

HEIMURINN





Heimurinn – A Jeges Északi Szél Birodalma
fantasy szerepjáték

Írta: Seress Gábor (Nocturna)

Szabálykönyv

(verzió: 1.0)

Tesztelők:

Csapat #1:

Biczó Attila – Skonei „Féltőkű” Nyland, Harcos, fafaragó mesterember (visszavonult)

Feczkó Krisztián – Erik „Villámverte” Wulfgarsson, Harcos, szerencsefi

Ilyés Ádám – „Kétéletű” Sigtrygg, félvér Szellemsámán, bölcs tanonca (†)

Naszrai András – Brynjar Martensson, Harcos, zsoldos (†) – Szépreményű Ulf, Martalóc, isteni bajnok (visszavonult) –

– „Halott Szem” Olof, Harcos, óriásfattyú;

Oszlánszky Zsolt – Roff „Félfülű” Ellingsson, Vándor, troll cseregyerek

Selmeczy Zsolt – Stein „Sánta” Thorgalfsson, Harcos, mesemondó (visszavonult) – Ozur Alriksson, Kalandor, kereskedő

Csapat #2:

Biczó Attila (ismét) – Larss Svensson, Kalandor

Feczkó Krisztián (ismét) – Felsőtavi Fjolli, Martalóc

Ilyés Ádám (ismét) – Agnar Holgersson, Szkald

Seress Gábor – Heimir, Ősi Vallás Papja (Killane)

Csapat #3:

Doma Zoli – Torleik Sigurdsson, Szkald, nemesi sarj

Laczkó István – Eino, Vándor, számi kereskedő – Björn "Duhaj" Olafsson, Berzerker, isteni bajnok (†)

Seress Zoltán – „Hiúzfülű” Asgrim, Martalóc, uthgardt fajzat

Szabó "Steve" István – Sigur, "a barlangból", Ősi Vallás Papja (Kerunosz), tündér sarj

© 2021 by Seress Gábor. All rights reserved.

Design, tördelés: Ilyés Ádám

A viking-kori motívumok Jonas Lau Markussen munkái (jonaslaumarkussen.com)

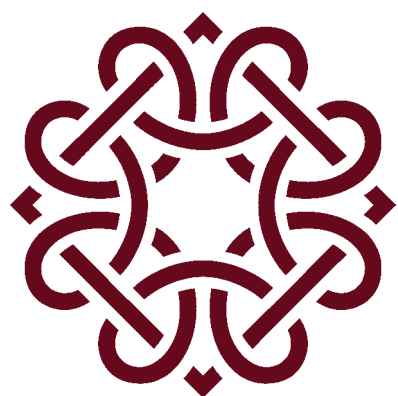
Játékosok Könyve borítófotó: Bernáth Gábor

Szabálykönyv, Szabályrendszer, Mágia borítófotó és karakterlap: Ilyés Ádám



HEIMURINN

• A • JEGES • ÉSZAKI • SZEL • BIRODALMA •





JÁTÉKOSOK KÖNYVE

A karakteralkotás lépései	7
Alaptulajdonságok	7
Szintlépés és fejlődés	8
Karakter osztályok	9
Fegyverforgatók	9
Harcos	9
Alosztály: Harcos	9
Alosztály: Berzerker	9
Alosztály: Íjász	10
Alosztály: Martalóc	10
Alosztály: Vándor	10
Kalandor	10
Szkald	11
Mágiaforgatók	13
Ósi vallás papja	13
Szellemsámán	15
Képességek	18
Induláskor (1. szinten) felvehető Képességek	18
Általános Képességek	18
Osztályokhoz kötött Képességek	20
Fegyverforgatók	20
Kalandor	20
Szkald	20
Mágiaforgatók	21
Pap	21
Szellemsámán	21
Jártasságok	21
Hátterek	23
Sorspontok	27
Hírnév és ismertség	27
Hírnév	27
A Hírnév próbadobás és hatásai	27
A Hírnév értékét befolyásoló események	28
A Hírnév értéke és a társadalmi státusz	28
Felszerelés, pénz, árak	28
Felszerelés: általános jellemzők és teherbírás	28
Fegyverek	29
Páncélok, pajzsok	30
Általános felszerelés	30
Bűbájos tárgyak	32
Alkalmazásuk általános szabályai	32
Elkészítésük általános szabályai	32
Herbalizmus	33
A növények begyűjtése	33
A növények felhasználása	33

SZABÁLYRENDSZER

Próbadobások	35
Jártasságpróba	35
Mentődobások	35
Szerencsepróba	35
Tulajdonságpróba	35
Újradobás	36
Harcértékek, életerő	36
Kezdeményező Érték (KÉ)	36
Támadó Érték (TÉ)	36
Relatív siker	37
Védekezési Érték (VÉ)	37
Sebzés és páncélok	37
Életerőpontok (ÉP)	37
Sérülések és gyógyulás	38
A harc menete	40
Maglepetés	40
Kezdeményezés	40
Cselekvés	40
Cselekvés típusok	40
Egyéb harci manőver (+5-ös manőver)	41
Kifáradás (opcionális)	42
Harci helyzetek	42
Állapotok	42
Kiegészítő szabályok	43
Bátorság	43
Csatlósok és morál	43
A vezér szerepkör a csapatban	44
Utazás a vadonban	45
Zuhanás	46
Időjárás	46
A hideg hatásai	47
Szabályok további környezeti elemekre	47
Tapasztalati pontok	47
MÁGIA	
Általános szabályok	51
Papi varázslatok	52
Fohászok listája	52
Általános fohászok	54
I. szintű fohászok	54
II. szintű fohászok	56
III. szintű fohászok	58
Istenek egyedi fohásza	60
Szellemsámán varázslatok	69
Varázsénekek listája	69
I. szintű varázsénekek	70
II. szintű varázsénekek	73
III. szintű varázsénekek	75





ELŐSZÓ

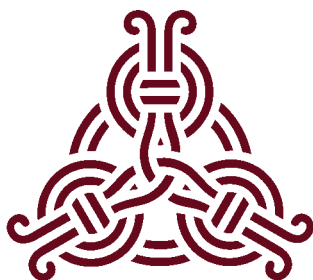
A *Heimurinn – A Jeges Északi Szél Birodalma* könyv világa és szabályrendszere valószínűleg sokak számára többé-kevésbé ismert alapokon nyugszik, hiszen az északi mitológiák világát és legendáit használja fel, valahol a DnD típusú játékok tágra szabott keretein belül. Megalkotásakor nem volt céлом egy minden ízében új dolgot létrehozni – ehelyett inkább összeszededgettem és egybegyűrtam a nekem tetsző dolgokat, és sok helyütt kiegészítettem ezeket a saját elképzeléseimmel. Már a kezdetekkor (még 2014-ben) volt egy elég határozott elképzelésem a világról és a megcélózni kívánt hangulatról („nordikus low fantasy”), ám az elmúlt évek alatt a világ és a szabályrendszer sokat csiszolódott a játékok során, míg jelenlegi formáját elnyerte. Noha egyáltalán nem vagyok benne biztos, hogy a *Heimurinn* nem alakul tovább a jövőben, mégis úgy érzem, hogy jelen verziójában elérte azt az állapotot, amikor mások számára is érdekes és használható lehet. Fontos megjegyezni, hogy a szöveg nem kíván egészen a szerepjátékok alapjainak ismertetésétől kiindulni és azokat magyarázni – ehelyett az Olvasó részéről feltételez egy kevés tapasztalatot, alapismertet a szerepjáték szabályrendszerek működéséről és a kapcsolódó alapfogalmakról. Tapasztaltabb játékosok számára éppen ezért a szabályrendszer számos eleme ismerősnek hathat: megalkotása során főleg a *Kard és Mágia*, a *DnD: Grim n’ Gritty* és a *Warhammer Fantasy RPG* rendszerek elemeiből és megoldásaiból merítettem.

A *Heimurinn – A Jeges Északi Szél Birodalma* alapkönyv három fő fejezetre tagolódik. Az első a karakteralkotáshoz (*Játékosok könyve*), a második pedig a játékvezetéshez és a játékhoz szükséges ismereteket tartalmazza (*Szabályrendszer*), míg a harmadik fejezet (*Mágia*) a varázslatokat részletezi. Az alapkönyvhöz emellett tartozik még egy világleírás is (*Heimurinn világa*) – ezt azonban a könnyebb kezelhetőség miatt jobbnak láttam külön könyvként kezelni. Ha az alapkönyv átolvasása, és a játék megismerése után a Mesélő és a Játékosok kissé egyszerűbbé szeretnék tenni játék működését, úgy a szabályrendszer egyes elemei közös megegyezéssel természetesen módosíthatók vagy elhagyhatók. A szabályok egy részét eleve az „opcionális” címke jelöli, míg a Szabályrendszer utolsó fejezetében számos olyan, kiegészítő szabálymodul található, melyek elhagyása a szabályrendszer más részeit viszonylag kis mértékben befolyásolja (bár a játék hangulatát már annál jobban érintheti). Noha a *Heimurinn* keretei közt többféle típusú kaland is játszható, a játék egyik fókusza a vadonbéli expedíciókat és a túlélést középpontba állító kalandoké – a kiegészítő szabályok fejezete elsősorban ehhez ad segítséget.

Az ötletelést, kritikát és a sebészi munkát ezúton is nagyon köszönöm Doma Zolinak, Libertiny Gergelynek, Seress Zolinak, különösen pedig Feczkó Krisztiánnak; Oszlanszky „Osz” Zsoltnak pedig azt, hogy játékosként is kipróbálhattam magam Heimurinn világán (nagy élmény volt!). Hálás vagyok továbbá Lux Gábornak a *Kard és Mágia* szerepjáték megalkotásáért, amiből sokat merítettem, valamint az lfg.hu (A)DnD fórumtémái köré szerveződött közösségének is, akik aktív, lelkes és konstruktív hozzáállásukkal, saját, „homebrew” megoldásaikkal sokszor inspiráltak. Végül, de nem utolsósorban köszönettel tartozom Ormanecz Jánosnak a béta verzió nyelvi lektorálásáért, Ilyés „Vardøgr” Ádámnak pedig a szerkesztésért, tördelésért, a karakterlap elkészítéséért, és a végtelen türelméért.

Végezetül kívánom, hogy használjátok és formáljátok a saját kedvetekre a kiadványban leírtakat, és leljétek benne legalább annyi örömet, mint amennyit mi leltünk benne a játékostársainkkal!

Seress Gábor (Nocturna)
Veszprém, 2021



JÁTÉKOSOK KÖNYVE



A KARAKTERALKOTÁS LÉPÉSEI

← **könyv** fejezetei és alfejezetei részletesen végigvezetik a Játékost a karakteralkotás folyamatán, így ez a szakasz csupán összefoglaló, mely rövid áttekintést ad a Játékos Karakterek létrehozásának fő lépéseiről. Mivel a fejezetek egymásra épülnek, a karakteralkotás lépései során javasolt a sorrendjük betartása. A kezdő karakterek általában 1-2. Tapasztalati Szintről indulnak, hacsak a Játékosok és a Mesélő nem egyezett meg másban.

1. Kockadobással határozd meg a karaktered 6 Tulajdonságának értékét, majd jegyezd fel az egyes tulajdonságok módosítóit!
2. Válaszd ki a karaktered Osztályát (Alosztályát), és jegyezd fel a hozzá kapcsolódó speciális képességeket!
3. Határozd meg a karaktered másodlagos értékeit: Kezdeményező érték, Támadó érték, Védekező érték, Életerő és mentődobások. Ezek az értékek a Tulajdonság módosítókból és a Tapasztalati szintből adódnak, az adott Osztály (Alosztály) fejezetében leírt jellemzők alapján!

4. Válassz a karakterednek Képességeket!
5. Számold ki a karaktered Jártasságpontjait és oszd el a választott Jártasságok között!
6. Válassz a karakterednek Hátteret, és jegyezd fel a speciális módosítóit [opcionális]!
7. Határozd meg a karaktered Sorspontjainak számát!
8. Számold ki a karaktered Hírnév értékét, és találd ki a nevéhez tapadó tetteket [opcionális]!
9. Kockadobással határozd meg a karaktered induló vagyonát, és vásárolj neki felszerelést (figyelemmel tartva a karakter teherbírásai képességét)!
10. Nevezd el a karaktered, válassz neki vallást, majd foglald össze a legfőbb motivációit és eddigi életét néhány mondatban!

ALAPTULAJDONSÁGOK

A karakterek fizikális és szellemi adottságait a Tulajdonságaik értékei hivatottak számszerűsíteni. A 6 Tulajdonság meghatározása a karakteralkotás első lépéseként, kockadobással történik (ld. alább), a kapott értékek pedig a karakterek legtöbb dobását befolyásolják.

← **erő** (ERŐ): testi erő, teherbírás, közelharc képességek meghatározója. Módosítója az (Erő) alapú Jártasságoknál, a közelharc és dobófegyverrel leadott támadások esetén számít, teljes értéke pedig a karakter teherbíró képességét határozza meg.

Ügyesség (ÜGY): gyorsaság, szem-kéz koordináció, kéz ügyesség, reflexek, egyensúly. Módosítója az (Ügy) alapú Jártasságoknál, harci kezdeményezésnél, távolsági fegyverekkel történő támadásoknál, valamint a védekezésnél és a Reflex mentődobásoknál számít.

Állóképesség (ÁKS): egészség, kitartás, fájdalommal és sérülésekkel szembeni ellenállás, fizikai tűrőképesség. Teljes értéke az Életerő (ÉP) induló értékét és a harcban történő kifáradást (opcionális szabály) határozza meg, míg módosítója az ÉP szintlépéskor történő emelkedésénél, a Kitartás mentődobásoknál, valamint a Hidegtűrés értéknél fontos.

Intelligencia (INT): szellemi képességek, problémamegoldás, logika, emlékezet, tanulékonyaság. Módosítója a varázslatokkal történő támadásoknál, az (Int) alapú Jártasságoknál, valamint a szintlépéskor kapott Jártasságpontoknál (JP) számít.

Bölcsesség (BÖL): akarat, lelkiere, intuíció, céltudatosság, indítékok megérzése, babonaságok és előítéletek leküzdése. Magas értéke lehetővé teszi a következmények mérlegelését, és a más fejével való gondolkodást, ami kifejezetten ritka adomány a svenkarok körében. Teljes értéke a babonaságok leküzdésekor, módosítója a (Böl) alapú Jártasságoknál és az Akarat mentődobásoknál számít.

Karizma (KAR): kisugárzás, meggyőzőkészség, mások befolyásolása, vezetői képességek, személyes vonzerő. Módosítója a (Kar) alapú Jártasságokat, az induló Hírnév értékét, a Sorspontok maximális számát és kis mértékben a kezdő vagyon befolyásolja.

Tulajdonságok meghatározása 2d10*7 dobással történik, melyből az legkisebb összegű dobás eredménye elhagyható. A megmaradó 6 érték tetszőlegesen rendelhető egy-egy Tulajdonsághoz, pontáthelyezés nincs. Ha erősebb karakterek alkotása a cél, akkor 2d10*8 sorozat is dobható.

Az 1., 4. és 8. szinten +1-1 extra, tetszőlegesen elosztható Tulajdonságpont jár.

← **Emberfajú** karakter Tulajdonságának értéke 20 fölé nem mehet, ez az emberi maximum (ám varázslatok ezt a korlátot kitolhatják). A Tulajdonságok átlagos értéke emberek esetén 9-12. Heimurinn emberpróbáló világán az ennél nagyobb Erővel vagy Állóképességgel rendelkező alakok elég gyakoriak, ám jóval ritkábbak az olyanok, akiknek a Bölcsessége vagy az Intelligenciája emelkedik az átlag fölé.

TULAJDONSÁG	MÓDOSÍTÓ
1-2	-3
3-4	-2
5-6	-1
7-12	0
13-14	+1
15-16	+2
17-18	+3
19-20	+4
21-22	+5

SZINTLÉPÉS ÉS FEJLŐDÉS

Ahogy a karakterek egyre többet látnak a világból, veszélyes helyzeteket élnek át, kihívásokat küzdenek le és célokat valósítanak meg, folyamatosan Tapasztalati Pontokat gyűjtenek, majd ezekből eleget összegyűjtve szintet lépnek. A karakterek Tapasztalati Szintje (Szint) tehát az általános jártasságuk afféle mérőszáma. Szintlépések során a karakterek másodlagos értékei az adott Osztálynál leírtaknak megfelelően emelkednek, erről a fejlődésről az alábbi táblázatok adnak összefoglalást. A másodlagos értékekről a könyv Szabályrendszer fejezeteiben olvashatsz bővebben.

Tapasztalati Pont (TP): az 1-4. szint között a fejlődés még viszonylag gyors, ekkor minden következő szint eléréséhez [jelenlegi szint*15] további TP szükséges. Ezután az 5-7. szint között a szintlépés üteme lassul, az újabb szintlépésekhez már [jelenlegi szint*25] TP kell, míg végül 8-10. szintre csak a legkitartóbb és legszerencsésebb alakok juthatnak el, ekkor a szintlépések kritériuma [jelenlegi szint*35] TP összegyűjtése. A 10. szint a maximum, amit egy karakter elérhet.

SZINT	TAPASZTALATI PONT (TP)	TP A KÖV. SZINTHEZ	TÁMADÓ ÉRTÉK (TÉ)			MENTŐDOBÁS		
			JÓ	KÖZEPES	ROSSZ	JÓ	KÖZEPES	ROSSZ
1.	0	+15	+1	+0	+0	+2	+1	+0
2.	15	+30	+2	+1	+1	+3	+1	+1
3.	45	+45	+3	+2	+1	+3	+2	+1
4.	90	+100	+4	+2	+2	+4	+2	+1
5.	190	+125	+5	+3	+2	+4	+3	+2
6.	315	+150	+6	+4	+3	+5	+3	+2
7.	465	+245	+7	+4	+3	+5	+4	+2
8.	710	+280	+8	+5	+4	+6	+4	+3
9.	990	+315	+9	+6	+4	+6	+5	+3
10.	1305	-	+10	+7	+5	+7	+5	+3

Támadó érték (TÉ) és mentődobások növekedése szintlépések során

SZINT	VÉDEKEZŐ ÉRTÉK (VÉ)			ÉLETERŐ (ÉP)		
	JÓ	KÖZEPES	ROSSZ	JÓ	KÖZEPES	ROSSZ
1.	+1	+1	0	Áks. teljes értéke	Áks. teljes értéke	Áks. teljes értéke
2.	+2	+1	+1	+Áks. mód.	+Áks. mód.	+Áks. mód.
3.	+3	+2	+1	+1d6	+1d4	+1d3
4.	+4	+2	+1	+Áks. mód.	+Áks. mód.	+Áks. mód.
5.	+5	+3	+2	+1d6	+1d4	+1d3
6.	+6	+3	+2	+Áks. mód.	+Áks. mód.	+Áks. mód.
7.	+7	+4	+2	+1d6	+1d4	+1d3
8.	+8	+4	+3	+Áks. mód.	+Áks. mód.	+Áks. mód.
9.	+9	+5	+3	+1d6	+1d4	+1d3
10.	+10	+5	+3	+Áks. mód.	+Áks. mód.	+Áks. mód.

Védekező érték (VÉ) és Életerő (ÉP) növekedése szintlépések során



KARAKTER OSZTÁLYOK

Az Osztályok a játék karaktertípusai, melyek meghatározzák és egyben be is határolják az adott karakter képességeit és lehetőségeit, valamint befolyásolják másodlagos értékeit (pl. harcérték, életerő, mentődobások). A karakterek mindegyike a két nagy csoport, a Fegyverforgatók és a Mágiaforgatók egyikébe sorolható, mely csoportok maguk is további Osztályokat és Alosztályokat tömörítenek. Fontos, hogy a *Heimurinn* szabályrendszerében nincsenek többosztályú karakterek!

Fegyverforgatók: Harcos (Harcos, Berzerker, Íjász, Martalóc, Vándor), Kalandor, Szikald.

Mágiaforgatók: Ősi vallás papja, Szellemsámán, Rúnajós (*egyelőre nem elérhető*).



FEGYVERFORGATÓK

A Fegyverforgatók a fegyveres harc fortélyainak ismerői, mind a közelharc-, mind a távolsági fegyverek használatában találni közöttük járatosakat. Jobban viselik a sebesüléseket, mint a Mágiaforgatók, ám a vérük is gyakrabban hull.



HARCOS

Minden Osztály közül a Harcosok a leggyakorlottabbak a fegyverhasználatban, állják a sarat közelharcban és távolsági összecsapásokban egyaránt. A Harcos Osztályon belül további specializációk közül lehet választani (ld. Alosztályok), melyek harcmodorukban és képességeikben is eltérnek egymástól.

- ÉP: jó
- Mentődobások: Akarat (rossz), Kitartás (jó), Reflex (közepes)
- Támadás: jó
- Védekezés: jó
- Páncélhasználat: bármilyen
- Jártasságpontok: [5 + Int. mód] /szint [minden Alosztálynál, egységesen]
- Képességek: 1. szinten két, majd a 3., 5., 7. és 9. szinten további 1-1 új Képességet választhatnak
- Hírnév alapérték: a Kar. 10 feletti része
- Induló vagyon: [2d4+3]*10 + Kar. mód*10 ezüst, melyből fegyverzetet is vásárolnia kell

ALOSZTÁLY: HARCOS

A fegyverforgatók legsokoldalúbb, általános képviselői, akik Heimurinn szerte messze a leggyakoribbak – gyakorlatilag bárhol találkozhatni velük.

Képességek:

Harci Tapasztalat

- 1., 4. és 7. szinten +2 sebzést kap egy-egy választott fegy-

verre (pl. dárda, harci balta). Fegyverenként csak egyszer választható

- Az 5. szintre lépve kedvenc fegyverére megkapja a *Fegyverfókusz* Képességet

Sokoldalú

- 1. szinten +1 extra Képességet választhat
- Induláskor egyszeri +2 Jártasságpontot kap

ALOSZTÁLY: BERZERKER

A sagák vakmerő, őrző harcosai, akik általában nem a hosszú életükről híresek. Mivel a bátorság, tettekre készség és harci hév megtestesítői, így – bár sehol nem gyakoriak – sokszor szerepelnek történetekben csaták bajnokaiként (és hősi halottjaiként). Fogadtatásuk változó: egyes helyeken jó hírnévnek örvendenek – a nevesebbek még haláluk után is –, míg másutt óvakodnak tőlük, kiszámíthatatlan haragjuk miatt. Így nem csoda, ha sok közöttük a magányos, mogorva alak. Nem ritka, hogy stimuláló anyagokkal (gombák, főzetek) élnek, esetleg ezek rabjai; egyes szóbeszéd szerint harci dühüket is ez táplálja. Megint másokban a fájdalom, egy rigmus ismételtetése, vagy a vér íze idézi elő a tombolást. Gyakorta burkolják magukat nagyvadak irhájába, és jellemzően Crom Cruach vagy Asator istenségek követői.

- Hírnév alapérték: +10 [Berzerker]

Képességek:

Crom Cruach Bosszúja

Crom Cruach szemében minden Berzerker kedves, ezért gondoskodik róla, hogy ha halniuk kell a csatatéren, akkor azt méltóképp tegyék. Ha a Berzerker életeréje egy találattól $0 \geq \text{ÉP-re}$ csökken, úgy a menten leadhat egy közelharc vagy távolsági támadást az ellen, aki a találatot bevitte neki, akkor is, ha egyébként már nem volna lehetősége támadni az adott körben. Ezt követően, ha életeréje $-5 \geq \text{ÉP-re}$ csökkent, természetesen meghal.

Harcedzettség

A Berzerkerek harcképessége legendás: még akkor is képesek vagdalkozni, mikor már tucatnyi sebből véreznek, és mindenki más összeesett volna a helyükben.

- +5 ÉP
- $0 \geq \text{ÉP-nél}$ is harcképesek maradnak, és sikeres Kitartás mentődobással (NF 16) nem kell dobniuk a *Halál mezszygéné* táblázaton (ld. *Sérülések és gyógyulás*); ám az alacsony ÉP-ből fakadó hátrány őket is sújtja a harcban.

Őrjöngés [szabad cselekedet]

A Berzerkerek hírhedt, tébolyult és pusztító harci dühe, melyet hangos üvöltéssel szabadítanak fel.

- A Berzerker akaratlagosan is tébolyult állapotba lovallhatja magát a harcban, egyébként viszont az Őrjöngés körönként 10% eséllyel magától, a Berzerker szándéka ellenére is bekövetkezik
- +2 TÉ, +1 Tám./kör
- -2 VÉ, pajzs (ha van) VÉ bónusza nem számít
- Sebzésellenállás: +1 SFÉ. Őrjöngés közben a Berzerker alig érzi a fájdalmat, a könnyebb sérülések csak tüzelik haragját
- Őrjöngés közben nem sújtja őt a kifáradásból és az alacsony ÉP-ből fakadó hátrány
- Az elmét befolyásoló varázslatok ellen +4 bónuszt kap Akarat mentődobásaira (NJK: mentesül a Morálp próbák alól is)

- Az Őrjöngés alatt a Berzerker nem menekül, nem folytat védekező harcot, nem taktikázik és nem is dolgozhat össze a csapattársaival. Egyetlen dolgot tesz: megpróbál megölni mindent, ami él és mozog. Míg Őrjöng, lehetetlen szavakkal kommunikálni vele: nem veszi észre, ha társai visszavonulnak, vagy figyelmeztetik őt, automatikusan a legközelebbi ellenfélre tör. Ha ellenfelei elfogytak, vagy elmenekültek, úgy a Berzerker a *legközelebbi* mozgó célpontra veti magát, akkor is, ha az egy bajtársa. Ha megsebzí egy társát, úgy sikeres Int. próbával felismeri az illetőt, és átmenetileg felhagy a bajtárs támadásával – ám ha sebet kapna tőle, onnantól menthetetlenül az ellenségének tekinti
- Időtartam: 1-5. szint: 4 kör, 6-10. szint: 6 kör
- A Képesség napi használata (akaratlagosan): 1-5. szinten 1*, 6-10. szinten 2*. A napi limitet elérve a Berzerker csak kiadós alvást követően használhatja újra a Képességét. Két, egymást követő Őrjöngés között a Berzerkernek muszáj fűjnia egyet (min. 3 kör), ami jelenthet normál harcot is.

ALOSZTÁLY: ÍJÁSZ

A távolsági harc specialistái: legyen bár szó célzó- vagy hajítófegyverekről, a halált távolról és gyorsan osztják. Közelharcban is megállják a helyüket, ám az Íjász karakterek harci képességei akkor bontakoznak ki, ha legfeljebb könnyű vértet viselnek.

Képességek:

Sasszemű

- Látás alapú Észlelés jártasságpróbaíhoz +2 bónusz jár

Szárnyaló Halál

- Az Íjász 1. szinten kiválasztja *kedvenc* távolsági fegyverét (pl. rövid íj), majd a 6. szintre lépve újabb kedvenc fegyvert választhat
- *Kedvenc* távolsági fegyverét használva körönként eggyel többször támadhat (2 Tám./kör), valamint a sebzéskockán dobott 1-es értéket egyszer újradobhatja (ez a Kritikus találatból fakadó extra sebzéskockára is érvényes).
- E Képességet legfeljebb könnyű vértet viselve használhatja

ALOSZTÁLY: MARTALÓC

Ablók, fosztogatók, felderítők, rabszolgavadászok, vagy épp portyázók. E harcosok képviselői főleg a mozgékonyaságra és harci cselekre építenek, gyorsan csapnak le és úgy is vonulnak vissza, ha kell. Leginkább a könnyű vértet és fegyvereket kedvelik, de közelharcban és távolsági fegyverekkel egyaránt halálosak.

Képességek:

Fürge Fegyverforgatás

- Közelharc támadásaihoz az Ügy. bónuszát adhatja hozzá az Erő helyett, ha az kedvezőbb
- E Képesség legfeljebb könnyű vértet viselve használható

Gyilkos Fegyver

- 1., 4. és 7. szinten választhat egy-egy fegyvert, mellyel könnyebben ér el Kritikus találatot. A választott fegyver Kritikus tartományához +2 jár (pl. harci baltánál az 17-20 lesz 19-20 helyett).
- Fegyverenként csak egyszer választható, ám kétkezes közelharc fegyver nem jelölhető ki – ezek a fegyverek nem illeszkednek a Martalócok kedvelt harcmodorához.

