szintje volt a maszk készítésekor. Aztán a maszk hatalma elapad, s csak újabb Felruházással tehető ismét használhatóvá.

A maszkot erős börpántok tartják a fejen, így jóformán semmilyen mozgásban nem akadályozza használóját. Használata közben a Sámán más varázslatot létrehozni képtelen; viszont egyéb tárolt – összpontosítást nem igénylő – varázslatokat szintén felidézhet (lásd Állatszellelem Idézés), és folyamatban

lévő varázslatai sem szűnnek meg (Delej, Szenvedés stb.). Képes ellenben harcolni és bármi mást cselekedni.

Fürkészőmaszk

Típus: Kántálás

Mana pont: 1

Varázslás ideje: 5 szegmens

Hatótáv: 5 ynevi láb sugarú kör

Időtartam: 10 perc / szint

Mágiaellenállás: Mentális

A Fürkészőmaszk általában fenyőfából készül, de ez törzsenként változó. Egységesen sötétbarnára – majdhogynem feketére – festik; az emberi arc tökéletes mása. A kántálás – a maszk hatalmának előhívása – után a viselője képessé válik az áldozat tudatában tárolt gondolatok és emlékek olvasására az időtartam lejártáig. Ehhez a célpontnak el kell vétenie az E elleni Mentális Mágiaellenállását. Gondolatolvasás esetén megtudhatóak az áldozat felszínes, hosszabb távú, valamint elvont gondolatai és szándékai is.

Az emlékelvasással – mely sokban hasonlít a gondolatolvasásra – a Sámán múltban megtörtént eseményeket fürkészhet ki, melyeknek az áldozat tanúja volt. Azonban csak egyetlen meghatározott mozzanatról szerezhet tudomást, annak is pusztán egy, az időben éppoly hosszú szakaszáról, mint amennyi az időtartam. A Sámán ekkor felidézi az áldozat emlékezetében az adott mozzanatot, mire az illető önmagában végigéli mindazt, ami annak idején történt vele. Az időtartam lejártával a maszk ereje is megszűnik.

A Fürkészőmaszk Felruházása 40 Mp befektetésébe kerül.

Napmaszk

Típus: Kántálás

Mana pont: 55

Varázslás ideje: Lásd a leírást!

Hatótáv: Lásd a leírást!

Időtartam: Végleges

Mágiaellenállás: nincs

A Napmaszk tölgyfából készül, napkorongba foglalt emberi arcot ábrázol. Felületét növények színezékével vonják be, így nyeri el fehér vagy sárga színét. A maszkban fókuszálódott gyógyító energia a koronából csap ki – a kántálás felhangzása után –, sárgásfehér, izzó auraként körbefogja a beteg testét. Ennek hatására a sebszélek összehúzódnak, a betegség elmúlik, a test fizikai állapota rohamosan és szemmel láthatóan javul.

A játék nyelvére átültetve ez annyit jelent, hogy a Napmaszk viselője Forrasztás, Kovácsolás, Betegség elhárítás, és a Méregtelenítés varázslatok – de egyszerre csak egy – végrehajtására képes. A maszk varázsa addig tart, míg a beteg teljesen fel nem gyógyul – ezen időtartamok a fent említett négy varázslat leírásából kikereshetők. Kiemelendő, hogy a maszk mindig teljes gyógyulást eredményez, így az illető max. Fp-re vagy Ép-re kerül, de betegségétől és mérgezésétől is megszabadul. A maszk azonban egyszerre csak egy betegség kezelésére használható, tehát egyszeri használatával nem lehet teljesen meggyógyítani az

olyan beteget, akinek Fp és Ép sérülései vannak, valamint betegségben is szenved. Először célszerű a legsúlyosabbat megszüntetni, majd a maszk újbóli használatával tovább gyógyítható az illető – a fenti példában összesen háromszor kell használni. Egy tünet kezelésével – és teljes gyógyulásával – az Aura és vele együtt a varázslat is megszűnik, a maszk hatalma ismét „elalszik”.

A Napmaszk Felruházásához 38 Mp szükséges.

Pusztítómaszk

Típus: Kántálás

Mana pont: 10

Varázslás ideje: 5 szegmens

Hatótáv: 10 ynevi láb sugarú kör

Időtartam: 2 kör / szint

Mágiaellenállás: nincs

A Pusztító maszk ezüsből készül, színe is ennek megfelelő. Olyan emberi arcot ábrázol, mely mintha megfolyt volna készítéskor: az arcvonások egymásba mosódnak, szétfolynak. A Sámánok szerint az arc hüen tükrözi egy ártó szellem külsejét. A Pusztító maszk a maszkmágia talán legsötétebb kelléke; nem is minden Sámán vetemedik az elkészítésére.

A maszk használatakor a szellemek a hatótávolságon belül tartózkodó áldozatok (akikre a Sámán rápillant, és akiket áldozatként megjelöl) Életerejéből egyszer szívhatnak el E-nként 1kl0 Fp-t. (A varázslat ellen a páncélok SFÉ-je nem véd.) Az áldozat bőre – az elvesztett életerő függvényében – szemlátomást fonnyad, elszürkül vagy elfeketedik. A halál beálltával az áldozat már szörnyű látványt mutat, összeroskad és porrá hullik. Aki túléli a sötét mágiát, az elorzott Fp-eket és Ép-eket csak kétszeres idő alatt nyeri vissza, s mágiával – ugyanannyi Mana pontért – csak fele annyi károsodás gyógyítható rajta, mint a hagyományos módon sebesülőkön.

A Pusztítómaszk Felruházásához 70 Mana pont szükséges.

Sötétmaszk

Típus: Kántálás

Mana pont: 1

Varázslás ideje: 5 szegmens

Hatótáv: 20 ynevi láb sugarú kör

Időtartam: 1 perc / szint

Mágiaellenállás: Asztrális

A Sötétmaszk bármilyen csontból elkészíthető, színe kék, barna, szürke és zöldes színek sötét, váltakozó keveréke. Formája is változó: amorf, félelmet keltő – elkészítésekor a Sámán az emberi fajt szorongató ősi rettenetet faragja bele. A maszk hatalmának előhívása után azon a személyek, kik a hatótávon belül tartózkodnak, és akikre rápillantva a Sámán úgy kívánja, őrijítő félelmet éreznek. E erősségű félelem ellen dobhatnak asztrális Mágiaellenállást, ha elvétik, a hatás minden tekintetben érvényesül. A rettegés minden más érzelmüket, gondolatukat háttérbe szorítja, csak a menekülést, a fejvesztett rohanást látják megoldásnak. Amennyiben erre nincs lehetőségük, akkor szűkülve,

sikítva omlanak össze, megváltásként várva a halált. A Sötétmaszk áldozatai harcolni semmilyen körülmények között sem fognak a Sámán ellen, s ettől fogva – az időtartam lejárta után – 1k6 napig meg sem merik közelíteni a Sámánt. Az időtartam lejártával a maszk hatalma ismét „elalszik”, csak újabb Mana- és Fájdalomtűrés-pontokkal éleszthető fel újra.

A Sötétmaszk Felruházása 28 Mana pontba kerül.

Énekmondó varázslatok

Hangmágia

Bátorság dala

Mana pont: 1 / 2 E

Varázslás ideje: 1 perc

Hatótáv: Hallótávolság

Időtartam: A dal hossza + 10 perc

Mágiaellenállás: Asztrális

Az énekmondó ezzel a varázslattal társai harci kedvét növelheti.

A varázslat részletes leírását lásd: ÚTK 242. oldal.

Bénítás dala

Mana pont: 3

Varázslás ideje: 2 kör

Hatótáv: Hallótávolság

Időtartam: A dal hossza + 1k6 kör

Mágiaellenállás: Mentális

A Mágiaellenállást elveto célpontok mozdulatlanul, üveges tekintettel bámulnak maguk elé.

A varázslat részletes leírását lásd: ÚTK 243. oldal.

Félelem dala

Mana pont: 2

Varázslás ideje: 1 kör

Hatótáv: Hallótávolság

Időtartam: A dal hossza + 1k6 kör

Mágiaellenállás: Asztrális

A Mágiaellenállásukat elrontó célpontok szívében páni félelmet ébreszt.

A varázslat részletes leírását lásd: ÚTK 243. oldal.

Halál dala

Mana pont: 8

Varázslás ideje: 1 perc

Hatótáv: Hallótávolság

Időtartam: A dal hossza

Mágiaellenállás: Asztrális és Mentális

A Halál dala valóban pusztulást hozhat minden lényre, aki hallja. Ha mindkét Mágiaellenállás sikertelen, a dal az áldozat lelkét kitepi annak porhüvelyéből. Melynek következtében az áldozat meghal.

Hangorkán

Mana pont: 15

Varázslás ideje: 4 szegmens

Hatótáv: 20 ynevi láb sugarú kör

Időtartam: 1 szegmens

Mágiaellenállás: nincs

A hatótávon belül minden lény 2k6 Fp-t veszít, és 1k6 percre megsüketül a metsző hang hatására.

A varázslat részletes leírását lásd: ÚTK 245. oldal.

Kínok dala

Mana pont: 4

Varázslás ideje: 1 kör

Hatótáv: Hallótávolság

Időtartam: A dal hossza

Mágiaellenállás: Mentális

Az énekmondó ezen varázslattal fájdalmat okozhat mindazoknak, akik a dalt hallják és elvetik Mágiaellenállásukat. A fájdalom borzalmas, hasogató fejfájásként jelentkezik, majd kínhullámként seper végig az egész testen. Az áldozat 1k6 Fp-t veszít körönként.

Megkötés dala

Mana pont: Lásd a leírást!

Varázslás ideje: Lásd a leírást!

Hatótáv: Hallótávolság

Időtartam: Lásd a leírást!

Mágiaellenállás: nincs

Ezzel a dallal elérhető, hogy bármelyik Munka dalával készült fegyver az idők végezetéig megtartsa mágikus képességeit. Amikor a fegyver az elkészítés utolsó napjához ér, akkor az énekmondó (csak az lehet, aki eddig is énekelt) az eddig felhasznált Munka dala Mp-t igényét megduplázva megköti a mágiát a fegyveren.

Munka dala 1

Mana pont: 4

Varázslás ideje: Lásd a leírást!

Hatótáv: Hallótávolság

Időtartam: Lásd a leírást!

Mágiaellenállás: nincs

Ennek a varázslatnak a segítségével az énekmondó képes egy általa kiválasztott fegyver minőségét jelentősen befolyásolni. Az énekmondó felkeresi a kovácsot, megbeszéli milyen fegyverről lesz szó, majd az elkészítési idő alatt (Lándzsánál kb. 1-2 nap, baltánál 4-5 nap, kardnál 8-12 nap, kétkezes bárdnál, pallosnál 15-20 nap) minden nap legalább 5-6 órát folyamatosan a műhelyben kell töltenie aktív énekléssel. A befektetett Mp-kat minden nap meg kell újítania, ha bármelyik nap megszakítaná az éneklést a fegyver elveszíti az eddig felhalmozott energiáit és az egész ceremóniát előlről kell kezdeni egy másik fegyverrel. Természetesen egy fegyverre egyszerre csak egy munkadal hat, hiszen két vagy több énekmondó dala nem, hogy erősítene, hanem zavarná egymást. Amikor a fegyver elkészül, a befektetett mágikus energiák hatására feltöltődik és

ahány Mp-ba került az elkészült fegyver, annyi hétig tart a mágia. Amikor a varázslat hatóideje lejár, a fegyver örökre elveszíti minden tulajdonágát. Az így készült fegyver a következő harcértékekkel bír: TÉ +1, VÉ +1; KÉ +1, sebzés +0.

Munka dala 2

Mana pont: 8

Varázslás ideje: Lásd a leírást!

Hatótáv: Hallótávolság

Időtartam: Lásd a leírást!

Mágiaellenállás: nincs

Mindenben megegyezik a Munka dala 1. nevezetű varázslattal, kivéve a fegyver harcértékeit. TÉ +2, VÉ +2, KÉ +2, sebzés +0.

Munka dala 3

Mana pont: 16

Varázslás ideje: Lásd a leírást!

Hatótáv: Hallótávolság

Időtartam: Lásd a leírást!

Mágiaellenállás: nincs

Mindenben megegyezik a Munka dala 1. nevezetű varázslattal, kivéve a fegyver harcértékeit. TÉ +3, VÉ +3, KÉ +3, sebzés +0. Ezek a fegyverek már képesek megsebezni a csak mágikus fegyverrel sebezhető (pl. légies) ellenfeleket is.

Munka dala 4

Mana pont: 32

Varázslás ideje: Lásd a leírást!

Hatótáv: Hallótávolság

Időtartam: Lásd a leírást!

Mágiaellenállás: nincs

Mindenben megegyezik a Munka dala 3. nevezetű varázslattal, kivéve a fegyver harcértékeit. TÉ +4, VÉ +4, KÉ +4, sebzés +1.

Őrjöngés dala

Mana pont: 1

Varázslás ideje: 1 perc

Hatótáv: Hallótávolság

Időtartam: A dal hossza + 1k6 kör

Mágiaellenállás: Asztrális

Az énekmondó ezzel a varázslattal társai harci kedvét nagymértékben megnövelheti. Működésében megegyezik a Bátorság dalával, az egyetlen kivétel, hogy a célpont KÉ-je 10-el, a TÉ-je 20-al nő, az NJK-k bátorsága pedig 5-el nő.

A varázslat részletes leírását lásd: ÚTK 242. oldal.

Tanulás

Mana pont: 4

Varázslás ideje: Lásd a leírást!

Hatótáv: Hallótávolság

Időtartam: Végleges

Mágiaellenállás: nincs

Az énekmondó bármilyen épp általa hallott verset, dalt azonnal megtanulhat.

A varázslat részletes leírását lásd: ÚTK 252. oldal.

Távolság dala

Mana pont: 6 / 9 / 12

Varázslás ideje: Eredeti varázslaté + 1 szegmens

Hatótáv: Hallótávolság x2 / x3 / x4

Időtartam: Eredeti varázslaté

Mágiaellenállás: nincs

Ezzel a kiegészítő varázslattal megtöbbszörözhető a dal alapú mágia hatótávolsága.

A varázslat részletes leírását lásd: ÚTK 244. oldal.

Tombolás dala

Mana pont: 3

Varázslás ideje: 1 perc

Hatótáv: Hallótávolság

Időtartam: A dal hossza + 1k6 kör

Mágiaellenállás: Asztrális

Lényegében a Félelem dalának és az Őrjöngés dalának egyesített változata. Az énekmondó fegyvertársaira az előbbi, ellenségeire az utóbbi lesz hatással. Mindkét fél részéről Tapasztalati Szint számú célpont választható.

Fénymágia

Alakváltás

Mana pont: 15

Varázslás ideje: 1 kör

Hatótáv: Önmaga

Időtartam: 10 perc / szint

Mágiaellenállás: nincs

Ezzel a varázslattal az énekmondó, bizonyos megkötésekkel, képes teljesen megváltoztatni külsejének kinézetét.

A varázslat részletes leírását lásd: ÚTK 246. oldal.

Félelmetes fegyver

Mana pont: 5

Varázslás ideje: 1 szegmens

Hatótáv: Érintés

Időtartam: 1 kör / szint

Mágiaellenállás: nincs

Az énekmondó kezében tartott fegyverének formája körönként változik, melytől ellenfelei megzavarodnak (KÉ: a támadóé, TÉ: -20, VÉ: +10).

A varázslat részletes leírását lásd: ÚTK 247. oldal.

Fénysugár

Mana pont: 8

Varázslás ideje: 1 szegmens

Hatótáv: Önmaga

Időtartam: 1 kör / szint

Mágiaellenállás: nincs

A varázslat hatására az énekmondó tenyeréből a világitótornyokéhoz hasonló erősségű fénycsóva tör elő.
A varázslat részletes leírását lásd: ÚTK 248. oldal.

Fókuszált fény
Mana pont: 10
Varázslás ideje: 1 szegmens
Hatótáv: Önmaga
Időtartam: 1 kör / 3 szint
Mágiaellenállás: nincs

Ezzel a varázslattal az énekmondó a környezetének fényeit egy adott pontra képes összpontosítani, melynek hatására a fény hihetetlen forróságot produkál.
A varázslat részletes leírását lásd: ÚTK 248. oldal.

Képidézés
Mana pont: 8
Varázslás ideje: 1 kör
Hatótáv: 20 ynevi láb sugarú kör
Időtartam: 1 perc / szint
Mágiaellenállás: nincs

A varázslat hatására az énekmondó emlékezete alapján egy látványillúzió képe tűnik elő.
A varázslat részletes leírását lásd: ÚTK 249. oldal.

Ködalak
Mana pont: 4
Varázslás ideje: 1 szegmens
Hatótáv: Érintés
Időtartam: 1 kör / szint
Mágiaellenállás: nincs

A célpont személy, vagy tárgy körvonalai elmosódnak, megnehezítve ezzel a sikeres távolsági támadást (+20 Vè).
A varázslat részletes leírását lásd: ÚTK 249. oldal.

Vakság okozása
Mana pont: 8
Varázslás ideje: 1 szegmens
Hatótáv: 10 ynevi láb
Időtartam: 1 kör / szint
Mágiaellenállás: nincs

A varázslat, a célpont szeme előtt minden fényt kiolt, megvakítva ezzel az áldozatot.
A varázslat részletes leírását lásd: ÚTK 251. oldal.

