

## A KÉPESSÉGEK FELVÉTELE

A fizikai adeptus a következőképpen tud új képességeket felvenni: első lépésként nyugalomra van szüksége, egy helyre, ahol zavaró tényezők nélkül tud meditálni. Második lépésként meditációba kell mélyülnie, hogy felkészüljön az új képességeire. A meditáció hossza egyenlő az adeptus Mágia tulajdonsága + a felveendő képesség ára, órában. Az adeptusnak ennyi időn keresztül kell meditálnia, ha megzavarják és kizökkentik a meditációból, akkor kezdheti előlről az egész ceremóniát. Harmadik lépésként az adeptusnak ki kell pihennie magát, ez minimum 6 óras zavartalan alvást jelent. Amikor mindezekkel végzett, az adeptus használhatja az új tulajdonságot.

### **Asztrális érzékelés**

Ár: 2

Az adeptus ezzel a képességgel képes lesz asztrális érzékelést folytatni, de nem használhat asztrális projekciót. A képesség lehetővé teszi számára, hogy Varázslás szakértelmét használja asztrális harcban, de nem varázsolhat és nem kap mágikus tartalékot sem.

### **Asztrális köpeny**

Ár: 0,5 szintenként

A képességgel az adeptus képes elrejteni magát minden Érzékelés varázslat elől. Minden érzékelés varázslat annyi plusz célszámot kap, amennyi az *Asztrális köpeny* szintje. Az adeptus maximum az Akaraterejével megegyező szintre fejlesztheti a képességet.

### **Éles kéz**

Ár: lásd lent

Az adeptus ezen képesség segítségével a kezét képes fegyverré átalakítani. Az átalakulás egy összetett tevékenységet igényel, a visszaalakulás egy szabad tevékenység. Az 1. szinten az ujjak alakulnak át késé, 7. szinten az alkar hosszúkarddá. Az átalakult végtag minden tulajdonsága megegyezik az acélével. Az adeptus fegyveres harc szakértelmével támad. A képességet nem lehet más képességgel alkalmazni (pl.: Gyilkos kéz).

Szint	Sebzés	Elérés	Ár
1	(Erő)E	0	1
2	(Erő+1)E	0	1,25
3	(Erő+2)E	0	1,5
4	(Erő)K	0	1,75
5	(Erő+1)K	1	2
6	(Erő+2)K	1	2,25
7	(Erő+3)K	1	2,5

### **Fájdalomtűrés**

Ár: 0,5 szintenként

A képesség lehetővé teszi, hogy az adeptus annyi kockányi sebzés hatását semlegesítse, ahányadik szinten elsajátította a képességet. Ez egyaránt vonatkozik a fizikai és kábulás sebzésekre is. Ha a sérülés meghaladja a *Fájdalomtűrés* szintjét, az összes módosító érvénybe lép. Az adeptus megvásárolhat 10 szintet, mégis elájul, vagy meghal, ha eléri a halálos sérülés szintjét. A karakter ilyenkor egészen addig nem mutatja jelét fájdalomnak, amíg össze nem esik.

### **Felerősített érzékelés**

Ár: 0,5 kockánként

Az adeptus kiélezi az érzékeit, hogy lássa a láthatatlant, hallja a hallhatatlant, észlelje az észlelhetetlent. Már nem csak az érzékeire hallgat, egyfajta hatodik érzék látja el tanácsokkal. Minden észlelés dobásnál – beleértve az asztrális érzékelést is – az adeptus még annyi kockával dobhat, amennyi az *Felerősített érzékelés* szintje. Nem lehet több kockát felvenni, mint az adeptus Intelligencia vagy Mágia (amelyik alacsonyabb) tulajdonsága.

### **Gyilkos kéz**

Ár: lásd lent

A normális pusztakezes támadás (Erő)K kábulás sebzést okoz. Az adeptus ezt gyilkos fizikai sebzéssé változtathatja, ha ezzel a képességgel pusztakezes támadást hajt végre. Az adeptus képes lesz megsebezni a mágikus védelmű vagy normál fegyver-immunitással rendelkező lényeket is. A *Gyilkos kezét* több fokozaton is el lehet sajátítani (lehet (Erő)E-t és (Erő)H-t is sebezni). A *Gyilkos kéz* pusztakezes ütés, ezért sem fegyverekkel, sem mágiával nem fejleszthető.