ALOSZTÁLY: VÁNDOR

Képzett vadonjáró, aki nem csak fegyveréből, hanem szakértelméből is él: vadász, aki becserkészi és levadássza a prédát,

legyen az bármilyen rettenetes is. Ő a csapatok legjobb felderítője és a határvidéki tanyák őre; gyakran farkasvadász, csapdákkal vagy cserkeléssel zsákmányoló nyomkereső. Jellemzően nyughatatlan figura, aki nem képes sokáig egy helyben maradni, ezért nem kötődik igazán erősen semmihez sem. Sok Vándor igazi magányos farkas, aki önszántából vagy kényszerűségből keresi a vadvidékek kietlen zugait, és jobban kedveli kutyája társaságát, mint a saját fajtársaiét. Mivel gyakorta teljesen magukra vannak utalva a vadonban, nem ritka, hogy több mesterséget is kitanulnak, hogy előállíthassák azt a keveset, amire szükségük van. A Vándor ismeri a vadont, a túlélés fortélyait, és a sok nélkülözés megedzette őt. Sok esetben valamely isten odaadó szolgálja (pl. Háttér: Isteni bajnok). A nehéz vérteteket, kétkezes fegyvereket és a nagy mállhát jellemzően nem kedvelik, mert ezek csak akadályozzák őket a haladásban.

Képességek:

Fáradhatatlan

- +1 Kitartás mentődobás, valamint éhezés esetén naponta csak -1 max. ÉP-t veszít (a -2 ÉP helyett)

Farkasvadász

- Közönséges vadállatok ellen harcolva +2 KÉ, +2 Sebzés és +1 TÉ vagy VÉ illeti (az adott harci jelenet kezdetén döntheti el). E bónuszok bestiák, különleges szörnyek ellen nem érvényesülnek.

Hiúzfülű

- Észlelés jártasságpróbaíhoz +2 bónusz jár – a Vándor megtanulta éberen figyelni környezete minden nesztét.

Vadonjáró

- Az alábbi Jártasságok közül a Vándor induláskor kijelölhet kettőt, melyek próbadozásaihoz +2 bónuszt kap: Állatidomítás, Csapdák, Lopózás-rejtőzés, Mesterség (tetszőleges), Nyomolvasás-eltűntetés, Síelés-korcsolyázás, Tudás: vadon-túlélés.



KALANDOR

A Kalandorok a meglepetésszerű támadás és a csendes gyilkolás mesterei, nem ritka, hogy csapdát vetnek. Mivel harci képességeik és életerejük elmarad a többi fegyverforgatóé mögött, és nehezebb páncélok sem használnak, így általában nem szemtől szemben, hanem lesből támadnak áldozataikra. Számos Jártasságban képzettek, így sokoldalúságuk révén általában jól elboldogulnak a közösségekben is.

- ÉP: közepes
- Mentődobások: Akarat (rossz), Kitartás (közepes), Reflex (jó)
- Támadás: közepes
- Védekezés: közepes
- Páncélhasználat: könnyű
- Jártasságpontok: [7 + Int. mód] /szint
- Képességek: 1. szinten két, majd a 3., 5., 7. és 9. szinten további 1-1 új Képességet választhatnak
- Hírnév alapérték: a Kar. 10 feletti részre
- Induló vagyon: [2d4+1]*10 + Kar. mód*10 ezüst, melyből fegyverzetet is vásárolnia kell

Képességek:

Felderítés

- Észlelés Jártasságát levonás nélkül használhatja titkos ajtók,

rejtekhelyek vagy csapdák keresésére. Más Osztályok képviselői számára e jártasságpróbák nehézségi szintje eggyel magasabb (azaz NF +5).

Hajszál Híján

Ha Reflex mentődobást kell tennie, mellyel felezhetsz egy sebzést, úgy sikeres próba esetén egyáltalán nem sebződik.

Helyzetfelismerés

Az 1. szinten az alábbi két lehetőség közül választhat:

- +3 KÉ, vagy
- +2 TÉ, ha célzott támadást akar végrehajtani.

Orvtámadás [fél körös cselekedet]

Az Orvtámadás akkor alkalmazható, ha a Kalandor meglepi áldozatát, tehát ha pl. csöndesen a hátába kerül, vagy beszélgetés közben váratlanul kést ránt, és egyetlen mozdulattal leszúrja. Ezen túl minden olyan helyzetben használható, amikor az ellenfél kiszolgáltatott, azaz elveszíti Ügy. módosítóját (akkor is, ha egyébként Ügy. bónusza ≤ 0). Harci helyzetben általában alkalmazható a meglepetéskörben, a harc első körében (lassan ocsúdó, a KÉ sorrendben hátrébb lévő ellenféllel szemben), vagy az ellenfél háta mögé kerülve (akár +5-ös manőver révén vagy egy társ segítségével közrefogva az ellenfelet). Az Orvtámadás tehát nem a vitális területek célbavételét, hanem az ellenfél védelmén keletkező rés kihasználását jelenti.

- Az Orvtámadás 1. szinten +3 TÉ bónuszt jelent, mely páratlan szintenként +1-gyel nő (tehát 3. szinten +4 TÉ, 5. szinten +5 TÉ, stb.). A TÉ bónusz a Pontos támadás manőverrel nem halmozható, azt már magában foglalja (*ld. A harc menete*).
- Leütésre használva a célpont NF 21 ellen tesz Kitartás mentődobást (NF 16 helyett)
- Távolági támadásra csak az Orvlövészet Képesség birtokában alkalmazható
- Kétkezes fegyverrel nem, és legfeljebb könnyű vértet viselve használható



SZKALD

Vándorköltők, dalnokok, hírvivők, akik amellet, hogy gyakorlott fegyverforgatók, szokatlan fortélyokkal élnek, és számos ismereteket szednek magukra utazásaik során. Gyakran ősi titkok, rejtélyek ismerői és felkutatói, nyughatatlanságuk egyre csak hajtja őket az újabb veszélyek felé. A közösségek általában szívesen látják őket, mert híreikre, történeteikre sokan kíváncsiak – mivel Heimurinn világán az írástudatlanság általános, sokszor a Szekaldok a hírek egyetlen és leggyorsabb forrásai. Gyakori közöttük az írástudó, és a szokásjog, törvénykezés ismerője: egy-egy vitás ügyben nem ritka, hogy az emberek a jó hírvű Szekaldhoz fordulnak tanácsért, jogorvoslatért. Szerepük nagyon fontos a hagyományápolás terén is. A svenkarok nagyobb vállalkozásai elképzelhetetlenek egy-egy Szekald jelenléte nélkül, hisz valakinek meg kell énekelnie az elhullott harcosok emlékét. Amennyiben jó hírvűnek örvend, úgy egy Szekald szinte biztos lehet benne, hogy híreiért, vagy egy-egy jó történetéért cserébe jár neki a tányér meleg leves vagy egy takaró a tűzhely mellett. Mivel a jó hírvűre és mesterségükre mindennél többet adnak, a soraik közé keveredett bajkeverőket sokszor saját maguk koncolják fel. Noha a szórakoztatás többféle módozatában is járatosak, mindig van egy, a szívüknek különösen kedves előadásmód, melyben legfeljebb más Szekaldok lehetnek méltó ellenfeleik. Míg egyesek közülük az éneklés, verselés tudományát fejlesztik magas szintre, addig mások lanton vagy sípon jeleskednek. Heimurinn legjobb versei és hőskölteményei egytől-egyig Szekaldoktól származnak

– noha történeteket sokan farigcsálnak, igazán ihletett rímeket csakis a Szekaldok képesek faragni.

- ÉP: jó
- Mentődobások: Akarat (jó), Kitartás (közepes), Reflex (közepes)
- Támadás: közepes*
- Védekezés: közepes*
- Páncélhasználat: könnyű és közepes
- Jártasságpontok: [6 + Int. mód] /szint
- Képességek: 1. szinten két, majd a 3., 5., 7. és 9. szinten további 1-1 új Képességet választhatnak
- Hírnév alapérték: a Kar. teljes értéke
- Induló vagyon: [2d4+3]*10 + Kar. mód*10 ezüst, melyből fegyverzetet is vásárolnia kell. Hangszerrel rendelkezik

*Induláskor a Szekald dönthet úgy, hogy Támadás vagy Védekezés jellemzőjét szintlépések alkalmával a „jó” oszlop alapján fejleszti (akár a Harcosok), ha cserébe végleg lemond napi 1 Szekald Dala Képességről. E választás révén harciasabb Szekaldok is alkothatók.

Képességek:

A Vándor Szekald Tudása

Vándorlásai során a Szekald mindenféle tudásmorzsát összeszedet, és sok holmi megfordul a kezei közt. Ha tüzetesen megvizsgál egy tárgyat, megállapíthatja, hogy az hordoz-e mágiát, és felderítheti annak mágikus tulajdonságait, aktiválásának módját és tölteteinek számát. Minderről speciális próbadozás dönt: **2d10 + szint + Int. Mód.** A próbadozás NF-a a varázstárgy erejétől függ:

- NF 11: Apró Bűbáj
- NF 16: Kisebb Bűbáj (és egyéb, kisebb erejű, ám maradandó mágikus holmik)
- NF 21: Nagyobb Bűbáj
- NF 26: Valódi Bűbáj

A Képesség ereklýeken, és más, nagy erejű varázstárgyakon nem működik (erről mindig a Mesélő dönt). A próbadozás egy célponton szintenként csak egyszer kísérlethető meg; ha ez sikertelen, a Szekald tapasztaltabban újra megpróbálkozhat a dobással.

Előadóművés

Kedvenc előadásmódjában (hangszer vagy vers-ének) a Szekald *Előadás* jártasságpróbaíhoz +2 bónusz járul.

Inspiráló Személyiség

Ha Szekald is van a csapatban, úgy a csatlósok alap Morál értéke +2-vel emelkedik. E bónusz egy csatlósra csak egyszer léphet életbe.

Szekald Dala [teljes körös cselekedet]

A Szekald képes az előadását különleges erővel feltölteni, így bűvös hatást fejthet ki azokra, akik hallják őt. Általában eldöntheti, hogy a hatás kiket érintsen a hatótávon belül (ellenkező esetben erre az adott Dal leírása kitér), célpontjai pedig **Akarat mentődobásra [NF 9 + Szekald szintje]** jogosultak a hatás ellen. Jellemző, hogy a Szekald a varázsserejével leginkább másokat befolyásolhat, míg saját magára csak kevés Dal révén gyakorolhat hatást (erre az adott Dal leírása mindig kitér). A különleges hatásokat akkor idézheti meg, ha költeményt szaval, mesét mond, dalt énekel, füttyöl, hangszerezen játszik – egyszerűen: előad. Egy Szekald szinte bármely helyzetben képes bűverejű Dalt megszólaltatni, legyen bár egy vágató ló nyergében, egy zsúfolt sörházi mulatság közepén vagy épp egy kézítása forgatagában. Arról, hogy a Szekald előadását megtölti a varázserő, csak kiemelkedően sikeres *Motivációérzék* jártasságpróba (NF 21) árulkodhat.

- **A már létrehozott Dalok fenntartása fél körös cselekedet**, mely enyhe összpontosítást igényel. Ha a Szkalddot **sérülés éri a Dal közben**, sikeres *Előadás* jártasságpróbát kell tennie [NF 6 + sérülés], különben a Dal azonnal megszakad. A Szkaldd bármikor beszüntetheti egy megidézett Dal hatását, még az időtartam lejártá előtt.
- A varázslatok általános szabályainak megfelelően azonos forrásból fakadó mágikus hatások (pl. TÉ bónusz két Győzelmi Dalból) nem halmozódnak egy célpontra (az erősebb hatás érvényesül).
- **A Képesség napi használata:** 1-2. szint: 1*, 3-5. szint: 2*, 6-9. szint: 3*, 10. szint: 4*. A napi limitet elérve a Szkaldd csak kiadás alvást követően használhatja újra a Képességét.

A Szkalddok Dalai: mivel a Szkalddok bűverejű dalai szájról-szájra terjednek, a legtöbb Szkaldd csupán néhányat ismer a Heimurinn világán keringő énekekből. Induláskor a Szkaldd egy 1. szintű, és az Int. mód. értékével megegyező (de min. +1) további, véletlenszerűen kiválasztott Dalt ismer. Újabb Dalokat vándorlása során, általában más Szkalddoktól tanulhat. Egy-egy Dal hatását a Szkaldd **csak akkor idézheti meg, ha tapasztalati szintje eléri az adott Dalnál zárójelben feltüntetett értéket** – így elképzelhető, hogy egy Szkaldd ismer olyan Dalokat is, melyeket megszólaltatni tapasztalatlanságából fakadóan még nem is képes. Az alább felsoroltakon túl állítólag léteznek még egyéb Dalok is, de ki tudja, hogy ezeket birtokolják-e halandók, és ha igen, hányan?

Csatadal (1): e Dalnak két, ellentétes hatású változata ismeretes, melyek közül a Szkaldd választ a Dal elmondásakor. (1) Ha a Szkaldd bajtársaihoz szól, úgy azokat lelkesedés tölti el, s lélekben újult erőre kapnak: a csapattársak mentődobásaihoz +1 bónusz jár (6. szinttől +2), míg a csatlósok Morál próbadozásaihoz +2 (6. szinttől +3). (2) Ha a Szkaldd ellenségein alkalmazza a Dalt, azok harci kedve letörik, és az iménti módosítók negatívan befolyásolják mentő- és Morál dobásaikat.

Célpont: 2 lény/szint

Hatótáv: Hírnév*m

Időtartam: a csata ideje, de max. 1 perc/szint, és a Dal megszűnte után további 1 kör/szint

Mentődobás: Akarat (ellenfelekre alkalmazva)

Hősi Ihlet Dala (1): e Dal révén a Szkaldd lelki erőt, eltökéltséget nyer a megtapasztalt eseményekből, s ezekből verset faragva (*Előadás:* NF 11) +1 Sorspontot nyer vissza. Ha a jártasságpróba kiemelkedő sikerű (NF 21), a Szkaldd mást is inspirálhat: egy választott bajtársa szintén visszanyer +1 Sorspontot. A Sorspontok száma ily módon átmenetileg a max. érték fölé is emelkedhet. E Dal megszólaltatásához minden alkalommal új, saját tapasztalatra és ihletforrásra van szükség, méghozzá olyanra, mely méltó ahhoz, hogy a Szkaldd megemlékezzék róla.

Célpont: önmaga

Hatótáv: Hírnév*m

Időtartam: azonnali

Lelkesítő Szólam (1): könnyű helyzetben van a Szkaldd, ha jókedvű alakok közé kerül, hiszen csak rá kell játszania lelkesedésük forrására. Ha a csatlósok Morál értéke valamilyen természetes oknál fogva (pl. jutalom, multság, győzelem miatt) emelkedik, úgy e Dal hatására további +1 Morált kapnak. Lényeges: ha a Morál valamilyen varázslat hatására emelkedik, úgy e Dal azt már nem képes tovább fokozni. Naponta legfeljebb egyszer alkalmazható.

Célpont: szint+1 szövetséges

Hatótáv: Hírnév*m

Időtartam: végleges

Inspiráló Dal (2): a Szkaldd segítheti egy bajtársát feladata elvégzésében. A célpont egy kijelölt jártasságának próbadozása-

ihoz +2 bónuszt kap a hatóidő alatt – mintha valahogy „ráérezne” a dolgokra.

Célpont: 1 lény, de a Szkaldd saját magát képtelen így inspirálni

Hatótáv: Hírnév*0,5 m

Időtartam: szint*kör, a Dal megszűnte után további szint*perc

Dicső Nap Virrad! (2): a Szkaldd e Dal révén nálánál erősebb ellenfelekkel is sikerrel szállhat harcba, rövid időre kiegyenlítően a látszólagos esélyeket: annyi TÉ és sebzés bónuszt kap, amennyivel nálánál magasabb szintű az ellenfele. Így pl. egy 4. szintű Szkalddot 7. szintű ellenfelével szemben +3 TÉ és +3 sebzés bónusz illet. Fontos, hogy a Szkaldd ily módon nem támadhat lesből, vagy távolról, efféle méltatlan húzásból inspirációt nyerni képtelen volna.

Célpont: önmaga

Időtartam: 4 kör

Győzelmi Dal (3): e harci Dal erővel és bátorsággal tölti el a szívet, hatására a Szkaldd szövetségesei derekasabban hadakoznak. A Dal legalább 1 teljes körig kell, hogy szóljon, hogy lelkesítő hatását kifejtse: ekkor a célpontoknak +1 TÉ, VÉ és sebzés bónusz jár. Egy legalább 6. szintű Szkaldd megtanulhatja e Dal egy erősebb változatát is, és az eddigi hatásokon felül egy további *választhat*: a Dal kedvezményezettjei a harcban fele olyan lassan fáradnak, vagy sebzéseikhez további +1 jár.

Célpont: 1 lény/szint

Hatótáv: Hírnév*0,5 m

Időtartam: a Dal megszűntéig, de max. szint+2 kör

Lenyűgőzés Dala (4): a Szkaldd elbűvölheti hallgatóságát, magára vonva figyelmüket. A célpontok lenyugszanak, odaadón figyelik az előadót: *Észlelés* jártasságpróbaikhoz -4, KÉ dobásaikhoz -2 járul. Az odaadó figyelmet bármilyen fenyegetés (pl. nyílt fegyverrántás vagy varázslás, a célpontra célzás) megtörheti: ekkor a célpontok ismételt Akarat mentődobást tehetnek, ahogyan sérülésük is azonnal megtöri a bűvöletet. Ha egy célpont mentődobása sikeres, a Szkaldd nem próbálkozhat a lenyűgözésével a következő 24 órában.

Célpont: 3 lény/szint

Hatótáv: Hírnév*m

Időtartam: a Dal megszűnte után +2 kör, de max. szint+10 kör

Mentődobás: Akarat

Vándor Dala (4): a tapasztalt Szkaldd magabiztosan utat talál az akár még ismeretlen vadonban is, és eljuthat bármilyen helyre, melyet korábban már látott. Amíg ezt az ősi úti dalt énekli, ösztönösen érzi, hogy mely kínálkozó ösvényt válassza, mely gázlón lábáljon át – ám a Dal befejeztével megérzései fokozatosan elhalványulnak. A Szkaldd olyan helyre is képes lehet eltalálni így, melyet csupán vízióban látott, vagy érzékletes leírásban hallott, ám ekkor Killane könnyen megráfálhatja őt. Lényeges, hogy a Szkaldd megérzései mindig a legrövidebb, járható utat jelzi számára, ám a veszélyforrásokról semmit nem árulnak el.

Célpont: önmaga

Időtartam: [Böl. mód. +1] óra

Álom Dala (4): a Szkaldd előadása maga a megtestesült unalom: mindenki, aki legalább 3 körön keresztül hallgatja, ásítozni kezd, majd újabb 3 kör alatt szenderedésbe merül s mély álomba zuhan. A Dal hátulütője, hogy a területen belül a Szkalddon kívül *mindenkire* hat. Harcban álló, menekülő, vagy életveszélyben lévő stb. célpontok ellen a Dal hatástalan, ahogy a hatás akkor is azonnal megtörik, ha az alvókat sebzés éri – egyébként viszont az alvásuk mély és nyugodt.

Hatótáv: Hírnév*0,5 m

Időtartam: 3 kör, majd természetes álom (1d4 óra)

Mentődobás: Akarat



Csend Dala (5): e Dal egyre halkul, mígnem a Szkald hangja suttogássá tompul, s ezzel együtt a környezetében fokozatosan kihunynak a hangok is. A Dal hátulütője, hogy a Szkald körül *mindenkire* hat.

Célpont: a hatóterületen belül minden lény

Hatótáv: max. Hírnév*m; a Szkald határozza meg a Dal kezdetén

Időtartam: a Dal megszűntéig, de max. szint+1 kör

Mentődobás: Akarat

Gyógyulás Dala (5): a Szkald társai gyógyulását fokozhatja. Ha a táborozáskor történő alvás előtt adja elő a Dalt, úgy bajtársai a pihenő végén +1 ÉP-t gyógyulnak, de csak akkor, ha álmukból maguktól, természetes módon ébrednek. Ha a Szkald *Előadás* jártasságpróbájának eredménye kiemelkedő (NF 16), a gyógyulás mértéke további +1 ÉP, valamint 1 Sorspont elköltésével a gyógyulást újabb +1 ÉP-vel fokozhatja (azaz összesen +3 ÉP-t gyógyíthat). A Dal hátulütője, hogy kedvezményezettjei mély álomba merülnek, amiből természetes ébredésük előtt csak nehezen költethők fel. A Dal jelentette regeneráció mágikus gyógyulásnak minősül.

Célpont: 1 lény/2 szint, ám a Szkald saját magát képtelen így gyógyítani

Hatótáv: 5 m, de a hatás csakis tűz közelében idézhető meg

Időtartam: táborozás (min. 8 óra)

Varázslási idő: 15 perc

Ellendal (6): a Szkald felvértezheti bajtársait az ártó varázslatokkal szemben vagy semlegesítheti a már megfogant mágikus hatásokat. A Dal megkezdésekor a Szkald kiválasztja a három mentődobás egyikét (pl. Akarat): az időtartam alatt a célpontok mágikus hatások ellen tett ilyen típusú mentődobásaihoz +3 bónusz jár, míg már kialakult hatás esetén egyszer azonnal újradobhatják mentődobásukat (bónusz nélkül). E Dal csak mágikus hatások ellen nyújt védelmet, természetes eredetű hatások (pl. félelem, vérzés) esetén nem.

Célpont: 1 lény/2 szint, vagy önmaga

Hatótáv: Hírnév*0,5 m

Időtartam: a Dal megszűnte után +3 kör, de max. szint+10 kör

Gyengeség Dala (6): a *Győzelmi Dal* ellentettje, mellyel a Szkald képes ellenfelei harci készségét letörni. A Dal legalább 1 teljes körig kell, hogy szóljon, hogy demoralizáló hatását kifejtsé: a célpontokat -1 TÉ, VÉ és sebzés sújtja.

Célpont: 1 lény/szint

Hatótáv: Hírnév*0,5 m

Időtartam: a Dal megszűntéig, de max. szint+2 kör

Mentődobás: Akarat

Kínok Dala (7): a legfélelmetesebb Dal mind közül. A Szkald metsző fájdalmat okoz hallgatóságának: a kijelölt célpont 1d4(!)/2 szint hang alapú sebzést szenved el (pl. 8. szintű Szkald esetén 4d4(!)-et; a varázslatok sebzésénél jellemző *robbanó kocka* hatás érvényes!), és 1 körre *Kábult* állapotba kerül. Ha a Szkald a Dal végén maradandóan károsítja hangszerét (az használhatatlanná válik), a sebzéshez további +1d8(!) jár. A Dal nagyon megterheli a Szkaldot, így a következő kiadós pihenésig *semmilyen* Dal hatását nem képes megidézni.

Célpont: 1 lény, de a Szkald további célpontokat is kijelölhet, viszont minden egyes újabb célpont 1-gyel csökkenti a mentődobás NF-át; a célpontok száma max. 1 lény/szint.

Hatótáv: Hírnév*0,5 m

Időtartam: azonnali

Mentődobás: Akarat (a sebzést felezi, a kábulatot negálja)

Rettegés Dala (7): e sötét Dal hatására rettegés fészkelje be magát a célpontok szívébe. Megpróbálnak minél távolabb kerülni a Szkaldtól, és csakis akkor támadnak rá, ha menekülésük egyetlen útját zárja el.

Célpont: 1 lény; a Szkald további célpontokat is kijelölhet, ám

minden egyes újabb célpont 1-gyel csökkenti a mentődobás NF-át; a célpontok száma max. 1 lény/szint

Hatótáv: Hírnév*0,5 m

Időtartam: a Dal megszűnte után +2 kör, de max. szint+10 kör. Mindazok ellen, akik e Dal hatása alá kerültek, a Szkald még egy álló napon át +2-vel teheti a *Megfélémlítés* jártasságpróbáit

Mentődobás: Akarat



MÁGIAFORGATÓK

A Mágiaforgatók sokkal ritkábbak Fegyverforgató társaiknál, noha nagyobb közösségekben bizonyosan fellelni közülük néhányat. Életerős és hadakozás tekintetében elmaradnak ugyan a Fegyverforgató Osztályok képviselői között, ám egyedi tudásuk és a varázslatok megidézésének képessége más területeken hozza őket előnybe. Noha egyetlen, közös csoportba kerültek besorolásra, Osztályaik még jobban különböznek egymástól, mint a Fegyverforgatókéi.



ŐSI VALLÁS PAPJA

A Papok – vagy, ahogy sok helyt hívják őket: *godik* – az istenek akaratának szószólói. Mivel a svenkarok életét erősen átitatja az isteneiktől való félelem, ezért a Papok általában megbecsült, nem ritkán félt tagjai a közösségeiknek, ám sehol nem gyakoriak. A megbecsüléssel felelősség is együtt jár, hiszen a Papok feladata a közösség hagyományainak ápolása, szellemi és lelki vezetése. Papnak lenni általában nem állandó „foglalkozás” – az istenek és halandók dolgában való közbenjárás után egy Pap általában viszszatér köznapi foglalkozásához (úgy mondják „lerakja a *god*i botját”), és annál is marad, míg nem kap újabb öment, vagy míg a közösség nem igényli újra a közbenjárását. Heimurinn világán nem létezik olyan, hogy „főállású” Pap: az istenek szószólói sokszor kovácsok, mesteremberek, kereskedők vagy éppen bajnokok, akik maguk is kiveszik a részük a kétkezi munkából. Ünnepek, jeles események alkalmával ők mutatják be az isteneknek szánt áldozatokat, a legfontosabb eskük, paktumok és fogadalmak előttük tétnek, a hétköznapiakban pedig gondoskodnak arról, hogy az istenek megkapják a nekik járó tiszteletet. Az áldozat bemutatásakor a Pap az ömeneket fürkészi (*Tudás: vallás*), és próbálja kitalálni, hogy az égiek elégedettek-e. Ha valami balsors éri a közösséget, bizonyos, hogy az emberek először a Paphoz fordulnak, hogy tudakolja ki az istenek szándékait és békítse meg őket valahogyan. Ha azonban erre nem képes, úgy a nép alázatossága könnyen ellenszenvvé, vagy akár tetteles haraggá fajulhat, a svenkarok ugyanis gyűlölik az ingyenélőket – márpedig, aki nem képes jól végezni a feladatát, az csak a közösség terhére van. Nem ritka, hogy a Pap egyúttal tradíciók, törvények és szokások ismerője is (törvénytudó), akit az emberek tanácsért, vagy vitás ügyeik rendezése végett is felkeresnek. A legtöbben azonban alaposan megrágnak, hogy zargassák-e a Papot ügyes-bajos dolgaikkal, ha másért nem hát azért, mert a tanácsot, közbenjárást illendő ajándékkal, vagy ezüsttel szokás meghálálni – és hát ugyan ki merne fukarkodni azzal, aki talán legközelebb is az ő ügyében jár közben az isteneknél?

A Papok főhászaik elmondásakor mindig saját szájaik szerint járnak el, előre megszabott imáik nincsenek. Noha egy Papnak mindig van kiemelt patrónusa, mégis mindegyik istennek tisztelettel, és ha kell, áldozattal adózik – tudja, hogy a legjobb nem megharagítani egyiket sem.

Hogy a Pap egy közösségben milyen fogadtatásra lel, és az emberek milyen gondjaikkal keresik fel, nagyban függ attól, hogy mely hatalmasságot választotta patrónusául: így Lazuu'l vagy épp Wurrir Papjai például jobban teszik, ha nem kürtölik világga, kinek a kedvét keresik. Noha a svenkarok hitvilágában több olyan isten is akad, kinek nevét átkokban vagy szitkok közepette gyakrabban emlegetik, mint fohászokba foglalva, ám jellemző, hogy az emberek még e kétes megítélésű istenek Papjai ellen sem kapnak nyíltan fegyverre, mert tartanak attól, hogy ez átkot, vagy balszerencsét hozna a fejükre.

A Papok varázsserejüket verses fohászok képében idézik meg, ám varázslataikhoz jellemzően csak akkor nyúlnak, ha úgy érzik, két kezükkel nem boldogulnának. Mivel viszonylag ritkán merik isteneiket kéréseikkel zavarni, ezért egyszerre csak kevés fohász megidézésére képesek, azokat viszont szabadon választhatják meg. Ha egy Pap viselkedésével magára haragítja patrónusát, úgy előbb az Invokáció képességét veszíti el, majd a legerősebb fohászaihoz való hozzáférést, súlyosabb esetben pedig minden hatalmát. Hogy eztán az istenek kegyét hogyan nyerheti vissza, annak dolga már a Mesélőre van bízva.

- ÉP: jó
- Mentődobások: Akarat (jó), Kitartás (jó), Reflex (rossz)
- Támadás: közepes
- Védekezés: közepes
- Páncélhasználat: könnyű és közepes
- Jártasságpontok: [6 + Int. mód]/szint
- Képességek: 1. szinten két, majd a 3., 5., 7. és 9. szinten további 1-1 új Képességet választhatnak
- Hírnév alapérték: a Kar. 10 feletti része +5
- Induló vagyon: [2d4+4]*10 + Kar. mód*10 ezüst, melyből fegyverzetet is vásárolnia kell. Rituális törével, a *godi* nyakláncával és/vagy botjával rendelkezik

Képességek:

Tudás: vallás [Int]

E Jártasság a svenkar istenek, isteni csodák, rítusok, áldozatok ismeretét és ómenek értelmezését foglalja magában. Hétköznapi emberek legfeljebb 1-es értékre fejleszthetik, ennél magasabb szintre kizárólag Papok (és korlátozott mértékben a Bölcsék tanonca vagy Isteni Bajnok Háttérrel rendelkezők) juthatnak el.