Ork Sámán fohások

Ork sámán egyedi litániái

Büröknyál
Szféra: Halál
Kegy pont: 3
Fohász hossza: 1 kör
Hatótáv: Önmaga
Időtartam: 5 perc

Mágiaellenállás: nincs

A fohász hatóideje alatt a sámán érzékeli, ha valamilyen mérgező anyag kerül a szervezetébe, sőt nagy valószínűséggel meg tudja állapítani annak szintjét is. Legegyszerűbb módja a toxikus anyagok szervezetbe juttatásának természetesen az, ha lenyeli. Nem véletlenül segítik egyes törzsek sámánjai főnökeiket oly módon, hogy az étkezéseiken előkóstolóként vesznek részt. A dolog veszélye, hogy amennyiben a mágia nem elég erős ahhoz, hogy semlegesítse a mérget, az természetesen kifejti a hatását. Erősségével megegyező szintű mérgeket detektál és semlegesít a fohász. Az erősítést előre meg kell határozni, később azon változtatni lehetetlen.

Bürökverem
Szféra: Halál
Kegy pont: 4
Fohász hossza: 3 szegmens
Hatótáv: Önmaga
Időtartam: 2 óra
Mágiaellenállás: nincs

Csak a Büröknyállal együtt alkalmazható. Segítségével a sámán kis göböt képez a szervezetében az összegyűjtött, órá nézve immár nem veszélyes méregből. A Büröknyállal semlegesített mérge összegyűjtéséhez annak szintjével megegyező erősítéssel kell citálni a fohászt. Az időtartam lejártaig együtt tartja a mérget és bármikor felkőhögheti. Az így kinyert anyagot később szabadon felhasználhatja.

Szarvasvér
Szféra: Halál
Kegy pont: 4
Fohász hossza: 2 kör
Hatótáv: 1 ynevi mérföld sugarú kör / E
Időtartam: 10 perc
Mágiaellenállás: nincs

Ez a fohász eredetileg csupán a vadászatok, hajtások elengedhetetlen kelléke volt; ám az utóbbi időkben a menekülő ellenség felkutatására is használják Ynev északi részén – nem kevés sikerrel.

A sámán a megsebzett vad vérért veszi a szájába, s miután a mágia kifejti hatását, pontosan tudni fogja, hogy a hatótávon belül merre található a sebesült lény.

Ork sámán egyedi rituáléi

Árnykorbács
Szféra: Halál
Kegy pont: 20
Fohász hossza: 1 szegmens
Hatótáv: Érintés
Időtartam: 6 kör
Mágiaellenállás: Mentális

A sámán parancsszavára feketén derengő korbács anyagiasul a sámán kezében. Ha a sámán egyébként nem ismeri a fegyver használatát, az árnykorbácsot

akkor is forgatni tudja, még hozzá 2. fokon. A fegyver maga légiesnek minősül. Ha sikeres Támadó Dobást tesz, ellenfelétől 2k6 Fp-t von el, s 10-es E ellen Mágiaellenállás letételére kötelezi. Ha ez sikeres, akkor csupán az Fp veszítést szenved el a megtámadott fél, míg ha elvétí, akkor bénán zuhan a földre. Csak 3 körrel a fohász megszűnte után nyeri vissza uralmát a teste felett.

Név	Idői.	Sebzés	KÉ	TÉ	VÉ
Korbács	5	2k6	10	15	0
M.kat.	Ár	Lef.	Fegyvt.	Átüt.	STP
3.(egyéb)	-	nem	nem	nem	-

Holtak megelevenítése

Szféra: Halál

Kegy pont: 25

Fohász hossza: 1 kör

Hatótáv: 20 ynevi láb sugarú kör

Időtartam: 5 perc

Mágiaellenállás: nincs

A fohász segítségével az ork sámán képes a körülötte lévő halottak testét zaurakként feltámasztani.
A fohász részletes leírását lásd: ÚTK 272. oldal.

Lélekáldozat

Szféra: Halál

Kegy pont: 40

Fohász hossza: 1 kör

Hatótáv: Érintés

Időtartam: Véglages

Mágiaellenállás: nincs

A fohász segítségével az ork sámán feláldozhatja éppen megölt áldozatának lelkét isteni patrónusának.
A fohász részletes leírását lásd: ÚTK 273. oldal.

Vérgyűjtés

Szféra: Halál

Kegy pont: 15

Fohász hossza: 2 szegmens

Hatótáv: 20 ynevi láb sugarú kör

Időtartam: 5 perc

Mágiaellenállás: nincs

A fohász segítségével az ork sámán képes az áldozatának vérért összegyűjteni és tartósítani.
A fohász részletes leírását lásd: ÚTK 274. oldal.

Vérvzés

Szféra: Halál

Kegy pont: 30

Fohász hossza: 1 szegmens

Hatótáv: 20 ynevi láb sugarú kör

Időtartam: 6 kör

Mágiaellenállás: nincs

A fohász segítségével az ork sámán távolról képes egy folyamatosan vérző sebet ejteni áldozatán.
A fohász részletes leírását lásd: ÚTK 275. oldal.

Ork sámán egyedi varázstárgyai

Végzetköntös

Készítheti: csak Ork sámán

Kegy pont: 27

Ár: 1 ezüst

A kizárólagosan a számán számára készülő Köntös egy festett fonalakkal hímzett szarvasbörköpönyeg, melynek elkészítése két hetet, és naponta legalább 10 Ép-nyi élőáldozatot (állatok) és 27 Kegy pontot követel. Ha ily módon készítik elő a köntöst, az mágikus erejét végleg megtartja, de csak az használhatja fel, aki az áldozatokat bemutatta. A legtöbb sámán mihelyst elegendő hatalma van hozzá, nekilát és elkészíti a saját végzetköntösét.

A sámánok akkor használják, amikor úgy érzik, hogy az előttük álló csata mindenképpen végzetes lesz a számukra. Az összezsapás előtt szertartásosan maguk köré tekerik, majd szabadjára engedik a benne dolgozó mágikus energiákat. A köntös a küzdelem idejére féktelenül tomboló örültekké változtatja azután őket: KÉ-jük 15-tel, TÉ-jük 35-tel nő meg, ugyanakkor a VÉ-jükből 20-at elvesztenek. A hatása alatt a sámán örjöngve támad, nem gondolkodik, csupán minél többeket akar magával ragadni a nemlétebe. Bármilyen erősítésű, közvetlenül a Harcértékeket befolyásoló tárgy vagy mágia fejtené is ki rá a hatását (függetlenül annak irányultságától), a Végzetköntös mindet elfojtja. Tomboló gazdája nem érez fájdalmat, és a kifáradásból származó módosítókat sem szenved el.

Amennyiben a sámán mégis a győztes oldalon keveredik ki az ütközetből, rendszerint kevéssel utóbb önkezeivel vet véget az életének mélyszegényében.

Szakmák

Szakma (birtokigazgató)

(II – Intelligencia)

Követelmény: *Kultúra (erős), Számtan/mértan (gyenge)*

Az előkelőbb társadalmi rétegek számára gyakorlatilag nélkülözhetetlen tudomány, a legfontosabb szerephez azokon a vidékeken jut, ahol még a természeti gazdálkodás az uralkodó és az árucseré, a pénzforgalom kevésbé van elterjedve: például Shadonban, Abaszisz belterületein, a hagyományokhoz körömszakadtáig ragaszkodó Toronban. Előbb-utóbb mindenkinek meg kell tanulnia, aki földbirtokot örököl vagy birtokadományban részesül és kezdeni szeretne vele valamit; nélküle ugyanis több gondja származik belőle, mint haszna. Ha nem rendelkezik vele, intézőt kell fogadnia, különben gazdasága évről évre adósságot termel.

1. fok: Egy képzett intéző keze alá tud dolgozni, végrehajtja az utasításokat, de a legtöbbnek még csak sejti a hosszú távú következményeit. Egyetlen területet – szántó, malom, istálló, stb. – el tud vezetni, de nagyobb vagy több területet képtelen eredményesen igazgatni hosszútávon. Ez az egy terület is leköti a teljes szabadidejét, ha 1 hónapnál többet van távol, havonta képzettségpróbát köteles tenni, melynek sikertelensége esetén a birtok veszteségessé válik.

2. fok: A képzett intéző már boldogul egy kisebb – két-három területből álló – birtok igazgatásával, eredményesen vezet, egy szerény udvartartást is – maximum 5 fő – fenn tud belőle tartani. Az év nagy részében a birtok ügyeit kell intéznie, ha 1 évszakot kimarad, minden hónapban köteles képzettségpróbát tenni, melynek sikertelensége esetén a birtok veszteségessé válik. Nagyobb birtokok esetében állandó felügyeletre, tanácsokra szorul, egymaga nem tud helyt állni.

3. fok: Ezen a szinten az intéző már magabiztosan elboldogul egy nagyobb birtok irányításával, annak udvartartásával is. Már rálátása van a vármegye ügyeire is, megfelelő segítséggel akár el is vezet az, de állandó segítségre szorul. A nagyobb birtokok vezetése idejének jelentős részét leköti, legfeljebb 1 hónapot lehet távol. A kisebb birtokok vezetéséhez elég az év felét ügyintézással töltenie. Ha ennél többet van távol, havonta képzettségpróbát köteles tenni, melynek sikertelensége esetén a birtok veszteségessé válik.

Amennyiben nem a saját birtokait igazgatja, akkor hosszú évek szorgos, kitartó munkájával képessé válik a Vagyon (1) előnyt megszerezni öregkorára és utódai számára.

4. fok: Vármegyét igazgató ispán van ezen a szinten. Az udvarból jövő parancsokat is képes végrehajtani, már

rálátása van az ország ügyeire, nemcsak terményt, hanem adókat és vámokat is kezel. A vármegye vezetése idejének jelentős részét leköti, évente legfeljebb 1 hónapot lehet távol. Nagyobb birtokok esetén elegendő az év felét ügyintézással töltenie, kisebb birtokokat pedig évi pár heti ügyintézással képes igazgatni. Ha ennél többet van távol, havonta képzettségpróbát köteles tenni, melynek sikertelensége esetén a birtok veszteségessé válik.

Amennyiben nem a saját birtokait igazgatja, akkor hosszú évek szorgos, kitartó munkájával képessé válik a Vagyon (2) előnyt megszerezni öregkorára és utódai számára.

5. fok: Az alkalmazó országrésznyi birtokegyütteseket képes igazgatni; ilyenek pl. az abasziszi hercegkapitányságok vagy a *Regitor Imperialis*ok alá rendelt tartományok Toronban. Városállamokat virágoztathat fel, vagy éppen régensként vezetheti egy ország gazdaságát. Ez természetesen idejének jelentős részét leköti, évente legfeljebb 1 hónapot lehet távol. Vármegyék esetén elegendő az év felét ügyintézással töltenie, ennél kisebb birtokokat pedig évi pár heti ügyintézással képes igazgatni. Ha ennél többet van távol, havonta képzettségpróbát köteles tenni, melynek sikertelensége esetén a birtok veszteségessé válik.

Amennyiben nem a saját birtokait igazgatja, akkor hosszú évek szorgos, kitartó munkájával képessé válik a Vagyon (3) előnyt megszerezni öregkorára és utódai számára.

(Bizonyos részek átemelve: *Új Tekercsek 133. oldal.*)

Szakma (pénzügyes)

(II – Intelligencia)

Követelmény: *Számtan/mértan (erős)*

A képzettség beavatottjai olyasmit művelnek, mint az alkimisták: pénzt csinálnak. Csak jóval egyszerűbben, ők ugyanis nem nemtelen anyagokat alakítanak arannyá, hanem aranyból csinálnak még több aranyat. Azonban ez egyáltalán nem könnyű szakma, sokan buknak bele. A gyakorlati alkalmazása a befektetés, tehát mindenképpen szükséges hozzá egy induló tőke. Befektetni természetesen csak civilizált környezetben lehet, a keleti barbároknál hiába is próbálna a karakter. Továbbá a helyi bel- és külpolitikai helyzet is nagyban befolyásolja a vállalkozást, egy háború például teljesen tönkre is teheti, vagy épp megsokszorozhatja a profitot. A KM tehát a helyzet ismeretében mindig módosíthatja az esélyeket.

1. fok: A kezdő még csak ismerkedik a szakma fortélyaival, figyeli a nagyokat, igyekszik a lehető legtöbb információt begyűjteni. Amennyiben kockáztat, egy sikeres képzettségpróba esetén egy szerény 5%-os haszonnal záruló üzletbe tud időben betársulni. A sikertelenség vétés×15% bukást jelent számára.

2. fok: Már elsajátította az alapokat, nagyjából látja a pénzmozgást, a trendeket. Sikeres képzettségpróba esetén egy szerény 5%-os haszonnal záruló üzletbe tud időben betársulni. A sikertelenség vétés×5% bukást jelent számára.

3. fok: A tapasztalt pénzügyes már látja a pénz mozgását, kezd ráérezni arra, hogy mibe érdemes fektetni, mi jövedelmezhet rövid és hosszú távon. Sikeres képzettségpróba esetén egy 10%-os haszonnal záruló üzletbe tud időben belefogni. A sikertelenség vétés×10% bukást jelent számára.

4. fok: Kiszagolja a jó üzletet, mondják rá. Mestere a befektetéseknek, a kezdők figyelik minden lépését, és igyekeznek együtt lépni vele. Természetesen néha direkt rossz befektetéseket csinál, hogy csökkentse a riválisait. Sikeres képzettségpróba esetén egy 15%-os haszonnal záruló rövid távú üzletbe tud időben belefogni. A sikertelenség vétés×15% bukást jelent számára. Hosszú távú üzletei általában dobás nélkül 10%-os hasznot hajtanak neki, hacsak valami előre nem látható esemény nem következik be. Az ilyen befektetések minimális ideje 1 év.

5. fok: Zseni vagy pancser a neve, attól függ, kit kérdezzünk. Olyan dolgokba fektet be, ami másoknak meg sem fordulna a fejében. Meghökkenítő ötletekkel áll elő, vagy olyanba fog bele, amibe épeszű pénzügyes sosem menne bele. A karakter bármikor alkalmazhatja a 4. foknál leírtakat, de úgy is dönthet, hogy kockáztat. Ekkor egy képzettségpróbát kell tennie és a dobás eredménye mutatja meg hogyan sikerült az üzlete. 10% lesz a végeredmény minden egyes pont után, akár negatív, akár pozitív irányban. Vagyis ha a próba nem sikerül 2-vel, akkor a karakter 20%-ot bukott az üzleten, ha 4-gyel sikerül, akkor 40%-os haszonnal jött ki belőle. Amennyiben a dobás pont megegyezik, akkor az üzlet ugyan befuccsolt, de időben sikerült kimentenie a befektetését. Figyelem! Ebbe a dobásba nem számít bele a képzettségből adódó plusz; a karakter minden esetben a módosíthatlan Intelligenciájára dob! A 4. foknál leírt üzletre természetesen jár a képzettség adta +3 módosító

Antiss

**Antiss érzékenység
(Háttér – 1 pont)**

A karakterben megvan a rejtett képesség arra, hogy aktív részesévé váljon az Álomsíknak, azaz az Antissnak. A karakter – megfelelő oktatás esetén – képes elsajátítani és fejleszteni az Antissjárás misztikus képzettségét. Amíg ezzel a képzettséggel nem rendelkezik, csupán az különbözteti meg az átlag halandóktól, hogy álmaira, azok történéseire, ébredés után is pontosan és huzamosabb időn keresztül emlékszik.

**Antissjárás
(Misztikus képzettség)**

Képzettség Antissjárás	Nehéz IV	Erős -	Gyenge -	Tulajdonság Int, Akr, Asz
1. fok	2. fok	3. fok	4. fok	5. fok
3	10	20	35	55

Rendkívüli képzettség, melynek használata csupán keveseknek adatik meg, kizárólag azoknak van lehetősége elsajátítani, akik rendelkeznek az Antiss érzékenység Háttérrel. Alkalmazásához legalább 13-as Asztrál és Akaraterő tulajdonságra van szükség. A képzettség alkalmazójának megadatik, hogy aktív és tudatos életet éljen az Antisson, azaz az Álomsíkon.

1. fok: A karakter már képes arra, hogy a saját álmából kilépve az Antissra kerüljön. Még csak elméletben ismerkedik a hely lehetőségeivel. Ez igencsak kétélű fegyver, hisz ott sem harcolni (sem másnak sérülést okozni), sem a síkot tudatosan befolyásolni nem képes. Gyakorlatilag védtelen az ott előforduló entitásokkal szemben.

2. fok: A karakter használható tudással bír az Anissról, főképp annak külső régióiról. Még csupán korlátozott harci potenciállal bír, támadásai 1 LP-t sebeznek. Még képtelen arra, hogy megváltoztassa külső megjelenését, vagy uralja közvetlen környezetét. Ellenben van rá esélye, hogy mások álmát felkutassa az Antisson.

3. fok: A karakter gyakorlott Antissjáró, melynek következtében pontosan tudatában van annak, hogy mennyi mindent nem képes még megtenni az Álomsíkon. Harcban továbbra is 1 LP-t képes körönként sebezni, de már képes megváltoztatni külső megjelenését, illetve uralni közvetlen környezetét. A fok elérésekor az Álomsíkon véghezvitt harci manővereire KÉ: +2, TÉ: +5, VÉ: +5 járul. Ráadásul tapasztalati szintenként további 2 HM-et vásárolhat KAP-jaiból. Az Antiss-fegyverek harcra fogásához 3 LP-t kell kifizetnie.