Sebzés	Ár
(Erő)E	0,5
(Erő)K	1
(Erő)S	2
(Erő)H	4

### Harci érzék

Ár: lásd lent

A harci érzékkel rendelkező adeptus amolyan hatodik érzékkel észleli a környezetének változásait és a rá leselkedő veszélyeket. A képesség minden szintje eggyel növeli a harci tartalék kockákat, valamint lehetővé teszi, hogy a harci tartalék bizonyos százaléka felhasználható legyen Reakció próbákhoz meglepetés esetén.

Szint	Ár	Harci tartalék kocka	Reakció próbáknál
1	1	1	¼
2	2	2	½
3	3	3	Mind

### Hideg/meleg tűrés

Ár: 0,25 kockánként

Az adeptus a képesség segítségével el tudja viselni a szélsőséges hőmérsékleti viszonyokat. A karakter a megvett kockáival dob a JM által meghatározott célszám ellen (2-es célszám a hajnali dér vagy egy rendkívül meleg nap; 12+ -os célszám egy antarktisi hóvihár vagy a Szahara délben). Minden elért siker 5 perc aktív tevékenységet vagy 15 perc tétlenséget jelent, melyet negatív módosítók nélkül tehet meg. Az időtartam csak egyszer dobható ki!

### Homály

Ár: 1,5

A képesség elhomályosítja az adeptust, megnehezítve a látását. A képesség kamerák és kiberszemek ellen is érvényesül. Egy egyszerű tevékenység az aktiválása és 5 körön át tart. Minden ellenség célszámát megnöveli 3-mal.

### Jellegtelenség

Ár: 0,5

A képesség jellegtelenné teszi az adeptust, nem fognak emlékezni rá, nem tudnak leírást adni róla. A képesség csak azok ellen működik, akik nem figyelik meg az adeptust, akiknek ez a dolga (pl.: metroplexum őr) azokra nem hat a képesség. Valamint technikai eszközök ellen sem működik (kamera) és hipnózissal is a felszínre lehet hozni az emlékeket.

### Mágiaellenállás

Ár: 1 kockánként

Az adeptus ezzel a képességgel mágia tartalék kockákat kap. Ezt csak varázslatok ellen lehet felhasználni, paraképességek ellen nem és nem lehet kiterjeszteni másra. Maximum Mágia tulajdonság kockát lehet felvenni.

### Megnövelt fizikai érzékek

Ár: 0,25 érzékenként

Az adeptus ezen képességgel megnövelheti az érzékszervei érzékenységét. Ide tartozik az éjszaki- és hőlátás, a magas vagy alacsony frekvenciájú hallás, megnövelt izlés, irányérzék vagy szaglás képessége. Ezen kívül felvehető a felvillanás- és hangvédelem is.

### Megnövelt fizikai tulajdonság

Ár: 0,5 szintenként

Ezzel a képességgel az adeptus megnövelheti egy fizikai tulajdonság szintjét. A mentális tulajdonságok nem növelhetők! A képesség minden szintje +1-et ad az adott tulajdonsághoz. Ha az adeptus később karma pontjaiból szeretné növelni a képességet, akkor a *Megnövelt fizikai tulajdonság* is beleszámít a karma-igénybe.

### Megnövelt képesség

Ár: lásd lent

Az adeptus plusz kockákat vásárolhat egy szakértelemhez. Az így vásárolt kockák hozzáadódnak a szakértelemhez, és specializációjához is. Ha a karakter ebből a szakértelemből kiindulva akar levezetést, akkor, csak feleannyi kockát használhat fel, mint a képesség szintje. A szakértelmekre az adeptus nem vehet fel több plusz kockát, mint annak az eredeti szintje vagy a Mágia képessége, amelyik kevesebb.

Szakértelem	Ár (kockánként)
Fizikai szakértelmek	0,25
Harci szakértelmek	0,5

### Megnövelt mozgás

Ár: lásd lent

Az adeptus a mozgásához hozzáadhatja a *Megnövelt mozgás* szintjét. A képesség az adeptus Mágia szintjének megfelelő percig működik, és utána kétszer ennyi ideig pihennie kell, mielőtt újra használhatná.