Áldozati Rítus

A Pap nagyobb vállalkozások, portyák, vagy hosszabb utazások előtt áldozhat az isteneknek, jószerencsét kérve a kompánia tagjainak. Az áldozat különleges, vagy drága holmi (értéke létszámtól függ: pl. 3 ep/karakter és 1 ep/csatlós), melyet felajánlva a Pap kifürkészheti, hogy mennyire sikerült az istenek figyelmét az ügyének megnyernie. A Pap *Tudás: vallás* jártasságpróbájának eredményétől függően különböző, halmozódó kedvezmények léphetnek életbe. Néhány irányadó példa:

Utazás:

- NF 11: +2 bónusz az *Utazás a vadonban* táblázaton (*Kiegészítő szabályok*) kapott dobás eredményére, valamint a Pap újradobhatja a táblázaton tett dobását, ám ekkor az újradobás eredményét kell megtartania
- NF 16: +1 Sorspont visszanyerése
- NF 21: +2 szerencsepróbákhoz az utazás során
- NF 26: a Pap újradobhatja az *Utazás a vadonban* táblázaton tett dobását, és választhat a kapott eredmények közül.

Portya:

- NF 11: a csapat számára eggyel kedvezőbb eredmény az *Időjárás* táblázaton (szél vagy csapadék)
- NF 16: +1 Sorspont visszanyerése
- NF 21: +1 KÉ vagy Sebzés
- NF 26: +1 bónusz (mágikus) minden jártasságpróbához.

Ezen túlmenően, sikeres próba (≥ NF 11) esetén a Papnak

szint*5% esélye van arra, hogy az istenek fellebbentik előtte a fátylat a jövőről, és homályos utalást, intelmet, tanácsot küldenek neki az előtte álló kihívásokról – ennek mibenlétéről, az isteni jóindulat részleteiről a Mesélő dönt. Ha azonban a Pap potom célok eléréséért szolngatja isteneit, vagy az áldozat nem kellően kedves (értékes), úgy az istenek haragját kockáztatja – ahogyan akkor is, ha egy komolyabb vállalkozást mulaszt el a kegyeikbe ajánlani.

Hétköznapi (azaz nem Pap Osztályú) karakterek is megpróbálkozhatnak az Áldozati rítus végrehajtásával, ám csupán mérsékelt sikert remélhetnek, és az istenek dolgaiban való járatlanságuk könnyen balsorsot hozhat a fejükre. Nem meglepő hát, hogy az emberek az igazán fontos ügyeik intézése előtt Paphoz fordulnak közbenjárásért, míg a hétköznapi élet apróbb ügyeiben önerőből, az égiek figyelme nélkül próbálnak elboldogulni. A *Tudás: vallás* próbadozás eredménye* szerint:

- NF 6 >: -1 Sorspont – az égiek megharagszanak, amiért szolngatták őket
- NF 11: utazás: +2 bónusz az *Utazás a vadonban* táblázaton kapott dobás eredményeire
portya: eggyel kedvezőbb eredmény az *Időjárás* táblázaton (szél vagy csapadék)
- NF 16: +1 Sorspont.

* A próbadozásnál bónuszt jelenthet a különleges, vagy kiemelkedően értékes áldozati ajándék.

Invokáció [szabad cselekedet]

Az Invokáció során a Pap fennhangon kimondja patrónusa nevét, és egyetlen (bármilyen) dobásához +1d4 bónuszt kap. E Képesség a dobás *után* használandó.

- Az Invokáció bármilyen bónusszal halmozódik, ám egy dobásra legfeljebb 1* kérhető isteni segítség, valamint **Sorspont felhasználásával nem kombinálható**
- Kritikus hiba esetén nem alkalmazható, ahogyan Kritikus találat sem érhető el így
- A Pap játékkalkulánsként 1* használhatja ingyen az Invokációt, ám minden további használatért beáldozhatja egy, még el nem használt fohászát. Az eredményre nincsen hatással, hogy milyen erős fohászt áldoz be az Invokációért.

Varázslás – szakrális mágia

A Pap fohászait mindig az isteneihez intézett imákkal, verselve idézi meg. Mivel azonban a svenkarok istenei szeszélyesek és esetenként nemtörődömök, nem mindig hallgatják meg a hozzájuk intézett fohászokat. Ezért minden szakrális varázslat elmondásánál meg van az esély arra, hogy a patrónus egyszerűen figyelmen kívül hagyja szolgája könyörgését – ezt varázslás próbadozás hivatott eldönteni. A Pap minél bölcsőbb és járatosabb a misztériumokban, annál jobban ki tudja puhatolni istenei szeszélyeit.

Varázslás próbadozás egy speciális *Tudás: vallás* jártasságpróba, azzal a különbséggel, hogy a dobásnál a pap az Böl. módosítóját is használhatja (az Int. helyett), ha az kedvezőbb. A varázslás próbadozás nehézsége a létrehozni kívánt fohász erősségétől (szintjétől függ). **I. szint: NF 11, II. szint: NF 16, III. szint: 21.** Kudarc esetén a hatás nem jön létre, és az elmondható fohászok száma eggyel csökken.

- **Véráldozat:** a svenkar istenek honorálják az áldozathozatalt. Ha a Pap késével rituális sebet ejt magán varázsláskor, és vérét az isteneknek ajánlja, úgy varázslata próbadozás nélkül létrejön. A véráldozat a fohász szintjével egyező ÉP (pl. II. szintű fohásznál 2 ÉP)
- **Egyedi varázslatok:** az általános varázslataikon túl a Papok képesek választott patrónusuk egyedi fohászait is elérni.

Varázserő megújítása: a Pap varázshatalmát imákkal és értékes áldozattal újíthatja meg. A rítus fertályóra hosszát tart, az **áldozat** pedig valamilyen komoly eszmei értékkel bíró, esetleg a Pap számára fontos holmi, vagy leggyakrabban drága,

legalább szint*2 ep értékű tárgy vagy állat. Az áldozatbemutatót követően a **varázserő legfeljebb szint*1 napig áll a Pap rendelkezésére** – ennek lejártával varázshatalma elenyészik, s a fohászokhoz újabb áldozat bemutatásáig egyáltalán nem is fér hozzá. Hiába, az istenek figyelme nem sokat időzik a halandók ügyein – főleg akkor nem, ha azok az égiek segítségét igényelnék –, s ez alól Papjaik sem nagyon kivételek. Ugyanakkor a Pap tetszőleges gyakorisággal újíthatja meg varázserejét, feltéve, hogy minden alkalommal megfelelő értékű áldozattal szolgál az isteneknek. Mindezek fényében nem meglepő, hogy a legtöbb Pap élete javarésztében közönséges emberként tevékenykedik, és két kezével, fegyverével és tudományával próbál boldogulni, ahelyett, hogy folyton az égiek kegyét keresné. Amikor azonban a szükség úgy hozza, hogy az istenek útjára kell lépniük, magukra aggatják a **godik nyakláncát**, vagy magukhoz veszik a **faragott botot**, hogy ezt a külvilág felé is jelezzék. Hivatásuk e címereivel semmilyen körülmények között nem élnének vissza, máskülönben az istenek átkát kockáztatnák – ez alól talán csak a görbe utakat járó, sötét istenek követői képeznek olykor kivételt; velük azonban e tekintetben elnézőbbek patrónusai, hiszen követőiknek nehezebb körülmények között, s több fortéllyal kell boldogulniuk. A Papok szakrális kellékei közül a legritkább és legértékesebb a **papi karpánt**, mellyel csak a leghatalmasabbjaik rendelkeznek. Fontosságát tükrözi, hogy a Papok csak ennek birtokában képesek leghatalmasabb (III. szintű) fohászai megidézésére. Viselete +1 bónuszt ad az egyik, a karpánt készültkor meghatározott mentődobásukhoz. A karpánt bármilyen anyagból készülhet, formája, díszítése is egyedi – egyszerű vaskarika éppúgy lehet, mint rúnákkal gazdagon vésett ezüstpánt –, ám fontos, hogy az alapanyagot mindig a Papnak kell fellelnie hozzá. Gyakori, hogy a megfelelő anyag felkutatásához a Pap hosszú és viszontagságos küldetésre indul, melyhez útmutatást homályos látomásokból, talányos jósálombokból nyer. A Papok mindig nyíltan, könyök fölé húzva viselik a karpántot, ám csak ünnepekkor, fontos eseményekkor, vagy leghatalmasabb varázslataik megidézésekor húzzák azt fel, míg a hétköznapiak során oltáron, vagy legbecsesebb kincsükként elcsomagolva tárolják.

Fohászok száma: ugyan a Pap az adott szinten elérhető fohászok teljes (a Mesélő által engedélyezett) listájához hozzáfér, ám a megidézhető fohászainak száma a Szellemsámánhoz képest erősen korlátozott. Az általános papi varázslatok listáján túl minden Pap hozzáfér még a választott patrónusa egyedi varázslataihoz is. Az alábbi táblázat megadja, hogy a Pap adott szinten mennyi és milyen erősségű (I-III) varázslatokhoz fér hozzá.

SZINT	ALKALMAZHATÓ FOHÁSZOK SZÁMA		
	I. SZINT (I)	II. SZINT (II)	III. SZINT (III)
1.	1	–	–
2.	2	–	–
3.	3	–	–
4.	4	–	–
5.	4	1	–
6.	4	2	–
7.	5	2	–
8.	5	2	1
9.	5	3	1
10.	5	3	2

Varázsereje megújításáig a Pap ennyi fohász alkalmazására képes. Zárójelben a varázslat megidézéséhez szükséges varázslás próbadozás célszáma (NF) szerepel.



SZELLEMSÁMÁN

A **Szellemsámán** olyan varázshasználó, aki a Szellemhit útját járja. E hivatás főleg a hóföldi számik között elterjedt, ám olykor-olykor a Fagyföldön is találkozhatunk velük. A svenkar szülétsűiek között a Szellemsámán ritka, mint a fehér holló; az ilyenek általában kevert településekről származnak, vagy félvérek közül kerülnek ki. A Fagyföldön, a svenkar lakta vidékeken közel sem élveznek akkora tiszteletet, mint a Papok, sőt, gyakran pletykák, bizalmatlanság és sugdolózás övezi őket, mivel a *seiðr* (varázserő) szinte tapintható körülöttük. Noha sok helyen tartanak tőlük, a legtöbb svenkar méltóságán alulinak tartaná ezt nyíltan beismereni. Általában békeszerető emberek, akik a többséggel ellentétben nem a vagyonszerzést tekintik az élet elsődleges céljának. Gyakran élnek hallucinogén drogokkal, hogy víziókat, sugallatokat nyerjenek. A legtöbb Szellemsámán az egész életet egyfajta spirituális utazásnak tekinti, mely soha, még a halál után sem ér véget. Harci képességeikben elmaradnak a Papok mögött, ám varázslataik erősebbek és sokrétűbbek azokénál. Mindig rendelkeznek egy saját maguk készíttette hangszerrel, pl. bőrdobbal vagy furulyával, mely sok varázslatuk elengedhetetlen kelléke.

A Szellemsámánok a szellemektől kapják varázserejüket, és áldozatok révén kéri azok jóindulatát, pártfogását egy-egy ügghöz. A svenkar istenek létét általában elismerik, ám sokuk csak úgy tekint rájuk, mint különösen erős szellemekre. Bár minden szellemet tisztelnek, egy közülük, a **Szellemtárs** kiemelkedően szoros, empatikus kapcsolatban van a sámánnal – amikor pedig az érdemessé válik rá, a Szellemtárs megmutatkozik előtte, és utazásra hívja őt a Szellemvilágban. Ezt a próbát nevezik úgy, hogy az Ébredés Rítusa. Ha a próba során a sámántononc sikeresen visszatér a másvilágról, Szellemsámánná válik. Ettől fogva a Szellemtárs mindenben kitart emberi lélektársa mellett: segíti és védelmezi őt, az éteri és az anyagi világban egyaránt. A Szellemtárs az anyagi világban soha nem mutatkozik meg, a Szellemvilágban pedig mindig egy bizonyos állat alakját ölti magára. Noha beszédre nem képes, a folyamatos empatikus kapocs révén érzelmekkel kommunikálhat embertársával; vagy a sámán a *Kapcsolat a Szellemvilággal* Képessége révén (ld. alább) közvetlenül is megszólíthatja – ám a lény gondolkodása nem evilági, tanácsai pedig sokszor rébuszok.

- ÉP: rossz
- Mentődobások: Akarat (jó), Kitartás (közepes), Reflex (rossz)
- Támadás: rossz
- Védekezés: rossz
- Páncélhasználat: könnyű
- Jártasságpontok: [6 + Int. mód]/szint
- Képességek: 1. szinten két, majd a 3., 5., 7. és 9. szinten további 1-1 új Képességet választhatnak
- Hírnév alapérték: –
- Induló vagyon: [1d4+2]*10 + Kar. mód*10 ezüst, melyből fegyverzetet is vásárolnia kell. Hangszerrel rendelkezik

Képességek:

Tudás: szellemvilág [Int]

A Szellemvilággal kapcsolatos próbáknál használatos Jártasság. A szellemek és szellemvilág ismeretét jelenti, és elengedhetetlen ahhoz, hogy a sámán kifürkészhesse az éteri lények akaratát, és megnyerje, vagy éppen megbékéltesse őket. (E Jártasságot a Szellemsámánon kívül kizárólag az Idegen vér: Uthgardt félvér Hátterrel rendelkező karakterek vehetik fel, de ők is legfeljebb 3-as értékre fejleszthetik.)

Gyógyító Szellemtárs

A sámán arra kéri Szellemtársát, hogy szállja meg és gyógyítsa fel a célpontot. Ha a Szellemtárs ebbe beleegyezik, megszall-

ja a célpontot (ez elég bizarr jelenség), mire annak állapota azonnal **stabilizálódik és gyógyul 1 ÉP-t**. Ezután a szellem regenerálni kezd a testet: a célpont **+1 ÉP/3 óra** ütemben, max. **[Sámán szint+3] ÉP-t** gyógyulhat, mely mágikus gyógyulásnak minősül. A célpont a gyógyulás időtartamára önkívületi állapotba kerül, lázalmok és látomások gyötrik – a felkészületlen lélek találkozása a Szellemvilággal félelmetes, és általában maradandó élményt nyújt. A sámán saját magán is alkalmazhatja a rítust, ha állapota lehetővé teszi annak végrehajtását. A sámán bármikor megszakíthatja a gyógyulási folyamatot azzal, hogy kicsalogatja Szellemtársát a megszállt testből (2 kör, hangszert igényel). Mivel a Szellemtárs a saját esszenciájából juttat a célpontnak, nagyon legyengül: a rítus után annyiszor 3 óráig nem bukkan fel a sámán mellett, amennyi ÉP-t a célponton gyógyított. *Szellemtársa távollétében a sámán nem alkalmazhatja azon varázslatait, melyek leírásában szerepel a Szellemtárs közreműködése, továbbá nem képes megújítani varázslatai számát és típusát. Tehát Szellemtársa visszatéréig azzal az erővel kell gazdálkodnia, ami megmaradt neki.*

Komponens: tűz közelsége, hangszer

Hatótáv: érintés

Hatóidő: speciális

Célpont: 1 lény

Varázslási idő: 2 kör; hetente max. 1* használható.

Kapcsolat a Szellemvilággal

A sámán rövid időre egyesülhet a Szellemvilággal és kapcsolatba léphet annak lakóival. A Szellemvilág mindenütt jelen van: az élőlényeknek, természeti jelenségeknek és sok helynek van saját, kisebb-nagyobb hatalommal és értelemmel bíró szelleme. A sámán az állatinál magasabb rendű életformák még élő egyedeinek szellemeit (pl. élő emberekéit) nem észleli és nem is szólíthatja meg – az efféle tudás túlmutat hatalmán. Az ember által megművelt tájon, lakott vidékeken a természetszellemek is ritkák, s az itt lakozó entitások tudata is tompább. Hasonlóan, a megmunkált tárgyak sokszor semmilyen, vagy csak nagyon csekély értelmű szellemcsírával rendelkeznek.

A Képesség alkalmazása két lépésből áll, ezek az **Érzékelés és a Kapcsolatfelvétel**. A Szellemsámán legelőször eldönti, hogy milyen típusú szellemeket kíván érzékelni maga körül (elemek, növények és állatok szellemei, vagy holt lelkek), majd ezt követően megpróbálja a kommunikációt egyikükkel.

(1) Érzékelés: a révülés első felében a Szellemsámán 100 m sugarú körben érzékelheti maga körül a választott csoportba tartozó entitásokat (pl. elemek szellemeit), és tisztában lesz azzal is, hogy a választott típusú szellemek közül hányatól egészen milyen hatalmú entitások találhatók körülötte. Ha pl. az elemek szellemeit kívánta érzékelni, úgy egy erdős hegyoldal árnyékában révülve érzékelheti a tisztás szellemét, a föld mélyébe vezető barlangét, a lábai előtt csörgedező aprócska patakét, vagy akár magát a hegyét is. Ezt követően aztán eldöntheti, melyiküket háborgatja.

(2) Kapcsolatfelvétel: az Érzékelést követően a sámán kiválaszthat egy entitást, mellyel megpróbál szót érteni. Ennek sikeréről *Tudás: szellemvilág* jártasságpróba dönt:

- elemek (tűz, víz, föld, levegő): NF 11
- élőlények (növények és állatok): NF 16
- holt lelkek (emberek): NF 21

A kapcsolatfelvétel nehézségét az adott szellem típusa mellett annak hatalma is befolyásolja (NF -1 - +3). Míg egy ősi entitás (pl. egy hegy, folyam vagy famatuzsálem szelleme) tudása nagyobb és régre nyúló, az ilyen lények álma mélyebb, s kevésbé törődnek a halandók dolgaival. Ezzel szemben a csekély hatalmú szellemek értelme és tudása kisebb ugyan, viszont ezek még örülhetnek is annak, ha egy halandó képes szót érteni velük. Így megeshet, hogy egy aprócska dolog egyszerűen elke-rüli egy ősi szellem figyelmét, míg egy kisebb szellem fel sem

fog egy-egy nagyobb horderejű történést. A Kapcsolatfelvétel esélye növelhető, ha a Szellemsámán az adott szellem kedvében jár: valamilyen szolgálatot tesz neki, vagy megénekli annak történetét, holt lélek esetén rendelkezik egy hozzá köthető tárggyal vagy titokkal (+1-3 a próbadoháshoz). E szolgálat az adott szellem hatalmának függvényében igen változó lehet: míg egy kis kavics talán csak annyit kér, hogy helyezze át az út napos oldalára, egy nagy hegy szelleme kérheti, hogy építsenek szentélyt a tetejére, mielőtt bármilyen tanáccsal szolgálna.

• **Sikeres kapcsolatfelvétel esetén** a sámán legfeljebb **[2+ páros szint/1] számú kérdést tehet fel** a megszólított szellemnek (pl. 2-3. szinten 3 kérdést, 4-5. szinten 4 kérdést), ám a lény bármikor faképnél hagyhatja őt. A szellemek válaszai gyakran nehezen érthetőek vagy megfejtethetőek, mivel különösen érzékelik és értelmezik, más szemszögből szemlélik az anyagi világot. A **föld** szellemei sokszor durvák, makacsok és tapintatlanok, nagyon lassan gondolkodnak. A **levegő** szellemei komiszak, szertelenek és érzelm vezéreltek; talányosan fogalmaznak, és főleg azokat tisztelik, akiket legalább olyan okosnak hisznek, mint saját magukat. Az összes szellem közül ők szeretik a legjobban a játékokat és versenyeket, de figyelmük és érdeklődésük épp oly könnyen lohad le, ahogyan feltámad. A **tűz** szellemei haragosak és pusztítóak; mivel a természetben alig nyílik alkalmuk megnyilvánulni, így sokszor kapva-kapnak az alkalmon, és tombolnak, míg csak lehet. Az emberek világával ők vannak a leginkább kibékülve, hiszen az emberi tevékenységnek köszönhetően sokkal gyakrabban és hosszabb időkre jelenhetnek meg e világban. Gyakori, hogy a megfélemlítés a leginkább hatásos eszköz velük szemben, és szinte majdnem mindig kérnek valamilyen égőáldozatot. A **víz** szellemei általában nem beszélnek, helyette képeket mutatnak a múltból, jelenből. Nincs véleményük, a tényekre hagyatkoznak, ám saját szemszögük megtevesztő lehet. A **növények** szellemei általában békések, de befolyásuk nem terjed messzire. Az **állatok** szellemeinek értelme áll legközelebb az emberi felfogáshoz, őket viszont nehezebb együttműködésre bírni, mert sokan közülük az ember hatalmát csak nehezen viselik el maguk fölött. Az ember közelében élő, vagy háziasított állatok szellemeinek értelme szinte minden esetben jócskán elmarad a vadon szellemeié mögött. A nyugtalan, túlvilági birodalmakba még be nem jutott **holtak szellemei** a legveszélyesebbek minden entitás közül. Bár ők vannak leginkább tisztában az emberek világának dolgaival, sokszor haragvóak, gyűlölködők és irigyek – egy elrontott kapcsolatfelvétel oda is vezethet, hogy a Szellemsámánra támadnak, vagy épp megátkozzák őt.

- **Időtartam:** a kapcsolatfelvétel órák hosszát is elhúzódhat (10-30 perc/kérdés), ám korántsem biztos, hogy végül a sámán számára hasznosítható eredménnyel zárul.
- **A Képesség napi használata:** 1-5. szint: 1*, 6-10. szint: 2*. A napi limitet elérve a sámán csak kiadós alvást követően használhatja újra a Képességet.

Varázslás – szellemmágia

A sámán a Szellemvilágból meríti erejét, kapcsolatban áll a természeti szellemekkel, amelyek az élők világával párhuzamos síkon léteznek. Ez a világ telis-tele van kisebb-nagyobb hatalmú entitásokkal, melyek élőlényekhez vagy helyekhez kötődnek. E birodalom az ember számára idegen és sokszor kaotikus, lakói pedig nem mindig tudnak vagy akarnak segíteni a segítségért folyamodókon. Így a sámán soha nem lehet biztos abban, hogy kérései meghallgatásra lelnek-e odaát.

Varázslatait általában torokhangú éneklés, mormogás kíséri, és gyakran valamely primitív hangszer használata. Időnként egyszerű rajzolatokat is alkalmaz, melyeket természetes festékanyagokkal vagy faszénnel hoz létre.

Varázslás próbadohá: egy speciális *Tudás: szellemvilág* jár-



tasságpróba, azzal a különbséggel, hogy a dobásnál a sáman az Böl. módosítóját is használhatja (az Int. helyett), ha az kedvezőbb. A varázslás próbadozás nehézsége a létrehozni kívánt varázssének erősségétől (szintjétől függ). **I. szint: NF 11, II. szint: NF 16, III. szint: 21.** Kudarccs esetén a hatás nem jön létre, és az elmondható énekek száma eggyel csökken.

- **Engesztelő ének:** ha a Szellemsámán a varázslat előtt engesztelő énekkel szól a szellemeihez, úgy a varázslat létrejötté próbadozás nélkül sikeres, ám ekkor a varázslási idő a kétszeresére nyúlik.
- **Egyéb módosítók:** a varázslás próbadozást bizonyos körülmények könnyíthetik (pl. áldozat, „jó hely”), illetve nehezíthetik (pl. ember által erősen átalakított terület, svenkar szent helyek).

Varázserő megújítása: a Szellemsámán pirkadatkor hajthatja végre azt az egyórás szertartást, mely révén varázslatai számát (alkalmazható énekek) és típusát (elérhető énekek) megújíthatja – így az elérhető varázssének listája akár alkalomról-alkalomra változhat. A rítus során Szellemtársát a Szellemvilágba küldi, hogy az varázsséneket alkudjon ki számára (ezeket a Játékos jelöli ki, a karaktere által ismert varázslatok listájából), miközben ő maga transzba zuhan, gyakran reszket és verítékezik. **Varázsserejét 3 naponta egyszer ingyen megújíthatja** – ha ennél gyakrabban tenné, akkor minden alkalommal az esszenciájával fizet a szellemeknek: egy választott Tulajdonságának értéke ideiglenesen 1d3 ponttal csökken (ezek visszanyerését lásd a *Sérülések és gyógyulás* fejezetben).

Varázssének száma: noha a Szellemsámán az ismert varázsséneknek egyszerre csupán egy részéhez fér hozzá (elérhető énekek), ám az alkalmazható varázslatainak száma jóval magasabb, mint a Papé. Fejlődése során újabb varázsséneket (ismert énekek) a szellemek kegyéből tanulhat, ezért gyakori, hogy spirituális vándorlásba kezd. Előfordul az is, hogy a szellemek különböző próbatételek elé állítják a Szellemsámánt, mielőtt újabb varázsséneket ismertetnének meg vele.

Az alábbi táblázatok megadják a Szellemsámán egy alkalommal elérhető és alkalmazható énekeinek számát, illetve azt, hogy adott szinten milyen erősségű (I-III) varázslatokhoz férhet hozzá.

SZINT	ALKALMAZHATÓ ÉNEKEK SZÁMA		
	I. SZINT (B)	II. SZINT (B)	III. SZINT (B)
1.	3	–	–
2.	4	–	–
3.	5	–	–
4.	5	2	–
5.	5	3	–
6.	6	4	–
7.	6	4	2
8.	6	5	3
9.	6	5	4
10.	6	6	4

Varázssereje megújításáig a Szellemsámán ennyi darab varázssének elmondására képes. Zárójelben a varázslat megidézéséhez szükséges varázslás próbadozás célszáma (NF) szerepel.

SZINT	ELÉRHETŐ ÉNEKEK SZÁMA		
	I. SZINT	II. SZINT	III. SZINT
1.	5	–	–
2.	6	–	–
3.	7	–	–
4.	7	5	–
5.	8	6	–
6.	8	7	–
7.	9	7	3
8.	9	8	4
9.	10	8	5
10.	10	9	6

Varázssereje megújításáig a Szellemsámán ennyi különböző varázssénekhez képes hozzáférni.



KÉPESSÉGEK

Induló Képességek: karakteralkotáskor az Osztályoknál leírtakon túl minden karakter +2 Képességet választhat (a Harcos alosztály képviselő 3-at), majd a 3., 5., 7. és 9. szintre lépve egy-egy újabbat. Egyes Képességek csak 1. szinten, míg mások csak bizonyos előfeltételek esetén vehetők fel (erre a szöveg mindig kitér).



INDULÁSKOR (1. SZINTEN) FELVEHETŐ KÉPESSÉGEK

Álmatlan

Sokkal kevesebb alvással is beéred, mint a legtöbben: csupán 4 órára van szükséged ahhoz, hogy kipihend magad, gyógyulj és feltöltődj.

Gonosz Szem

Szemed rendellenes (pl. kancsal, düledt, tikkelt): az emberek veséjébe látsz, a tekintetedből sugárzó rosszindulat pedig felerősíti ártó hatalmad. *Motivációérzék* jártasságpróbáidra +2 bónuszt kapsz, a varázslataid ellen tett Akarat mentődobások nehezednek (+1 NF).

Előfeltétel: Háttér: Idegen vér, vagy Kar. ≤ 8

Kopó

Nagyon kifinomult szaglással rendelkezel, a szaglással kapcsolatos *Észlelés* jártasságpróbáidra +2 bónusz jár. Megfelelő szagminta birtokában 60% eséllyel követheted egy célpont szagát, mely esély minden eltelt nappal 10%-kal csökken. Átlagos körülmények, kedvező időjárás esetén a nyomot akár egy álló napon át megtarthatod. Elvesztett nyom esetén új forrásból származó szagmintára van szükséged, hogy újra próbálkozhass.

Előfeltétel: Háttér: Idegen vér

Jóslátomás

Időnként látomások és megérzések rohannak meg. Áldozattal, önsanyargatással vagy rítusok gyakorlásával bizonyos mértékig képes vagy szándékosan is előidézni és irányítani a látottakat, ám ez mindig hosszas előkészületeket igényel. A ceremónia végrehajtásához előbb sikeres Áks., majd Böl. próbát kell tenned, hogy megérthesd, és az előnyödre fordíthasd a látottakat. Lehetséges hatások, pl.: +2 harcérték egy következő összecsapásra, +2 egy mentődobásra vagy jártasságpróbára 1d6 napig, jelenet a közeli jövődből. Sikeres Böl. próba [-2-vel] esetén a sajátod helyett más személy sorsába is bepillantatsz, de csak akkor, ha erre ő maga kér meg. Elvett Áks. próba esetén a sikertelen ceremónia megviseli a fizikumod (pl. eszméletvesztéshez, kimerültséghez vezethet), míg a sikertelen Böl. próba esetén semmit nem tudsz kihüvelyezni a víziókból. E Képesség +5 (pozitív) Hírnév pontot biztosít.