4. fok: A karakter kiváló Antissjáró, ismeri a sík mélyebb rétegeit is. Harcban már 2 LP-t képes körönként sebezni. A fok elérésekor az Álomsíkon véghezvitt harci manővereire (ez a korábbi szintekkel nem adódik össze) már KÉ: +4, TÉ: +10, VÉ: +10 járul. Ráadásul ezután tapasztalati szintenként már további 4 HM-et vásárolhat KAP-jaiból. Az Antiss-fegyverek harcra fogásához 1 LP-t kell kifizetnie. Legnagyobb erőssége azonban az Antiss-mágia alkalmazásban rejlik, melyek bevetéséért azonban még 1 LP-vel többet kell kifizetnie.

5. fok: A karakter teljes értékű Antissjáró, aki már inkább tekinti otthonának ezt a síkot, mintsem ahol született. Harcban már 3 LP-t képes körönként sebezni. A fok elérésekor az Álomsíkon véghezvitt harci manővereire (ez a korábbi szintekkel nem adódik össze) már KÉ: +6, TÉ: +15, VÉ: +15 járul. Ráadásul ezután tapasztalati szintenként már további 8 HM-et vásárolhat KAP-jaiból. Az Antiss-fegyverek harcra fogásához nem kell LP-t kifizetnie. Legnagyobb erőssége azonban az Antiss-mágia alkalmazásban rejlik, és már a varázslatoknál leírt LP-költségért alkalmazhatja azokat.

**Antiss
(az Álomsík leírása)**

FELÉPÍTÉSE

A hétköznapi álmódók minden esetben az Antiss külső rétegeiben kalandoznak, a belső tartományokat csak külső behatásra érhetik el. A külső rétegek rendkívül képlékenyek, folyton változnak, telve vannak energiával, mely folyamatosan a belső, szilárdabb részek felé áramlik. Vannak ugyan félig-meddig stabil részei is – az ún. visszatérő álmok ezeken a helyszíneken játszódnak –, de ezek is állandóan újra és újratereződnek. Ha egyes Antisslányok vagy Antissjárók kiszemelnek maguknak egy területet, még a külső rétegekben is elérhetik, hogy az viszonylag állandó legyen, ám leggyakrabban még ők is a belsőbb vidékeken telepednek le. Az ilyen állandósult helyek jobbára csapdafélék, aholis kiszipolyozhatják az álmódókat, akik verejtékezve, rémülten riadhatnak fel, ha sikerül visszatérniük.

Az Antiss külső része nagyjából az elsődleges anyagi síknak feleltethető meg. Az álmódók álmái itt jelennek meg. Ezekre az álmokra egyfajta az Antiss külső síkján ideiglenesen megjelenő, ottani kiterjedéssel nem rendelkező, zárványként érdemes tekintenünk, melyekbe a külső részeken tevékenykedők könnyedén bepillanthatnak. Gyakorlatilag ezek az adott álomnak megfelelő – elméletileg akár végtelen kiterjedésű terek – ahol az álmódó lelke „életre kelti” az álmát. Ennek megfelelően az Antis ezen külső részei jobbára horizontális kiterjedésűek.

Amikor az Antisst járók ezeket elhagyják, és a „valódi”, tartósabb, állandó és persze sokkalta veszélyesebb belső síkok felé indulnak, akkor egyfajta vertikális utazásba kezdenek. Noir követői állítják, aki elég messze merészkedik egy ilyen vertikális utazás során, az elérve a legbelső részt, az akár eljuthat az istennő palotájáig is.

LAKÓI

Az Álomsík a teremtett lények álmaiból áll össze, s hogy a lélek így eredendően kötődik az Antisshez.

Tény, hogy Morgena papjai is ismernek néhány varázslatot, ám repertoárjuk korántsem annyira teljes, mint Noir híveié. Noir papjai ismerhetnek olyan teremtményeket, helyeket is, melyek immáron önállóan tevékenykednek az Antissen, és saját hatalmuk, mágiájuk is van. Alkalmadtán ezeket a varázslatokat is meg lehet tanulni, ám Noir papjain kívül ez csak nagyon keveseknek sikerült eleddig.

A „világi” csoportba többen tartozhatnak. Hatalmuk azonban meg sem közelítheti az előbb említettekét. Akik kellő szinten ismerik az Antissjárás nevű képzettséget, befolyásolhatják azt és egészen ritkán még az Antiss energiáit is képesek lehetnek irányítani.

Azok, akik csak „egyszerűen” álmodnak, szintén az Álomsíkon vannak, hiszen ők azok, akik táplálják, éltetik ezt a világot. Jelen vannak, majd álmuk végeztével ismét eltűnnek innen. Az esetek többségében az Antiss külső rétegeiben jelennek meg, itt fenyegeti őket a legkevesebb veszély, nem kell a belső részek önhatalmúan burjánzó, helyenként korlátok közé szorított tartományába behatolniuk. Megfelelő tudás nélkül igen veszedelmes lehet, ha ide tévednének. Azok, akik ártani akarnak nekik, elsősorban ezért hozzák őket a belső vidékekre, s ez magyarázza azt is, hogy az álmodók jelentős részének – lévén csak a peremvidékeken tartózkodnak – nem esik komoly baja, ha elalszik.

Akadnak persze az Álomsíkon honos teremtmények is. Jelentős részük nem rendelkezik olyan hatalommal, mely a sík folytonosan változó (a külső rétegektől, az álmodóktól, befelé áramló) energiáit felhasználja és átalakítsa, ám ők is veszélyt jelenthetnek az óvatlan utazóra. Anyagtalan entitások ők, leginkább az asztrál- és mentál-lényekhez hasonlíthatók. Megvannak a saját céljaik.

MOZGÁS

Szót kell még ejtenünk arról is, hogyan történik a mozgás az Álomsíkon. A helyváltogatás akarati úton valósítható meg. Az Antissjáró egy kör alatt az Antissjárás képzettség fokának és az aktuális LP-i számának szorzatával megegyező mérföldet képes megtenni. A sebességet is akarati úton lehet szabályozni, így a haladás egyfajta folyamatos koncentrációt igényel. Eközben harcolni, varázsolni lehetetlen.

A magasabb fokon (legalább 2. fok) képzett lények, karakterek arra is képesek, hogy a náluk kevésbé képzettek vagy azok nyomait kövessék, esetleg másokat

álmaik alapján felkutassanak az Antisson. Ilyen esetekben Érzékelés alapú képzettség-próbát (esetenként ellen-próbát) tehetnek. Az ismerősök álmainak megkeresésekor +3 módosítót kap a próbára, de természetesen az egyéb körülmények (rendelkezésre álló idő, információ stb.) esetében a KM további módosítókat eszközölhet ezekre a dobásokra.

ÉRZÉKELÉS ÉS BEFOLYÁSOLÁS

Amikor az Antisson tartózkodók nem épp az imént taglalt hihetetlen sebességgel közlekednek, képesek alaposan szemügyre venni a környezetüket. Ezen a zavaros, „ködös” síkon igen nagy szerepe van annak, hogy környezetének ki mekkora szegletét képes egy adott pillanatban alaposan megvizsgálni. Az Antissbeli „látótávolság” annyiszor 10 yevei láb, mint az Antissjárás képzettség fokának és az Érzékelés tulajdonságának szorzata. Ezt persze bizonyos körülmények módosíthatják.

Az Antissjárás képzettség magasabb szintű ismerői már tartós változást, változásokat is képesek létrehozni a síkon, ezek a változások a képzettség fokának kétszeresével megegyező órán át maradnak fent, és 1-1 Lélekpontjukat emésztí fel. A valóban tartós változtatásokhoz már varázslat szükséges.

ANTISS-HARC

Az Álomsík lakói olykor egymás életére törnek. Az Antiss sajátosságaiból adódóan lehet következtetni arra, hogy kivel áll szemben, vagy épp ki közeledik ártó szándékkal.

Az Antissjárók közül csakis az képes harcba bocsátkozni, aki rendelkezik a képzettség 2. fokával. Az Antiss harcrendszere hasonlít a közönséges harcrendszerre, ám míg abban a testi tulajdonságok játszanak döntő szerepet, az Antissen a lélek erejére kell támaszkodni. Ez pedig leginkább az Intelligencia, az Akaraterő és az Asztrál tulajdonság.

HARCÉRTÉKEK

Az Intelligencia a helyzETFelmérést és a felfogóképességet határozza meg, az álomharc KÉ-jét jelenti. Az Álomsíkon folytatott harcban nincs Kezdeményező Dobás. A harcolni vágyók a KÉ meghatározta sorrendben mérhetik egymásra ütéseiket.

A TÉ az Akaraterőn és az Intelligencián múlik. E két tulajdonság összevont értéke jelenti ezt a harci értéket.

A VÉ tekintetében az Akaraterő, az Intelligencia és az Asztrál tulajdonságok teljes értékét kell összevonní.

A fenti értékek a képzettség birtokolt fokozatának – és a KAP-ból vásárolt HM-eknek – megfelelően módosulhatnak.

A TÁmadódobás az Antissen 2k10-zel történik. Ennek összegét(!) kell az adott TÉ-hez adni, s ha az nagyobb, mint az ellenfél VÉ-je, sikerült a támadás. A dupla nullás dobás természetesen továbbra is biztos találatot és kétszeres LP sérülést jelent.

TÁMADÁSOK SZÁMA

A támadások száma az Antiss folyton változó világában meglehetősen rendhagyó módon értelmezendő: az mindig egy – függetlenül a forgatott fegyverek számától és típusától.

HARCI HELYZET

Le kell szögeznünk, hogy mivel az Álomsík milyenségét álmaink határozzák meg, nincsenek olyan körülmények a harc során, amelyek a másik fél számára hátrányosak lennének, amíg ő is hozzánk hasonlóan képes formálni az Antiss, azaz az Antisson nem érvényesülnek a szélsőséges harci körülmények, így azok negatív módosítói sem.

Ám, ha az egyik fél nem képes olyan ügyességgel az Antiss alakítására (értsd: alacsonyabb fokon jártas az Antissjárás képzettségben), akkor vele szemben szinte végtelen számú előny kovácsolható. Ennek tükrében mindenki egységesen +10-et kap minden álombéli harcértékére azokkal szemben, akik nem uralják az alább taglalt módon a környezetüket vagy csak alacsonyabb fokon teszik ezt, azaz alacsonyabb fokon jártasak a képzettségben. Ezt a jelenséget nevezzük a közvetlen környezet uralásának. „Bekapcsolása” 1 LP-be kerül, és addig van érvényben, amíg az alkalmazója újabb 1 LP-ért ki nem iktatja, vagy el nem hagyja az Álomsíkot. A közvetlen környezet uralásának hatására tehát az adott lényt nem lehet meglepni, de árulójava is válhat, hisz a képzettség szintjétől függetlenül minden közelében tartózkodó antissjáró megérzi közeledtét, jelenlétét és hozzávetőleges hatalmának erejét.

ANTISS FEGYVEREK

A forgatott fegyver eredetét tekintve kétféle lehet: Az egyik olyan, amelyet az álmodó meghatároz. Az Antissjárás képzettségtől függetlenül 1-3 LP-t sebeznek.

A másik típusú fegyver az, amelyik az Antissról származik. Ezek valódi álomfegyverek, csak itt találhatók meg. Különbözőek lehetnek, miként az általuk okozott sérülések is különbözők. Alakjukformájuk adott esetben egészen elképesztő. Mindannyian a sík szülőttei, nem foszlanak szét, ha használójuk felébred – ezért célszerű jól elrejtetni őket –, nem hozhatók át a való világba. Számuk rendkívül csekély, jobbára Antisslakók, Antisslények saját fegyverei. Hozzájuk jutni szinte lehetetlen, s ezt nem csak alacsony számuk, hanem gazdáik ereje is indokolja. Sebzésük 3 és 6 Lélekpont között mozoghat. (Az utóbbiak elképesztően ritkák!)

A hagyományos értelemben vett célzó- vagy dobófegyverek az Álomsíkon nem „használatosak”, hisz csakis az Álomsíkot módosítani képtelenekkel szemben van értelme a használatuknak. Támadni a fent említett hagyományos módon lehet velük. Sebzésük szintén a képzettség szintjétől függ.

Az Antissen használt fegyvereknek nincsenek különféle értékeik.

AZ ÁLOMHARC KÖRÜLMÉNYEI

A harc során az idő – mivel az álomvilágról beszélünk – a valós időnek megfelelően telik. Egy harci (vagy bármely egyéb) kör 10 szegmensnek (másodpercnak) felel meg.

Varázsolni is lehet harc közben. Ha a létrehozandó varázslat 1 szegmens alatt jön létre, akkor az mindenkor beelőzi a fegyveres támadást. Ha 2 szegmens, akkor – tán meglepő módon – de a harci KÉ dönt. Ennél magasabb varázslási időnél minden támadás beelőzi a varázslatot. Két varázslat, illetve a varázslatok és a körönkénti egy harci támadás közt 2 szegmensnyi időnek el kell telnie.

A harccal a feleknek óvatosnak kell lenniük, hisz a harc olyan mértékben befolyásolja az Álomsík finom hálózatát, hogy az már „messziről” észlelhető. Bármikor odagyűlhet egy-két nem kívánatos vendég, akik úgy közelednek, mint vérszagra a cápák. A harc által kavart Antiss-hullámok átlagban 5+6 kör múlva odacsalják a környéken kóborló Antisslakókat. Hogy milyeneket és milyen szándékkal, abban a KM szava dönt, de többnyire a közeledésük már messziről észlelhető.

ÉLETERŐ

Az Álomsíkon karaktereink életerejét az ún.: Lélekpontokkal határozhatjuk meg. A Lélekpontok száma – az Antissharcban felvett alakunktól teljesen függetlenül – a lélek jellemzői alapján számítandó ki: az Intelligencia, az Akaraterő és az Asztrál tíz feletti részének összege, de legalább 4. A Morális szabály az álomharcnál is érvényes.

Minden 3 Lélekpont elvesztése automatikusan 1 ponttal csökkenti az illető Intelligenciáját, Akaraterjét és Asztrálját. Ez csakis pihenéssel nyerhető vissza. Minden hagyományos, nyugodt alvással töltött óra, 1-1 ponttal növeli – egészen eredeti értékéig – az adott tulajdonságot. Az értékek ily módon történő csökkenése a harcértékekre és a Lélekpontokra ugyan nincs hatással, ám a TME csökkenése egyben azt is jelenti, hogy az illető egyre kevésbé lesz képes ellenállni a felé irányuló, különböző varázslatoknak. Ébren az ilyen levonásokkal rendelkező illető ingerlékeny, labilis lelkiállapotban van és többnyire zavartan viselkedik.

Ugyanakkor minden varázslatnak van Lélekpont-orzó hatása is. Ebből kell áldoznia az Antiss mágiahasználóinak, ha azt akarják, hogy varázslatuk sikerüljön, illetve, néha ezzel kell fizetniük a különféle, itt honos lények szolgálatáért is.

A különféle Antisslakók gyakorta az ide látogatók energiáit akarják megkaparintani, kiszipolyozni. Ez annyit tesz, hogy az illető Lélekpontjaiból akarnak habzsolni. Különböző fajtaik min. 1, max. 12 Lélekpont elorzására képesek körönként.

ÉBREDÉS

Említettük már, hogy gyakran csak az ébredés nyújt lehetőséget a menekülésre az Antissról. Minden, az Antisson „vendégeskedő” halandó az Antissjárás képzettsége fokának és a hiányzó LP-i számának

szorzatával megegyező + 50% eséllyel képes felébredni a számára veszélyt jelentő rémálomból. (Tehát egy 3 fokú antissjáró, akinek 5 LP-je hiányzik, az 3*5+50, azaz 65% eséllyel ébred fel álmából.) Az ébredést eldöntő dobást minden körben újradobhatja.

A 3 még meglévő Lélekpont az a határ, aminél a lélek ösztönösen riasztja az anyagi testet s az – amennyiben azt ebben semmi egyéb körülmény nem gátolja – verejtékben úszva riad fel rémálmából.

A különféle módszerekkel befolyásolt álmok esetében a fenti esély, a KM megítélése alapján, akár 10-100%-kal is csökkenhet.

MÁGIA

Említettük, hogy az Álomsík energiáján egy különös mágiahasználati módszer alapszik. Ezt hívjuk az Antiss mágiájának, vagy más néven álommágiának. Gyakorlására kizárólag néhány Antiss-lény, a Lélekörök, Noir és Morgena papjai és maroknyi kivételezett képes.

Persze erre is csak azok alkalmasak, akiknek lelke meglehetősen szilárd, jól ismerik az Álomsíkot, és persze nem utolsósorban találkoztak olyanokkal, akik feltérképezve őket, méltónak gondolták az Antiss varázslatainak alkalmazására. Tehát a konkrét varázslatok elsajátításához találkozniuk kellett olyanokkal, akikről megtanulhatták azokat.