Szint	Ár
1	0,5
2	1
3	1,5

### Megnövelt reflexek

Ár: lásd lent

A képesség minden szintje +2 Reakciót és +1 kezdeményezés kockát biztosít az adeptusnak. Ez a növelés nem kombinálható semmilyen technikai vagy mágikus Reakció- vagy kezdeményezés növeléssel.

Szint	Ár
1	1
2	4
3	6

### Megnövelt ugrás

Ár: 0,25 szintenként

Az adeptus képes lesz magasabbra és messzebbre ugrani a képesség segítségével. Minden szint +25 cm súlypontemelkedést és +50 cm távolugrást jelent. Az adeptus nem veheti fel magasabb szintre a Megnövelt ugrást, mint a Mágia tulajdonságának a fele.

### Nagy levegő

Ár: 0,25 szintenként

A képesség megnöveli a belélegezhető levegő mennyiségét, minden szint +20 másodpercet biztosít az adeptusnak, amíg nem kell levegőt vennie. A képességet maximum Test szintűre lehet felvenni.

### Nyílfogás

Ár: 1,5

Ezzel a képességgel az adeptus képes nyílvesszőket és hajító fegyvereket elkapni a levegőben. Reakció próbát kell tennie 10-távolság alapcélszáma értékre. Ha több sikert ér el, mint a támadó, akkor elkapta a lövedéket, egyébként normálisan sérül. A képesség használata szabad tevékenységnek számít.

### Önhibernálás

Ár: 1

A képesség segítségével az adeptus hibernált állapotba kerül, életfunkciói lelassulnak. Aktiválásához Akaraterő próbát kell tenni 4-es célszám ellen. A pontos hatás és a sikerek felhasználása megegyezik a Hibernáció varázslatnál leírtakkal. Ha az adeptus halálos fizikai sérülést szenved el, és elájul, a képesség automatikusan aktiválódik.

### Öngyógyítás

Ár: 0,5 kockánként

A képesség segítségével az adeptus sokkal gyorsabban gyógyul fel a sérüléseiből. Az *Öngyógyítás* kockák felhasználhatók Test próbáknál gyógyulás esetén és a halálos sérülésnél megállapítandó komolyabb sérülésnél. A mágiavesztés próbánál azonban nem használható!

### Szívósság

Ár: 0,5 kockánként

Az adeptus minden kimerülés elleni dobáshoz hozzáadhatja a *Szívósság* kockáit, beleértve a kábulás sebzésből történő gyógyulást is. A *Szívósság* kockák száma nem haladhatja meg a Test vagy Akaraterő (amelyik nagyobb) értékét.

### Taglózó ütés

Ár: lásd lent

---

A képesség mindenben megegyezik a *Gyilkos kézzel*, de ez kábulás sebzést okoz. A sebzés sohasem csúszhat át fizikai sérülésbe!

<b>Sebzés</b>	<b>Ár</b>
(Erő)E	0,5
(Erő)K	1
(Erő)S	2
(Erő)H	4

### **Testkontroll**

Ár: 0,5 kockánként

Az adeptus képes irányítani a testét és ellenállni a drogok, betegségek, gázok és mérgek hatásainak. Az adeptus minden ilyen helyzetben hozzáadhatja a *Testkontroll* kockáit az ellenállás dobásához. Az adeptus nem vehet fel több kockát, mint a Test tulajdonsága.

### **Varázspáncélzat**

Ár: 0,5 szintenként

A képesség megnöveli az adeptus ellenállását külső sérülésekkel szemben. Minden szintje 1 pontnyi ütési páncélzatnak felel meg, amely összeadódik a viselt páncélzat szintjével. A képesség asztrális harcban is érvényesül. Az adeptus nem veheti fel magasabb szintre, mint a Mágia tulajdonságának a fele.

### **Villám ütés**

Ár: 0,75

Az adeptus a képesség segítségével képes lesz többszörös ütést bevinni egy adott területre. Csak kézre működik, rúgni nem lehet. Az adeptus vagy +2 energiaszintet kap, vagy a sebzése ( $\frac{1}{2}$  Erő)S lesz. A két változat bármelyikét lehet használni, de a kettőt egyszerre nem. A képesség nem működik más sebzést növelő képességekkel együtt (pl.: Gyilkos kéz).