Előfeltétel: Böl. ≥ 13 ; vagy Háttér: Isteni bajnok

Óserő

Erőt nyerhetsz lelked legmélyéről, pontosan magad sem tudod, hogyan. Egy rövid mantrával 1*/nap, 1d3 kör időtartamra Erő, Űg. vagy Áks. értéked 20-asnak számít. Az Óserő felébresztése kimerít: a időtartam végén 1d3 ÉP-t veszítesz. A Tulajdonságot induláskor kell meghatározni, később ezen már nem változtathatsz. A bónusz mágikus hatásokkal nem fokozható.

Előfeltétel: Háttér: Idegen vér

Seiðr Hatalom

E Képességet nők (ritkán: nőies férfiak) vehetik fel. A bűverő sűrűn folyik az ereidben: a varázslataid ellen tett mentődobásokat 2* kell kidobni, és a rosszabbik eredmény számít. Fizikumod azonban gyenge, így Kitartás mentődobásaidhoz -1 levonás jár; és szintenként 1-gyel kevesebb ÉP-t kapsz (de ez nem lehet 0-nál kevesebb).

Előfeltétel: Mágiaforgató és Kar. ≥ 13

Szerencsés

+1 maximális Sorsponttal indulsz (ám 5 fölé így sem mehetsz).

Tündérszem

Őseid között nem emberi lények is akadhattak, vagy az istenek áldását viseled, mivel kiválóan látsz félhomályban vagy csillagfényben is, ám a teljes sötét már téged is akadályoz. Szemed szokatlan és feltűnő megjelenésű.

Előfeltétel: Háttér: Idegen vér

Veszélyérzék

Gyakran hagyatkozol az ösztöneidre. Az utolsó előtti pillanatban Karizma *3% eséllyel megérzed, ha közvetlen veszély fenyeget. Sikeres dobás esetén elkerülhetsz egy csapdát, nem minősülsz *Meglepett* állapotúnak, ráadásul a meglepetésben cselekedhetsz is (ha egyébként nem cselekedtél).

Előfeltétel: Osztály: Kalandor; vagy Háttér: Idegen vér, Isteni bajnok, Rabszolga



ÁLTALÁNOS KÉPESSÉGEK

Bűbáj Megkötése

Tudod, hogyan köss meg varázserőt tárgyakban. E Képesség a *Bűbajos tárgyak készítése* Jártasság előfeltétele (ld. a *Bűbajos tárgyak* fejezetet), és abban automatikusan 1-es Jártasságot, két recept birtoklását és +5 (pozitív) Hírnév pontot jelent.

Előfeltétel: Böl. vagy Int. ≥ 13

Csendes Vadász

Ha ellenfeledet sikerül lopva becserkelned (*meglepett*), úgy legelső közelharc támadásodra +1d6 sebzést kapsz. A bónusz egyetlen támadásig él, és nem alkalmazható akkor, ha már harcban állsz.

Előfeltétel: 3. szint

Életerős

Haldoklás esetén dobott Kitartás mentődobásaidhoz +2 bónusz jár. Rövid pihenők során 2* dobhatsz gyógyulásra, és választhatsz a kapott eredmények közül.

Fegyverfókusz

+1 TÉ egy választott fegyverrel. Mágiaforgatóként a TÉ dobást igénylő varázslatokat (általánosságban) is választhatod.

Előfeltétel: 3. szint

Fegyver Specializáció

+1 sebzés egy választott fegyverrel (pl. harci balta).

Előfeltétel: 5. szint

Fürgesség

+ 3 KÉ

Gyors Fegyverrántás

Egy kéznél lévő fegyvert vagy tárgyat előránthatsz szabad cselekedetként, a szokásos fél körös cselekedet helyett.

Gyógyító Kéz

Még kezeletlen sérüléseket ellátva (első *Gyógyítás* jártasság-próba) a célpont már NF 11 esetén is visszanyer 1 ÉP-t, magasabb NF-ot elérve pedig +1 extra ÉP-t.

Italbírás

+3 bónuszt kapsz az italbírással kapcsolatos, és mérgek elleni Kitartás mentődobásaidhoz, továbbá a 16 > Áks. Tulajdonságú kihívóid magabiztosan az asztal alá iszod.

Írás-olvasás

Képes vagy az általad jól ismert nyelveken írni-olvasni, mely a legtöbb helyen igazi ritkaságszámba megy. E tudás sok helyütt megbecsüléssel is jár, így +5 (pozitív) Hírnév pontot biztosít.

Előfeltétel: Int. ≥ 13

Kérges Szívű

Megszoktad az életveszély közelségét, nem könnyen esel pánikba. A félelem elleni Akarat mentődobásaidhoz és babonásokkal szembeni Böl. próbáidhoz +3 járul, a rád irányuló *Megfélemlítés* próbák ellen szintén +3-t kapsz.

Előfeltétel: 3. szint

Kitartó

+ 2 bónuszt kapsz a Kitartás mentődobásaidhoz.

Kitérés

Ha elegendő hely áll a rendelkezésedre, eltáncolhatsz, kitérhetsz csapások elől. Egy, a köröd elején választott ellenfél ellen +1 VÉ-t kapsz (körönként választható). Ha valamiért elveszítet az Ügy. bónuszodat, a Kitérés bónusz is elvész.

Kínzás

Tudod a módját annak, hogyan bírj szóra valakit fájdalommal. Ellenpróbát (Ügy.) kell tenned az áldozatoddal szemben (Áks.), dobásod eredményéhez +3 bónusz jár. Áldozatod minden sikeres próbadozásod után válaszol egy kérdésedre – bár lehet, hogy azt mondja csak, amit hallani szeretnél. Elvétett próbadozás esetén az áldozatod haldokolni kezd.

Megnyerő

Játékalkalmanként 1* egy Kar. alapú jártasságpróbát 2* dobhatsz, és választhatsz a kapott eredmények közül. A Képesség használatát még a dobás *előtt* be kell jelenteni. Sorspont elköltségével nem kombinálható.

Előfeltétel: Kar. ≥ 13

Mocskos Szájú

Teljes körös cselekedet: harcban sértegeted, fenyegeted egy ellenfeled, aki ettől elveszíti a fejét. Ha *Meggyőzés* vagy *Megfélemlítés* próbád sikeres (*Motivációérzék* ellen), az ellenfeled agyát elönti a méreg, és *Zavaró hátrányt* szenved el (1d4 körre). Egy harcban, egy ellenféllel szemben max. 1* próbálkozothatsz.

Nyitott Gondolkodású

Eloszthatsz +5 Jártasságpontot.

Pajzsáldozat

Feláldozhatod a pajzsod, hogy max. 8 ponttal csökkentsd egy rád zúduló csapás sebzését. Pajzsod széttörik. Egy harcban csak 1* használható.

Pizskos Harcmódor

Közelharc során a harci manővereidre (+5-ös manőverek) +3 TÉ bónuszt kapsz. (Az alkalmas fegyverre továbbra is szükséged van!) Egy harcban, egy ellenféllel szemben max. 1* próbálkozothatsz – ezután ellenfeled már résen lesz.

Pontos Lövés

Közelharcba, bajtársak közé löve (dobva) véletlenül nem találsz el bajtársat 20% eséllyel (azaz mentesülsz az esélydobás alól) és a -2 TÉ levonás sem sújt. (Ám Kritikus hibánál továbbra is egy szövetségeseid találod el.)

Pusztakezes Harc

Pusztakezes sebzésed 1d4, és fegyveres ellenfél nem kap TÉ bónuszt ellened. Képzetlen öklözővel szemben +1 TÉ és +2 sebzés illet. (Képzetlen öklözőnek minősül valaki, ha nem rendelkezik a Pusztakezes Harc vagy a Fegyver fókusz: pusztázó kéz Képességek egyikével sem.)

Ragyogó Jelenlét

Teljes körös cselekedet: hatással vagy másokra, képes vagy a legjobbat kihozni belőlük. Rövid, inspiráló szónoklattal vagy látványos pózolóással lelkesítheted egy látó- és hallótávolságon belüli szövetségeseid, aki megkapja a Kar. bónuszt egy általad választott dobástípusa következő dobására. Játékalkalmanként 1*használható.

Előfeltétel: Kar. ≥ 15

Rendkívüli Tulajdonság

Választott Tulajdonságod értéke +1-gyel nő. Egy Tulajdonságra csak 1* vehető fel.

Sokoldalú

Válassz két Jártasságot, melyek próbadozásaihoz +2 bónusz jár. Mindkét Jártasságnak azonos Tulajdonsághoz (pl. Kar.) kell tartoznia. Egy Jártasság többször nem választható így.

Szívósság

+4 ÉP (többször is felvehető, de szintenként csak 1*).

Vad Támadás

Fél körös cselekedet: körönként 1* újradobhatod az egyik sebzéskockád, és a nagyobb értéket tartod meg. Csak közelharci fegyverrel használható.

Előfeltétel: 5. szint

Vakmerő

Túlerővel szemben harcolva (egyszerre min. 2 közelharci ellenfél) +1 TÉ és +1 sebzésbónusz illet.

Előfeltétel: Böl. ≤ 10

Vezéregyéniség

A jelenlétben minden társad +1 bónuszt kap a félelemmel szembeni Akarat mentődobásaihoz (de te nem). Játékülésként 1* átadhatsz 1 Sorspontot egy látó- és hallótávolságodon belül lévő társadnak, ám a maximális érték fölé így sem mehet. Az újonnan belépő csatlósok alap Morál értékéhez +2 járul.

Előfeltétel: Kar. ≥ 13

Vasakarát

+ 2 bónuszt kapsz az Akarat mentődobásaidhoz.

Villámgyors Reflexek

+ 2 bónuszt kapsz a Reflex mentődobásaidhoz.



OSZTÁLYHOZ KÖTÖTT KÉPESSÉGEK

FEGYVERFORGATÓK

Csillapíthatatlan Düh

Örjöngés Képesség időtartama +2 kör.

Előfeltétel: Osztály: Berzerker

Dühroham

+1 Örjöngés / nap.

Előfeltétel: Osztály: Berzerker

Egyfegyveres Harc

Egyetlen közelharc fegyverrel harcolva (tehát a másik kezed szabad) +2 KÉ és +1 VÉ bónuszt kapsz.

Előfeltétel: 5. szint, egykezes fegyver

Győzelmi Kiáltás

Sikeres közelharc csapásnál (min. 1 ÉP-t sebzél) diadalmasan felülvölthetsz: a következő támadásodra +1 TÉ bónuszt kapsz.

Halálos Lövés

Teljes körös cselekedet: megfigyelsz egy célpontot, aki ellen a következő körben távolsági támadásodra +2 sebzést kapsz és fegyvered Kritikus találati tartománya 15-20-ra módosul. A bónusz 1 körig él, és elvesz, ha a támadás előtt sebet kapsz.

Előfeltétel: 5. szint

Harci Trófea

Feltűnő, különleges trófeákat készíthetsz bestiák, szörnyetek friss tetemeiből (*Tudás: bestiák* jártasságpróba NF 11). Ezeket magadon viselve +1 VÉ bónuszt kapsz, továbbá minden egyes darab +1 összeadódó bónuszt ad az adott lény képességei, varázslatai elleni mentődobásaidhoz.

Előfeltétel: Osztály: Vándor vagy Háttér: Bestiavadász

Kétfegyveres Harc

Minden harci köröd elején (mikor rád kerül a kezdeményezés sora) választhatsz +1 TÉ vagy VÉ bónuszt közül a teljes kör idejére. Csak közelharc fegyverekkel alkalmazható.

Előfeltétel: 5. szint

Kérges Bőr

Örjöngés alatt a sebzésellenállásod 1 SFÉ-ről 2-re emelkedik.

Előfeltétel: 5. szint, Osztály: Berzerker min. egy maradandó sérüléssel (ld. *Halál mezszygójén* táblázat)

Kivéreztetés

Fél körös cselekedet: sikeres támadással (min. 1 ÉP sebzés) vérző sebet ejtesz ellenfeleden. A célpont azonnal elveszít +1 ÉP-t, majd ezt követően automatikusan 1 ÉP-t minden alkalommal, ahogy rákerül a kezdeményezés sora. A vérzést Kitartás mentődobás (NF 21, körönként ismételhető) vagy *Gyógyítás* jártasságpróba (NF 11, teljes kör) megszünteti. Több vérzés hatása nem adódik össze.

Előfeltétel: 3. szint

Körkörös Támadás

Teljes körös cselekedet: támadásodra -2 TÉ levonás jár, ám minden körülötted állót veszélyeztet (egyetlen TÉ dobást teszel). Míg újra rád nem kerül a kezdeményezés sora, -1 VÉ illet.

Előfeltétel: Erő ≥ 15 , kétkezes fegyver

Nehézfegyveres Harc

Térdrögyasztó ütések osztható. Kétkézes fegyverrel harcolva minden találatnál 20% esélyed van arra, hogy ellenfeled megtántorodik, és 1 körig *Zavaró hátrányt* szenved el.

Előfeltétel: Erő ≥ 15 , 5. szint, kétkezes fegyver

Pajzsfal

Ha pajzzsal harcolsz, a közvetlenül melletted hadakozó szövetségeseid +1 VÉ bónuszt kapnak (max. 2 fő). Több pajzsharcos esetén a bónusz nem kumulatív. Ha a pajzsod VÉ értékét elveszíted (pl. meglepetés esetén), ez a bónusz is elvesz.

Pajzsfókusz

Pajzzsal harcolva +1 VÉ bónuszt kapsz. Ha a pajzsod VÉ értékét elveszíted (pl. meglepetés esetén), ez a bónusz is elvesz.

Előfeltétel: 3. szint

Vértess

Megszoktad a vért súlyát. A páncél VÉ Ügy. bónuszt korlátozó értéke eggyel kedvezőbb számokra (így pl. egy láncling viselése max. 3, nem pedig max. 2 Ügy. VÉ bónuszt enged). Ez a jártasságlevonást nem befolyásolja.

Előfeltétel: Erő ≥ 13

KALANDOR

Mocskos Trükk

Sikeres közelharc Orvtámadás esetén hátrányba hozhatod az ellenfeled. A célpont 1 körre *Zavaró hátrányt* szenved el, ha Reflex mentődobása sikertelen [NF 9 + a Kalandor szintje].

Előfeltétel: 3. szint

Orvlövészet

Az Orvtámadást távolsági fegyverekkel is alkalmazhatod (max. 15 m-ig). A Képességnél leírt megkötések továbbra is érvényesek.

Tettre Kész

Meglepetés esetén is megtarthatod az Ügy. VÉ bónuszt (ettől még lehet Orvtámadást végrehajtani ellened).

SZKALD

Harctéri Ihlet

Fél körös cselekedet: ha még a támadásdobás előtt beáldozol egy Szkald dala Képességet, úgy a következő egyetlen támadásodra a Kar. módosítóddal egyező TÉ bónusz és +1d4 (!) sebzés jár (a robbanó kocka szabály érvényesül). A támadás mágikusnak minősül, és az időjárásból származó módosítók sem befolyásolják.

Előfeltétel: 3. szint

Kettős Dal

Egy már aktívan működő Dal strófaiba beleszőheted egy második Dal hatását anélkül, hogy meg kellene szakítanod az eredetit; így képessé válsz a két hatás együttes fenntartására (a két Dal fenntartása továbbra is összesen félkörös cselekedet).

Előfeltétel: 5. szint

Harci Csel

Fél körös cselekedet: megtéveszted ellenfeled, és ebből egy hirtelen támadással előnyt kovácsolsz. Ha sikeres *Meggyőzés* próbát teszel (*Motivációérzék* ellen), úgy a következő támadásod ellen az ellenfél Ügy. VÉ bónusza nem érvényesül. A csel kizárólag intelligens, gondolkodó ellenfelek ellen működik (pl. állatok, örjöngő Berzerker ellen nem). Egy harcban, egy ellenfél ellen max. 1* próbálkozhatsz vele.

Lenyűgöző Dal

A Dalaid ellen tett mentődobások nehezednek (+1 NF).

Előfeltétel: 3. szint

Még Egy Dal

Ha egy Dalt szólaltatsz meg, 25% az esélyed, hogy a Szkald dala Képesség nap limitje nem csökken. Nem veheted fel ezt a Ké-



pességet, ha karakteralkotáskor azt választottad, hogy a TÉ/VÉ jellemződ a „jó” oszlop alapján fejleszted!

Nótafa

Ismersz még két Dalt: az egyiket véletlenszerűen, a másikat tetszőlegesen választhatod ki!



MÁGIAFORGATÓK

Ellenállhatatlan Varázs

A varázslataid ellen tett mentődobások nehezednek (+1 NF).
Előfeltétel: 3. szint

Gyilkos Varázs

Varázslataid minden sebzéskockájához +1 sebzés járul.
Előfeltétel: 5. szint

PAP

Áldozathozatal

Teljes körös cselekedet: saját véred áldozod az isteneknek: 1d3 ÉP-ért cserébe 2 szintnyi, már elhasznált fohászt nyerhetsz vissza. Legfeljebb 1* alkalmazható azelőtt, hogy a szokásos módon, rendes áldozat révén megújítanád a varázserőd.
Előfeltétel: 3. szint

Kegyelt

Varázserőd megújításakor +1 első szintű, *egyedi* fohászt alkalmazhatsz. A Képesség magasabb szintű fohászokra is felvehető, de csak akkor, ha az alacsonyabb szintű fohászokra már felvetted.

Könyörgés

Játékkalkulásként +1 alkalommal használhatod az Invokáció Képességet ingyen.
Előfeltétel: 5. szint

Magasabb Misztériumok

2 db. 1. szintű fohász beáldozásáért cserébe kaphatsz egy 2. szintű fohászt. Ha a szintedből fakadóan még nem lennél képes 2. szintű fohász megidézésére, úgy a varázslási idő 2*-es lesz. A Képesség alkalmazása véráldozatot igényel (1d3 ÉP), mely nem kell, hogy a sajátod legyen (állattól is származhat).
Előfeltétel: 3. szint

SZELLEMSÁMÁN

Szellemek Barátja

Válassz ki egyet az alábbi három kategória közül: tűz, víz, föld, levegő / növények és állatok / holt lelkek! Az ilyen típusú szellemekkel könnyebben szót értesz: +2-t kapsz a *Kapcsolat a szellemvilággal* Képességedhez kapcsolódó dobásaidhoz.
Előfeltétel: 3. szint

Szellemek Nyelve

A *Kapcsolat a Szellemvilággal* Képességed naponta +1 alkalommal használhatod.

Szellemek Kegye

Varázserőd megújításakor +2 első szintű ének *elérését* kérheted. A Képesség magasabb szintű énekekre is felvehető, de csak akkor, ha az alacsonyabb szintű énekekre már felvetted.

JÁRTASSÁGOK

A Jártasságok olyan hasznos, elméleti ismeretek vagy gyakorlati fogások, melyek kiegészítik egy karakter Osztályából eredő képességeit; a szintlépések alkalmával kapott Jártasságpontokból (JP) lehet őket fejleszteni. A karakteralkotáskor kapott JP elköltése nem kötelező induláskor – ha a Játékos jónak látja, tartalékolhatja őket későbbre is. Azonban ezután minden új Jártasság kitanulása megfelelő lehetőséget és hosszabb-rövidebb gyakorlást igényel (erről a Mesélő dönt). Ha a Mesélő úgy ítéli, hogy a karakter a kalandjai során eleget foglalkozott egy új Jártassággal, megengedheti neki, hogy felvegye azt.

Egy Jártasság értéke egyenlő a rááldozott Jártasságpontok (JP) számával, mely **legfeljebb Tapasztalati Szint+1 lehet** (tehát pl. egy 3 szintű karakter esetében legfeljebb 4). Jártasság próbadozások esetén ehhez számolandó még a kapcsolódó tulajdonság-módosító, továbbá a karakter Képességeiből, Hátteréből fakadó módosítók (ha vannak).

Fontos! Egy-egy jártasságpróbánál az Osztályból, Képességekből és Hátteréből adódó (mondén) **bónuszok nem halmozódnak**, mindig csak a legmagasabb módosító lép érvénybe. Például, ha egy karakter egy Képességből fakadóan +2-t kap az *Atlétika* próbadozásaira, majd ugyanerre a Hátteréből adódóan +1-et, úgy próbadozásait +2-vel (nem pedig +3-mal) teszi. Ehhez hozzájöhet még varázslatok, bűbajos holmik jelentette bónusz, melyek hatásai viszont halmozódhatnak (lévén a mágia ritka, ám nagy befolyással bírhat) – kivéve, ha azonos forrásból származnak (pl. két azonos varázslatból; ld. *Mágia – Általános szabályok*).

A JP-ok száma a szintlépések alkalmával emelkedik (már az 1. szinten is), az alábbi táblázat alapján:

OSZTÁLY	JP / SZINT
REGYVERFORGATÓK	
Harcos	5 + Int. mód.
Berzerker	5 + Int. mód.
Íjász	5 + Int. mód.
Martalóc	5 + Int. mód.
Vándor	5 + Int. mód.
Kalandor	7 + Int. mód.
Szkd	6 + Int. mód.
MÁGIAFORGATÓK	
Ősi vallás papja	6 + Int. mód.
Szellemsámán	6 + Int. mód.



A Jártasságok neve mögött zárójelben szereplő Tulajdonság arról tájékoztat, hogy az adott Jártasság mely Tulajdonsághoz kapcsolódik. Néhány Jártasság csak bizonyos megkövetésekkel vehető fel, ezt a „Kik használhatják?” rész részletezi. tájékoztat. A * szimbólummal jelölt Jártasságoknál csak akkor tehető próbadozás, ha a karakter legalább minimálisan képzett bennük (azaz Jártasság értéke legalább 1).

Atlétika (Ügy)

Dobás, esés, ugrás, egyensúly, zuhanás okozta sebesülés méréséklése, és közelharcból való kibontakozás.

Állatidomítás (Kar)

Közönséges állatok viselkedésének ismerete, állatok befolyásolása, kezelése és idomítása.

Bűbájos tárgy készítése* (Böl)

Bűbájos tárgyak hozhatók létre (*ld. Bűbájos tárgyak fejezet*).
Kik használhatják? A *Bűbáj megkötése* Képességgel rendelkezők.

Csapdák* (Ügy)

Csapdák állítása és eltávolítása (megtalálásuk az *Észlelés* Jártasság hatásköre).

Előadás (hangszer vagy vers-ének) (Kar)

Népszerű és megbecsült tudomány. A hangutánzás is ide tartozik. A hangszeres és vers-ének Jártasság külön szakértelemnek számít!

Értékbecslés* (Int)

Fegyverek, kincsek, jószágok, érmék értékének, a cserekereskedelem szabályainak és a számtan alapjainak ismerete. A számtalan különböző típusú érme között is segít eligazodni. Mivel a legtöbb svenkaron már a kissé bonyolultabb számtan is kifog, így e Jártasság a zsákmány feletti osztzkodásnál akár életet is menthet, hiányában pedig könnyen megrövidíthető valaki.

Észlelés (Böl)

A közvetlen környezet megfigyelése. Az általános éberség és a hallgatóság szintén ide tartozik.

Kik használhatják? Titkosajtók, rejtékhelyek vagy csapdák keresésére nehezítés nélkül (NF +5) csak a Kalandor használhatja!

Gyógyítás* (Böl)

Sebek ellátásának, betegségek kezelésének ismerete. Sérüléseket kezelve (megfelelő körülmények és eszközök esetén) az ellátott karakter ÉP-t nyerhet vissza a jártasságpróba sikere szerint: NF 11: stabilizál; NF 16: +1 ÉP; NF 21 +2 ÉP; NF 26: +3 ÉP.
Kik használhatják? Böl ≥ 13 , ám ritka tudomány a svenkar férfiak körében.

Hajózás* (Ügy)

Vitorlások, tutajok, dereglyék és hajók irányítása. Magában foglalja a vízi navigációt, és a hajózást érintő időjárási ismereteket, időjóslást is. Kis csónakok hatékony irányításához, átlagos körülmények között elegendő az 1-es érték.

Kik használhatják? Indokolt háttérrel vagy származással. Keves svenkar birtokolja.

Herbalizmus (Int)

Hasznos növények begyűjtése és felhasználása (*ld. 32. oldal*).

Lovaglás* (Ügy)

Heimurinn világán a legtöbbben gyalog járnak, ám e Jártasság 1-es értékén a lovas átlagos körülmények között már elboldogul a hátsával, noha kunsztokra nem képes.

Lopózás-rejtőzés (Ügy)

Csendes és feltűnésmentes mozgást tesz lehetővé megfelelő fedezék vagy takarás esetén. Ellenpróbája az *Észlelés*.

Mászás (Erő)

Nehéz felületek megmászása, felszereléssel, vagy épp a terepi adottságokat kihasználva. Sikertelen próba lezuhanást eredményezhet!

Méregkeverés* (Int)

Mérgek ismerete, kinyerése, előállítás és alkalmazása. A mérgek alkalmazása a svenkarok között gyakran kelt bizalmatlanságot és

visszatetszést, így a jártasság birtoklása 5 [negatív] Hírnévvel jár.
Kik használhatják? Int (13); mesélői engedély, mivel ritka tudomány.

Megfélemlítés (Kar/Erő)

Verbális vagy fizikai (helyzettől függően). Ellenpróbája a *Motivációérzék*.

Meggyőzés (Kar)

Meggyőzés, átverés, alkudozás. A karakter meggyőzhet valakit az igazáról, színlelhet, vagy épp elkendőzheti a hazugságait (ellenpróbája a *Motivációérzék*). Alkudozás esetén a felek ellenpróbát tesznek, mely eredménye +/- irányban befolyásolja a kialakított árat. Alku után visszalépni általában szégyenletes dolog, így a Jártasság ilyen irányú alkalmazása kétélű fegyver lehet.

Mesterség (Ügy)

Számos különféle mesterség tartozik ide, és az olyan, művészet jellegű dolgok is, mint pl. a fafaragás vagy a tetoválás. A rúnaszövegek készítése szintén külön mesterségnek számít, melyhez elengedhetetlen az *Írás-olvasás* Képesség birtoklása.

Motivációérzék* (Böl)

Beszédet, magatartást megfigyelve leplezett szándék olvasható ki a másiktól, de megsejthető az is, ha az illető hazudik, vagy információt tart vissza. Ellenpróbája általában a *Meggyőzés*.

Nyomolvasás-eltüntetés* (Böl)

Nyomok követése, események rekonstruálása a terepszemle alapján, nyomok elfedése.

Síelés-korcsolyázás* (Ügy)

Sík vidéken haladáshoz (sífutás), sima jégen sikláshoz átlagos körülmények között elegendő az 1-es érték. Lesikláshoz, nehéz terepen történő utazáshoz, teherrel haladáshoz, manőverezéshez már ajánlott a Jártasság további fejlesztése.

Szánhajítás* (Ügy)

Lovak, kutyák vagy épp rénszarvasok vontatta szánok kezelése, karbantartása.

Szerencsejáték (Kar)

Szerencsejátékok szabályainak, taktikáinak ismerete. Egyes játékoknál csaláshoz is hozzásegíthet.

Tolvajlás (Ügy)

Bárminemű, lezárt dolog kinyitása, és apróbb holmik feltűnésmentes eltulajdonlása – akár tulajdonosa derékszíjáról, vagy tunikájából is.

Kik használhatják? Kalandor; egyes Papok; Háttér: Rabszolga

Tudás* (Int)

Számos különböző ismeret tartozik ide, melyek fejlesztése külön-külön Jártasságként történik. Például: **Bestiák** – szörnyek és ritka vadállatok szokásai, gyengéik és erősségeik; **Kultúra** (svenkar, számi vagy uthgardt kultúrkörre) – jelvények és szimbólumok, helyi szokások, illem, jog és törvénykezés; **Legendák-történelem** – kultúrkörtől függetlenül; **Rúnák** – a rúnák, rúnasorok elvont értelme, többlet tartalma; **Szellemvilág** – szellemek és szellemvilág törvényszerűségei; **Vadon-túlélés** – vadászat, halászat és időjóslás; **Vallás** – istenek, rítusok, áldozatok, szent helyek.

Kik használhatják? **Rúnák** – Szkald, Háttér: Bölcek tanonca; **Szellemvilág** – Szellemsámán; Háttér: Uthgardt félvér; **Vallás** – Pap; Háttér: Bölcek Tanonca, Isteni Bajnok (másoknak legfeljebb 1-es értékre fejleszthető).