Az Álommágia az Antissen jön létre, tehát csakis ott nyilvánulhat meg! Nem pusztító típusú mágiáról van szó, hanem teremtő vagy még inkább befolyásoló varázslatokról. Tehát minden cél, ami az áldozat anyagi testének rombolására irányul, kudarcot vall. Ezeket a varázslatokat nem Mana pontokból, hanem az Életerő itteni megfelelőjéből az ún.: Lélekpontokból (LP) kell létrehozni. (Lásd Életerő)

A varázslatok csak akkor hatnak áldozatukra, ha az éppen álmodik, tehát jelen van az Antissen. Ha a varázslás ideje alatt az áldozat felébred, vagy éppen felriasztják álmából, a kívánt hatás nem jön létre!

Mivel a varázslatok a lélek közvetlen megnyilvánulásaira, az álmokra hatnak, az anyagi testet és az éber szellemet védő pszionikus pajzsok, hatások ellene nem érvényesülnek. Az álommágia elleni ME ezért egyenlő a Tudatalatti Mágiaellenállással (TME-vel). Minden olyan hatás, amely megnöveli a TME-t növeli az álommágia elleni ME-t is.

Az Antiss-varázslatok az álmokra hatnak, tehát az áldozat egész lelkére. Így a mentódobás az adott Erősség ellen Mentális és Asztrális (tehát mindkettő) kell, legyen. Ha egyik ellenállás sem kerekedik felül, az áldozat átéli a pap által rábocsátott álmot, és vállalnia kell annak minden következményét.

A varázslatok E-jét erősítését igen egyszerű kiszámolni: a mindenkori Lélekpont igény a varázslatnál feltüntetett E-nek felel meg. Az erősítés pedig csak a Lélekpontok többszörözésével történhet. Tehát, ha egy 2 Lélekpontot igénylő, alapjában 3-as E-jű Antiss-varázslatot 2 pontért hozunk létre, az 3 E-jű lesz (ha 4 pontért, akkor 6 E-jű; ha 6 pontért, akkor 9 E-jű; és így tovább). Ezt az értéket növelni kell még 1k10-el, melyet a varázslat létrehozója dob, majd a kapott

összeget kell szembe állítani a Mentális és az Asztrális TME-vel. Ha az erősítés nagyobb mindkét TME értéknél, akkor a varázslat sikeres.

ANTISSLAKÓK

Az itt leírásra kerülő varázslatok megszerzésére és alkalmazására kizárólag az Antissen van mód. Morgena és Noir papjai – megfelelő háttérindokok esetén – természetesen beavathatják ezekben a titkokba társaikat, ám arra nagyon ügyelnek, hogy mások ne kaparinthassák meg a titkokat. Azoknak, akik mégis ilyen hatalomra akarnak szert tenni, valamely Antisslakótól kell, megszerezzék a varázslatokat.

Jellemfejtés

Típus: Antiss-varázslat

Lélekpont: 1

Erősség: 2

Varázslás ideje: 3 szegmens

Hatótáv: Lásd a leírást!

Időtartam: Lásd a leírást!

Mágiaellenállás: van

Ha a varázslat alkalmazója egy általa kiválasztott illető álmait megfigyeli az Antissen, ezen varázslat segítségével az áldozat megvizsgált álmaiból következtethet arra, hogy milyen ember is ő, milyen félelmei vannak, mitől tart, mi titkolnivalója van. Így a későbbiekben az illető álmainak módosításával és személyes találkozásai során a maga által kívánt irányba terelheti az illetőt.

Antisslakók hívása

Típus: Antiss-varázslat

Lélekpont: 1

Erősség: 3

Varázslás ideje: 2 szegmens

Hatótáv: 20 ynevi mérföld

Időtartam: 1 óra

Mágiaellenállás: van

Ezen varázslattal a mágiahasználó különböző Antisslényeket hívhat magához. Különböző erősítéssel más-más, esetenként egyre hatalmasabb lényeket idézhet meg. Amíg a varázslat tart az illető teremtmények nem támadják meg, ám annak elmúltával már neki kell az esetleges rosszallások következményeitől megvédenie magát.

Antisslakók üzése

Típus: Antiss-varázslat

Lélekpont: 1

Erősség: 1

Varázslás ideje: 2 szegmens

Hatótáv: 20 ynevi mérföld

Időtartam: 1 óra

Mágiaellenállás: van

Megidézett, ellenséges szándékú vagy zavaró Antiss-beli teremtmények elűzésére szolgáló varázslat. A hatóidő alatt azok a lehető legmesszebb fognak

menekülni a mágiahasználótól, amennyiben nem sikerül ellenállniuk. Későbbi cselekedeteikre a varázslat nincs hatással.

Antissjáró hívása

Típus: Antiss-varázslat

Lélekpont: 1

Erősség: 2

Varázslás ideje: 5 szegmens

Hatótáv: 20 ynevi mérföld

Időtartam: 30 perc

Mágiaellenállás: van

Azon teremtmények felkutatására szolgál ez a varázs, akik nem őshonosak az Álomsíkon. Legyenek bárhol is a hatótávon belül, kénytelenek lesznek engedelmessé válni a hívásnak, ha TME-jük kisebb, mint a varázslat E-je. Ellenkező esetben, a varázslat alkalmazója csupán azt fogja megtudni, hol is tartózkodnak – feltéve, ha a hatótávon belül vannak. Gyakran éppen ezért csupán gyenge erősítéssel alkalmazzák, beérik az illető fellelhetőségének megismerésével. A varázslat áldozata mindkét esetben tudomást fog szerezni az érdeklődés tényéről.

Antissjáró irányítása

Típus: Antiss-varázslat

Lélekpont: 1

Erősség: 1

Varázslás ideje: 2 szegmens

Hatótáv: Látótávolság

Időtartam: 5 perc

Mágiaellenállás: van

Egyfajta Parancs varázslat ez, mely az Álomsíkon ismert. Amennyiben a mágia áldozata elvételi ellenállását, legjobb tudása szerint fog engedelmessé válni a mágiahasználónak. Önmagában kárt szándékosan még ilyen állapotban sem tehet. Antisslányok így módon nem irányíthatók.

Antisslakó irányítása

Típus: Antiss-varázslat

Lélekpont: 2

Erősség: 3

Varázslás ideje: 3 szegmens

Hatótáv: Látótávolság

Időtartam: 30 perc

Mágiaellenállás: van

Az Álomsík különféle teremtményeinek adhatók ilyen módon utasítások, melyeket az – ha az ellenállása sikertelen – a tőle telhető legjobb módon fog teljesíteni. Önmagában nem okozhat kárt szándékosan a varázslat ideje alatt. Ha csak az egyik típusú ellenállást dobja meg sikeresen, akkor is teljesítheti a kérést, feltéve, hogy a varázshasználó hajlandó neki Lélekpontokat ajánlani. Ekkor még esetleg az időtartamon felül is képes az illetőnek segíteni. Mindez csupán alku kérdése. Ha mindkét ellenállás felülkerekedik, nem lehet neki parancsolni. Ám a tárgyalásos rendezés még ilyenkor is lehetséges.

Álom rábocsátás

Típus: Antiss-varázslat

Lélekpont: 1

Erősség: 1

Varázslás ideje: 6 kör

Hatótáv: Látótávolság

Időtartam: Lásd a leírást!

Mágiaellenállás: van

E varázslat alkalmazója önmagát is képes mások álmába becsempészni, és ott az álmat saját kénye-kedve szerint irányítani. Nem csupán az események alakulásába lesz beleszólása, de a helyszíneket is irányítani tudja majd. Ráadásul olyan alakban mutatkozhat előtte, amilyenben csak akar.

Amennyiben az áldozat elvételi az ellenállását, a pap akár olyan lidércnyomást is okozhat áldozatának, amely a játéktechnikai értékeire is kihatással lehet. Az ilyen álmot után mindazok az értékek, amelyek regenerálódásához megfelelő mennyiségű alváásra lett volna szükség (egyes főértékek, Fp, Ép, stb.) megmaradnak az alvást megelőző állapotukban, s csakis egy kiadós, pihentető álmot után nyerhetik el ismét új értékeiket. Egy ilyen rémálom után az áldozat nem lehet kipihent, minden harci cselekedetére és százalékos próbadozására -25-ös módosítót kap, míg végre nem alszik egy tisztességeset.

Természetesen jótékony álmot is küldhet. Ebben az esetben az álmot alatt a regenerálódás sebessége akár kétszeresére is felgyorsulhat. Így gyógyítható minden olyan veszteség (Fp, Ép, Tulajdonságok stb.) melyek eredeti állapotba hozásához alváásra van szükség.

Antiss változtatása

Típus: Antiss-varázslat

Lélekpont: 3

Erősség: 1

Varázslás ideje: 1 szegmens

Hatótáv: Látótávolság

Időtartam: 1 hónap

Mágiaellenállás: nincs

Ezzel a varázslattal nem csupán az Álomsík változtatható meg, de a létrehozott változások is maradandóak lesznek. Az Antiss újraformált területei az időtartam lejártáig nem változnak meg vagy vissza, s az, aki a varázst alkalmazta az időtartam lejártáig meg is újíthatja azt. Személyekre, az Antiss teremtményeire nem alkalmazható. Csakis az átfőmáló alakíthatja a megváltoztatott helyeket, más erre – az időtartam lejártáig – képtelen. Ily módon védik a nagyobb erősségeket, területeket, hiszen ez véd a hivatlan behatolóktól, s megakadályozza, hogy bárki hozzáférhessen az illetőhöz, ha az nem akar kimozdulni az általa uralt területekről. Persze az Antisslakók hívása vagy az Antissjárók hívása sikeres lehet, ám ekkor az illető mágiaellenállásához hozzá kell adni az őt óvó varázslat erejét is. Például: *Hors, a Noir-pap az Antiss változtatás nevű varázslattal létrehozott magának egy kisebb erődítményt. 10 Lélekpontot áldozott rá, ami azt jelenti, hogy az erődítmény Erőssége 5-ös. Ha őt meg*

akarják idézni az Antissjárók hívásával, akkor nem csupán az ő saját TME-t kell legyűrni, hanem ehhez hozzá kell adni a kis erődtmény 5-ös E-jét is.

Álomharcos

Típus: Antiss-varázslat

Lélekpont: 4

Erősség: 1

Varázslás ideje: 3 szegmens

Hatótáv: Önmaga

Időtartam: 5 kör

Mágiaellenállás: nincs

Ezen varázslattal az álomsíkot járó saját harcértékeit képes megnövelni. A varázslat időtartama alatt minden harcértékéhez +5 járul. Másra alkalmazni, az időtartamot vagy a módosítót megnövelni még újabb Lélekpontok felhasználásával sem lehet.

Rémálmom

Típus: Antiss-varázslat

Lélekpont: 1

Erősség: 1

Varázslás ideje: 2 kör

Hatótáv: Látótávolság

Időtartam: 6 perc

Mágiaellenállás: van

Ezt a varázslatot kizárólag az Álomgyilkosok alkalmazzák, ezért játékos karaktereknek nem nyílik mód a megtanulására. Segítségével az Álomgyilkos rémisztő látomásokat idéz áldozatára; a folyton változó környezettel, az üldöző szörnyetegekkel tulajdonképpen egyfajta hajtóvadászatot indít, melynek célja, hogy az áldozatot a megfelelő irányba terelje. Ezek a látomások nem képesek az illetőt megsebezni, az ily módon életre hívott lények képtelenek Lélekpontot orozni. A varázslat igazi ereje, hogy amíg az áldozat a hatótávon belül tartózkodik – és az életrekelt falak, labirintusok, erdők nem igazán engedik, hogy innen kitörjön (csakis sikeres Intelligencia és Akaraterő próba esetén léphet ki a varázslatból) – az illető képtelen az ébredésre. A varázslat központja együtt mozog az Álomgyilkossal, így csak akkor lehetséges elmenekülni előle – a sikeres dobásokon kívül –, ha az illető gyorsabb mozgásra képes az Álomsíkon, mint a gyilkos.

Gyilkos álca

Típus: Antiss-varázslat

Lélekpont: 3

Erősség: 2

Varázslás ideje: 6 kör

Hatótáv: Látótávolság

Időtartam: 6 perc

Mágiaellenállás: van

Akárcsak az előző varázs, ez is az Álomgyilkosok eszköztárát gazdagítja. Segítségével áldozatukat, pontosabban azok környezetét képesek megváltoztatni. Mivel meglehetősen jól ismerik az Álomsíkot, a mágia segítségével ellenfelüket olyan entitásnak álcázzák, melynek sok természetes ellenfele van az Antissen.

Olyan hullámokat kavarnak tehát az Álomsíkon, amelyek megtévesztésig hasonlítanak egy, más teremtmények által gyűlölt lény keltette hullámokhoz. Így annak természetes ellenfelei azt fogják hinni az áldozatra, hogy ösellenségük, aki esetleg valamiféle álcát visel. Az Álomgyilkosnak nincs más dolga, minthogy hátradőlve élvezze az előadást.

ANTISS-BESTIÁK

Az alább ismertetésre kerülő lények csupán példaként szolgálnak az Antisslakókra, ezek alapján bármelyik KM nyugodtan kidolgozhat egyéb teremtményeket is.

Búlélek

Előfordulás: Antiss

Megjelenők száma: 2-6

Termet: E

Sebesség: 28 mérföld/kör

Kezdeményező Érték: 10

Támadó Érték: 33

Védő Érték: 45

Sebzés: 1 Lélekpont

Támadás/kör: 1

Lélekpontok: 8

Hatalomszint: mint Antissjárás 3. fok

AME: 3

MME: 5

Kiegyensúlyozottság: alacsony

Jellem: Káosz

Emberi praktikáknak köszönhetően az Álomsíkon ragadt teremtmények. Kicsinyes, gonosz és bosszúálló lelkek, akik mind több energia felhabzsolásával szeretnének kikerülni az Antissról, noha ennek pontos módjával valószínűleg maguk sincsenek tisztában. Általában beérik azzal, hogy az álmodókat szipolyozzák. Az elorzott Lélekpontokat nem tudják saját Lélekpontjaikhoz hozzáadni. Jobbára saját alakjukat változtatják meg általa. Nincs pontosan körülírható alakjuk, de gyakran jelennek meg egykori emberi testük álcájában. Nem ritka azonban az sem, hogy tökéletesen idegen formákat vesznek fel, sokuk igen kedveli a kutyák alakját. Loncsos hordáikkal gyakorta találkozhatnak a szerencsétlenek. Környezetüket ezzel szemben képtelenek alakítani, annak uralására sem képesek.

Mint minden Antisslány, ők is a síkról nyerik vissza energiájukat. Egy-egy elvesztett Lélekpontjuk 3 óra alatt jön vissza.

Álomlidérc

Előfordulás: Antiss

Megjelenők száma: 1-2

Termet: N

Sebesség: 35 mérföld/kör

Kezdeményező Érték: 29

Támadó Érték: 65

Védő Érték: 80

Sebzés: 1k6 Lélekpont

Támadás/kör: 1

Lélekpontok: 24

Hatalomszint: mint Antissjárás 4. fok

AME: 14

MME: 14

Kiegyensúlyozottság: magas

Jellem: Rend

Határozottan komoly hatalommal bíró entitás. Eredetét tekintve még a Noir-papok is csak találgatásokba bocsátkoznak, tény azonban, hogy az Álomlidércek régebben az Antissen tartózkodnak, mint az Álomúrnó papjai, talán egyidősek magával a sikkal, a legrégebbi álmok szülöttei.

Magas, riasztóan áttetsző, ember-formájú lények. Az Álomsík belső vidékeit lakják, de alkalomadtán – ha a külső rétegek fura hullámokat vetnek – ott is megjelenhetnek. Semleges lények, noha az őket háborgatókat – azok szándékaitól függetlenül – nem nézik jó szemmel. Környezetüket meglehetősen ügyességgel manipulálják, állítólag ők alkották az Antissen létező fegyverek jó részét is. Varázslataik között megtalálható az Antiss-lakók hívása, -űzése és -irányítása, valamint az Antiss változtatás.

Ha csak pusztán az akaratukkal formálják az Álomsíkot, akkor annak hatása 10-12 óráig tart. Természetesen minden egyes változtatás nekik is egy-egy Lélekpontjukba kerül.

A másoktól elorzott Lélekpontokat sajátjukhoz adják, így akár egészen magas Lp értékük is lehet. Egyébként 1-1 Lélekpontjuk 1 óra alatt jön vissza.

Felhasznált forrás: <http://negykapu.tk/>

ISKOLAALKOTÓ METÓDUS

Figyelem! A most következő két (**Összetett** illetve **Egyszerűsített**) eljárás segítségével nem minden esetben az ÚTK-ban megjelent KAP értékeket kapja az azt alkalmazó, lévén azok meghatározásának matematikai alapja még nem bizonyított. Ennek orvosolására a fejezet végén egy rövid táblázatban megtalálhatóak az újrászámolt adatok, melyek egyébként sokkalta reálisabban tükrözik az egyes iskolák közti valós különbségeket. A következtetlenségek elkerülése végett javasoljuk annak használatát.

Fontos! Ha valaki egy új iskolát szeretne alkotni az ÚTK-hoz, akkor első lépésben minden részletre kiterjedően dolgozza ki az adott iskolát. Csak ezt követően számítsa ki annak KAP értékét. Ha fordított sorrendben történik a dolog, vagyis egy előre meghatározott KAP értékhez alakítjuk az iskolát, akkor az nagyon könnyen mesterkéltséggel és erőltetett megoldásokhoz vezethet. Amennyiben egy iskola KAP értéke meghaladja a 10-et, vagy nem éri el a 4-et, valószínű, hogy nem illeszkedik megfelelően az ÚTK rendszerébe. Ilyenkor indokolt a koncepció újrágondolása.

Szintén az ÚTK iskola koncepciójához való igazodás végett mindkét módszer esetében fontos betartani a következő ajánlásokat:

- az induláskor az iskolától kapott képzettségek Kp értéke minimum 40 Kp, de maximum 100 Kp lehet,
- az induláskor oktatott képzettségek kategóriájának összértékét minimum 30 kategória, de maximum 120 kategória,
- az induláskor az iskolától kapott Hátterek KAP-ban kifejezett értéke maximum 3 KAP lehet,
- az induláskor vagy később kapott minden további Előny KAP-ban kifejezett értéke összesen maximum 2 KAP (azaz 20 IAP) lehet.

Ahhoz, hogy egy iskola, rend vagy klán karakteralkotás során alkalmazandó KAP költségét megkapjuk, az alábbi tényezőket kell figyelembe venni:

- az iskola által adott induló képzettségek (Oktatással csökkentett) Kp értékét,
- az iskolában oktatott képzettségek kategóriájának összértékét,
- az ingyenesen adott Háttereket,
- a kapott fegyverzetet, felszerelést,
- az iskola tagjainak kijáró társadalmi megbecsülést, tekintélyt,
- a különleges képességeket és előnyöket.

Összetett módszer

Az alábbi eljárás során amennyiben egy osztás során nem egész számot kapunk, akkor ott minden egyes osztás után a matematika szabályai szerint 0,5-től felfelé, az alatt pedig lefelé kell kerekíteni a kapott értékeket.

A módszer könnyebb alkalmazásához a lent említett honlapról excel táblázat tölthető le!

IAP: Iskola alkotó pont**A KÉPLET:**

Egy adott iskola KAP értéke = a kiszámított IAP tizede kerekítve (azaz IAP / 10)

IAP = Kp/2 + Kategória/4 + Háttér*10 + Fegyver, felszerelés + Tekintély + különleges Képességek, Előnyök – Hátrányok

Azaz IAP egyenlő:

- = az induláskor kapott képzettségek Kp értékének fele
- + az iskolában oktatott képzettségek Kategóriájának negyede
- + az iskolában induláskor ingyenesen kapott Hátterek KAP költségének tízszerese
- + az iskolában induláskor kapott fegyverek és felszerelések pontértéke (általában 1-6)
- + az iskola tagjainak kijáró társadalmi megbecsülést, tekintélyt pontértéke (többnyire 6 vagy 8)
- + a speciális és/vagy a további tapasztalati szinteken kapott Előnyök pontértéke (általában 1-10)
- a különleges és/vagy a további tapasztalati szinteken jelentkező Hátrányok pontértéke (általában 1-8)

A képletben említett tényezők részletezése:

1. Induló képzettségek Kp értéke

Első lépésben össze kell számolni az iskola által 1. Tsz-en adott képzettségek Kp értékét. Az egyes Kp értékek esetében az oktatás előnyeit is figyelembe kell venni, amennyiben az iskolában oktatják az adott képzettséget. (Javasoljuk, hogy minden induló képzettség egyben oktatott is legyen!) Az így kapott Kp értéket kell 0,5-el megszorozni, hogy megkapjuk az ebből származtatott IAP-ot. Iskola által biztosított induló képzettségek közt nem lehet 5. fokú képzettség, továbbá 4. fokúból is legfeljebb 4 kategóriányi lehet, ám az is csak nagyon indokolt esetben.

2. Oktatott képzettségek Kategória értéke

Második lépésben össze kell számolni azoknak a képzettségeknek a Nehézségi kategória értékét, amelyeket már induláskor (1. Tsz-en is) oktatnak az adott iskolában. Ezt követően az így kapott összeget 0,25-el kell szorozni ahhoz, hogy megkapjuk az ebből származtatott IAP-ot. Egyazon képzettség több verzióját – a Tapasztalati mágia és a Pszi kivételével – csak egyszer kell beszámítani. *Pl.: Fegyverhasználat, Művészet, Szakma, Nyelvtudás, Kultúra, Helyismeret, Állatismeret, stb.* Ha van olyan képzettség, melyet az iskolában csupán 3. fokon oktatnak, akkor azok kategóriaösszegének csak a háromnegyedével (75%), ha van olyan, amit 2 fokon oktatnak, akkor azok kategóriaösszegének felével (50%) kell számolni.

3. Induláskor kapott Hátterek

Ha az iskola induláskor valamilyen Háttérrel automatikusan biztosít, akkor a Háttér pontértékének tízszeresét kell IAP növelő tényezőként beszámítani.

Az 1-5 közt változó pontértékű Mágiatagadás Háttérrel, mivel az negatívumokkal is jár, 1-es pontértékű Háttérnek kell tekinteni az IAP kiszámítása során.

4. Iskolától kapott Fegyver és felszerelés

Ha az iskola induláskor valamilyen fegyvert vagy felszerelést biztosít tagjainak, akkor annak IAP növelő hatása van. Az alábbi irányszámok veendő figyelembe ezen érték meghatározásához.

1 IAP – egy fegyver

2 IAP – több fegyver

4 IAP – nem nehéz páncélzat és fegyverzet

6 IAP – nehéz páncélzat (fél- vagy teljes vért), fegyverzet, ló

A fenti értékek közönséges anyagból készült, minden különleges képesség nélküli fegyverekre és felszerelési tárgyakra vonatkoznak. Amennyiben nem ilyen felszerelést biztosít az iskola, akkor az egyedi elbírálást kíván.

5. Társadalmi megbecsülés, tekintély

Az iskola tagjainak kijáró társadalmi megbecsülésnek, tekintélynek pontértéke a következők szerint alakul.

A papok társadalmi megbecsülését és égi patrónusuk követőinek jelentőségét szimbolizáló pontérték 8 IAP, a hétköznapi emberektől kissé távolabb lévő harcias paplovagoké 6 IAP.

Az Ynev szerzte elismert és nevezetes varázslórendek tagjainak tekintélyt szimbolizáló pontérték 8 IAP, a többi kevésbé ismert varázsló hatalmának kijáró, valamivel csekélyebb tisztelet 6 IAP-ot jelent.

6. Induláskor vagy azt követően kapott különleges Képességek és speciális Előnyök

Az egyes iskolák által biztosított Előnyöknek a pontértékét minden esetben egyedileg kell elbírálni. Ám nagyon fontos, hogy minden ilyen Előnyért legalább 1 IAP-ot kell felszámítani. Ha a karakter „választhat” az iskola több egymást kizáró Előnye közül, akkor a legmagasabb IAP értékű Előnnyel kell számolni az iskola KAP értékének meghatározásakor.

Az induláskor kapott speciális Előnyök és Képességek, minden esetben IAP növelő tényezők, melyek sok esetben egyedi elbírálást kívánnak. Az alábbi irányszámok veendő figyelembe ezen Előnyök IAP érték meghatározásához, amely elsődlegesen az Előny gyakorlati hasznától függ.

2 IAP – elenyésző előny (*Pl.: az amazon hazugság érzékelése, ÚTK 40. old. II.*)

4 IAP – esetleges előny (*Pl.: a Kobrák klánjának gondoskodása, ÚTK 64. old. I.*)

6 IAP – komoly előny (*Pl.: az Aschaon tűzmesterei tetoválásai, ÚTK 121. old. IV.*)

8 IAP – jelentős előny (*Pl.: a kardművész Shien-su stílusa, ÚTK 81. old. II.*)

10 IAP – rendkívül nagy előny, már felér egy 1 pontos Háttérrel (*Pl.: a dorani varázsló botja, ÚTK 129. old. I.*)

Későbbi Tsz-en kapott Előnyök és Képességek esetében szintén a fentiek szerint kell meghatározni az Előny IAP értékét, ám minden Tsz után, amit várni kell a karakternek az Előny megjelenéséig, le lehet vonni egy-egy pontot az IAP értékből. *Pl.: a bárdok 3 Tsz-től képesek megállapítani egy tárgy mágikus mivoltát. Ez esetleges előnynek számít (4 IAP), de 2 db Tsz-et várni kell a bárdnak, hogy e Képességhez hozzájusson. Ezért $4-2=2$, vagyis 2 IAP a bárd számára ez a Képesség.*

Későbbi Tsz-en oktatással biztosított képzettségek esetében a 2. pontban meghatározott módon ki kell számítani a képzettségek kategóriájának összértékét. Ezt követően a kapott összeget annyival kell osztani, amennyi szintet várni kell a karakternek az adott képzettség(ek) oktatására. *Pl.: a Szürkecsuklyások 5. Tsz felett, vagyis 6. Tsz-en részesülnek az összes szociális képesség oktatásában. Ez azt jelenti, hogy a képzettségek kategóriáinak összértékét 5-el kell osztani.* Fontos felhívni a figyelmet, hogy ha egy iskola egy teljes képzettség osztályt (*Pl.: Alvilági képzettségek*) biztosít egy adott szinttől, akkor az adott képzettségosztály azon képzettségeit, melyeket az iskola már korábban is oktatott, nem kell a kategória összértékébe beleszámolni. Szintén fel kell hívni a figyelmet a 4. foknál alacsonyabb szinten oktatott képzettségekre, melyek esetében a 2. pont szerint kell eljárni. *Pl.: A Szürkecsuklyások 5. Tsz felett 3. fokú Oktatásban részesülhetnek a Szociális és Tudományos képzettségekben, akkor mivel számukra már több ilyen képzettség elérhető volt korábban, csak $(7+28)$ 35 kategóriányi új képzettséget kapnak. De mivel csak 3. fokon oktatják ezeket ezért $35*0,75=26$ kategóriával kell számolni. Tehát ennek végső IAP értéke $26*0,25=7$ (lásd 2. pont).*

Későbbi Tsz-en automatikusan biztosított Háttér IAP értékének meghatározásakor, az adott Háttér pontértékének tízszereséből minden olyan Tsz után, melyben még nem kapja meg a karakter a Háttér, annyi pontot kell levonni, ahány pontértékű volt maga a Háttér. *Pl.: a Manalátó (2) Háttérrel biztosítja az iskola a 4. Tsz-től. Akkor ez azt jelenti, hogy a Háttér pontértékének tízszereséből (ami 20) minden Tsz után (ami 3 db Tsz) amíg várni kell a Háttérre le lehet vonni a Háttér pontértékét (tehát 2 pontot). Azaz $20-(3*2)=20-6=14$, vagyis 14 IAP a Manalátó (2) Háttér, ha az iskola 3. Tsz után biztosítja tagjainak.*

Későbbi Tsz-en kapott fegyver vagy felszerelési tárgy IAP értéke úgy határozható meg, hogy a fenti 4. pont szerint meghatározzuk a felszerelési tárgy értékét, majd csökkentjük annyi ponttal, ahány Tsz-et várni kellett a felszerelési tárgyra. *Pl.: ha egy iskola tagjai 5. Tsz-en kapnak egy mágikus kardot (kb. 4 IAP), akkor erre 4 Tsz-et kell várni, vagyis 4-el kell csökkenteni az IAP értékét, de ahogy a 6. pont elején is szerepel, egyetlen Előny értéke sem mehet 1 IAP alá, ezért az érték 1 IAP lesz.*

7. Induláskor vagy azt követően jelentkező különleges Hátrányok (opcionális)

Egy iskola, rend vagy klán IAP értékének kiszámításakor az iskola, rend vagy klán hátrányait, hibáit, hiányosságait opcionálisan, mint IAP csökkentő tényezőt lehet figyelembe venni. Fontos megjegyezni, hogy ennek a lehetőségnek a túlzott és helytelen alkalmazása veszélyeztetheti az iskolák közti egyensúlyt. Ezért javallott, hogy a kapott képzettségekből, az oktatott képzettségekből, illetve a Háttérből származtatott IAP-ot semmilyen körülmények közt ne csökkenthessék ezek a Hátrányok. A Hátrányok IAP értékének meghatározásához az Előnyöknél (6. pontban) ismertetett eljárást kell alkalmazni. Az iskolák szinte sosem produkálnak akkora Hátrányt tagjaiknak, amelynek IAP-ban kifejezett alap értéke meghaladja a 8 IAP-ot.

Ha egy iskolában az alapkaszthoz képest nem nyújtanak valamit, akkor az nem Hátrány. Ugyanakkor azt a nem biztosított tényezőt nem kell figyelembe venni az IAP összegének meghatározásakor.

Iskolán, Renden vagy Klánon kívüli karakteralkotás

Mester Háttér (1-4 KAP)

A játékosok, amennyiben nem kívánják egy iskola, rend vagy klán tagjaként indítani karakterüket, módjukban áll ettől eltekinteni. Ám ha mégis olyan tudásra vágnak (pl. III. és IV. Kategóriába sorolt képzettségek), melyet egy közönséges ynevi halandó önállóan képtelen elsajátítani, akkor lehetőségük van rá, hogy egy vagy több mestertől (mentortól, oktatótól) sajátítsák el ezt a tudást. Ehhez a mester(ek) nyújtotta lehetőségeket a fenti metódus szerint kell meghatározni, figyelembe véve minden fent említett megkötést. A mester(ek)től származtatott tudás sosem lehet olyan mélységű, mint az iskolában elsajátított. Ezért ez a karakter maximum 60 Kp-nyi képzettséget birtokolhat és maximum 50 kategóriányi oktatásban részesülhet induláskor. Továbbá a Mester Háttér nem adhat semmilyen előnyt (kivéve Bárd tárgyzonosítás) vagy Háttérrel (ha indokolt ezt a karakternek magának kell felvenni). A Mester KAP értéke 1-4 között lehet!

Egyszerűsített módszer

Az egyszerűsített módszer azért került megalkotásra, hogy segítségével még a fentieknél is könnyebben (kizárólag összeadás és kivonás segítségével) lehessen iskolát, rendet, klánt vagy mestert alkotni. Ezzel együtt ez a módszer nem annyira részletes, mint az előző, bár általában azzal megegyező (esetenként 1 KAP-al drágább) KAP költséget határoz meg az adott iskolák kapcsán. Ennek okán csak végső esetben javasolt a használata.

Lényegét tekintve, az előző módszerrel szemben ez egy keretet ad meg attól függően, hogy az iskola, rend vagy klán alkotója koncepciójában mire hány KAP-ot szán. Így az iskola KAP értéke az alábbi négy tényező összevont KAP értékével lesz egyenlő.

1. Induló képzettségek Kp értéke (minden kizárólagosan erre költött 1 KAP = 20 Kp)

Az iskola által 1. Tsz-en biztosított képzettségek Kp értékét lehet ebből a keretből megvásárolni. Az egyes képzettségek esetében az oktatás előnyeit is figyelembe kell venni, amennyiben az iskolában oktatják az adott képzettséget. (Javasoljuk, hogy ez így legyen!) Az iskola által biztosított induló képzettségek közt nem lehet 5. fokú képzettség, továbbá 4. fokúból is legfeljebb 4 kategóriányi lehet, ám az is csak nagyon indokolt esetben.

2. Oktatott képzettségek Kategória értéke (minden kizárólagosan erre költött 1 KAP = 40 Kategória)

Az iskola által 1. Tsz-en oktatott képzettségek Nehézségi kategóriájának összértékét lehet ebből a keretből megvásárolni. Egyazon képzettség több verzióját – a Tapasztalati mágia és a Pszi kivételével – csak egyszer kell megvásárolni.

Hogy e fenti két keret határai ne legyenek ilyen merevek, mód van arra, hogy egyetlen ezekre költött KAP-ot megosszunk a két tényező között. Ez az 1 KAP egyenlő +15 Kp-nyi képzettség és +10 Kategória; vagy +10 Kp-nyi képzettség és +20 Kategória; vagy +5 Kp-nyi képzettség és +30 Kategória. Ha szükséges, ennél kisebb léptékű megosztás is elképzelhető, hisz mint látjuk 1 Kp-nyi képzettség egyenlő 2 Kategóriával. Tehát lehetne, mondjuk +19 Kp és +2 Kategória; vagy +1 Kp és +38 Kategória is.

3. Induláskor az iskolától kapott Háttér (az adott Háttér KAP költsége az ÚTK-ban megtalálható)

4. További Előnyök KAP-ban kifejezett értéke

Három fajta előnyt kell megkülönböztetnünk: Nagy, Közepes és Kis előnyeket. Az iskola megalkotása során felmerülő Előnyöket e három kategóriába kell besorolni. Az Előnyök lehetnek különleges képességek, fegyverek és felszerelések, vagy a további szinteken kapott Háttérrel illetve oktatott képzettségek. E különféle előnyöknek a pontértéke általában 0-tól 3-ig terjedhet az alábbiak szerint.

Nagy előny: pontértéke, ha 1-5. Tsz. között kapja meg a karakter 3 pont, ha 6-10. Tsz. közt 2 pont, 10. Tsz. felett 1 pont.

Ilyen például: a dorani varázslóbot; a kardművész Shien-su stílusa; egy további szinten kapott Háttér

Közepes előny: pontértéke, ha 1-5. Tsz. között kapja meg a karakter 2 pont, 5. Tsz. felett 1 pont.

Ilyen például: nehéz páncélzat és fegyverzet; az Aschaon tűzmesterei tetoválásai

Kis előny: pontértékével csak akkor kell számolni, ha több van belőle. Minden második Kis előny jelent 1 pontot.