Úszás* (Erő)

E Jártasság 1-es értéke átlagos körülmények között lehetővé teszi a terheltség nélküli evickélést. Hiányában, kedvező körülmények között (málha nélkül) legfeljebb Erő mód.+1 körig lehetséges vízfelszínen maradni, ezután a karakter elsüllyed.



HÁTTÉREK

A **Háttérek** az Osztályok színesítését szolgálják, egyúttal pedig fogódzkodók lehetnek a karakterek megformálásakor. Használatuk teljesen opcionális. Karakteralkotáskor minden karakternek **egy Háttér választható**, és ez további Háttérek felvételével általában nem halmozható (a Mesélővel megbeszélve esetleg lecserélhető). Az alábbi Háttérek irányadók, a Mesélővel egyeztetve tetszés szerint újabbak alkothatók meg, szem előtt tartva, hogy főleg kisebb bónuszokat, esetleg korlátokat jelentenek, azaz kiegészítik csupán a karaktereket. Egyes Háttérekhez csak előnyök [+], míg másokhoz hátrányok [-] is kapcsolódnak. Amennyiben egy Háttér előnye bónuszt ad valamely Jártassághoz, úgy ez a dobás eredményét, és nem a Jártasság alapértékét módosítja!



BESTIAVADÁSZ

A **svenkarok** között számos tetre kész és kiváló harcos akad, és nagy hagyománya van náluk a szörnyvadászatnak is. Ha egy szörnyeteg pusztítja a közösség jószágait vagy lakosságát, és az emberek tehetetlenek, jó ötlet bestiavadászokat bérelni a baj megszüntetésére. E harcosok gyakran napokig, hetekig követik a szörnyeket, majd becserkészik és levadásszák azokat, legyen szó rémfarkasról, trollról, vagy a jeges vizek mélyén rejtőző névtelen rettenetről.

- [+] **Tudás: bestiák** jártasságpróbáidhoz +2 bónuszt kapsz.
- [+] Félelem ellen +1, szörnyek és bestiák különleges képességeivel szemben +2 bónuszt kapsz a mentődobásaidra.



BÖLCSEK TANONKA

Minden közösségben akad olyan alma, mely messze hullott a fától. Egyesek ahelyett, hogy a többi kölyökkel együtt kószáltak vagy birkóztak volna, inkább a tűzhely mellett gubbasztottak, hogy a falubéli öregek, néhanapján pedig a vándorok, szkaldok és papok történeteit hallgassák. Az ilyen alakok tájékozottabbak az átlagnál – sőt, még a rúnaszövegeket is képesek megszólaltatni!

- [+] Induláskor megkapod az **Írás-olvasás** Képességet.
- [+] Az alábbi Jártasságok közül induláskor válassz kettőt, melyek próbáihoz +1 bónusz járul: *Gyógyítás, Motivációérzék, Herbalizmus, Tudás: kultúra / legendák-történelem*.
- [+] Felveheted és szabadon fejlesztheted a **Tudás: vallás** vagy a **Tudás: rúnák** Jártasságok egyikét.
- [-] Max. ÉP: -2.
- [-] Kitartás mentődobás: -1.



IDEGEN VÉR: ÓRIÁSFATTYÚ

A **llítólag** réges-régen előfordult hébe-korba, hogy az óriások népe összeszűrte a levét az emberekévé, és a születendő utódok hatalmas termetű és erejű legendás hősök, vagy épp go-

nosztevők lettek. Manapság óriásokat alig látni, vagy ha mégis, hát abban nincs köszönet: a drabális, torz húshegyek az emberiség ellenségei, akik kiváltképp a pusztításban jeleskednek. Nagyon ritkán azonban ma is megesik, hogy születik egy gyermek, aki felnőve legalább egy-másfél fejjel magasabb lesz, mint a legnagyobb termetű svenkar férfi, és erős, akár a jegesmedve – bár ész általában nem szorul annyi a fejükbe, mint másoknak. Róluk beszélnek, hogy őseik között óriások lehettek egykor, és a vérük most újra kiütözik a családban.

- [+] +2 Erő (az emberi maximum [20] fölé is mehet).
- [+] +1 ÉP minden páratlan tapasztalati szinten.
- [+] **Megfélemlítés** jártasságpróbáidhoz +1 bónuszt kapsz.
- [+] Elérhető számodra az olyan Képességek, melynek kritériuma a Háttér: Idegen vér (max. egyet birtokolhatsz).
- [-] -2 Int., -1 Kar.
- [-] Kétszer annyi élelemre van szükséged, mint másoknak.
- [-] **Lopózás-rejtőzés** jártasságpróbáidra -2 levonást kapsz.
- [-] **Hírnév** alapérték: +10 (negatív). Fajtádhoz főleg kétes pletykák kapcsolódnak. Származásod miatt az emberek nem igazán bíznak benned. Egyesek tartanak attól, hogy bármikor kiütözközhetsz rajtad az óriások gonoszsága, pusztításvágya.



IDEGEN VÉR: TROLL CSEREGYEREK

A **trollok** nagyon változatos megjelenésűek lehetnek, de általában elmondható, hogy rettentő csúfak, torzak, ám rendkívül szívósak és harciasak. Az emberektől távol élnek, dombok, hegyek között, olykor fagyos mocsarakban, erdőkben vagy tavak mellett. Néha belopóznak egy-egy emberlakta településre, és elragadnak a bölcsőből egy, még az istenek oltalmába nem helyezett újszülöttet, helyébe pedig saját csúf csecsemőjüket teszik. Az ilyenkor indított hajtóvadászatok legtöbbször eredménytelenek, sosem bukkannak rá az elrabolt gyermekekre. Az ősi szokás szerint, ha három nap után sem pusztul el a trollfattyú, akkor azt fel kell nevelni, különben rettenetes balszerencse sújtja az egész közösséget. A gyűlölet és félelem övezte fattyú különös módon sosem lesz olyan torz, mint egy troll – bár szépek senki sem mondaná –, ellenben igen szívóssá és kerges lelkűvé válik, mert jószerivel soha nem lehet a közösség teljes értékű tagja.

- [+] +2 Áks. (az emberi maximum [20] fölé is mehet).
- [+] +1 SFÉ vágófegyverek ellen. Bőröd olyan, akár a cserzett írha, durva és bibircsókös.
- [+] **Regeneráció**: minden nap gyógyulsz +1 extra ÉP-t. Ez a véred tulajdonsága, a természetes gyógyulás próbadozás eredményétől független.
- [+] Elérhető számodra az olyan Képességek, melynek kritériuma a Háttér: Idegen vér (max. egyet birtokolhatsz).
- [-] -4 Kar.
- [-] **Bestiális aura**: kisugárzásod miatt az állatok nyugtalanul, ellenségesen viselkednek a közeledben, s nincs háta, mely megtérne; ez alól legfeljebb magas fokon idomított állatok képezhetnek kivételt.
- [-] Az erős napfény zavar, így a napvilágnál tett **Észlelés** jártasságpróbáidra -2 levonást kapsz.
- [-] **Hírnév** alapérték: +10 (negatív). Fajtádhoz főleg kétes pletykák kapcsolódnak. Nem ritka, hogy szörnyetegként tartanak számon.





IDEGEN VÉR: UTHGARDT FAJZAT

Noha az uthgardt barbárok a svenkar klánok esküdt ellenségei, közös történelmük pedig öldöklések, fosztogatások és véres összecsapások emberöltőkön átívelő, végeláthatatlan sora, a két nép mégis számos alkalommal keveredett és keveredik egymással. E gyermekek leggyakrabban portyákon erőszakoskodó harcosok, vagy rabszíjon elhurcolt rabszolgák utódai, esetleg az egyetlen, Fagyföldön letelepedett uthgardt klánnal, a Fekete Sakálokkal való keveredés gyümölcsei. Olykor, az istenek szeszélye folytán az is előfordul, hogy a tundrabarbár leszármazás jegyei több generációval a keveredést követően ismét kiütköznek egy-egy kései leszármazotton. Fontos hangsúlyozni, hogy a troll, tündér vagy óriás felmenőkkel szemben az uthgardt jegyek jóval kevésbé árulkodóak a kevert vérűeken, hiszen a barbárok sokkal inkább életmódjukban, kultúrájukban és viselkedésükben különböznek a svenkaroktól, semmint megjelenésükben. Ám ettől még az uthgardt fajzat jól teszi, ha nem híreszteli származását, mivel sok helyütt már csak a nevük felemlegetése is indulatot gerjeszt a svenkarokban, különösen, ha méhser és balta is akad a kezük ügyében.

- [+] Induláskor bónuszként meg kapsz egyet az Idegen vér Hátter kritériummal rendelkező Képességek közül. Legfeljebb egy ilyen Képességet birtokolhatsz.
- [+] Kapcsolat a természet szellemeivel: érzékelheted és megszólíthatod az elemi szellemeket. Sikeres kapcsolatfelvétel esetén (Böl. tulajdonságpróba) a Böl. módosítóddal egyező számú (de min. 1) kérdést tehetsz fel nekik, ám minden kérdésért a véreddel fizetsz (1d2 ÉP/kérdés). E képesség 3 naponta 1* használható. (A Képesség leírását ld. bővebben a Szellemsámnál.)
- [+] Legfeljebb 3-mas értékre fejlesztheted a Tudás: szellemvilág Jártasságod.
- [-] -1 Jártasságpont / szint.
- [-] A svenkar Papok varázslatai elleni mentődobásaidhoz -1 járul.
- [-] Hírnév alapérték: +10 (negatív). Fajtádról csak a rossz kering a svenkarok között. Származásodról szokásaid, vonásaid, vagy épp tetoválásaid, esetleg különös csengésű neved árulkodik – ha mibenlétedre fény derül, könnyen előfordulhat, hogy a véredet próbálják ontani.



IDEGEN VÉR: TÜNDÉR SARJ

Atündérnép talán a legrejtélyesebb minden nép közül, melyről az emberek meséket szönek. A Szkaldok történetei szerint a legmagasabb hegyek bérceitől a havas tundrákon át a legsűrűbb fenyvesek mélyéig mindenütt előfordulnak, ám szinte soha nem kerülnek az ember szeme elé. Mégis akadnak olyanok a svenkarok között, akikről úgy hírlik, tündérek vére csörgedez az ereikben. E gyermekek legtöbbször lelencek, kikbe a vadászok, favágók még apró poronty korukban botlanak az erdőkben, szurdokok ölén. Hogy e különös csöppségek tündérek elhagyott utódai, vagy különös nyoszolyán megesett fiatal nők eltitkolt és kitett gyermekei-e, azt nem tudni – de még a svenkarok között is kevés az olyan kéréses szívű alak, aki képes volna a farkasoknak hagyni egy védtelen kisedet. Akármilyen nevelést is kapjon azonban, bármilyen férfivá vagy nővé is sarjadjon idővel, az ilyen gyermekek a legtöbbször furcsa alakok és kívülrőlök maradnak.

- [+] Induláskor bónuszként meg kapsz egyet az Idegen vér Hátter kritériummal rendelkező Képességek közül. Legfeljebb két ilyen Képességet birtokolhatsz.

- [+] Hidegtűrés: a Hidegtűrés értékedhez +1 járul.
- [+] Akkor is felveheted a *Bűbáj megkötése* Képességet, ha Int. és Böl. Tulajdonságod az előírtnál alacsonyabb értéke ezt egyébként nem tenné lehetővé.
- [-] Vasérzékenység: vasfegyverektől +1 sebzést szenvedsz el.
- [-] Kívülálló: minden szociális jártasságpróbára -2 levonást kapsz. Van valami idegen, zavaró jegy a megjelenéseden.
- [-] Hírnév alapérték: +10 (negatív). Egészen elképesztő és ijesztő történetek keringenek a fajtádról.



ISTENI BAJNOK

Válassz egy égi patrónust! Az isteni bajnok feltétlen hitet és hűséget fogadott valamely istenségnek, ezért cserébe pedig az égi patrónusa időnként hajlamos segíteni őt – ha bajnoka kellő állhatatossággal szolgál. Ez lehet áldozat (pl. áldozati kos vagy bika leölése), de a bajnok harcolhat istene ellenségei ellen is, vagy végrehajthat isteni sugallatból érkező feladatokat. A hűtlen bajnokok sorsa sokszor számkivetés, átok vagy halál, kötelességeiket elmulasztóké pedig súlyos vezeklés. Általánosságban elmondható, hogy a bajnokok „jövendelmének” (pl. zsákmány) jelentős része vándorol istenük oltárára vagy papjaihoz, hiszen a bajnokoknak rendszeres időközönként (pl. holdhavonta, jelesebb ünnepekkor) értékes áldozatokat kell bemutatniuk. Papok nem választhatják ezt a Hátteret, ők más módon szolgálják patrónusaikat.

- [+] **Invokáció:** patrónusod nevét kimondva egyetlen (bármilyen) dobásodhoz +1d4 bónuszt kapsz. E Képesség a dobás után használandó, ám egy dobásra legfeljebb 1* kérhető isteni segítség. Az Invokáció nem alkalmazható Kritikus hiba esetén vagy Sorsponttal kombinálva. Játékalkalmanként 1* használható.
- [+] **Intervenció:** nagy ritkán, ha igazán komoly bajban vagy, segítségért fohászkodhatsz istenedhez: ilyenkor **szint*1%** esélyed van rá, hogy figyel rád és megsegít (ennek módja a Mesélőre van bízva). Ha jelentéktelen dolgok miatt szölongatod a patrónusod, bizton számíthatsz a nehezítésére.
- [+] **Varázslatok:** állhatatos szolgálataidért, áldozataidért cserébe istened *egyszer használatos* Papi varázslatokat, ritkán valamilyen különleges képességet adományozhat neked. Az ilyen varázslatok elmondása nem igényel varázslás próbadozást és *szabad* cselekedetnek minősül.
- [+] Legfeljebb 3-mas értékre fejlesztheted a Tudás: vallás Jártasságod.
- [-] Szerzett vagyonod 1/3-át mindig patrónusodnak áldozod (Tapasztalati Pont nem jár érte). Ez az áldozat mindenél előrébb való.



KERESKEDŐ

Akereskedők jól értenek az emberek nyelvén és könnyebben kiismerik azokat, ráadásul többet utaznak az átlagnál – persze Heimurinn számos területét nem látták még ők sem. Éppen világlátottságuk az oka annak, hogy – ha nem tapad kétes dolog Hírnevükhöz – tanácsaikat, híreiket sok helyütt szívesen fogadják.

- [+] Sokoldalúságod miatt +2 Jártasságponttal (JP) indulsz.
- [+] Az alábbi Jártasságok közül induláskor válassz kettőt, melyek próbadozásaihoz +1 járul: *Értékbecslés, Meggyőzés, Motivációérzék, Tudás: kultúra / vadon-túlélés.*

- [/] Induláskor dobással kell eldöntened, hogy kezdő vagy-e: összecsúszása hogyan módosul a kidobott értékhez képest: 01-10: -30%, 11-25: -20%, 26-60: +20%, 61-85: +30%, 86-100: +50%.



KOCSMATÖLTÉLÉK

Heimurinn népei szeretnek italozni – a zord időjárást és kevés örömet figyelembe véve ez nem is olyan meglepő. A kocsmatöltelékek ezt fejlesztették tökélyre: ők az italmérések, ünnepcsarnokok gyakori vendégei. Mikor épp nem részeg álmukból ébrednek, akkor kardforgató karjukat bocsájtják áruba, hogy legyen miből fedezniük a további mulatozásokat. Ha nem részegek, meglepő jártasságról tesznek tanúbizonyságot különböző területeken, de alighanem a legendásan zűrös és óriási káosszal járó verekedések kirobantásában a legrátermettebbek az ünnepek alkalmával. Kocsmatöltélék lehet kiöregedő zsoldos, nagyhangú, egyelőre még csak a kitalált történeteiben hősies alak, vagy akár bajkeverő is, aki egy-két tülöknyi italban próbál nyugalmat keresni valami sötét emlékek elől. Pénzüket jelentős hányadát költik el méhserre és egyéb alkoholra, az ivászat náluk gyakran becsületbeli ügy. Tanyákon nem szívesen adnak munkát az efféle alakoknak.

- [+] Induláskor megkapod az *Italbírási* Képességet, valamint Részeg állapotban +2 sebzésbónuszt kapsz. Az áttivornázott esték megedzik a kocsmatöltelékeket!
- [+] Ha húzóra megiszol egy tülök méhsert, akkor a jelenet végéig +2-t kapsz a félelem elleni mentődobásaidra.
- [+] Ha méhsér felhajtásával gyógyulsz (közvetlenül harc után), úgy +1 ÉP-t nyersz vissza.
- [-] Hírnév alapérték: +10 (negatív).
- [-] Reflex mentődobás -2. A sok elfogyasztott alkohol rányomta a bélyegét szervezetedre.
- [-] Alkohol, vagy alkohol ígérete nélkül nem indulsz el seho-va. Ha legalább 2 napig nem jutsz alkoholhoz, úgy teljesítményed csökken (*Zavaró hátrány*), míg újra nem iszol egy kiadósat.



MESEMONDÓ

Mindenhol nagy népszerűségnek örvendenek azok, kik vig-ságot hoznak az emberek életébe. A vándor hírvivőket, mesemondókat általában szívesen látják a közösségekben, noha a Fagyföld embereire jellemző, hogy a hozott híreknek megfelelően állnak a hírhozóhoz is, és a rossz hírekkel előállókat vészmadaraként azonosítják. Noha számos tehetséges mesemondót ismernek szerte Fagyföldön, ám ezek a Szkaldokkal, a vándor mesemondók legjobbjaival csak ritkán versenyezhetnek – ennek oka pedig főleg az, hogy míg a Szkaldok képesek új történetek ihletett megverse-lésére, addig a közönséges mesemondók leginkább a már mások által megfaragott műveket adják elő. Szkaldok nem választhatják a Hátteret, ők magasabb szinten járnak mesterségükben.

- [+] A Karizma tulajdonságpróbáidra +1 bónusz jár embe-rekkel szemben. A vándor mesemondók társasági lények, jól bánnak a szavakkal.
- [+] Mesék, történetek elmondásakor *Előadás* jártasságpró-báidra +1 bónuszt kapsz.
- [+] Az alábbi jártasságok közül válassz kettőt, melyek pró-badobásaihoz +1 járul: *Motivációérzék*, *Tudás: bestiák / kul-túra / legendák-történelem*.
- [-] *Meggyőzés* jártasságpróbáidat -1 levonás illeti. A történe-tek gyakran túlzóak, így az emberek hajlamosak nehezeb-ben hitelt adni a szavadnak.



MESTEREMBER

Ajó kézművesek megbecsültek Heimurinn vidékein. Noha a legtöbb svenkar háztáj önellátó, mégis nagy szükség van az ügyes kezű mesterek javaira, így a kovácsokat, fafaragókat, ácsokat vagy fazekasokat mindenhol örömmel fogadják. A tehe-tősebb mesterek egy-két segéddel is dolgozhatnak, akik aztán idővel kitanulják a szakmát, és saját lábukra állnak. Nem ritka, hogy egy mesterember a szerszámaint batyuba rakva vándorol, és csak ideiglenesen telepedik le egy-egy közösségben, majd ha elfo-gyott a munka, továbbáll – az ilyen meseterek kedvelt célpontjai az útonállóknak. A nagyobb településeken minden szakmának található mestere, akik nem ritkán befolyásos, hírneves alakok. Legtöbbjük az Ősi vallás, különösen Gofannon elkötelezett híve, mert hitük szerint nem lehet tökéletes munkát végezni az istenek segítségével nélkül. A legtapasztaltabbjaik állítólag egy-egy Rúna titkát is bírják.

- [+] *Értékbecslés* jártasságpróbáidra +1 bónuszt kapsz.
- [+] Választott szakmához (pl. *Mesterség: tímár*) kapcsoló-dó jártasságpróbákra +2-t kapsz.
- [+] Hírnév alapérték: +5 (pozitív).
- [+] Induláskor dobással kell eldöntened, hogy kezdő va-gyonod összege hogyan módosul a kidobott értékhez ké-pest: 0-30: semmi, 31-60: +20%, 61-75: +30%, 76-100: egy különleges, kiváló minőségű tárgy, esetleg mester-munka fegyver/páncél (melyet nem saját magad készí-tettél).



NEMESI FATTYÚ

Fattyúnak lenni soha nem egyszerű, egy előljáró házasságon kívül született gyermekének lenni pedig Heimurinn népei kö-zött sem az. Az ilyen fattyak általában nyughatatlan lelkek, akiket apjuk valamiért soha nem ismert el. Sokszor rosszindulatú meg-jegyzések és pletykák célpontjaivá válnak a közösségben – így nem csoda, hogy állandóan fürkészik a környezetüket. Érthető hát, ha egy napon felkerekednek, és maguk mögött hagyják a ros-sz emlékü helyet, hogy saját hírnevet szerezzenek, és ne a kétes származásuk árnyékában kelljen boldogulniuk.

A fattyak induló felszerelése és fegyverzete igen különböző ké-pet mutat, attól függően, hogy milyen háttérrel hagytak maguk mögött. A szerencsésebbek tehetőse apjuktól hozhattak maguk-kal valami jobb minőségű fegyvert vagy értékesebb tárgyat, büntudatos apjuk hallgatólagos beleegyezésével. Az ilyen kese-rű, sokszor cinikus alakok szeretnének bízni valakiben, bár ezt nehezen teszik – ám, ha valaki rászánja az időt, egy jó baráttal gazdagodhat.

- [+] *Észlelés és Szerencsejáték* jártasságpróbáidra +1 bónuszt kapsz. Hányatott sorsod miatt megtanultad, hogy éberen fi-gyeld környezetet, és kihasználod a kínálkozó lehetőségeket.
- [+] Reflex mentődobás: +1.
- [-] Hírnév alapérték: +10 (negatív), mivel a pletykák min-denhová elkísérnek.
- [/] Induláskor dobással kell eldöntened, hogy kezdő va-gyonod összege hogyan módosul a kidobott értékhez képest: 0-25: -20%, 26-40: semmi, 41-70: +20%, 71-80: különleges holmi (Apró Bűbáj*2), 81-90: különleges holmi (Kisebb Bű-báj*1), 91-100: mestermunka fegyver.



NEMESI SARJ

Heimurinn világán nem ritkák azok, kiknek ereiben nemesi vér folyik, vagy felmenői között elismert előljárók, hősök voltak. Az ilyen alakok jobb eséllyel indulhatnak egy-egy felelős poszt betöltéséért – persze ehhez előbb még bizonyítaniuk kell. A jó vérvonalból származó emberek szavára az egyszerű népek is hajlamosabbak hallgatni, egyesek pedig egyenesen úgy vélik, hogy az ilyen leszármazottak vezérnek születtek. Tetteiket általánosságban nagyobb érdeklődés követi, így a nemesi sarjak különösen jól teszik, ha vigyáznak a jó hírukra, mert a dicső múltat könnyen beárnyékolják a méltatlan tettek, ami a bizalom elvesztéséhez vezet – ráadásul a többi leszármazott sem nézi jó szemmel, ha valaki besározza jól csengő nevüket, mely gyakran egyetlen örökségük. „Lám, ez az alma bizony megféggesedett”.

- [+] Kar. +1.
- [+] Meggyőzés jártasságpróbáidra +1 bónuszt kapsz.
- [+] A csatlósaid alap Morál értékéhez +1 járul.
- [+] Hírnév alapérték: +10 (pozitív).
- [/] Hírnévvel gazdagodva a szerzett (+) Hírnév értékhez +1, míg a (-) Hírnévhez +2 járul.
- [-] Ha Hírnév-próbadobásnál az *induló* (az 1. szinten kiszámolt) Hírneved kerül kidobásra, úgy 50% az esélye, hogy az illető (nyílt vagy elkendőzött) irigységet vagy ellenséges érzelmeket táplál származásod, örökséged iránt.
- Induláskor dobással kell eldöntened, hogy kezdő vagyonod összege hogyan módosul a kidobott összeghez képest: 0-30: semmi, 31-60: +20%, 61-90: +30%, 91-100: +40%.



RABSZOLGA

Arabszolgák (*thrallok*) a legalsó társadalmi osztály tagjai a Fagyföldön. Míg egyesek portyán kerülnek rabszíjra, másokat a *thing* határozata, vagy adósrabszolgaként a megfizetetlen adósságuk kényszerít szolgálatba – egyre megy. A rabszolgák státuszát a nyakon viselt fémpánt, férfiaknál pedig nem ritkán a leborotvált fej, lenyírt szakáll is jelzi. Karperecet akkor sem viselhetnek, ha eredetileg rendelkeztek is vele. Szavazati joguk, vagyonuk nincs, és fegyvert sem köthetnek derekukra. Hogy egy *thrall* sora hogy megy, az csakis gazdájától függ. Ugyan jellemző, hogy a svenkarok nem gyötrik agyon szolgálóikat (hiszen úgy az értékük és munkabírásuk is csökken), ám egy rabszolga állandóan résen van: megtanulta kiismerni gazdája szeszélyeit, és elkerülni, ha rossz kedve van, vagy épp felöntött a garatra. (Megjegyzés: a játékot valamely karakter szolgájaként, vagy frissen felszabadult emberként is kezdheted, erről a Mesélővel egyezz meg!)

- [+] Áks. +1.
- [+] KÉ: +1.
- [+] Észlelés, Motivációérzék és Lopózás-rejtőzés jártasságpróbáidra +1 bónuszt kapsz.
- [-] Az ellened tett Meggyőzés és Megfélemlítés jártasságpróbák eredményéhez +1 járul. Arcod időnként elönti a szégyen pírja:
- [-] Hírnév: míg rabszolga vagy, a Hírneved 0 (még akkor is, ha korábban szabad ember voltál): a szégyen miatt rokonaid inkább elfelejtkeztek rólad. Szabadulásod követően 15 pontnyi negatív Hírnév illet – a szegyszenteljes múlttól soha nem szabadulhatsz már.
- [-] Induló vagyonod 3d6+10 ezüstpénz, vagy ennek megfelelő érték. Ezt vagy gazdád nagylelkűsége okán (pl. felszabadításod követően), vagy lopás útján birtoklod.



SZERENCSEI

Anév önmagáért beszél. Az ilyen alakokat a végzet vezérli: gyakorta könnyelműek és szeszélyesek, a veszélyekkel mit sem törődnek. Hogy az ilyen embert az égiek kedvelik-e, vagy egy ősiük figyel rájuk a túlvilágról, nem tudni – de az bizonyos, hogy az emberek egy idő után nem szeretnek velük hazardírozni. Minden esetben rendelkeznek valamilyen talizmánnal, melynek szerencséjüket tulajdonítják; ehhez körömszakadtáig ragaszkodnak, elvesztése nagy balszerencsét jelent számukra.

- [+] A szerencse ragadós: ha egy csapattársad Sorspontot nyer vissza (és jelen vagy az adott eseménynél), 50% eséllyel te is +1 Sorsponttal gazdagodsz (több karakter esetén ez nem kumulatív). A saga egy-egy nagyobb fejezetének zárásakor automatikusan +1 extra Sorspontot nyersz vissza.
- [+] Sorspontot elköltésekor (Végzet elkerülésekor nem!) Kar. * 1% esélyed van, hogy a Sorspontod nem veszik el.
- [+] A szerencse forgandó: szerencsepróbáidra minden játékülésen más módosító jár, -2 és +2 között. (A Mesélő a játékülés elején rejtett dobással (d10/2) dönti el.)
- [-] Killane humorérzékére vall, hogy a szerencsejátékokhoz, fogadásokhoz kapcsolódó próbadobásaidhoz mindig -2 levonás járul. Ennek dacára nem akarod tudomásul venni, hogy a szerencsére hagyatkozni örült dolog.
- [-] Képtelen vagy ellenállni a fogadásoknak, szerencsejátékoknak (Akarat mentődobás NF 16), még akkor is, ha a látogat nem neked kedvez. Hajlamos vagy a túlzó tétékre, így akár szívedhez közelálló dolgokat is kockára teszel.



ZSOLDOS

Baltájuk, kardjuk bérbeadásából élő, vándorló harcosok, kiknek családjuk ritkán, kötődésük pedig alig van. Egy zsoldos talán családi tragédia miatt lett nincstelen, vagy klánja pusztult ki egy vérviszályban, de az is megeshet, hogy a szégyen elől menekül távoli vidékek felé. Háborúskodás esetén mindig akad munkájuk, mivel bárkinek felajánlják szolgálataikat, aki meg tudja fizetni bérüket. Fegyveres viszályokban gyakran *jarlok* seregében, vagy nemesek mellett szolgálnak (de soha nem *huskarl* rangban!), ám a legtöbbjük még azelőtt hóba harap, hogy megcsinálná a szerencséjét. A békeidő nem kedvez nekik, jövedelem híján ilyenkor sokan állnak közülük rablónak, útonállónak. Egy kőborló harcos halálakor általában nincs, ki *wergildet* követelhetne utána, verboszt pedig legfeljebb fogadott vértestvéreik állnak értük. De hiba lenne lebecsülni őket: mivel megszokták, hogy csak magukra számíthatnak a bajban, az ilyen alakok közül kerülnek ki Fagyföld legveszedelmesebb harcosai. Csak Fegyverforgatók választhatják ezt a Hátteret.