Ilyen például: nem nehéz páncélzat és közönséges fegyverek; egy további szinten oktatott max. 20 kategóriányi képzettség

Előnyök összevont pontértéke:	0-2 pont	3-5 pont	6-9 pont	10-13 pont
Iskola KAP értékének növekedése:	0	+1 KAP	+2 KAP	+3 KAP

Hogy az ÚTK-val és az Összetett módszerrel is összhangban maradjon ez a rendszer, a papok és neves varázslórendek tekintélyét Nagy előnynek, a paplovagok és a kevésbé híres varázslórendek tekintélyét Közepes előnynek kell tekinteni.

Abban a ritka esetben, ha nem 1. Tsz-en egy olyan Háttérrel nyújt Előnyként az iskola, amely alapesetben nem 1 KAP-ba kerül (*pl.: Manalátó*), akkor annak a pontértékét többszörösen kell felszámítani (*a Manalátó 3 esetében például a háromszorosát*).

Az esetleges (kizárólag opcionálisan figyelembe veendő) Hátrányokat az e pontban említett módon, az Előnyökhöz hasonlóan kell figyelembe venni. Ezek a Hátrányok, kizárólag a kapott Előnyök pontértékét képesek mérsékelni. Az iskolák szinte sosem okozhatnak Nagy hátrányt tagjaiknak.

Egyéb szabályok

**Korkategória-függő karakteralkotás
(Opcionális)**

A karakteralkotás során jogos igényként jelentkezhet, hogy a karakter élettapasztalata egy esetlegesen magasabb életkor esetén valamiképp megjelenjen a karakter megalkotásának folyamatában. Ezt igyekszik biztosítani az alábbi opcionális szabály.

A karakteralkotás során az Intelligencia tulajdonság után járó képzettség-pontokat nem (pontosan) úgy kapja a karakter, ahogyan az az ÚTK 33. oldalán olvasható. A tulajdonságok után járó szabadon elkölthető Képzettség-pontokról az alábbi táblázat tájékoztat:

Korkategória	I.	II.	III.	IV.	V.	VI.
Tulajdonságból származtatott Kp mennyisége*	½ Int	½ Int	½ Ügy	½ Ügy	½ Ake	½ Ake
Életkor miatti Tulajdonságmódosító (Erő, Gyo, Ügy, Áks, Egé)	-1 (0)	0	0	-1	-3	-5
Karakterindításkor elosztható Tulajdonság-pontok	132**	135	135	130	120	110

* az adott korkategóriáig bezárólag minden tulajdonságból adódó származtatott Képzettség-pont összeadódik

** az I. kat módosítói (-1 Erő, Gyo és Áks) eltűnnek a II. korkategória elérésekor

Fontos megjegyezni, hogy kizárólag a karakter indításakor érvényben lévő korkategóriáig járó Képzettség-pontokat kapja meg a karakter. A játék

megkezdését követően hiába lép korkategóriát a karakter, azért akkor már nem jár további Képzettség-pont a fenti tulajdonságok után.

**Torz Mágia és Káosz Fohász
(Opcionális)**

(Magyar Gergely koncepciója alapján)

A torz mágia jelensége és a káosz fohásznak nevezett szakrális mágiaforma két, egymástól igen távol álló jelenség, ám a gyakorlatban – és főleg játéktechnikai szempontból – nagyon kevés választja el őket egymástól.

Torz mágianak azt nevezzük, amikor a varázshasználó szándékos módon, hiányosan alkalmaz egy varázslatot. A kellenél kevesebb mágikus energiát (Mana pontot) áldoz rá, ezzel annak kizárólag a fő vázát alkotja meg. Ennek folyományaként a varázslat instabillá, kiszámíthatatlanná válik, a hiányzó energiákat pedig zabolátlan módon a manahálóból tépi ki magának. Ennek eredményeképp az esetek túlnyomó többségében a varázslat módosul, azaz eltérő módon jön létre, mint ahogy annak történni kellene a megszokott módon zajló varázslatnál. Valódi varázslók sosem, de más varázstudók is csak végszükségben alkalmazzák.

Káosz fohász. A jelenséget, melyről most szólnak eredetileg Tharr papjai illették ezen a néven. Elméletileg nem csak ők, hanem minden más vallás kegyeltjei képesek ehhez a megoldáshoz folyamodni, mégis igen kevés istenség követői vetemednek ehhez a sorskísértéshez. Az égi pártfogóhoz való könyörgés alkalmával a kegyeltek úgy zárják az adott szent szöveg (az adott fohász) citálását, hogy az adott istenség megítélésére bízzák, miképp siessen az segítségükre. A liturgikus szavak eme kiegészítése pontosan 1 szegmessel növeli meg az adott Fohász hosszát. Az

említett bizonytalansági faktor eredményezi azt, hogy a kegyelteknek elegendő a szokásosnál kevesebb Kegye pontot áldozni az adott imára. Csupán annyit, amivel megnyitják az égi csatornát az isteni csoda számára. Rend jellemű papok sosem alkalmazzák.

Mint említettük, játéktechnikailag egységesen lehet kezelni a két eljárást. Ez azt jelenti, hogy a mágikus hatás megidézéséhez elegendő csak a megszokott Mana (Kegy) pont háromnegyedét a varázslatba (fohászba) fektetni. Kevesebbnél nem jön létre a mágia, több pontot befektetni pedig felesleges pazarlás. Például: *egy 5 Mp-s varázslat torz mágiaival történő megidézése csak 4 Mp-be kerül.*

Ahogy fentebb olvasható, a mágikus procedúra eredménye nagy valószínűség szerint kisebb-nagyobb mértékben módosul. Azt, hogy ez egészen pontosan mit jelent, a KM határozza meg, de ennek eldöntéséhez az alábbi táblázatot kell alapul vennie. Elsőként is a játékosnak tennie kell egy k100-as dobást. Az első szám a módosulás fő területét mutatja meg. Amennyiben ez az adott varázslatnál (fohásznál) értelmezhetetlen, akkor a táblázat soron következő, egyel magasabb értékhez tartozó fő területét kell figyelembe venni, egészen addig, míg értelmezhető fő területet nem kapunk. A második k10-es érték a konkrét változásról tájékoztat, bár értelmezhetetlenség esetén, itt is egyel magasabb értékét kell választani.

1-2	TÖBBSZÖRÖS TORZULÁS E dobás helyett két újabbat kell tenni, és ez akár többszörösen is megismétlődhet.
3-4	HATÁSBELI TORZULÁS A torzulás a mágia hatását módosítja.
1	Az adott mágiaformán belüli másik varázslata, arányosított Mp (Kegyp) érték mellett (a játékos választ)
2	Egy másik mágiaformán belüli varázslata, arányosított Mp (Kegyp) érték mellett (KM választ vagy <i>dobás</i>)
3	A vártnál potensebb, némileg jobb hatás
4	Elsődleges hatás nem érvényesül, de a sokadlagosak igen (apró előnyt eredményez csak)
5	Ellentétes hatás
6	Az adott mágiaformán belüli másik varázslata, arányosított Mp (Kegyp) érték mellett (KM választ vagy <i>dobás</i>)
7	Egy másik mágiaformán belüli varázslata, arányosított Mp (Kegyp) érték mellett (a játékos választ)
8	Gyengébb, csökevényes hatás
9	Elsődleges hatás érvényesül, de a sokadlagosak nem (apró hátránnyal jön létre)
0	Mélyebb, további előnyökkel járó hatás
5	HATÓERŐBÉLI TORZULÁS A torzulás a mágia erősségét módosítja. (Kizárólag, ha az Erősség változása értelmezhető.)
1	+1k10 Erősség
2	-1k6 Erősség (minimum 1 E)
3	Kétszeres Erősség
4	Harmad Erősség (minimum 1 E)
5	1-es Erősség
6	-1k10 Erősség (minimum 1 E)
7	+1k6 Erősség
8	Felezett Erősség (minimum 1 E)
9	Háromszoros Erősség
0	Négyszeres Erősség
6	HATÓIDŐBÉLI TORZULÁS A torzulás a mágia időtartamát módosítja. (Kizárólag, ha az Időtartam változása értelmezhető.)
1	+1k10 időegység (maximum 5 év)
2	-1k6 időegység (minimum 1 szegmens)
3	Kétszeres időtartam (maximum 5 év)
4	Negyed időtartam (minimum 1 szegmens)
5	Egyel alacsonyabb időegység kategória (szegmens-kör-perc-óra-nap-év) (minimum 1 szegmens)
6	-1k10 időegység (minimum 1 szegmens)
7	+1k6 időegység (maximum 5 év)
8	Felezett időtartam (minimum 1 szegmens)
9	Négyszeres időtartam (maximum 5 év)
0	Egyel magasabb időegység kategória (szegmens-kör-perc-óra-nap-év) (maximum 5 év)
7-8	CÉLPONT/CÉLTERÜLETBÉLI TORZULÁS A torzulás a mágia célpontjá(i)t (ha adott célpontra hat) / hatóterületét (ha területre hat) módosítja.
1	A célpont közvetlen környezetére is hat / +1k10 területi egységre hat
2	A célpontra és még valakire- valamire (<i>dobás</i>) hat / -1k6 területi egységre hat (minimum 1 területi egység)
3	További egy, a célponttal szomszédos lehetséges célpontra is hat / Másfélszer akkora területre hat
4	A célpontnak csak egy részére hat / Kizárólag horizontális vagy vertikális síkban hat (KM választ vagy <i>dobás</i>)
5	A célpontra nem, de más(ok)ra (ha kedvezőtlen, a varázslóra is) hat / Egy kiterjedés nélküli pontban hat csak
6	A célpontra nem, de egy másik (<i>dobás</i>) célra (ha kedvezőtlen, épp a varázslóra) hat / -1k10 ter. egys. hat (min. 1)
7	A célpontra nem, de annak a közelében lévő, legközelebbire lehetségesre hat / +1k6 területi egységre hat
8	A célon túl a varázslóra vagy egy ellenfelére is hat, ami előnytelenebb / Felezett területre hat (minimum 1)
9	További egy, valóban előnyös célpontra hat / Kétszeres területre hat
0	További, valóban előnyös célpontokra is hat / Háromszoros területre hat
9-0	NINCS TORZULÁS E dobás eredményeképp nincs semmilyen torzulás. (Többszörös torzulás másik dobása miatt még lehet!)

Fohászok és Varázslatok jegyzéke

SZERZETESI FOHÁSZOK

Lélekút

Fohász neve	Szféra	Kegy pont	Fohász hossza	Hatótáv	Időtartam	Mágiaellenállás
Asztrálút	Lélek	4/30 perc	15 perc	Önmaga	Lásd a leírást!	nincs
Álomút	Lélek	35	3 kör	Önmaga	1 óra	nincs
Eggyéválás	Lélek	3	1 szegmens	Érintés	Lásd a leírást!	Lásd a leírást!
Időtlen álmom	Lélek	4	1 kör	Önmaga	Lásd a leírást!	nincs
Jelenés	Lélek	3	1 kör	Érintés	Lásd a leírást!	Aszt. és Ment.
Lélekút	Lélek	5/30 perc	15 perc	Önmaga	Lásd a leírást!	nincs
Mentálút	Lélek	3/30 perc	15 perc	Önmaga	Lásd a leírást!	nincs

Transz

Fohász neve	Szféra	Kegy pont	Fohász hossza	Hatótáv	Időtartam	Mágiaellenállás
Aszkézis	Lélek	1	1 óra	Önmaga	1 nap	nincs
Belső harmónia	Lélek	4	6 kör	Önmaga	1 óra	nincs
Fanatizálás	Lélek	10	6 kör	Önmaga	5 perc	nincs
Transz	Lélek	15	1 óra	Önmaga	1 óra	nincs

Segélykérés

Fohász neve	Szféra	Kegy pont	Fohász hossza	Hatótáv	Időtartam	Mágiaellenállás
Áldás	Lélek	1	1 kör	Önmaga	10 kör	nincs
Gyógyítás	Lélek	Lásd a leírást!	1 szegmens/E	Önmaga	Végleges	nincs
Hősi lélek	Lélek	20	3 szegmens	Önmaga	10 kör	nincs
Isteni áldás	Lélek	90	1 szegmens	Önmaga	10 perc	nincs
Óvó fegyver	Lélek	10	1 kör	Önmaga	6 kör	nincs

Védelem

Fohász neve	Szféra	Kegy pont	Fohász hossza	Hatótáv	Időtartam	Mágiaellenállás
Asztrál-/Mentálfátyol	Lélek	2	2 szegmens	Önmaga	5 perc	nincs
Láthatatlanág evilági lények előtt	Lélek	10	2 szegmens	Önmaga	6 kör	nincs
Láthatatlanság túlvilági lények előtt	Lélek	20	2 szegmens	Önmaga	6 kör	nincs

Aura

Fohász neve	Szféra	Kegy pont	Fohász hossza	Hatótáv	Időtartam	Mágiaellenállás
A hatalom szava	Lélek	1	1 szegmens	Önmaga	Egyszeri	nincs
Csend	Lélek	5	5 szegmens	Önmaga	1 kör	nincs
Órzó aura	Lélek	2	1 kör	Önmaga	6 kör	nincs
Személyes aura	Lélek	6	1 kör	Lásd a leírást!	6 kör	nincs

Érzékelés

Fohász neve	Szféra	Kegy pont	Fohász hossza	Hatótáv	Időtartam	Mágiaellenállás
Életérzékelés	Lélek	10	5 szegmens	Önmaga	6 kör	nincs
Jellemérzékelés	Lélek	1	5 szegmens	Önmaga	Lásd a leírást!	Asztrális
Mágiaérzékelés	Lélek	2	1 szegmens	Önmaga	10 kör	Lásd a leírást!
Túlvilági jelenlét érzékelése	Lélek	15	5 szegmens	Önmaga	6 kör	nincs

ADRON

Adron egyedi litániái

Fohász neve	Szféra	Kegy pont	Fohász hossza	Hatótáv	Időtartam	Mágiaellenállás
Manaérzékelés	Lélek	5	1 szegmens	50 ynevi láb	1 kör	nincs
Manafeloldozás	Lélek	2	5 szegmens	20 ynevi láb	Egyszeri	Mentális
Manakisülés	Lélek	Lásd a leírást!	1 kör	Önmaga	6 kör	nincs
Manaterelés	Lélek	15	3 szegmens	20 ynevi láb	6 kör	nincs

Adron egyedi rituáléi

Fohász neve	Szféra	Kegy pont	Fohász hossza	Hatótáv	Időtartam	Mágiaellenállás
Oltalmazó lepel	Lélek	20	6 kör	1 ynevi mérföld	1 nap	nincs

ALBORNE

Alborne egyedi litániái

Fohász neve	Szféra	Kegy pont	Fohász hossza	Hatótáv	Időtartam	Mágiaellenállás
Álom dala	Lélek	2	1 perc	Hallótávolság	Lásd a leírást!	Mentális
Bájos dala	Lélek	1	1 perc	Hallótávolság	1 óra	Asztrális
Bátorság dala	Lélek, Élet	1	1 perc	Hallótávolság	A dal + 10 perc	Asztrális
Félelem dala	Lélek	2	1 kör	Hallótávolság	A dal + 1k6 kör	Asztrális
Nyugalom dala	Lélek	1	1 perc	Hallótávolság	A dal + 1k6 kör	Asztrális

ANTOH

Antoh egyedi litániái

Fohász neve	Szféra	Kegy pont	Fohász hossza	Hatótáv	Időtartam	Mágiaellenállás
Kristálytisztá víz	Természet	7	5 kör	50 ynevi láb	15 perc	nincs
Megbúvó zátonyok	Természet	3	1 kör	50 ynevi láb	1 óra	nincs
Tenger felkorbácsolása	Természet	4	1 perc/E	1 ynevi mérföld	1 óra	nincs
Vizek mutatója	Természet	2	2 kör	10 ynevi láb	5 perc	nincs

Antoh egyedi rituáléi

Fohász neve	Szféra	Kegy pont	Fohász hossza	Hatótáv	Időtartam	Mágiaellenállás
Szelek ura	Természet	15	5 kör	1 ynevi mérföld	1 óra	Mentális

AREL

Arel egyedi rituáléi

Fohász neve	Szféra	Kegy pont	Fohász hossza	Hatótáv	Időtartam	Mágiaellenállás
Fegyverkérés	Természet	3	2 szegmens	Önmaga	1 kör/E	nincs

DARTON

Darton egyedi litániái

Fohász neve	Szféra	Kegy pont	Fohász hossza	Hatótáv	Időtartam	Mágiaellenállás
A gyűlölet ereje	Halál	10	3 szegmens	Önmaga	3 kör	Egészségpróba

Darton egyedi rituáléi

Fohász neve	Szféra	Kegy pont	Fohász hossza	Hatótáv	Időtartam	Mágiaellenállás
Búcsúpillantás	Halál	15	1 kör	Érintés	Egyszeri	nincs
Halotti máglya	Halál	3	1 kör	1 ynevi láb	6 kör	nincs
Lélekmentés	Halál	60	1 óra	1 ynevi mérföld	Végleges	nincs
Utolsó út	Halál	Lásd a leírást!	Lásd a leírást!	1 ynevi láb	Lásd a leírást!	nincs

DELLA

Della egyedi litániái

Fohász neve	Szféra	Kegy pont	Fohász hossza	Hatótáv	Időtartam	Mágiaellenállás
A Megformálás	Lélek	1	Lásd a leírást!	Lásd a leírást!	Lásd a leírást!	Lásd a leírást!

ELLANA

Ellana egyedi litániái

Fohász neve	Szféra	Kegy pont	Fohász hossza	Hatótáv	Időtartam	Mágiaellenállás
Álomasszony	Lélek	1	15 kör	Érintés	1 óra	Asztrális
Múló szerelem	Lélek	1	2 szegmens	Érintés	Végleges	Lásd a leírást!
Termékenység	Élet, Lélek	3	Lásd a leírást!	Lásd a leírást!	Végleges	nincs
Vonzalom	Lélek	3/1	1 kör	20 ynevi láb	1 nap	Asztrális

GILRON

Gilron egyedi litániái

Fohász neve	Szféra	Kegy pont	Fohász hossza	Hatótáv	Időtartam	Mágiaellenállás
Érckeresés	Természet	3	1 perc	100 ynevi láb/E	10 perc	nincs
Érclelőhely	Természet	7	1 perc	500 ynevi láb/E	10 perc	nincs
Gilron áldása	Természet	1	10 perc	Érintés	1 hónap/E	nincs

Gilron egyedi rituáléi

Fohász neve	Szféra	Kegy pont	Fohász hossza	Hatótáv	Időtartam	Mágiaellenállás
Gépek lelke	Természet	25	1 perc	Érintés	Egyszeri	nincs
Gépszellem	Természet	40	1 nap	Érintés	Végleges	nincs
Javítás	Természet	6	2 szegmens	Érintés	Végleges	nincs
Segítség	Természet	8	2 szegmens	Önmaga	Lásd a leírást!	nincs

KRAD

Krad egyedi litániái

Fohász neve	Szféra	Kegy pont	Fohász hossza	Hatótáv	Időtartam	Mágiaellenállás
Krad titkának áhítása	Lélek	2	1 kör	Hallótávolság	1 nap	Asztrális

NOIR

Noir egyedi litániái

Fohász neve	Szféra	Kegy pont	Fohász hossza	Hatótáv	Időtartam	Mágiaellenállás
Álom	Lélek	1	2 szegmens	Lásd a leírást!	Egyszeri	Mentális
Álomfejtés	Lélek	1	2 szegmens	Érintés	Lásd a leírást!	Asztrális
Álomkirurgus	Lélek	Lásd a leírást!	6 kör	Érintés	Végleges	nincs
Álomtalan álom	Lélek	3	2 szegmens	Érintés/Önmaga	Lásd a leírást!	Mentális
Irányított álom	Lélek	5	1 kör	Érintés	Lásd a leírást!	Mentális
Mélyálmom	Lélek	2	2 szegmens	Lásd a leírást!	Egyszeri	Mentális
Sugallat	Lélek	10 + 1/E	6 kör	Érintés	Lásd a leírást!	Mentális

ORWELLA

Orwella egyedi litániái

Fohász neve	Szféra	Kegy pont	Fohász hossza	Hatótáv	Időtartam	Mágiaellenállás
Méregkorbács	Halál	8	1 kör	Önmaga	6 kör	Lásd a leírást!

UWEL

Uwel egyedi litániái

Fohász neve	Szféra	Kegy pont	Fohász hossza	Hatótáv	Időtartam	Mágiaellenállás
Bosszúbélyeg	Lélek	1	3 szegmens	20 ynevi láb	Végleges	Mentális
Uwel érintése	Lélek	1	1 szegmens	Érintés	1 nap	Mentális

Uwel egyedi rituáléi

Fohász neve	Szféra	Kegy pont	Fohász hossza	Hatótáv	Időtartam	Mágiaellenállás
Enyhet adó fegyver	Élet	5	1 szegmens	Érintés	Végleges	nincs

DZSAH

Dzsah egyedi litániái

Fohász neve	Szféra	Kegy pont	Fohász hossza	Hatótáv	Időtartam	Mágiaellenállás
Élelem szaporítása	Élet	2	3 kör	Érintés	Végleges	nincs
Kalmárszem	Lélek	20 + 1/E	1 kör	Érintés	6 kör	nincs
Kalmárszerencse	Lélek	3	5 kör	Érintés	1 hónap	nincs
Pénnommon követése	Lélek	12	5 kör	Érintés	1 hónap	nincs

Dzsah egyedi rituáléi

Fohász neve	Szféra	Kegy pont	Fohász hossza	Hatótáv	Időtartam	Mágiaellenállás
Dzsah bölcsessége	Lélek	56	10 kör	Érintés	Egyszeri	nincs
Szent szerződés	Lélek	32	Lásd a leírást!	Lásd a leírást!	Lásd a leírást!	nincs

DOLDZSAH

Doldzsah egyedi litániái

Fohász neve	Szféra	Kegy pont	Fohász hossza	Hatótáv	Időtartam	Mágiaellenállás
Doldzsah keserves átka	Lélek	1	1 kör	20 ynevi láb	Lásd a leírást!	Mentális
Harci áldás	Lélek	2	3 szegmens	Érintés	3 kör	nincs
Hírnév	Lélek	9 + 3/E	1 szegmens	20 ynevi láb	Egyszeri	nincs
Rászedés	Természet	7	2 kör	Érintés	1 nap	nincs

Doldzsah egyedi rituáléi

Fohász neve	Szféra	Kegy pont	Fohász hossza	Hatótáv	Időtartam	Mágiaellenállás
A dicsőség útja	Lélek	18	1 óra	Érintés	Lásd a leírást!	nincs
A kék hold mosolya	Lélek	42	10 kör	Érintés	Lásd a leírást!	nincs
Doldzsah adománya	Lélek	15	1 kör	Önmaga	1 óra	nincs

GALRADZSA

Galradzsa egyedi litániái

Fohász neve	Szféra	Kegy pont	Fohász hossza	Hatótáv	Időtartam	Mágiaellenállás
Könnyű vándorút	Természet	3	5 kör	Érintés	1 nap	nincs

Galradzsa egyedi rituáléi

Fohász neve	Szféra	Kegy pont	Fohász hossza	Hatótáv	Időtartam	Mágiaellenállás
Égi abrak	Természet	1	Lásd a leírást!	Érintés	1 nap	nincs
Galradzsa haragja	Természet	55	5 kör	Lásd a leírást!	10 perc	nincs
Irányadás	Természet	3	1 szegmens	Önmaga	Egyszeri	nincs
Tudás átvétele	Élet	22	1 kör	Önmaga	1 óra	nincs
Vízkeresés	Természet	3	1 kör	Lásd a leírást!	6 kör	nincs

THARR

Tharr egyedi litániái

Fohász neve	Szféra	Kegy pont	Fohász hossza	Hatótáv	Időtartam	Mágiaellenállás
Tharr szava	Lélek	6	1 szegmens	Hallótávolság	6 kör	Akaraterőpróba
Vasvér	Halál	2	5 szegmens	Önmaga	30 kör	nincs

SOGRON

Sogron egyedi litániái

Fohász neve	Szféra	Kegy pont	Fohász hossza	Hatótáv	Időtartam	Mágiaellenállás
Sziklabőr	Természet	5	3 szegmens	Érintés	6 kör	nincs

Sogron egyedi rituáléi

Fohász neve	Szféra	Kegy pont	Fohász hossza	Hatótáv	Időtartam	Mágiaellenállás
Fojtogató füst	Természet	15	2 szegmens	Érintés	5 perc	Lásd a leírást!
Kémzsarátnok	Természet	18	6 kör	50 ynevi láb	5 perc	nincs
Koromőr	Természet	6	6 kör	20 ynevi láb	1 óra	nincs
Lángkapu	Természet	50	6 kör	1 ynevi mérföld	1 óra	nincs

MORGENA

Morgena egyedi litániái

Fohász neve	Szféra	Kegy pont	Fohász hossza	Hatótáv	Időtartam	Mágiaellenállás
Álom	Lélek	1	2 szegmens	Lásd a leírást!	Egyszeri	Mentális
Álomkirurgus	Lélek	Lásd a leírást!	6 kör	Érintés	Végleges	nincs
Árnyékbéklyó	Halál	10	2 szegmens	10 ynevi láb	6 kör	Erőpróba
Árnyékrendezés	Halál	4	2 szegmens	20 ynevi láb	6 kör	nincs
Árnyékút	Halál	2	1 perc	Önmaga	5 perc	nincs
Homályhívás	Halál	6/11	2 szegmens	10 ynevi láb	6 kör	nincs
Lélek enyhe	Lélek	15/30	1 perc	Érintés	Egyszeri	nincs

NARMIRAEN

Narmiraen egyedi litániái

Fohász neve	Szféra	Kegy pont	Fohász hossza	Hatótáv	Időtartam	Mágiaellenállás
Burjánház	Természet	3	1 kör	5 ynevi láb/E	1 kör/E	nincs

Narmiraen egyedi rituáléi

Fohász neve	Szféra	Kegy pont	Fohász hossza	Hatótáv	Időtartam	Mágiaellenállás
Allatok ura	Természet	12	3 kör	50 ynevi láb	Lásd a leírást!	nincs
Kéregszem	Természet	21	6 kör	Érintés	Végleges	nincs
Liget felszentelése	Természet	10	6 kör	50 ynevi láb	Végleges	nincs
Narmiraen kapuja	Természet	Lásd a leírást!	5 szegmens	Érintés	Egyszeri	nincs
Növények ura	Természet	9	1 kör	50 ynevi láb	3 kör	nincs
Rejtekhely	Természet	28	2 szegmens	Érintés	10 perc	nincs
Rovarok ura	Természet	5	3 szegmens	Lásd a leírást!	6 kör	nincs
Szellemtárs	Természet	26	2 kör	5 ynevi láb	10 perc	nincs
Vadak szava	Természet	10	3 szegmens	12 ynevi láb	6 kör	nincs
Vadak teste	Természet	36	6 kör	Érintés	1 óra	Lásd a leírást!

TYSSA L'IMENEL

Tyssa L'imenel egyedi litániái

Fohász neve	Szféra	Kegy pont	Fohász hossza	Hatótáv	Időtartam	Mágiaellenállás
Délibáb	Természet	Lásd a leírást!	1 kör	500 ynevi láb	1 óra	nincs
Homokvihár	Természet	4	3 kör	500 ynevi láb	5 perc	nincs

Tyssa L'imenel egyedi rituáléi

Fohász neve	Szféra	Kegy pont	Fohász hossza	Hatótáv	Időtartam	Mágiaellenállás
A sivatag szava	Természet	7	2 szegmens	100 ynevi láb	6 kör	nincs
Beszélő homok	Természet	15	2 kör	20 ynevi láb	10 kör	nincs
Homokba olvadás	Természet	18	3 szegmens	Önmaga	5 perc	nincs
Homokbőr	Természet	12	2 kör	Érintés	3 óra	nincs
Homokkísértet	Természet	28	5 kör	Érintés	5 perc	nincs
Homokköd	Természet	4	3 szegmens	20 ynevi láb	10 kör	nincs
Homokköpönyeg	Természet	15	2 szegmens	Önmaga	5 perc	nincs
Homokszolga	Természet	12	1 kör	20 ynevi láb	5 perc	nincs
Kút	Természet	3	1 kör	50 ynevi láb	6 kör	nincs
Szunnyadó szomjúság	Természet	7	3 kör	Érintés	2 óra	nincs

VERRION H'ANTHALL

Verrion H'Anthall egyedi litániái

Fohász neve	Szféra	Kegy pont	Fohász hossza	Hatótáv	Időtartam	Mágiaellenállás
Dicső fegyver	Természet	10	2 szegmens	Érintés	6 kör	nincs
Élőholt parancsnokolás	Természet	2	1 szegmens	20 ynevi láb	Egyszeri	Mentális
Jégverés	Természet	5	3 kör	500 ynevi láb	5 perc	nincs
Méregizzadás	Természet	Lásd a leírást!	Lásd a leírást!	Önmaga	Lásd a leírást!	nincs

Verrion H'Anthall egyedi rituáléi

Fohász neve	Szféra	Kegy pont	Fohász hossza	Hatótáv	Időtartam	Mágiaellenállás
Halottak nyelve	Természet	5	3 szegmens	Önmaga	1 perc	nincs
Harci láz	Természet	8/személy	2 kör	15 ynevi láb	1 perc	nincs
Holtak megelevenítése	Természet	25	1 kör	20 ynevi láb	5 perc	nincs
Holtak megnyugtatósa	Természet	7/élőholt	2 szegmens	15 ynevi láb	Végleges	nincs
Holtak sikolya	Természet	30	1 szegmens	15 ynevi láb	Egyszeri	Asztrális
Holtak útja	Természet	35	1 kör	Érintés	5 perc	nincs
Lélekcseré	Természet	36	1 kör	Önmaga	3 óra	nincs
Tükéz	Természet	4	2 szegmens	Önmaga	1 óra	nincs

KADAL

Kadal egyedi litániái

Fohász neve	Szféra	Kegy pont	Fohász hossza	Hatótáv	Időtartam	Mágiaellenállás
Érckeresés	Természet	3	1 perc	100 ynevi láb/E	10 perc	nincs
Érclelőhely	Természet	7	1 perc	500 ynevi láb/E	10 perc	nincs
Kökapu	Természet	18/személy	1 kör	Érintés	6 kör	nincs
Oltármélyítés	Természet	10	3 kör	2 ynevi láb/E	Végleges	nincs
Racklává alázás	Természet	3	2 kör	20 ynevi láb	1 nap	Mentális

Kadal egyedi rituáléi

Fohász neve	Szféra	Kegy pont	Fohász hossza	Hatótáv	Időtartam	Mágiaellenállás
Ékkő szólítása	Természet	4	6 szegmens	1 ynevi mérföld	6 kör	nincs
Iblogh fanatizálása	Természet	32	1 kör	10 ynevi mérföld	1 nap	nincs

TOOMA

Tooma egyedi litániái

Fohász neve	Szféra	Kegy pont	Fohász hossza	Hatótáv	Időtartam	Mágiaellenállás
Tooma áldása	Természet, Élet	4	5 szegmens	Érintés	6 kör	Lásd a leírást!
Tooma ereje	Természet	5	5 szegmens	Érintés	6 kör	nincs

Tooma egyedi rituáléi

Fohász neve	Szféra	Kegy pont	Fohász hossza	Hatótáv	Időtartam	Mágiaellenállás
Ércétáncoltatás	Természet	60	1 kör	10 ynevi láb	3 kör	nincs
Tooma bőmbőlése	Természet	40	3 szegmens	20 ynevi láb	Egyszeri	nincs
Tooma tombolása	Természet	13	1 kör	Önmaga	2 perc	nincs

DOMVIK

Domvik egyedi litániái

Fohász neve	Szféra	Kegy pont	Fohász hossza	Hatótáv	Időtartam	Mágiaellenállás
Asztrális bénítás	Lélek	3	1 szegmens	Érintés	6 kör	Asztrális
Az Egyetlen kutató szeme	Lélek, Élet	2	1 kör	Érintés	Egyszeri	Asztrális
Befolyásoltság felismerése	Lélek	5	10 perc	Érintés	Egyszeri	Asztrális és Mentális

Domvik egyedi rituáléi

Fohász neve	Szféra	Kegy pont	Fohász hossza	Hatótáv	Időtartam	Mágiaellenállás
A Lélek kiegyensúlyozottsága	Lélek	35	5 kör	Érintés	30 kör	nincs
A Márványtestű pillantása	Lélek, Élet	9	10 kör	20 ynevi láb	Egyszeri	nincs
A Mindenség kapuja	Lélek, Élet	45	25 perc	Érintés	Egyszeri	nincs
Átkos béklyó elsöprése	Lélek, Élet	75	10 perc	Érintés	Végleges	nincs

RANIL

Ranil egyedi litániái

Fohász neve	Szféra	Kegy pont	Fohász hossza	Hatótáv	Időtartam	Mágiaellenállás
Fényszőnyeg	Természet	5	3 szegmens	20 ynevi láb	1 perc	nincs
Lángoló pillantás	Természet	3	1 kör	20 ynevi láb	1 kör	nincs

Ranil egyedi rituáléi

Fohász neve	Szféra	Kegy pont	Fohász hossza	Hatótáv	Időtartam	Mágiaellenállás
A fény hatalma	Lélek	15	1 kör	Önmaga	Egyszeri	Asztrálpróba
Aszály	Természet	53	10 perc	20 ynevi láb	Egyszeri	nincs
Fényalak	Természet	3	1 kör	Önmaga	1 kör	nincs
Ikerfény	Természet	15	3 szegmens	Önmaga	1 kör	nincs
Kiszáritás	Természet	18	1 perc	20 ynevi láb	Egyszeri	nincs
Ranil fényessége	Természet	18	3 szegmens	Lásd a leírást!	6 kör	nincs
Száritás	Természet	4	6 kör	20 ynevi láb	Egyszeri	nincs
Tökéletes fényalak	Természet	6	2 kör	Önmaga	1 kör	nincs

RANAGOL

Ranagol egyedi litániái

Fohász neve	Szféra	Kegy pont	Fohász hossza	Hatótáv	Időtartam	Mágiaellenállás
Szent Ercole hagyatéka	Lélek	11	3 kör	5 ynevi láb	1 perc	nincs

Ranagol egyedi rituáléi

Fohász neve	Szféra	Kegy pont	Fohász hossza	Hatótáv	Időtartam	Mágiaellenállás
Kínáldozat	Lélek	16	1 kör	Önmaga	1 nap	nincs
Tisztító korbács	Halál	6	1 kör	Önmaga	1 kör	nincs
Tőrárdás	Lélek	28	1 óra	Lásd a leírást!	5 nap	nincs

FELICE

Felice egyedi litániái

Fohász neve	Szféra	Kegy pont	Fohász hossza	Hatótáv	Időtartam	Mágiaellenállás
Beavatás	Természet	2 (min. 10 E)	1 óra	Érintés	Végleges	Aszt. és Ment.