- [+] Egy tetszőleges mentődobásodra +1 bónuszt kapsz.
- [+] Induláskor egy közönséges fegyvert ingyen megkapsz.
- [/] Dönthetsz úgy, hogy (-) Hírnév tapad a múltadhoz: ekkor 5 pontért cserébe egy választott jártasságpróbád +1 bónusszal dobod; 10 pontért cserébe ehhez még páros szintenként +1 ÉP-t is kapsz. Ha 15 pontnyi negatív Hírnevet veszel fel, úgy az iménti két előny *helyett* megkapod a Kérges Szívű Képességet.



SORSPONTOK

Ezek a pontok mutatják egy karakter szerencsájének mértékét és szimbolizálják azt, hogy a saga nem átlagos alakról szól, hanem olyanokról, akik ideig-óráig akár a végzetrel is képesek dacolni. Sorspont felhasználásával a karakterre akkor is rámosolyoghat a szerencse, amikor már veszni látszik minden, vagy épp utolsó pillanatban felülkerekedhet egy elsőre vesztesnek tűnő helyzetben is. Egy karakter **kezdő Sorspontjainak száma [Kar. mód. +1], de legalább 1**. Az induló értéket a Háttér módosíthatja, ám a karakter max. Sorspontja nem emelkedhet 5 fölé, sem induláskor, sem a későbbiek során. A Sorspontok alkalmazása két módon történhet:

- **Szerencse:** a karakter egy Sorspont felhasználásáért cserébe azonnal újradobhat egy dobást, és a második dobás eredményét tartja meg. Egy adott dobás **csak egyszer ismételhető** ily módon – ha az újradobás sem hoz sikert, az illető jobban teszi, ha elfogadja a sors akaratát. Az így elköltött Sorspontok idővel visszatérhetnek (ld. alább).
- **Végzet elkerülése:** a karakter egy Sorspont *elégetéséért* teljesen elkerülhet egy sebződést (nincs sebzés) – ennek

módját a Mesélő dolga meghatározni. Ekkor a Sorspontok száma *véglegesen* csökken eggyel, s az ily módon elégetett Sorspontok soha nem térnek vissza. Ám az istenek jóakaratára véges: **egy karakter az élete során csupán egyszer kerülheti így el a vesztét!**

Fontos! Egy körben legfeljebb egy Sorspont használható fel, és ilyenkor a Játékosnak meg kell indokolnia azt, honnan meríti az erőt, miből fakad az a szerencse, amelybe utolsó szalmaszálként kapaszkodik, és ami elég lehet ahhoz, hogy megfordítsa a vesztesnek tűnő helyzetet.

Csak a Játékosok karakterei és kiemelkedően fontos mellékszereplők rendelkeznek Sorsponttal. Visszanyerésük szerepjátékkal, dicső tettek végrehajtásával, komoly fogadalmak betartásával, áldozatbemutatással (min. 50 ep/Sorspont) vagy a kitűzött életcél teljesítésével történhet. De Sorspont jár a történet egy-egy nagyobb fejezetének zárultával, illetve olyan helyzetekben is, melyek valamiért nagy benyomást tesznek egy karakterre. Erről mindig a Mesélő dönt!

HÍRNÉV ÉS ISMERTSÉG

Heimurinn földjén az írástudatlan emberek aránya igen magas, így a szájhagyomány kiemelkedően fontos a svenkarok életében: a mendemondák, szkaldok énekei és szájról-szájra terjedő hírek szerepe felbecsülhetetlen. Egy ember megítélése és fogadtatása jórészt azon alapszik, hogy milyen hírek keríngenek róla – illetve, hogy keringenek-e róla egyáltalán. Arról nem is beszélve, hogy a halál után csak a név, és a hozzá tapadó tettek maradnak fenn. Nem csoda hát, hogy a svenkaroknál a jó hírnév megőrzése és gyarapítása, a szégyenbeesés elkerülése nagyon fontos, néha még az életüknél is fontosabb. A hazugokat, esküszegőket megvetik, az ilyen embereket gyakorta érik inzultusok vagy támadások, és a kiközösítés sem ritka. A svenkarok előszeretettel dicsekednek el tetteikkel, vagy sorolják elő felmenőik dicső cselekedeteit – azonban rossz pletykák is nagyon könnyen szárnyra kapnak, és ha egyszer valakiről egy ilyen felröppent s elterjedt, megszabadulni tőle már igen bajos. A jó hírnév tehát minden.



HÍRNÉV

Az ismertség mércéje, mely a karakter cselekedetei szerint 0-100 között mozog, értékét dicső és alávaló tettek egyaránt emelik. **Induló Hírnév: alapérték + 1d10** pont. A Hírnév alapértékét lásd az egyes Osztályok leírásánál; ezt a választott Háttér tovább módosíthatja. Minden esetben a Játékos dolga, hogy kitalálja, hogy az induló érték milyen tétthez, jellemzőjéhez kapcsolódik, és milyen szóbeszédnek keringenek róla!

A Játékosok a karakterük Hírnév változásához fűződő eseményeket karakterlapjukon, címszavas jegyzetekben vezetik, a tettekhez kapcsolódó Hírnév értékekkel. Például: „*(+) Nemesi sarj (háttér): 0-10*”, „*(+) Nagyvonalú ajándék a jarlnak: 11-15*”, „*(-) Hőzöngés és verekedés az ünnepszarnokban: 16-20*”, „*(-) Szűkmarkú jutalomosztás (19-20)*”. Jellemző, hogy a rossz hír sokkal könnyebben megtelepszik valaki nevén, így a dicstelen tettek nagyobb emelkedést eredményeznek a Hírnév értékében.

A HÍRNÉV PRÓBADOBÁS ÉS HATÁSAI

NJK-kal történő találkozások esetén a Mesélő dob a karakter (csapat esetében a vezér) Hírnévére (d100), majd megnézi, hogy az adott karakterlapon tartozik-e az értékhez valamilyen tett: egy NJK annak függvényében reagálhat a karakterre, hogy dicső, vagy épp alávaló dolgokat hallott-e róla. Jellemző, hogy az emberek számára az első benyomás, és saját értesüléseik a döntőek, és jóval kevesebbet nyom a latban bármilyen utólagos hencegés. Így bármely karakter jól teszi, ha vigyáz arra, hogy ne halmozzon fel túl sok rossz hírnevet.

Néhány példa a Hírnév próbadobás következményeire:

- Eldöntheti, hogy egy híres bajnok, egy nagy becsben tartott jós, egy nemesasszony, vagy éppen egy *jarl* hajlandó-e szóba állni az illetővel – jöttementekre nem vesztegetik az idejüket.
- Kedvező Hírnév eredményezhet ingyen italt egy társaságban, szívességet, vagy olcsóbb árakat a mesterembernél; míg a hírhedség jelenthet letagadott vendégágyat a házigazdánál, visszatartott információt, sanda pillantásokat, vagy ellenségességet.
- Kedvező Hírnév hatására csatlósok akár ingyen, vagy kedvezőbb zsoldért csatlakozhatnak a legénységhez – míg rossz

Hírnév esetén nincs az az isten, hogy egy rossz hírű, vagy balszerencsés vezér mögé sorakozzanak fel.

- A kedvező Hírnév pozitívan, míg a rossz hírnév negatívan befolyásolhatja a szociális próbadozások NF-át.

A HÍRNEV ÉRTÉKÉT BEFOLYÁSOLÓ ESEMÉNYEK

(+) Dicső tettek:

- győztes párbaj,
- maradandó sebhely (*ld. Szabálykönyv, Halál mezszygójén*),
- egy közösség megmentése,
- szörnyeteg legyőzése és a trófea bemutatása,
- szkaldok költeményei,
- vetélkedőkben elért kiemelkedő teljesítmény,
- lakoma vagy nagyobb mulatság szervezése,
- nagyobb zsákmány szerzése, és felajánlása egy szentélynek vagy *jarl*-nak.

(-) Kevésbé dicső tettek:

- törvénytörés,
- becsületsértés,
- nyilvános megfutamodás, gyávaság, hazugság,
- kiprovokált vérontás,
- szkaldok költeményei,
- sikertelen portya, hadjárat,
- a küldetéshez csatlakozott harcosok nagyszámú elhullása (különösen, ha a küldetés sikertelen).

Lényeges, hogy a legtöbb eset csak akkor vonja magával a Hírnév változását, ha publikuma is van. Gyakran azonban elegendő, ha a publikum csupán a csapattal tartó csatlósokból áll, akik a következő sörházban, lerészegedve vagy rabszolgánként ölen feccsengni kezdenek mindenfelét.

Opcionális: a Hírnév megkopik. Ha egy karakter huzamosabb ideig (évekig) tétlenül mulatja az idejét (azaz Hírnév értéke nem gyarapszik), úgy régi tetteinek emléke elhalványul és kikopik a köztudatból, ahogy a népek találnak maguknak más szóbeszédet, a szkaldok pedig új ihletforrást. A Hírnév kopásakor általában a legrégebbi pozitív tettek törlődnek (de a Hátteréből származó Hírnév

nevet ez nem érinti. A rossz hírnév ugyanakkor soha nem évül el, akár még apáról-fiúra szállva is fennmaradhat – hiába, az emberi természet már csak ilyen.

A HÍRNÉV ÉRTÉKE ÉS A TÁRSADALMI STÁTUSZ

Az alábbi értékek irányadóak, a társadalom egy-egy tipikus tagjának Hírnévét mutatják. Természetesen minden esetben előfordulhatnak alacsonyabb vagy magasabb hírnévvel rendelkező emberek.

0	Rabszolga (<i>thrall</i>), pária, adósszolga
1-10	Szolgálgó, béres, közönséges haramia
11-20	Közember (<i>karl</i>), földműves, független zsoldos vagy kalandor
21-30	Tanyatulajdonos, mesterember segédje, haramiavezér
31-50	Kereskedő, mesterember, kisebb közösség papja, párbajhős, <i>huskarl</i>
51-60	Hajóskapitány, kereskedőkaraván vezetője, rabló-portya vezére, banditakirály, szörnyvadász
61-70	Kisebb klán vezetője
71-95	<i>Jarl</i> , legfőbb pap
95+	Legendás hős, isteni kegyelt

FELSZERELÉS, PÉNZ, ÁRAK

Asvenkarok lakta vidékeken a legáltalánosabb fizetőeszköznek az ezüsből és a vasból vert érmék számítanak. Arannyal leginkább a szkaldok verseiben találkozni, ilyen kincsek főleg régi korok sírjaiból, vagy a *dvergek* barlangjaiból kerülnek elő, és hamar híruk száll a vidéken. A svenkar érmék mind alakban és súlyban, mind pedig díszítésben változatosak, és tájegységenként, koronként eltérőek. Emiatt aztán világlátott embernek, tapasztalt kereskedőnek kell lennie annak, aki megbízhatóan eligazodik közöttük, és valós értéküket képes felmérni – különösen, hogy a legtöbb svenkar egy-két tucatnál nagyobb mennyiséget már nem igen képes pontosan megszámlálni. A dolgok értékét azonban a játékbeli egyszerűség kedvéért ezüst- és vaspénzben mérjük, ahol **10 vaspénz = 1 ezüst (ep)**. Az érmék mellett a kincsek közkézen vándorlása és a cserekereskedelem (lábasjóság, prémekek) is elterjedt, a világ félreesőbb szegleteiben előfordulhat, hogy az árakat is így határozzák meg. Az alábbi táblázatokban feltüntetett árak tájékoztató jellegűek, átlagos minőségű árucikkre vonatkoznak, Heimurinn különböző vidékein nagyban változóak lehetnek. Az árakat a Hírnév és *Meggyőzés* próbák eredménye is módosíthatja.

FELSZERELÉS: ÁLTALÁNOS JELLEMZŐK ÉS TEHERBÍRÁS

Hely: az adott felszerelés mekkora máhát jelent, cipelése ennyi helyet foglal. Egy **karakter Erő*2 hellyel rendelkezik**, a viselt és hordott felszerelésnek bele kell férnie ebbe a keretbe, ennél többet nem képes vinni.

Ár: az átlagos minőségű és alapanyagból készült tárgyak hozzávetőleges beszerzési árát mutatja.

Beszerezés: az adott tárgy elterjedtségére és beszerezhetőségére utal (1: gyakori, 5: nagyon ritka). Az 1-es kategória a legtöbb háztájnál előforduló, kisebb szakértelemmel elkészíthető holmit jelöli, míg az 5-ös kategória tárgyait sok helyütt nem is ismerik, elkészíteni sem tudják, vagy épp egyes népcsoportokat jellemez.



Fegyverek

Sebzés: sikeres támadás esetén mutatja a sebzés mértékét (hozzáadódik a Relatív Sikerhez).

Kritikus: ha a TÉ dobás ebbe a tartományba esik, az extra sebzést okoz (ld. Szabályok, Támadó Érték).

Sebzés típus: egyes lények ellenállóak bizonyos sebzéstípusok-

kal szemben. Ilyen esetekben a sebzés típusa lényeges lehet, ám a legtöbb, közönséges harcban ez nem játszik szerepet.

Kéz: azt mutatja, hány kéz szükséges a fegyver forgatásához.

Lőtáv: távolsági fegyvereknél az adott fegyver ekkora távolságig pontos (optimális körülmények esetén). Ennél nagyobb távolságra támadva a TÉ csökken (a Mesélő belátása szerint).

Fegyver	Sebzés	Kritikus	Seb. Típus	Kéz	Hely	Ár	Beszerezés
Közelharc							
balta, harci ¹	+1d8	19-20	vágó	egy	2	15 ep	1
bot, furkós	+1d6	19-20	zúzó	egy	2	-	1
buzogány, könnyű	+1d8	19-20	zúzó	egy	2	15 ep	2
buzogány, nehéz	+2d6	19-20	zúzó	kettő	3	25 ep	3
dárda (dobó is)	+1d8	19-20	szúró	egy	1	6 ep	1
fejsze, harci	+2d6	19-20	vágó	kettő	3	30 ep	2
kard, hosszú ²	1d8	19-20	vágó	egy	2	45 ep	3
kard, fattyú ²	+1d8/1d10	19-20	vágó	egy/kettő	3	60 ep	4
kard, nehéz ²	+2d6	19-20	vágó	kettő	3	60 ep	3
kés, hosszú (seax)	+1d6	19-20	szúró	egy	1	7 ep	1
lándzsa ³	1d12	19-20	szúró	kettő	2	15 ep	2
ököl ⁴	+1d2 (1d4)	18-20	zúzó	egy	-	-	-
szigony, háromágú ⁵	+1d10	19-20	szúró	kettő	2	20 ep	4
Távolsági				Lőtáv			
bola ⁶	+1d6	15-20	zúzó	20 m	1	1 ep	5
dobófa ⁷	+2	-	-	Erő*2 m	1	6 ep	5
íj, rövid	+1d8	19-20	szúró	30 m	2	30 ep	2
íj, hosszú	+1d8	19-20	szúró	45 m	3	50 ep	3
íj, visszacsapó	+2d4	19-20	szúró	60 m	3	110 ep	5
nyílvessző, kova (12)	-1	-	szúró	fv. szerint	1	1 ep	2
nyílvessző, vas (12)	fv. szerint	-	szúró	fv. szerint	1	2 ep	3
parittyá ⁸	+1d6	19-20	zúzó	30 m	1	5 vas	1

1 – **Harci balta dobása:** mindenki, aki forgatni képes, dobni is megtanulja azt. Maximális hatótávolság: Erő*1 m.

2 – **Hírnév:** a kard ritka fegyver és gyakran nevet visel, nem is köti a derekára akárki. Viselőjének +10 Hírnév értéket jelent.

3 – **Lándzsa:** rohamozás vagy roham fogadása esetén 3 SFÉ figyelmen kívül hagyható.

4 – **Pusztai ököl:** a közepes vagy nagyobb fegyverek egységesen +2 TÉ-t biztosítanak a fegyvertelen féllel szemben. (Ezt, és az ököl sebzését a Pusztakezes harc Képesség módosítja, ld. Képességek.)

5 – **Szigony, háromágú:** főleg számik, tengerparti svenkarok fegyvere, a Fagyföldön ritkán fordul elő.

6 – **Bola:** főképp a számi vadászok fegyvere. Kritikus találat esetén extra sebzést nem okoz, ám a célpont köré tekeredik (Komoly hátrány). Szabadulás: sikeres Erő/Ügy próba -4-gyel (teljes körös cselekedet).

7 – **Dobófa:** segítségével a dárdát nagyobb erővel és 2x-es távolságra lehet hajítani (Erő*2 m). Előkészítése fél körös cselekedet. Svenkarok között a használata igazi kuriózum.

8 – **Parittyá:** Kritikus találat esetén a célpont 1 körre megszédül (Komoly hátrány).



PÁNCÉLOK, PAJZSOK

Vásárolni főleg bőrből, irhából, posztóból készült vérteket lehet, míg a vaspáncélok általában a nagy települések kovácsaitól, vagy megfogytakozott zsoldoscsapatoktól szerezhetők be. A bronz fegyverek sem ritkák, de ezek sebzése csökkentett (a táblázatban nem szerepelnek). Jellemző, hogy ahogy a fegyverek, úgy a páncélok is nagyon drágák Heimurinn világán, mivel kevesen képesek őket elkészíteni – emellett javíttatásuk, karbantartásuk sem olcsó. A tönkrement fegyverzetet gyakran beolvasztják, hogy aztán kisebb fegyverek, tárgyak készüljenek belőlük.

SFÉ: a sebzésből vonódik le. Fontos: Kritikus találat esetén csak a sisak SFÉ-je számít!

Max. Ügy: a VÉ Ügy. bónuszának maximumát korlátozza a nehezebb, merevebb páncélok esetében.

Jártasságlevonás: minden olyan jártasságpróbát érint, amihez ügyesség vagy mozgékonyág szükséges (*Atlétika, Lopózás-rejtőzés, Mászás, Sielés-korcsolyázás, Úszás, Tolvajlás*).

Törés: pajzsoknál ez az érték mutatja, hogy a pajzsot hány sikeres pajzstörés típusú támadás teszi használhatatlanná.

PÁNCÉL	SAÉ	MAX ÜGY.	JÁRTASSÁGLEVONÁS	HELY	ÁR	BESZERZÉS
KÖNNYŰ						
Irha, posztó (gambeson)	+1	–	0	2	10 ep	1
Könnyű bőrvért	+2	–	0	2	20 ep	2
KÖZEPES						
Brigandin	+3	max. 3	-1	3	30 ep	3
Láncing, vas ¹	+4	max. 2	-2	4	200 ep	4
Lamellás vért, vas ¹	+5	max. 1	-3	4	230 ep	4
NEHEZ						
Pikkelyvért, vas ¹	+6	max. 0	-4	5	280 ep	5
SISAK						
Bőr	+2	–	0	1	3 ep	1
Vas	+4	–	0	1	25 ep	3

1 – Fémvértet viselve a karakter Hidegtűrés értéke 1-gyel csökken (*ld. Szabályok – Kiegészítő szabályok: A hideg hatásai*).

PAJZS	VÉ	MAX ÜGY.	JÁRTASSÁGLEVONÁS	TÖRÉS	HELY	ÁR	BESZERZÉS
Kis, fa	+1	–	0	1	2	5 ep	2
Közepes, fa	+2	–	-1	2	3	8 ep	2

ÁLTALÁNOS FELSZERELÉS

Hely: a legtöbb általános tárgy 1 helyet foglal. Néhány kisebb holmi összefogható 1 helyre is (pl. egy rend ruházat, egy tucat nyílvevő), erről a Mesélő dönt. Irányadó példák: 1 hely = 1 adag tüzelő, 2 napi élelem; 2 hely = takaró, kötél, síléc; 3 hely = sátor;

vasüst, kis láda; 10 hely = felnőtt ember. Minden karakternél lehet 5 apró holmi (pl. szerencsepénz, játékkockák, nyaklánc), melyek nem foglalnak helyet. Málhás állatok, rabszolgák és szállító eszközök növelik a tárhelyet (pl. kézi szán: +25, öszvér: +40 hely).

ÁRUKIKK	ÁR	BESZERZÉS
ÁLLATOK		
kecske	15 ep	1
juh	15 ep	1
juh, kos	20 ep	3
sertés	25 ep	2
kutya, szánhúzó	13 ep	3
kutya, harci	20 ep	3
ló, igás	45 ep	3
ló, háttas	65 ep	4
nyúl	2 ep	3
öszvér	15 ep	2

ÁRUKIKK	ÁR	BESZERZÉS
ÁLLATOK		
sólyom, vadász	40+ ep	4
szarvasmarha, borjú	30 ep	3
szarvasmarha, bika	40 ep	3
szarvasmarha, ökör	40 ep	2
szarvasmarha, tehén	45 ep	2
tyúk	13 vas	1
RUHÁZKODÁS		
bocskor, pár	2 ep	1
csizma, pár	4 ep	2
ing, vászon	1 ep	1



ÁRUKIKK	ÁR	BESZERZÉS
RUHÁZKODÁS		
ékszer, karperec, ezüst	15 ep	3
ékszer, övcsat, dísztelen	3 ep	2
ékszer, mellűtű, díszes	15 ep	3
ékszer, nyakpánt, ezüst	20 ep	4
kesztyű, pár	2 ep	2
köpeny, vászon	3 ep	1
köpeny, prémbéléses	8 ep	3
mellény, bőr	2 ep	1
nadrág, bőr	3 ep	1
nadrág, vászon	2 ep	1
tunika, vászon	3 ep	1
ruházat, gazdag	30 ep	3
ruházat, köznap	10 ep	2
ruházat, szegény	5 ep	1
ruházat, meleg	15 ep	2
KÖZLEKEDÉS		
csónak	70 ep	3
halászbárka	250 ep	3
hótalp	4 vas	2
korcsolya, pár ¹	5 vas	3
kajak	45 ep	4
szán, kézi	20 ep	2
szán, kutya	30 ep	3
szán, lovas	50 ep	3
sílé, pár	3 ep	2
ÉLELMISZER		
dohány, zacskó	3+ ep	3
hús, egy adag	2 vas	1
fűszerek, 1 dkg	5+ ep	4-5
gyümölcs, 1 kg	3 vas	3
kenyér, 1 kg	2-4 vas	2
méhser, egy tölök	1-2 vas	1
méz, csupor	5 vas	2
pálinka, egy kupa	3 vas	2
só, tömb	2+ ep	3-5
száritott étel, 1 napi	3 vas	2

ÁRUKIKK	ÁR	BESZERZÉS
EGYÉB FELSZERELÉS		
bőr, birka	3 ep	1
bőr, kecske	3 ep	1
bőr, marha	7 ep	2
bőr, sertés	5 ep	1
bőrteker, egy ív	1 ep	4
fésű, csont	1 ep	3
gyertya, faggyú, 6 db	2 vas	1
hordó, kis, 30 l	8 ep	2
hordó, nagy, 100 l	20 ep	3
horog, vas	3 vas	2
illatszer	10+ ep	3
ivószaru, dísztelen	5 vas	1
játéktábla	5 ep	3
jégcsákány, vasfejű	5 ep	2
kosár, nagy	6 vas	2
kötél, 20 m	3 vas	1
kötszer, 1 adag	2 vas	1
kulacs, bőr, 3 l	1 ep	2
lakat, vas	10 ep	4
láda, kicsi	5 ep	2
láda, nagy	8 ep	2
lámpás, nyitott, olaj	5 vas	2
fáklya	2 vas	1
mérleg, kereskedőé	15 ep	4
olaj, liter ²	1 ep	1
parázshordó, úti, vas ³	2 ep	3
pipa	4 vas	1
sátor, egy személyes	15 vas	1
szöges hám, 1 pár ⁴	4 vas	2
takaró	6 vas	1
tömlő, bőr, 5 l	5 vas	1
tükör, kicsi, vas	3 ep	4
tűzifa, egy adag	2 vas	1
üst, vas, 20 l	10 ep	2
vadászkürt, díszes	20 ep	4
zsír ⁵	3 vas	3

1 – **Korcsolya:** általában állati lapockából faragott alkalmatosság. A svenkarok körében ritka, bár nem ismeretlen; nagy ritkán vasból készítik.

2 – **Olaj:** főleg halból, a partvidéken bálnából nyerik. A svenkarok a világítást leggyakrabban olajjal oldják meg, 1 dl 4-5 órányi fényt biztosít egy olajlámpásban.

3 – **Parázshordó:** apró, porózus anyagból faragott vagy fémből öntött, zárható edény, mely hosszú ideig életben tartja a parazsat. Vándorló népek körében gyakori, svenkarok holmijában ritkán fordul elő.

4 – **Szöges hám:** lábbelire szíjazható alkalmatosság, a jeges felületeken segít közlekedni. *Mászás, Atlétika* jártasságpróbákhoz max. +2 bónuszt jelenthet.

5 – **Zsír:** a test bőrébe dörzsölve segít megelőzni a kihűlést, szövetekbe és bőrökbe dörzsölve pedig azok valamelyest vízhatlanná tehetők – erre a bálnából vagy fókából nyert zsiradék a legalkalmasabb. 1-gyel csökkentheti a zord időjárás jelentette Hidegtűrés levonást.



BÚBÁJOS TÁRGYAK

A muettek, fétisek, talizmánok – a bűbájos tárgyak olyan tapasztalati úton készült holmik, melyekből varázslatszerű hatások idézhetők meg. A megkötött varázserő egészen közönségesnek látszó tárgyakban is lapulhat, ám csak kevesen ismerik fel, hogy kezeik közé nem egy hétköznapi patkó, gyökér, vagy épp kecskeköröm került (*Bűbájos tárgy készítése* NF 11 vagy *Herbalizmus* NF 16). **Varázslatos holmik kizárólag a Bűbáj megkötése Képességgel készíthetők, és a Bűbájos tárgy készítése Jártasságban is csak e Képesség birtokában fejlődhet valaki.**

A bűbájos tárgyak alkotójának nem kell mágiaforgatónak lennie, e tudomány a világban természetszerűen lappangó mágia felismerésén alapszik. A nem-varázshasználó Osztályok számára általában ez a legtöbb, amit mágia útján elérhetnek. A legtöbb bűbájos tárgyat az alkalmazó szétmorzsolja, lenyeli vagy eltöri a használat során, majd a varázserő felszabadulását követően e tárgyak megsemmisülnek. A nagyobb erejű holmik viselés közben folyamatosan is kifejthetik hatásukat, ám az ilyen tárgyak elkészítésének módját kevesen ismerik. Noha a bűbájos tárgyak sehol nem forognak közkezen, azért előfordul, hogy egy vajákos vagy boszorkány ezüstért vagy szívességért áruba bocsátja tudományát.



ELKÉSZÍTÉSÜK ÁLTALÁNOS SZABÁLYAI

A ltalánosságban elmondható, hogy minél erősebb a hatás, a varázserő megkötése annál ritkább alapanyagot kíván, még akkor is, ha a komponens elsőre nem tűnik különlegesnek – de egy gyógyerőt megkötni képes bodzaágat nem lehet csak úgy leszakítani bármely útszéli bokorról. Továbbá, míg egyes tárgyak a természetükkel fogva alkalmasak bizonyos típusú erők megkötésére, addig mások egyszerűen nem: egy lángcsarab levelébe például senki nem tud vízzel vagy faggal kapcsolatos hatást bűvölni, ahogy obszidiánnal sem világosságot gyújtani.

A legtöbb vajákos a receptjeinek aprólékos útmutatását követve alkotja meg a tárgyait. **Ha receptjeihez nem fér hozzá,** úgy az adott tárgy elkészítése nehezedik (+5 NF). Nem csoda hát, hogy a vajákosok féltékenyen őrzik tudományukat, és ha írni-olvasni nem tudnak, akkor gyakran valamilyen nyakatekert rejtjelezéssel igyekeznek lejegyezni – és egyúttal mások elől elrejtetni – receptjeiket. A vajákos bármikor dönthet úgy, hogy 1 JP elköltésével megtanulja egy receptjét, hiszen a legbiztosabb tudás az, ami valaki fejében lapul. Ettől fogva nem függ többé a recepttől, és attól sem kell tartania, hogy valaki eltulajdonítja azt. Improvizálni, vagy új recepteket alkotni csak a legtapasztaltabb vajákosok képesek, de ilyenek az embernépek közt kevesen vannak.

A Bűbáj Megkötése Képesség felvételével **a karakter két receptet választhat** (vagy hármat kap véletlenszerűen), a további tudásra pedig a kalandjai során tehet szert. A legtöbb vajákos repertoárja általában csupán néhány holmi elkészítésére szorítkozik, s bár a megismerhető receptek száma nincsen maximálva, érdemes szem előtt tartani, hogy ez csupán egy Képesség (még ha körülményesebb is a többinél), mely révén a karakter hasznos trükkökre tehet szert – így ajánlott, hogy az ebből származó előnyök se nagyon haladják meg az egyéb Képességekből fakadó előnyöket.

A bűbájos tárgyak előállítása időigényes feladat. Az alkalmazó előbb a receptet követve előkészíti az alapanyagot és ráolvassa a bűvös mondókat, majd egy hosszabb időre félreteszi a holmit. Ez a várakozás szakasza (aktív közreműködést nem vagy alig igényel), mely során a varázserő megfog. Ezt követően a bűbájos egy utolsó ceremóniával lezárja az alkotás folyamatát – a bűbájos tárgy csak ekkor tekinthető befejezettnek. **A Bűbájos tárgy készítése jártasságpróbát is ekkor kell tenni:** sikertelen próba esetén az alapanyag és a befektetett idő is kárba vész.

A bűbájos tárgyakat erősségük (és elkészítésük nehézsége) sze-

rint négy kategóriába sorolhatjuk: így Apró, Kisebb, Nagyobb és Valódi Bűbájokat különböztetünk meg. Alább egy sor iránymutató példahatás olvasható, míg konkrét tárgyak a különálló Bűbájos tárgyak kiegészítő dokumentumban kerülnek bemutatásra.

Apró Bűbáj

Megalkotás: NF 11

Elkészítési idő: pl. 1-2 óra + 1-6 óra (várakozás)

Példahatások: +2 bónusz egyetlen következő dobásra az aktív választott számított 3 körön belül; álmoság nélkül átvirrasztott órség; +1 bónusz az *Utazás a vadonban* táblázaton; +/- módosító az *Időjárás* táblázaton.

Elérhetőség: 5-15 ep (beszerzés: 3).

Kisebb Bűbáj

Megalkotás: NF 16

Elkészítési idő: pl. 2-4 óra + 6-12 óra (várakozás)

Példahatások: +1 bónusz a TÉ vagy mentődobásokra egy összecsapás idejére; valamely gyengébb, 1. szintű varázslat hatásának mímelése (mintha azt 1. szintű alkalmazó hozta volna létre). Pl. egy fenőkövel a fegyver mágikussá tétele 1 percre; bónusz SFÉ egy hímtett tunika számára.

Elérhetőség: 10-30 ep (beszerzés: 4).

Nagyobb Bűbáj

Megalkotás: NF 21

Elkészítési idő: pl. 6-12 óra + 1-3 nap (várakozás)

Példahatások: +4 bónusz egyetlen következő dobásra (pl. TÉ-vagy mentődobás); +2 bónusz 20 perc időtartamra minden jártasságpróbára.

Elérhetőség: 25-50 ep (beszerzés: 5).

Valódi Bűbáj

Megalkotás: NF 26

Elkészítési idő: min. 1 hét + x-y óra (várakozás)

Példahatások: ezek általában a tárgy viseléséig állandó, vagy legalábbis igen hosszú időtartamú hatások, melyek a Mesélő fantáziájára vannak bízva. Általában kisebb bónuszt biztosítanak, mint a Nagyobb Bűbájok, ám azokkal szemben azt folyamatosan teszik, és nem használandnak el.

Elérhetőség: > 100 ep (beszerzés: -).



ALKALMAZÁSUK ÁLTALÁNOS SZABÁLYAI

- Az Apró, Kisebb és Nagyobb Bűbájok egyszer használhatók, hatásuk általában rövid ideig él, míg a Valódi Bűbájok hatása hosszú távú vagy maradó;
- azonos bűbájos tárgyból többet (pl. két Kabala) nem viselhet egy karakter; ilyenkor egyik holmi sem aktiválható;
- körönként legfeljebb egy bűbájos tárgy aktiválható (szabad cselekedet);
- a hasonló mágikus hatások halmozódhatnak (kivéve, ha forrásuk ugyanaz, pl. két azonos varázslat vagy tárgy). Tehát, ha Gim Holgersson, a részeges Szkald Inspiráló Dala még mindig Erik fülében cseng (+2 bónusz jártasságpróbára), mikor a sámán bajtársa batyujából lopott gombát elrágva (+2 bónusz, Apró Bűbáj) leül a szerencsejátékosok asztalához, úgy Erik +4 bónuszt kap az első *Szerencsejáték* jártasságpróbájára; ha az ellenpróbát elég nagy fölénnyel nyeri, akkor egy marék ezüsttel és talán pár ellenséggel is gazdagodott. Ugyanígy, ha Jarlölő Osric, aki Tyr pajzsának tetovált szimbólumát viseli a homlokán (+1 mentődobás bónusz, Valódi Bűbáj) kortyol egy nagyot Asator Seréből (+2 bónusz a következő Akarat mentődobásra, Apró Bűbáj), úgy ahhoz, hogy legyűrje a Setét Pagony sűrűjéből sugárzó félelmet, és belépjen a fák közé, Akarat mentődobását összesen +3-mal teheti.

HERBALIZMUS (OPCIONÁLIS)

A **Herbalizmus** jártasság képzetté teszi alkalmazóját a különböző növények begyűjtésében, majd főzetként, kenőcsként vagy egyéb módon történő felhasználásában. A herbalista jellemzően pozitív hatásokat kíván elérni: a növényeket gyógyírként alkalmazza, betegségeket és sebeket kezel velük, a test funkcióit serkenti általuk. Tudja, mely növényt és mikor érdemes begyűjteni, mire és hogyan lehet azt felhasználni. Itt megjegyzendő, hogy a méregkeverés egészen más, sötétebb és ritkább tudomány a svenkarok között, mely a növényeken túl számos egyéb anyagot felhasznál még, de általában kinyeri, nem pedig előállítja mérgeit.



A NÖVÉNYEK BEGYŰJTÉSE

A megfelelő növények fellelése és begyűjtése nem egyszerű feladat, lévén ezek csak bizonyos időben és helyen nőnek, és csupán az év bizonyos szakáiban használhatók fel. Mindehhez a természetet beható ismerete szükséges. Azonban ritka az olyan főzet, melynek alkotóelemei nem helyettesíthetők más, hasonló hatású növényekkel. Gyógynövények begyűjtésével csak olyan személy próbálkozhat, akinek a **Herbalizmus értéke legalább 1-es** (azaz költött rá JP-ot) – ennek híján legfeljebb útmutatásra vagy rajzokra hagyatkozhat, ezek azonban meglehetősen bizonytalan dolgok. A megfelelő lelőhely fellelése és a kívánt növények begyűjtése **Herbalizmus** jártasságpróba függvénye, melynek nehézsége a növény ritkaságától függ (általában NF 11-21). Egy-egy próbálkozás legalább 1d3+1 órányi kutatást, siker esetén pedig 1d2 adaghoz elég alapanyag begyűjtését jelenti. Mindeközben a herbalista mással (pl. vadászat, nyomkeresés) nem foglalkozhat. **Lényeges, hogy ez a dobás titokban történik:** vétés esetén előfordulhat ugyanis, hogy rossz növények is a főzetbe vándorolnak.

A próbadozás eredménye

- **Súlyos vétés (5≤):** rossz alapanyag kerül begyűjtésre (a herbalista tudta nélkül) – az ebből készült főzet nem kívánt hatást vált ki (pl. Kitartás NF 16 + vétés mértéke, *Roszsullét* 1d10 / 2d10 óráig).
- **Elvétett próba (1-4):** nincsen megfelelő növény, vagy a begyűjtött alapanyag hatástalan.
- **Sikeres próba (1-4):** a kívánt növényeket sikerül begyűjteni.
- **Kiemelkedő siker (5≤):** kiváló lelőhely – kétszer annyi alapanyag, vagy erősebb hatás.



A NÖVÉNYEK FELHASZNÁLÁSA

A növények begyűjtését követően a felhasználásuk újabb **Herbalizmus** próbadozást igényel. Sikeres próbadozás esetén a herbalista elkészíti a kívánt főzetet, kenőcsöt vagy rágógyökereket, míg a jártasságpróba elvétése esetén a készítmény hatástalan, a felhasznált anyagok pedig kárba vesznek. A legtöbb herbalista termék előállításához szükséges valamilyen felszerelés (pl. dörzsmozsár, tiszta gyolcs, tégelyek), emellett elkészítésük gyakorta további, kiegészítő alapanyagokat igényel: például erős alkoholt (főzetek esetén), szivacsos állományú növényi részeket (rágógyökerek esetén), esetleg zsírt vagy méhviaszt (kenőcsök esetén). Ezek hiányában a próbadozás NF-a emelkedik (a Mesélő belátása szerint).

Irányadóul néhány alkimista termék és példahatás:

NF 11:

- betegségekkel szembeni ellenállás (+2 bónusz)
- éberség fokozása (őrség idején természetes álmom nem gyűri le, vagy Észlelés +2 bónusz 1d6 óra)
- másnaposság elleni főzet
- részegséggel szembeni ellenállás (+2 Kitartás mentődobás)

NF 16:

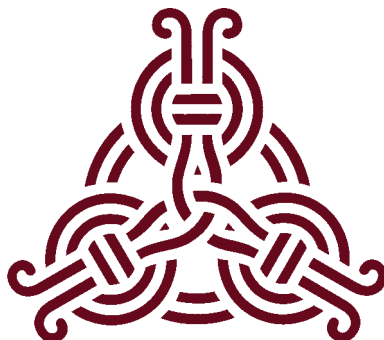
- altató főzet (Kitartás NF 16, semmi / alvás 1d6+3 óra)
- félelemmel szembeni ellenállás (+2 Akarat mentődobáshoz félelem ellen)
- harci drog (+2 KÉ és Reflex mentődobás, egy harcjelenet)
- hidegtűrés fokozása (+2 óra, egy nap)
- természetes gyulladás fokozása (+2 Kitartás mentődobáshoz gyógyuláskor, egy pihenő)

NF 21:

- harci drog (+1 TÉ, egy harcjelenet)
- mérgekkel szembeni ellenállás (+2 bónusz Kitartás)
- regeneráció (+1 Tulajdonságpont visszanyerése pihenéskor)
- természetes gyulladás fokozása (automatikusan +1 ÉP pihenéskor, egy pihenő)
- Tulajdonság ideiglenes fokozása (+1 pont, 1d6*10 perc vagy egy harcjelenet)

NF 26:

- harci drog (+1 természetes SFÉ, egy harcjelenet)
- mágikus ellenállás (+1 varázslatok ellen tett mentődobásokhoz, 1d3*10 perc vagy egy harcjelenet)
- Tulajdonság ideiglenes fokozása (+2 pont, 1d6*10 perc vagy egy harcjelenet)
- varázserő megújítása (1d2 szintnyi elhasznált varázslat visszatér, egyszeri)



SLABÁLYA KENDI ZER



PRÓBADOBÁSOK

A kockadobások leggyakoribb típusa a játék során, mely azt hivatott eldönteni, hogy a karakter sikerrel teljesít-e egy kihívást vagy sem. A feladat nehézségét a **Nehézségi fok (NF)** adja meg, melyet a próbadozás eredményének el kell érnie ahhoz, hogy a próbálkozó az akadályt sikerrel vegye. A dobás **általában 2d10 + módosítók** összege, a próbadozások különböző típusai pedig alább kerülnek bemutatásra.



JÁRTASSÁGPRÓBA

Jártasságpróba: [2d10 + Jártasság] vs. NF

Egy Jártasság értéke egyenlő a rááldozott Jártasságpontok (JP) számával, mely **legfeljebb Tapasztalati Szint+1 lehet** (tehát pl. egy 3 szintű karakternél legfeljebb 4). Próbadobáskor ehhez még hozzászámolandók a kapcsolódó Tulajdonságból, Képességből, Hátteréből és a körülményekből származó módosítók.

A jártasságpróbák nehézsége:

- NF 6 - Könnyű
- NF 11 - Átlagos
- NF 16 - Közepes
- NF 21 - Nehéz
- NF 26 - Hősies

A jártasságpróbák többsége Átlagos vagy Közepes nehézségű, míg az ennél nagyobb kihívást jelentő próbák már kimondottan ritkák, melyeknek nekifutnia csak a nagyon gyakorlott karaktereknek érdemes. Jellemzően, ha egy karakter legalább 1 jártasságpontot (JP) költött egy Jártasságra, úgy az ahhoz kapcsolódó egyszerűbb kihívásokat átlagos körülmények között gond nélkül teljesíti – erre még dobni sem szükséges. Ilyen lehet pl. az alapvető illem és szokások betartása a karakter származási területén (*Tudás: kultúra*), az ott előforduló leghatalmasabb klánok, nagycsaládok hadi jelvényeinek ismerete (*Tudás: kultúra*), egy-két tucat egyforma pénzérme összeszámlálása és értékének felmérése (*Értékbecslés*), egy kisebb árok átugrása (*Atlétika*), vagy épp egy palánkfal megmászása kötélén (*Mászás*). Ugyanakkor, ha az iménti érmék száma több tucatnyira rúg, ráadásul különböző vidékekről és időkől származnak, vagy ha az árok átugrásakor a karakter súlyos terhet cipel, esetleg a kötelet jeges falon, gyorsan kell megmászni, akkor már kétes lehet a helyzet kimenetele. Ilyen esetekben dobandó jártasságpróba.

Ellenpróba: ellenpróbát akkor kell dobni, ha két Jártasság áll egymással szemben (pl. *Meggyőzés* vs. *Motivációérzék*, *Csapdák* vs. *Észlelés*). Ekkor az győz, aki nagyobb eredményt ér el a dobáson – a különbség mértéke egyúttal utal a siker vagy sikertelenség mértékére is, erre azonban szigorú szabály nincsen.

Képzetlenség: ha egy karakter egy Jártasságpontot sem költött az adott Jártasságra (tehát annak értéke 0), úgy képzetlennek minősül, és próbadozásaihoz csak a Tulajdonságbonuszát adhatja hozzá. Egyes Jártasságokra egyáltalán nem lehet képzetlennül dobni (pl. *Gyógyítás*, *Hajózás*, *Motivációérzék*, *Síelés-korcsolyázás*, számos *Tudás*), ezeket a Jártasságok listájában a * szimbólum jelöli (ld. *Játékosok könyve*).

Halmozódás: az azonos Jártasságot érintő, közönséges (**mondén**) forrásokból származó bónuszok nem halmozódhatnak

korlátlanul egy karakteren: az Osztályból, Képességekből és Hátteréből fakadóan mindig **csak a legmagasabb értékű bónusz** érvényesül. Például, ha egy Vándor karakteralkotáskor a *Csapdák* jártasságra választ +2 bónuszt (Vadonjáró), úgy a *Sokoldalú* Képességet felvéve és ebben a *Csapdák* jártasságot kijelölve erre további +2 bónuszt már nem kap – csapdákkal kapcsolatos próbadozásait tehát +2-vel teszi (nem +4-gyel). Ha viszont a Vándor felhasznál egy kisebb erejű bűbájós holmit (+1 bónusz), valamint a Szkalid bajtársa is segíti őt a csapdaállításban az Inspiráló Dal révén (+2 bónusz), úgy a varázslatos forrásokból fakadó +3 bónusz is életbe lép, így a Vándor ekkor már összesen +5-tel dobja a jártasságpróbát csapdaállításkor – kis szerencsével ezt a csapdát már csak az veszi észre, aki beleesett. Mindezeket túl az adott körülményekből, környezeti viszonyokból fakadó további helyzetmódosítók alkalmazása mindig a Mesélő megítélésére van bízva.



MENTŐDOBÁSOK

Mentődobás: [2d10 + Mentődobás értéke] vs. NF

A mentődobások olyan próbadozások, amelyek veszedelmes helyzetek és varázslatok elkerülésére, vagy hatásaik mérséklésére szolgálnak. Minden karakter három mentődobás típussal rendelkezik, ezek a **Kitartás**, a **Reflex** és az **Akarat**. Az alapérték fejlődése szintlépéssel minden mentődobás típusnál három csoportba (jó, közepes vagy rossz) sorolható, az egyes Osztályok ebben is eltérnek egymástól. A **varázslatok, varázslatszerű hatások ellen a mentődobás NF [9 + a varázshasználó szintje]**, minden más esetben a jártasságpróbáknál megadott NF szintek a mérvadóak. A mentődobás sikeres, ha eredménye eléri a NF-ot.



SZERENCSEPRÓBA

Gyakran előfordul, hogy egy esemény bekövetkezésének valószínűsége nem a karakter képességein, vagy a Játékos ötletein múlik, hanem csupán a véletlen. Ekkor a Mesélő rejtett dobást tesz 2d10-zel, majd a Játékos szintén 2d10-zel próbál az érték alá vagy fölé dobni (ő határozza meg, a dobás előtt): ha sikerül neki, úgy szerencséje van. A Mesélő nem köteles elárulni, hogy a dobás szerencsésen zárult-e vagy sem – ennél érdekesebb, ha ez csupán a jelenet kimenetelének lemesélése során válik világossá a Játékos számára.



TULAJDONSÁGPRÓBA

Tulajdonságpróba: 2d10 vs. a Tulajdonság teljes értéke

Ilyen ritka esetekben, amikor a Jártasságok, vagy mentődobások egyike sem képezné le jól az adott helyzetet,

a cselekedet sikeréről Tulajdonságpróba dönt. Pl. emlékszik-e a karakter valamely régen halott névre (Intelligencia)? Képes-e nekifutásból berontani egy zárt ajtón (Erő)? Megőrzi-e hidegvérét, vagy úrrá lesz rajta a babonáság (Bölcsesség)? Átlagosnál nagyobb kihívást jelentő próbák esetén a Tulajdonság értékét a próbadozásokkor negatív módosítók sújthatják a Mesélő belátása szerint.

A Tulajdonságpróba akkor sikeres, ha a dobás eredménye nem haladja meg a karakter a kapcsolódó Tulajdonságának értékét. **E próbadozás tehát eltér az összes többi próbadozástól, mivel itt az alacsony dobáseredmény vezet a kedvező kimenetelhez.**

Ellenpróba: hasonló elven működik, mint a jártasságpróbánál leírt ellenpróbák, ám itt a Tulajdonságok mérettetnek meg egymással – pl. az Erő két szkanderező harcos, vagy az Intelligencia, két

táblás hadi játékot játszó vezér között. Az a fél nyeri a próbát, amelyik nagyobb különbséggel dob alá a saját Tulajdonság értékének.



ÚJRADOBÁS

Sorspont elköltése vagy egyes Képességek, varázslatok lehetővé teszik egy-egy próbadozás ismétlését. Fontos, hogy egy dobás újbóli próbája **csakis egyszer kísérelhető meg**, hiába is lenne erre képes a karakter több forrásból (pl. Sorspont, varázslat, Képesség). Azaz többféle újradozás nem halmozható!

HARCÉRTÉKEK, ÉLETERŐ

KEZDEMÉNYEZŐ ÉRTÉK (KÉ)

Kezdeményezési dobás: [1d10 + Ügy. módosító]

AKÉ hivatott eldönteni a cselekvések sorrendjét egy harci kör során. Az Alap KÉ egyenlő az aktuális Ügyességbónusz értékével, de ezt egyes Osztályok, Képességek vagy varázslatok módosíthatják. Egy-egy harc jelenetben jellemzően csak az 1. harci körben van KÉ dobás, mely a későbbi körökben is meghatározza a cselekvők sorrendjét. Újabb kezdeményezési sor megállapítására csak akkor van szükség, ha a harci helyzet nagyban megváltozik (pl. a harcoló felek alatt beszakad a padló, és a pincébe zuhanva előbb fel kell tápáskodniuk), vagy maga a harc szünetel néhány körre. A KÉ értéke szintlépések során automatikusan nem emelkedik.



TÁMADÓ ÉRTÉK (TÉ)

Közelharc támadásdobás: [2d10 + Osztály bónusz + Erő módosító + Méret módosító] vs. ellenfél VÉ-je

Távolsági támadásdobás: [2d10 + Osztály bónusz + Ügy. módosító + Méret módosító] vs. ellenfél VÉ-je

ATámadó Érték (TÉ) a találat sikerét, és egyúttal a **sebzés egy részét is meghatározza**. Amennyiben a TÉ eléri az ellenfél Védekezési Értékét (VÉ), a találat sikeres, és sebzés dobható. A támadás sikerének mértéke (= Relatív Siker) hozzáadódik a sebzésdobáshoz, így egy éppen csak becsúszó csapás talán alig sebez, míg egy, az ellenfél védelmét teljesen áttörő csapás akár végzetes is lehet (ld. alább: Relatív siker).

- Osztály bónusz:** az egyes Osztályok jellemzője, mely a harcban szerzett általános tapasztalatra utal. Szintlépések alkalmával a harcban legjáratosabb Osztályok **TÉ (és VÉ) alapértéke** a „jó” oszlop szerint emelkedik (alap TÉ és VÉ = szint*1), a kevésbé harcias Osztályoké a „közepes” oszlopot követi (szint*2/3), míg a fegyverforgatásnak a legkisebb figyelmet szentelőké a „rossz” oszlopot (szint*1/2).
- Erő (Ügy.) módosító:** az Erő (Ügy.) Tulajdonság származéka.

SZINT	JÓ	KÖZEPES	ROSSZ
1.	+1	+0	+0
2.	+2	+1	+1
3.	+3	+2	+1
4.	+4	+2	+2
5.	+5	+3	+2
6.	+6	+4	+3
7.	+7	+4	+3
8.	+8	+5	+4
9.	+9	+6	+4
10.	+10	+7	+5

Alap TÉ és VÉ növekedése Tapasztalati Szintenként

- Méret módosító:** egy óriás nehezebben talál el egy nálánál kisebb célpontot, ugyanakkor meglehetősen jó célpontot nyújt neki: így például egy emberméretű („Közepes”) célpont ellen harcolva az óriást -2 TÉ és -2 VÉ sújtja (ld. az alábbi táblázatot). Míg egy rémfarkas mérete az emberével összevethető („Közepes”), egy kifejlett medve, vagy kardfogú macska mérete pedig „Nagy”, addig egy négy-öt méteres óriás már „Óriás”. A „Gigász” méretű lények szerencsés esetben csak a Szkaldok költeményeiben bukkannak fel, azokban viszont gyakorta.

MÉRET	TÉ ÉS VÉ MÓDOSÍTÓ
Gigász	-3
Óriás	-2
Nagy	-1
Közepes (ember)	0
Kicsi	+1
Apró	+2
Pöttöm	+3

Célzott támadás: ha a támadó célzott támadást kíván tenni ellenfele valamely kisebb felületére (pl. páncéllal nem védett testrészre), úgy TÉ dobását az alábbi levonásokkal teszi:



- karok vagy lábak: -2 TÉ,
- fej: -3 TÉ
- fejnél kisebb felület: -4 TÉ

Orvtámadás: jellemzően a Kalandor specialitása, mely a helyzet kihasználásából fakadó TÉ bónuszt jelent (ld. *Játékosok Könyve, Kalandor*).

Kritikus találat: minden fegyver rendelkezik egy Kritikus találati tartomány értékkel (általában 19-20, de ld. *Játékosok könyve, Fegyverek*). Ha egy TÉ dobás *módosíthatlan* értéke beleesik ebbe a tartományba, úgy **mindenképpen találat van:** a fegyver alapsebzését akkor is ki kell dobni, ha a TÉ egyébként nem érné el az ellenfél Védekezési Értékét (VÉ). Továbbá, az ilyen találat mindig kiemelkedő sebzést is jelent: a normál sebzéshez egy **extra d10-es kocka** is járul. Mivel a **kritikus találat a célpont fejét éri, így SFÉ kizárólag sisak viselése** (szörnyeknél ennek megfelelő, természetesen páncélzat) esetén vonható le a sebzésből! Nem csoda, hogy a svenkarok egy jó sisakra a páncél legfontosabb részeként tekintenek.

Kritikus hiba: dupla 1-es támadódobás esetén találat nincs, és a támadót további hátrány éri (**d6**): (**1-2**): azonnal egy extra támadást szenved el; (**3**): a következő körben nem cselekedhet; (**4**): fegyvere vagy pajzsa használhatatlanná válik; (**5**): zavarja a legközelebbi szövetségesét (mindkettejüknek *Komoly hátrány* 1 körre); (**6**): megsebzí legközelebbi szövetségesét, a sebzés a fegyver alapsebzése + kritikus találat sebzés-kocka (1d10).



RELATÍV SIKER

A **Relatív siker** mutatja meg, hogy egy találat mennyire volt sikeres. **Értékét a támadó fél TÉ és a célpont VÉ különbsége adja:** ezt fizikai támadásoknál mindig hozzá kell adni a kidobott sebzéshez, míg varázslatok esetében csakis akkor, ha erről az adott varázslat leírása külön rendelkezik.



VÉDEKEZÉSI ÉRTÉK (VÉ)

Védekezési dobás: **[1d10 + 6 (Alap VÉ) + Osztály bónusz + Ügy. módosító + Méret módosító]**

A **Védekezési Érték (VÉ)** mutatja, hogy a karakter mennyire képes védekezni a fizikai támadások ellen. A védekezés sikeres, ha a TÉ < VÉ. Fontos, hogy a viselt páncél nem a VÉ-t növeli, hanem az elszenvedett sebzés mértékét csökkenti!

Védekezési dobás (1d10): erre minden cselekvőképess, öntudatánál lévő harcoló félnek van lehetősége. A Relatív Sikerből adódóan egy alacsony védekezési dobás és egy kiemelkedően jó támadásdobás kombinációja könnyen végzetes lehet a védekező fél részére – a kiemelkedően jó támadásokat sokszor teljesen hátrítani nem is, legfeljebb mérsékelni lehet.

TÉ = VÉ: találat van, de a Relatív siker értéke nulla. *Opcionális:* a vasérc általánosan silány minősége miatt a támadó vassfegyvere 25% eséllyel eltörik, különösen tartós, nagy hidegben.

Átlag használata: (*opcionális*) csatlósok és tucatellenfelek esetén a VÉ dobás helyett javasolt annak átlagértékét (5) alkalmazni, így a harcmenet gyorsítható.

- **Alap VÉ:** értéke 6.
- **Osztály bónusz:** az egyes Osztályok jellemzője, hiszen a harcedzett veteránok nem csak a támadásban, hanem a védekezésben is gyakorlottabbá válnak idővel. (A vonatkozó táblázatot lásd fentebb, a *Támadó Érték* fejezetben).
- **Ügyesség módosító:** az Ügyesség Tulajdonság származéka. *Maximális* értékét a nehezebb, merevebb páncélok viselete korlátozza (ld. *Játékosok könyve, Páncélok*): így pl. egy vas láncinget viselő harcos Ügyességből fakadó VÉ bónusza akkor sem haladhatja meg a +1-et, ha az Ügyessége ≥ 15 .
- **Méret módosító:** minél a nagyobb méretű valaki, annál könnyebben találják el kisebb ellenfelei. Ez a módosító ember emberrel szembeni harcban nem mérvadó. (A vonatkozó táblázatot lásd fentebb, a *Támadó Érték* fejezetben).

Pajzs: VÉ bónusza csak harcra kész állapotban érvényesül, azaz pl. meglepetés esetén elveszik.



SEBZÉS ÉS PÁNCÉLOK

Sebzésdobás: **fegyver sebzése + Relatív siker – Páncél SFÉ (Sebzést Felfogó Érték)**

A **sebzésdobásra** akkor van lehetőség, ha a támadás (TÉ) eléri az ellenfél védekezését (VÉ). A sebzés mértéke a fegyver sebzés-kockájától és a támadás Relatív sikerétől függ, melybe **az Erő mód.** **nem adódik bele**, hiszen az már benne foglaltatik a Relatív sikerben!

SFÉ: a fizikai sebzéseknek való ellenállás mértékét mutatja, értéke levonandó a kidobott sebzésből. Legtöbbször páncélok viseléséből fakad (ld. *Játékosok Könyve, Páncélok*).

- Az SFÉ **nem érvényesül** mérgek, zuhanás, környezeti hatások (pl. hideg) okozta sebzés, és egyes sebző varázslatok esetében (erre az adott varázslat szövege mindig kitér).
- Egyes támadások különleges hatásokkal is járhatnak (pl. mérge, kábulat), ám ezek csak tényleges sebzés esetén (azaz min. 1 ÉP) léphetnek életbe.



ÉLETERŐPONTOK (ÉP)

Életerőpontok (ÉP): **[Állóképesség érték + Osztály bónusz + Egyéb módosítók]* Méret módosító**

Az **ÉP absztrakt mérőszám**, mely nem csupán az életerőt, hanem az általános harcképességet is jelzi: ha elfogy, a karakter összeesik és meghalhat. A 0-ra, vagy annak közelébe csökkenő ÉP már azt jelenti, hogy a karakter harcképessége végére ért: meglehet, hogy már csak támolyog, zihál, és alig képes eredményesen védeni magát, így egy következő sikeres támadás halálos sebet ejtethet rajta (azaz 0 ÉP alá kerül). Megjegyzendő, hogy az ÉP veszteség nem feltétlenül jelent komoly, vérző sebeket: a kisebb veszteségek zúzódásokat, ficamokat, kimerültséget, fagyást, általános fáradtságot is jelenthetnek, ahogy a Mesélő épp jónak látja. Általánosságban elmondható, hogy az alacsony ÉP-n bekövetkezett újabb sérülés már súlyosabb sebeket jelez, hiszen a karakter is közel jár már ereje végéhez.