Felice egyedi rituáléi

Fohász neve	Szféra	Kegy pont	Fohász hossza	Hatótáv	Időtartam	Mágiaellenállás
Vadak irányítása	Természet	15	1 kör	20 ynevi láb	5 perc	nincs
Vadak szólítása	Természet	20	1 kör	2 ynevi mérföld	10 perc	nincs
Vadász hívása	Természet	60	1 kör	20 ynevi láb	Egyszeri	nincs
Vérgyűjtés	Természet	15	2 szegmens	20 ynevi láb	5 perc	nincs

SÁMÁNPAPI FOHÁSZOK

Általános sámánpapi rituálék

Fohász neve	Szféra	Kegy pont	Fohász hossza	Hatótáv	Időtartam	Mágiaellenállás
Állatszellem hívása	Természet	Lásd a leírást!	1 perc	Lásd a leírást!	Lásd a leírást!	nincs
Átlényegülés	Természet	12	1 perc	Önmaga	30 perc	nincs
Jóslás	Lélek	2	5 szegmens	20 ynevi láb	Egyszeri	Mentális
Varázstárgy Kikituk készítés	Természet	Lásd a leírást!	Lásd a leírást!	Lásd a leírást!	Végleges	nincs

LEUTARIL

Leutaril egyedi litániái

Fohász neve	Szféra	Kegy pont	Fohász hossza	Hatótáv	Időtartam	Mágiaellenállás
Víz átváltoztatása	Természet	2	1 szegmens	10 ynevi láb	6 kör	nincs

Leutaril egyedi rituáléi

Fohász neve	Szféra	Kegy pont	Fohász hossza	Hatótáv	Időtartam	Mágiaellenállás
Forrásapasztás	Természet	5	10 kör	5 ynevi láb	5 nap	nincs
Jégpáncél	Természet	3	1 szegmens	Önmaga	1 kör	nincs
Utazás	Természet	3	3 szegmens	Önmaga	6 kör	nincs
Vizek hangja	Természet	7	2 kör	20 ynevi mérföld	5 perc	nincs

RAMKIR

Ramkir egyedi rituáléi

Fohász neve	Szféra	Kegy pont	Fohász hossza	Hatótáv	Időtartam	Mágiaellenállás
Földjárás	Természet	18	5 perc	Önmaga	2 perc	nincs
Kővé változtatás	Természet	4	1 szegmens	10 ynevi láb	6 kör	nincs
Sötétség	Természet	10	3 szegmens	5 ynevi láb	6 kör	nincs
Sziklabörtön	Természet	12	2 szegmens	10 ynevi láb	Végleges	nincs
Sziklavért	Természet	3	1 szegmens	Önmaga	1 kör	nincs

TOMATIS

Tomatis egyedi litániái

Fohász neve	Szféra	Kegy pont	Fohász hossza	Hatótáv	Időtartam	Mágiaellenállás
Perzselő lehelet	Természet	5	1 kör	20 ynevi láb	Lásd a leírást!	Gyorsaságpróba

Tomatis egyedi rituáléi

Fohász neve	Szféra	Kegy pont	Fohász hossza	Hatótáv	Időtartam	Mágiaellenállás
Fáklya	Természet	1	1 szegmens	Önmaga	3 perc	nincs
Lázkeltés	Természet	8	6 kör	Érintés	Lásd a leírást!	Egészségpróba
Tűzpillangók	Természet	2/pillangó	1 szegmens	10 ynevi láb	6 kör	nincs

NOMÁD SÁMÁN VARÁZSLATOK

Általános varázslatok

Varázslat neve	Típus	Mana pont	Varázslás ideje	Hatótáv	Időtartam	Mágiaellenállás
A Révület	Szellemtánc	Lásd a leírást!	Lásd a leírást!	Önmaga	Végleges	nincs
Áldozás szertartása	Szellemtánc	1	30 perc	Érintés	Végleges	nincs
Esketés szertartása	Szellemtánc	3	30 perc	Érintés	Végleges	nincs
Felruházás szertartása	Szellemtánc	1	3 perc	Lásd a leírást!	1 nap/szint	nincs
Lebegés	Kántálás	7	1 kör	Önmaga	1 perc/szint	nincs
Megtisztítás szertartása	Szellemtánc	3	Lásd a leírást!	Lásd a leírást!	Egyszeri	nincs
Névadás szertartása	Szellemtánc	3	30 perc	Érintés	Végleges	nincs
Varázstárgy készítés	Kántálás	Lásd a leírást!	Lásd a leírást!	Lásd a leírást!	Lásd a leírást!	nincs

Ráolvasások

Varázslat neve	Típus	Mana pont	Varázslás ideje	Hatótáv	Időtartam	Mágiaellenállás
Átokfejtés	Szellemtánc	8	6 kör	3 ynevi láb	Egyszeri	nincs
Átoküzés	Szellemtánc	3	Lásd a leírást!	Lásd a leírást!	Végleges	Lásd a leírást!
Betegség elhárítás	Kántálás	1	1 szegmens/E	Érintés	Végleges	nincs
Betegségfejtés	Szellemtánc	8	6 kör	3 láb	Egyszeri	nincs
Forrasztás	Kántálás	Lásd a leírást!	1 kör	Érintés	Végleges	nincs
Kovácsolás	Kántálás	4/ÉP	1 kör/ÉP	Érintés	Végleges	nincs
Méregpajzs	Szellemtánc	10	6 kör	Érintés	6 óra/szint	nincs
Méregtelenítés	Kántálás	8	1 kör	Érintés	Végleges	nincs

Átkok

Varázslat neve	Típus	Mana pont	Varázslás ideje	Hatótáv	Időtartam	Mágiaellenállás
Fertő	Szellemtánc	35	5 perc	10 ynevi láb	Végleges	nincs
Lappangó nyavalya	Kántálás	10	1 perc	Érintés	1 nap/E	Aszt. és Ment.
Mocsár	Szellemtánc	30	3 perc	10 ynevi láb	Végleges	nincs
Növényi kórság	Szellemtánc	2	6 kör	1 ynevi láb	Végleges	nincs
Sivárság	Szellemtánc	4	6 kör	10 ynevi láb	Végleges	nincs
Vízmérgezés	Szellemtánc	15	3 perc	Érintés	Végleges	nincs

Tömegre ható átkok

Varázslat neve	Típus	Mana pont	Varázslás ideje	Hatótáv	Időtartam	Mágiaellenállás
Elmecsapás	Szellemtánc	1	6 kör	Lásd a leírást!	2 óra/szint	Asztrális
Gyötrő kórság	Szellemtánc	33	6 kör	Lásd a leírást!	Lásd a leírást!	Asztrális
Halálsikoly	Szellemtánc	2	6 kör	Lásd a leírást!	1 nap/szint	Aszt. és Ment.
Nyavalya	Szellemtánc	10	6 kör	Lásd a leírást!	1 hét/szint	Egészségpróba
Órület	Kántálás	3	1 szegmens	Lásd a leírást!	1 hét/szint	Aszt. és Ment.
Szemmel verés	Kántálás	2	4 szegmens	Lásd a leírást!	1 hét/szint	Mentális

Idéző Mágia

Varázslat neve	Típus	Mana pont	Varázslás ideje	Hatótáv	Időtartam	Mágiaellenállás
Alsórendű démonok	Szellemtánc	50	23 perc	nincs	4 perc/szint	nincs
Démonhercegek	Szellemtánc	100	23 perc	nincs	1 perc/szint	nincs
Démonurak	Szellemtánc	80	23 perc	nincs	2 perc/szint	nincs
Elhunytak lelke	Szellemtánc	66	23 perc	nincs	5 perc/szint	nincs
Közrendű démonok	Szellemtánc	65	23 perc	nincs	3 perc/szint	nincs
Asztrál-, Mentálszellemek	Szellemtánc	15	6 kör	nincs	4 perc/szint	nincs
Kóborló dögök	Szellemtánc	33	11 kör	nincs	5 perc/szint	nincs
Lidércek	Szellemtánc	44	13 kör	nincs	4 perc/szint	nincs
Szellemek	Szellemtánc	44	15 kör	nincs	3 perc/szint	nincs

Szabad Mágia

Varázslat neve	Típus	Mana pont	Varázslás ideje	Hatótáv	Időtartam	Mágiaellenállás
Atváltozás	Szellemtánc	53	20 kör	Önmaga	1 óra/szint	nincs
Delej	Szellemtánc	5 (min. 6 E)	6 kör	Lásd a leírást!	3 kör/szint	nincs
Engedelmesség – állat	Kántálás	15	1 kör	20 yenevi láb	5 perc	nincs
Madárszem	Kántálás	12/18	5 szegmens	5 yenevi mérf.	10 perc	nincs
Mágiaérezékelés	Szellemtánc	1	2 kör	20 yenevi láb	1 perc/szint	nincs
Összeforrás – tudatilag	Szellemtánc	20/személy	3 kör/személy (min. 6 kör)	Érintés	1 óra	nincs
Szellemujjak	Kántálás	2	5 szegmens	Látótávolság	2 kör	nincs
Tűztagadás	Szellemtánc	4	6 kör	Érintés	2 kör/szint	nincs
Üzenet	Szellemtánc	17/11	12 kör	Lásd a leírást!	1 óra/szint	nincs

Természeti Mágia

Varázslat neve	Típus	Mana pont	Varázslás ideje	Hatótáv	Időtartam	Mágiaellenállás
Átoltás	Szellemtánc	Lásd a leírást	Lásd a leírást!	Érintés	Végleges	nincs
Esőtánc	Szellemtánc	8	20 kör	1 yenevi mérf./E	1 óra/szint	nincs
Fagy	Szellemtánc	18	16 kör	10 yenevi láb/E	15 perc	nincs
Gyilkos pára	Szellemtánc	39	6 kör	10 yenevi láb/E	2 kör/szint	nincs
Gyilkos természet	Kántálás	6	5 szegmens	15 yenevi láb	2 kör/szint	nincs
Homoktölcsér	Kántálás	8	3 szegmens	1 yenevi láb/E	Lásd a leírást!	nincs
Időjárás-befolyásolás	Szellemtánc	20	5 perc	500 yenevi láb/E	5 perc/szint	nincs
Illúzió	Kántálás	33	16 kör	4 yenevi mérföld	1 óra	nincs
Iránymutató	Szellemtánc	2	5 szegmens	Önmaga	2 perc/E	nincs
Jégvihar	Szellemtánc	5	Lásd a leírást!	Lásd a leírást!	Lásd a leírást!	nincs
Köd	Szellemtánc	10	2 szegmens	20 yenevi láb	6 kör	nincs
Növesztés	Szellemtánc	Lásd a leírást	Lásd a leírást!	Érintés	Végleges	nincs
Növénycsapda	Kántálás	8	7 szegmens	20 yenevi láb	3 kör/E	nincs
Növényfal	Kántálás	14	2 kör	Lásd a leírást!	1 nap/szint	nincs
Sötétség	Szellemtánc	27	10 perc	500 yenevi láb/E	1 óra/szint	nincs
Szél	Kántálás	3	4 szegmens	10 yenevi láb/E	2 perc	nincs
Szélirányítás	Szellemtánc	38	20 kör	500 yenevi láb/E	1 óra	nincs
Szolga	Kántálás	Lásd a leírást	3 kör	10 yenevi láb	1 hét/szint	nincs
Vihartánc	Szellemtánc	40	10 perc	500 yenevi láb/E	1 óra	nincs
Villám	Kántálás	7	2 szegmens/E	30 yenevi láb	Egyszeri	nincs

Állatszellem Idézés

Varázslat neve	Típus	Mana pont	Varázslás ideje	Hatótáv	Időtartam	Mágiaellenállás
Állatszellem áldása	Szellemtánc	4	2 perc	Érintés	1 perc	nincs
Dögemésztés	Szellemtánc	10	3 perc	Érintés	12 óra/E	nincs
Hangutánzás	Szellemtánc	2	6 kör	Érintés	5 kör/E	nincs
Kopoltyú	Szellemtánc	16	7 perc	Érintés	30 perc/E	nincs
Ordas	Szellemtánc	14	5 perc	Érintés	3 perc/E	nincs
Ösztön	Szellemtánc	28	10 perc	Érintés	1 óra/E	nincs
Testpáncél	Szellemtánc	30	Lásd a leírást!	Érintés	5 perc	nincs

Zotgejt (Szimpatikus) Mágia

Varázslat neve	Típus	Mana pont	Varázslás ideje	Hatótáv	Időtartam	Mágiaellenállás
Csúfitás	Szellemtánc	25	6 kör	nincs	Lásd a leírást!	nincs
Égetés	Szellemtánc	37	6 kör	nincs	4 kör/szint	nincs
Fulladás	Szellemtánc	51	6 kör	nincs	1 kör/szint	nincs
Sebzés	Szellemtánc	44	6 kör	nincs	1 kör/szint	nincs

Maszkmágia

Maszk neve	Típus	Mana pont	Varázslás ideje	Hatótáv	Időtartam	Mágiaellenállás
Fürkészőmaszk	Kántálás	1	5 szegmens	5 ynevi láb	10 perc/szint	Mentális
Napmaszk	Kántálás	55	Lásd a leírást!	Lásd a leírást!	Végleges	nincs
Pusztítómaszk	Kántálás	10	5 szegmens	10 ynevi láb	2 kör/szint	nincs
Sötétmaszk	Kántálás	1	5 szegmens	20 ynevi láb	1 perc/szint	Asztrális

ÉNEKMONDÓ VARÁZSLATOK

Hangmágia

Varázslat neve	Mana pont	Varázslás ideje	Hatótáv	Időtartam	Mágiaellenállás
Bátorság dala	1/2E	1 perc	Hallótávolság	A dal + 10 perc	Asztrális
Bénítás dala	3	2 kör	Hallótávolság	A dal + 1k6 kör	Mentális
Félelem dala	2	1 kör	Hallótávolság	A dal + 1k6 kör	Asztrális
Halál dala	8	1 perc	Hallótávolság	A dal hossza	Aszt. és Ment.
Hangorkán	15	4 szegmens	20 ynevi láb	1 szegmens	nincs
Kínok dala	4	1 kör	Hallótávolság	A dal hossza	Mentális
Megkötés dala	Lásd a leírást!	Lásd a leírást!	Hallótávolság	Lásd a leírást!	nincs
Munka dala 1	4	Lásd a leírást!	Hallótávolság	Lásd a leírást!	nincs
Munka dala 2	8	Lásd a leírást!	Hallótávolság	Lásd a leírást!	nincs
Munka dala 3	16	Lásd a leírást!	Hallótávolság	Lásd a leírást!	nincs
Munka dala 4	32	Lásd a leírást!	Hallótávolság	Lásd a leírást!	nincs
Örjöngés dala	1	1 perc	Hallótávolság	A dal + 1k6 kör	Asztrális
Tanulás	4	Lásd a leírást!	Hallótávolság	Végleges	nincs
Távolság dala	6/9/12	Lásd a leírást!	Lásd a leírást!	Eredeti varázslaté	nincs
Tombolás dala	3	1 perc	Hallótávolság	A dal + 1k6 kör	Asztrális

Fénymágia

Varázslat neve	Mana pont	Varázslás ideje	Hatótáv	Időtartam	Mágiaellenállás
Alakváltás	15	1 kör	Önmaga	10 perc/szint	nincs
Félelmetes fegyver	5	1 szegmens	Érintés	1 kör/szint	nincs
Fénysugár	8	1 szegmens	Önmaga	1 kör/szint	nincs
Fókuszált fény	10	1 szegmens	Önmaga	1 kör/3 szint	nincs
Képidézés	8	1 kör	20 ynevi láb	1 perc/szint	nincs
Ködalak	4	1 szegmens	Érintés	1 kör/szint	nincs
Vakság okozása	8	1 szegmens	10 ynevi láb	1 kör/szint	nincs

ORK SÁMÁN

Ork sámán egyedi litániái

Fohász neve	Szféra	Kegy pont	Fohász hossza	Hatótáv	Időtartam	Mágiaellenállás
Büröknyál	Halál	3	1 kör	Önmaga	5 perc	nincs
Bürökverem	Halál	4	3 szegmens	Önmaga	2 óra	nincs
Szarvasvér	Halál	4	2 kör	1 ynevi mérföld/E	10 perc	nincs

Ork sámán egyedi rituáléi

Fohász neve	Szféra	Kegy pont	Fohász hossza	Hatótáv	Időtartam	Mágiaellenállás
Árnykorbács	Halál	20	1 szegmens	Érintés	6 kör	Mentális
Holtak megelevenítése	Halál	25	1 kör	20 ynevi láb	5 perc	nincs
Lélekáldozat	Halál	40	1 kör	Érintés	Végleges	nincs
Vérgyűjtés	Halál	15	2 szegmens	20 ynevi láb	5 perc	nincs
Vérzés	Halál	30	1 szegmens	20 ynevi láb	6 kör	nincs