- **Állóképesség:** az 1. szinten kapott ÉP a teljes Állóképesség értékkel megegyező érték. Ha az Áks. értéke a későbbiek során változik (pl. mérgezés hatására), úgy ezzel együtt a maximális ÉP is módosul. Egyes lények (pl. halálon túli kreatúrák) nem fáradnak, így Áks. értékük minden esetben legalább 20-as.
- **Osztály bónusz:** megadja, hogy az adott Osztály ÉP értéke mennyivel emelkedik szintlépéskor. $0 \geq$ Áks. mód. esetén a páros szintekre lépve nincs ÉP növekedés az adott szinten.

SZINT	JÓ	KÖZEPES	RÓSSZ
1.	Áks. teljes érték	Áks. teljes érték	Áks. teljes érték
2.	+Áks. mód.	+Áks. mód.	+Áks. mód.
3.	+1d6	+1d4	+1d3
4.	+Áks. mód.	+Áks. mód.	+Áks. mód.
5.	+1d6	+1d4	+1d3
6.	+Áks. mód.	+Áks. mód.	+Áks. mód.
7.	+1d6	+1d4	+1d3
8.	+Áks. mód.	+Áks. mód.	+Áks. mód.
9.	+1d6	+1d4	+1d3
10.	+Áks. mód.	+Áks. mód.	+Áks. mód.

- **Méret módosító:** minél nagyobb a lény, annál több ütest bír ki: az ÉP-t be kell szorozni a méretmódosítóval! A nagyméretű lények így igazán veszélyessé válnak, míg a kisebbeknek egyetlen jól irányzott csapás elég lehet.

MÉRET	ÉLETERŐ SZÓRZÓ
Gigász	*4
Óriás	*3
Nagy	*2
Közepes (ember)	*1
Kicsi	*1/2
Apró	*1/3
Pöttöm	*1/4



SÉRÜLÉSEK ÉS GYÓGYULÁS

Alacsony életerő: ha egy karakter életeréje $5 >$ ÉP értékre esik, úgy már az ereje végén jár, és *Komoly hátrány* sújtja. Ilyen állapotban a harcot tovább folytatni olyan, mint pengeélen táncot lejtetni, hiszen a következő találat már gyakran a legvégső. Egyes lények (pl. halálon túli kreatúrák, bizonyos szörnyek) a végsőkéig megőrzik teljes harcértéküket, így még az utolsókat rúgva is ugyanolyan veszedelmesek, mint erejük teljében.

Haldoklás, halál: ha egy karakter $0 \geq$ ÉP értékre esik, magatehetetlenné válik és **haldokolni kezd**. Ekkor dobni kell a *Halál mezsgyéjén* táblázat egyikén, attól függően, hogy mekkora sérülés ($1-5$ vagy $5 <$) taszította a haldoklás állapotába. A haldokló karakter ÉP-je a következő körtől kezdve **-1 ÉP/kör sebességgel csökken**, míg az **-5 küszöböt elérve meg nem hal**, vagy állapota nem stabilizálódik. A haldoklás ellen minden körben Kitartás mentődobás tehető (NF 21): a sikeres próbadozás, vagy sikeres *Gyógyítás* jártasságpróba (NF 11; teljes körös cselekedet) átmenetileg stabilizálja a haldoklót.

Rövid pihenő: ha egy összecsapást követően a sérült karakter egy fertályórán belül szusszan egyet, úgy **+1d6 ÉP-t visszanyer**. A pihenővel az erő visszatér, a kimerültség elillan, a kisebb sebek és horzsolások pedig sajgássá tompulnak. Rövid pihenő során legfeljebb annyi ÉP nyerhető vissza, amennyi a legutóbbi harcban elveszett. Ily módon regenerálódni csak annak van lehetősége, aki *ténylegesen* megsebesült a harcban – tehát régebbi sérülések, vagy nem harcban szerzett sebek (pl. zuhanás, véráldozat) esetén e rövid pihenő hatástalan, ahogyan a **haldokló ($0 \geq$ ÉP) karakteren sem segít**.

- **Méhser:** az alkohol kiváló fájdalomcsillapító, a kimerült harcost átmelegíti s talpra állítja. Ha a harcot követően a karakter benyakal legalább egy kancsó méhsert, úgy menten visszanyer **+1d3 ÉP-t**, ám **Kitartás mentődobást** (NF 16, *Részeg/semmi*). Az efféle ivászat (hasonlóan a Rövid pihenőhöz) kizárólag friss sérülések esetén, közvetlenül harcot követően hatásos – régebbi sebek gyógyulásában egy hordó méhsér ledöntése sem segít.

Gyógyulás: a természetes gyógyulás lassú folyamat. Ha a sebesült fedél alatt, melegben és ellátás mellett pihen (legalább 8 órát), úgy **1-5. szinten +2 ÉP, 6-10. szinten +3 ÉP/nap ütemben gyógyulhat**. Az embernél nagyobb méretű lényeknél a Méret módosító ezúttal is szorzóként érvényesül! Ha viszont a sérült mostohább körülmények között tartózkodik, csakis sikeres **Kitartás mentődobás** esetén gyógyulhat naponta, az alábbiak szerint:

- NF 11 – védett körülmények, zavartalan pihenés, legalább tábornőz közelsége (pl. sörházban);
- NF 16 – szabad ég alatt, legalább tábornőz közelsége, elég pihenés (pl. vadonbéli táborban);
- NF 21 – szabad ég alatt, hidegben, elég pihenés híján (pl. táborban őrködve);
- NF 26 – nem törődve a sérüléseivel, nem kímélve magát.

Kiemelkedő siker esetén (a mentődobás ≥ 5 NF) az aznapi gyógyulás mértéke lehet +1 ÉP. Továbbá, megfelelő ellátás és felszerelés esetén (sikeres *Herbalizmus* vagy *Gyógyítás* jártasságpróba) a Kitartás mentődobás NF 1-2-vel csökkenthető.

Fontos! A halálos sebek jóval lassabban gyógyulnak. $0 \geq$ ÉP esetén természetes úton legfeljebb napi +1 ÉP nyerhető vissza. Ennél gyorsabb természetes gyógyulás egészen addig nem lehetséges, míg az ÉP újra 0 fölé nem emelkedik.

Gyógyítás Jártasság alkalmazása: sikeres *Gyógyítás* jártasságpróba stabilizálja a sérültet (NF 11), ekkor az állapota magától nem romlik tovább. Ennél jelentősebb siker esetén a célpont azonnal gyógyul is (NF 16: +1 ÉP; NF 21: +2 ÉP; NF 26: +3 ÉP). Egy sérülést követően a sebesült csakis egyszer, a **legelső szakszerű ellátásakor** részesülhet a *Gyógyítás* jelentette bónuszban. Balsikerű jártasságpróba esetén a célpont -1d3 ÉP-t veszít – a kontár igyekezet sokszor inkább árt, mint használ.

Mágikus gyógyulás: Papok, Szellemsámánok és Szkdokok képesek gyógyító erejű, mágikus hatásos megidézésére, ám ritkán bűbájos tárgyakból, főzetekből is nyerhető gyógyerő. Általános szabály, hogy a mágikus gyógyulás megfogadásához **mindig szükséges a tűz közelsége**, mert e hatások a tűz melegéből nyerik az erejüket. Együttesen soha nem hathatnak egy célpontra: ilyen esetben csakis a legerősebb hatás érvényesül.

Maximális ÉP csökkenése, éhezés: ha egy karakter max. ÉP értéke lecsökken, úgy az aktuális ÉP értéke sem haladhatja meg az új küszöbértéket. Ennek leggyakoribb oka az **éhezés**: a max. ÉP értéke minden éhezéssel töltött nappal 2-vel csökken. A max. ÉP értéke csakis kiadós pihenés és bőséges étel mellet képes emelkedni +3 max. ÉP/nap ütemben.

Tulajdonságpontok visszanyerése: az átmenetileg elveszített Tulajdonságpontok kiadós pihenés esetén **Áks. mód./nap** (de min. 1) ütemben térnek vissza. A regenerációnál az Állóképesség eredeti értékéből származó módosítóval kell számolni:

tehát ha egy 16-os Állóképességgel (Áks. mód. +2) rendelkező harcos mérgezésből fakadóan 5 pontot veszít az Állóképességéből, úgy ezt ideális körülmények között 3 nap alatt heverheti ki teljesen (mivel naponta 2 pontot nyer vissza).

Halál mezsgyéjén (d10). A $0 \geq \text{ÉP}$ értékre zuhanó karakter azonnal köteles dobni az alábbi táblázatok egyikén (a végzetes sérülés mértékétől függően). Minden maradandó sérülés +5 (+) Hírnevet jelent birtokosának – nem hiába, a sagák hírneves, veterán harcosai között ritka a teljesen ép alak!

DOBÁS EREDMÉNYE	SÉRÜLÉS MÉRTÉKE: 1-5 ÉP KÖVETKEZMÉNY
1	valamit elveszítesz: szem (1-4), fül (5-8), orr (9-10)
2	komoly fejsérülés: eszméletvesztés 2d10 órára, majd erős fejfájás gyötör (<i>Zavaró hátrány</i>) 2d3 napig
3	törés, repedés: jobbik kéz (gyógyulási idő 1d4 hét)
4	törés, repedés: rosszabbik kéz (gyógyulási idő 1d4 hét)
5	törés, repedés: láb (gyógyulási idő 1d4 hét)
6	kiverik néhány fogad (-1 Karizma)
7	rút, ám látványos és maradandó sebhelyet szerzel (-1 Karizma, +5 extra Hírnév)
8-9	szerencséd van: nincs extra következmény
10	nem adod fel: talpra állsz, ideiglenesen visszakapsz +2d6 ÉP-t, amit a jelenet végén azonnal elveszítesz, és egyúttal el is ájulsz

DOBÁS EREDMÉNYE	SÉRÜLÉS MÉRTÉKE: 5 < ÉP KÖVETKEZMÉNY
1	azonnali halált halsz: látványos módon távozol az élők sorából
2	bordatörés: megerőltetett cselekvést végezve a törött bordák átszúrhatják a tüdőd (Kitartás mentődobás NF 16, halál / semmi; gyógyulási idő 1d4 hét)
3	nyomorékká válsz: elveszítet a jobbik kezed
4	nyomorékká válsz: elveszítet a rosszabbik kezed
5	maradandóan lesántulsz
6	valamit elveszítesz: szem (1-4), fül (5-8), orr (9-10)
7	rút, ám látványos és maradandó sebhelyet szerzel (-1 Karizma, +5 extra Hírnév)
8-9	szerencséd van: nincs extra következmény
10	nem adod fel: talpra állsz, ideiglenesen visszakapsz +2d6 ÉP-t, amit a jelenet végén azonnal elveszítesz, és egyúttal el is ájulsz



A HARC MENETE

MEGLEPETÉS

Ha az egyik fél sikeresen rajtaüt a másikon, akkor meglepetésre kerül sor, és az előnyben lévő fél csapattagjai egy teljes körig szabadon cselekedhetnek. A meglepett ellenfelek nem képesek hatékonyan védekezni (ld. *Állapotok: Meglepett*). De meglepetés alakulhat ki váratlan fegyverrántást követően, vagy gyorsan kibontakozó harc esetén is, ha a szemben álló felek némelyike lassan ocsúdik és lemarad az eseményekről (ezt pl. *Észlelés* jártas-ságpróba döntheti el).

A meglepetéskör: ha a harc kezdetén vannak mások előtt ocsúdó résztvevők, úgy a normál harci körök előtt egy meglepetéskör zajlik le. Az ellenfeleiket észlelő résztvevők a meglepetéskörben kezdeményezést dobnak és a KÉ sorrendjében cselekszenek, míg a többi résztvevő *meglepett* állapotúnak minősül.

Meglepett résztvevők: a készületlen harcoló felek védekezése korlátozott, ráadásul nem cselekedhetnek a meglepetéskörben (ld. *Állapotok: Meglepett*).

A következő körben már a meglepett résztvevők is rendesen dobnak kezdeményezést, és ennek sorrendjében cselekszenek. Ha nincs szó meglepetésről, ez a harci fázis teljesen kimarad.



KEZDEMÉNYEZÉS

A **kezdeményezésdobás** eredménye dönti el a harcoló felek cselekvési sorrendjét: a csatában résztvevők a KÉ szerinti csökkenő sorrendben cselekedhetnek, tehát a legnagyobb kezdeményezéssel rendelkező karakter cselekszik először. Azonos értékek esetén a nagyobb Ügy. értékkel rendelkező fél a cselekvési elsőbbség. A kezdeményezés csak akkor kerül újradobásra, ha a csatában jelentős változás következik be, vagy az átmenetileg megszakad – egyébként pedig a teljes harci jelenet idejére érvényes. Egy karakter önként lemondhat magasabb kezdeményezési értékéről és dönthet úgy, hogy a kör egy későbbi időpontjában cselekszik, de csakis valaki után – azaz más cselekedetét megszakítani így nem lehet. Ekkor a halasztó fél KÉ értéke az új értékre módosul.



CSELEKVÉS

◊ **sszecsapás** közben a harcoló felek cselekedeteit a „kör” időtartammal mérjük. Egy-egy kör időtartama az adott helyzettől függ, azaz nincs pontosan meghatározva, de általában nagyjából 5-10 mp között mozog. **Egy harci kör ideje alatt egy teljes vagy két fél kört igénylő cselekedetet hajtható végre.** Minden cselekedetet abban a körben kell befejezni, amelyikben végrehajtását elkezdték – ez alól csak olyan cselekedetek számítanak kivételnek, melyek végrehajtása több kört igényel (pl. egyes varázslatok).

Teljes kört igénylő cselekedetek: a karakter teljes figyelmét igénylő cselekedetek. Ilyen cselekvés mellett legfeljebb egy szabad cselekedetet lehet végrehajtani a körben.

Fél kört igénylő cselekedetek: egyszerűbb cselekedetek, pl. mozgás, egy kéznél lévő fegyver vagy tárgy előrántása, vagy egy támadás. Legfeljebb két ilyen típusú cselekedet hajtható végre egy körben, értelemszerűen.

Szabad cselekedetek: csupán pillanatokat igénylő cselekedetek, melyek teljes körös cselekedetek mellett is végrehajthatók. Szabad cselekedetnek minősül egy tárgy elejtése, odakiáltás egy társnak, vagy egy távolsági fegyver utántöltése. Körönként egy ilyen cselekedet végezhető, de a Mesélő ítéli meg, hogy mely akció minősül szabad cselekedetnek.



CSELEKVÉS TÍPUSOK

Bekészített cselekvés (fél kör)

A karakter köre azonnal véget ér, de egy **fél köre talonban marad**, melyet felhasználhat, míg a kezdeményezés sora újrará nem kerül. Ha a karakter által előre megnevezett feltétel teljesül (pl. a kijelölt célpont fegyverért nyúl, valaki betör az ajtón), úgy azonnal cselekedhet, KÉ-je innentől kezdve azonos lesz azével, akire reagál. A bekészített cselekvés leggyakoribb alkalmazása a kivárás – vagyis, ha a karakter az ellenséggel azonos időben akar cselekedni (pl. egy feltételezett varázslat megszakítása a cél). Hátránya, hogy amennyiben az előre meghatározott feltétel nem következik be, úgy a karakter elveszítette a cselekvési lehetőségét az adott körben.

Fegyverrántás / Tárgy elővétele (fél kör)

Egy fegyver előrántása, pajzs leakasztása hátról, fegyver cseréje, egy kezűben lévő tárgy elővétele vagy épp ital felhajtása.

Harc áttekintése (teljes kör)

Ha a karakter egy teljes kört tölt a harci helyzet felmérésével, előrébb kerülhet a kezdeményezés sorában: a következő körben már úgy kell venni, mintha maximális értéket (10) dobott volna a kezdeményezési dobásnál.

Harcból kibontakozás, menekülés és üldözés (teljes kör)

Ha a menekülő fél **közelharcból akar kibontakozni**, előbb sikeres +5-ös manővert (ld. alább) kell tennie az ellenfelei ellen. Ha egyszerre több ellenfél közül akar kitörni, úgy próbáját a legtapasztaltabb ellenfelével szemben teszi, +1 nehezítéssel minden további támadóért (azaz 2 támadónál ez egy +6-os manőver, stb.). Alternatíva: a +5-ös manőver helyett a menekülő *Atlétika* próbádobással is próbálkozhat (NF 16, nehezítés mint fentebb). Ha a manővere sikeres, úgy ebben a körben a menekülő közelharcban támadni már nem lehet – ám távolsági fegyverekkel értelemszerűen továbbra is támadhatják azok, akik még nem cselekedtek az adott körben. A következő körtől már az üldözés szabályai érvényesek.

Üldözés

Ellentétes KÉ dobásokkal lehet lejártszani. Ha a menekülő fél megnyeri a kezdeményezést (övé a legmagasabb KÉ), úgy sikerül az üldözőt leráznia és a jelenet véget ér. Ellenben minden olyan üldöző, akinek magasabb a KÉ dobása eredménye, támadhat egyet (fél körös cselekedet) a leglassabb menekülőre, esetleg megpróbálhatja azt elkapni (+5-ös manőver). Fontos: menekülőre támadást ily módon csak olyan adhat le, akinek a KÉ értéke az adott körben magasabb, mint a menekülőé. Ha az

üldözött megáll és visszatámad, úgy a menekülés megszakad, és újfent sikeres kibontakozást kell tennie a közelharcból, ha ismét menekülni akar.

Leütés (-)

Támadásnak minősülő cselekedet, mely csakis meglepetésből, és hátulról vagy félhátulról alkalmazható. Ha a célpont **min. [szint+3] ÉP-t sebződik**, akkor Kitartás mentődobást tesz (NF 16, ill. orvtámadást alkalmazó Kalandor ellen NF 21), melyet elvétele 1d6 órára elájul. A Kritikus találat leütés esetén automatikusan eszméletvesztést okoz, a sebzés mértékétől függetlenül, továbbá ilyenkor a támadó megfelezheti a kidobott sebzést, ha kívánja – egyébként viszont a sebzés nem csökkenthető. Tehát egy kiemelkedően sikeres leütési kísérlet lehet, hogy végez az áldozattal, ahelyett, hogy csupán eszméletlenségbe taszítaná. Hiába, a sebzést nem patikamérlegen mérík Heimurinn világán.

Mozgás (fél kör)

A karakter kisebb távolságot tehet ennyi idő alatt (általában kb. 5 m). Nehéz terep vagy ellenfelek csökkenthetik ezt a távolságot. Speciális esetek:

- **Dupla mozgás (teljes kör)**

Ha a karakter a körében csak mozog, úgy a megtehető távolság 2* akkora, mint egyébként (azaz kb. 10 m).

- **Rohanás (teljes kör)**

Egy karakter a sebességének 3*-osát teheti meg futva (ez kb. 15 m), viszont ekkor a pajzsát (ha van) nem használhatja védekezésre.

Pajzstörés (fél kör)

Támadással egyenértékű cselekedet, azonban itt a csapás nem az ellenfélre, hanem szándékosan annak pajzsára irányul. Ha a támadó a pajzstörési szándékát előre bejelenti, majd sikeres támadást tesz a pajzs nélküli VÉ ellen, úgy komolyan megrongálja a pajzsot, míg Kritikus találat esetén a pajzs menten széthasad. A legelterjedtebb fapajzsok esetében egy közepes pajzs 2, míg egy kis pajzs 1 sikeres pajzstörés után válik teljesen használhatatlanná. Pajzstörés csak erre alkalmas fegyverrel (pl. balták, nehéz kardok) végezhető.

Pontos támadás (fél kör)

A karakter előkészíti támadását, rést keres ellenfele védelmében, és pontosabban viszi azt be, így +1 TÉ bónuszt kap. Távolsági és közelharc fegyverrel is végrehajtható. Ostobább szörnyek, állati intelligenciájú lények általában nem használják ezt a manővert.

Rohamozás (teljes kör)

Legalább 5 m sík terep szükséges hozzá. A rohamozó fél támadását +2 TÉ bónusszal teszi; ugyanakkor, míg újra rá kerül a kezdeményezés sora, -2 VÉ illeti. Rohamozva a karakter mozgásának legfeljebb 2*-esét teheti meg egy körben (ez kb. 10 m).

Talpra állás / Hátasra ülés (fél kör)

A földre került karakter felállhat, vagy egy közelében lévő háttal állatra felpattanhat.

Támadás (fél kör)

A karakter egyetlen közelharc vagy távolsági támadást tehet.

Támadás, teljes (teljes kör)

Csak ily módon adható le 1+ támadás egy körben, feltéve, hogy a támadó egyáltalán képes rá (pl. Íjász, vagy Őrjögés hatása alatt álló Berzerker). Jellemző, hogy egynél több támadás leadására a legtöbb karakter nem képes, míg kettőnél több támadást emberek csak nagyon kivételes esetben (pl. egyes varázslatok hatására) adhatnak le egy körben. Ezzel szemben a több támadás / kör szörnyek, bestiák esetében nem olyan ritka.

Támadás, erőből (teljes kör)

A pontosság feláldozása az erőért, -1 TÉ feláldozásáért +2 sebzés jár. A TÉ levonás nem lehet magasabb a szintnél (azaz egy 2. szintű karakter esetében -2 TÉ /+4 sebzés), de legfeljebb -5/+10. A két marokra fogott, egykezes fegyverrel történő le-sújtás is ide tartozik.

Társ segítése (teljes kör)

Közelharcban, azonos ellenféllel harcolva egy társ segíthet a támadásban és védekezésben is, az ellenfél figyelmének elterelésével. Ha a segítő fél a saját támadását társa segítésére szánja, akkor a segített fél a következő támadásához +2 TÉ-t, vagy a közös ellenfél következő támadása ellen +2 VÉ-t kap (a segítő dönti el a segítségnyújtáskor). Több segítő bónuszai nem adódnak össze.

Varázslás (teljes kör vagy több kör)

Egy körben legfeljebb egy varázslatot lehet elmondani, melynek létrehozása összpontosítást igényel. Ha a mágiaforgatót ebben komolyan megzavarják (pl. közelharcban, magát védve kell varázsolnia, vagy épp sebet kap), vagy rendhagyó körülmények hátráltatják, úgy a varázslás próbadozást (ld. az adott mágiaforgató Osztály leírásánál) további +1-5 NF nehezítheti.

Védekező harc (teljes kör)

A küzdő fél a támadást feladva csakis a védekezésre összpontosít: közelharc támadások ellen +3 VÉ bónuszt, távolsági támadások ellen pedig +1 VÉ bónuszt kap, míg a következő körben újra rá nem kerül a kezdeményezés sora. A védekező fél támadni így nem tud, de varázsolni igen (ld. fentebb). A védekező harchoz mindig nagy térre van szükség, ennek hiányában a bónuszok csökkennek vagy elenyésznek.



EGYÉB HARCI MANŐVER (+5-ÖS MANŐVER)

Ebbe a kategóriába különböző harci manőverek, cselek tartoznak, melyek **lehetnek félkörösek** (pl. földre döntés, ellenfél mögé kerülés) vagy **teljes körösek** (pl. lefegyverzés, fegyverrel való visszaszorítás, harcból kibontakozás a menekülés előtt). A manőver sikerét az ellenfelek **egymással szembeállított támadásdobása dönti el**: ha a cselt kezdeményező fél támadása ≥ 5 ponttal meghaladja a védekező fél támadását, akkor a manőver sikeres. Ha viszont a védő ér el ilyen mértékű sikert, úgy a kezdeményező fél kerül hátrányba (ez a leggyakrabban azt jelenti, hogy azonnal elszenved egy extra támadást). Kellő mértékű különbség esetén a kimenetel döntetlen és a manőver eredménytelen. Egy körben legfeljebb egy manőver kezdeményezésével lehet megpróbálkozni.

Fegyvertörés (teljes kör)

Ez a csel kivételes a harci manőverek sorában, mivel a sikeres manővert követően a cselt kezdeményezőnek Erő próbadozást kell tennie – ha ez is sikeres, akkor az ellenfél fegyvere eltörik.

Fejszetrükk (teljes kör)

A támadó baltájával, fejszéjével félrevonja ellenfele pajzsát, hogy rést nyisson a védelmében. Siker esetén az ellenfél 1 körre elveszíti a pajzsa VÉ bónuszát és pajzsához kapcsolódó Képességeit. Ez a trükk leginkább egy társsal összedolgozva hatásos.



KIFÁRADÁS (OPCIONÁLIS)

←gy karakter intenzív, folyamatos közelharcot csak az **Állóképességével megegyező harci körig** képes levonások nélkül folytatni. A kimerülés értékét minden közelharccal vagy rohanással töltött kör egységesen 1-gyel emeli (vagy nehéz körülmények között, pl. mély hóban, vízben gázolva 2-vel), majd az Állóképesség értékét átlépve a **Komoly hátrány** módosítói jelentkeznek. Ha valaki egyáltalán nem harcol egy körben (a védekező harc harci cselekedetnek számít, de a varázslás nem), úgy szusszanhat egyet, és aktuális kifáradás értéke 3-mal csökken. A harcot követő pár perces pihenéssel a kimerülés értéke általában nullázódik. *Megjegyzés: a legtöbb harc vélhetően rövidebb annál, semhogy a kifáradás számottevő tényező legyen, ám elhúzódó összecsapásoknál, párbajoknál, üldözés esetén lényeges lehet. A kifáradás aktuális értékét egy d20-as kockát forgatva praktikusán és egyszerűen számon lehet tartani.*



HARCI HELYZETEK

Hátulról támadás

Hátulról támadva +2 TÉ bónusz jár a támadáshoz (a Kalandor ekkor az Orvtámadás képességét is használhatja). Több támadó és közrefogás esetén ez a bónusz egyszerre legfeljebb egy támadót illet meg.

Közelharcba lövés/dobás

Bajtársai testi épségét kockáztatja az, aki távolsági fegyverrel lő/dob olyan közelharcba, melyben társai is részt vesznek: ekkor 20% eséllyel valamelyik társát találja el (Kritikus hiba esetén automatikusan, a fegyver max. alapsebzésével). A támadó mentesülhet az iménti esélydobás alól, ha a támadását inkább -2 TÉ-vel teszi. (A Pontos lövés Képesség negálja ezt a hátrányt.)

Közelharc távolsági fegyveres ellenféllel szemben

Ha valaki közelharc fegyverrel ütéstávolságra kerül egy távolsági fegyvert (íjat, parittyát) forgató ellenfeléhez, úgy +2 TÉ bónuszt kap mindaddig, míg ellenfele nem ragad maga is közelharcra alkalmas fegyvert.

Pusztakezes harc

A pusztakezes támadó sebzése 1d2, fegyveres ellenfelét pedig +2 TÉ bónusz illeti vele szemben (ezt a Pusztakezes Harc Képesség módosítja). A svenkarok között ritka a képzett pusztakezes harcos, a legtöbben erőből és ösztönösen birkóznak és öklöznek.

Túlerő

Ha egy ellenfelet egyszerre 2< támadó fenyeget közelharcban, úgy a túlerőben lévőek mindegyike TÉ bónuszt kap: 3 támadónál ez +1 TÉ, 4 támadónál pedig +2 TÉ – ennél többen egyszerre ritkán férnek hozzá egy ellenfelhez.



ÁLLAPOTOK

A harcértékeket nagyban befolyásolja a harci helyzet és a küzdők aktuális állapota. Mivel az ilyesféle helyzetekből tengernyi különböző lehet, alább csak néhány kerül bemutatásra – minden más helyzetet javasolt a következő három állapot egyikével kezelni:

- **Zavaró hátrány:** -1 minden dobásra (sebzést, mentődobásokat kivéve).
- **Komoly hátrány:** -2 minden dobásra (sebzést, mentődobásokat kivéve).
- **Végzetes hátrány:** -3 minden dobásra (sebzést, mentődobásokat kivéve).

Az alább bemutatásra kerülő állapotok és harci helyzetek a fentiekhez képest extra kitételeket is tartalmaznak. Ha különböző forrásokból származnak, akkor ezek a hatások és módosítóik (ahogy a fentebb felsorolt általános állapotok is) általában kumulatívák.

Alacsony életerő (ÉP < 5)

Ha valaki ÉP-je 5 alá csökken, úgy **Komoly hátrány** sújtja. Üldözés és menekülés során a KÉ dobásait is -2 levonással teszi.

Fekvő

A fekvő felet **Komoly hátrány** sújtja, Kitérés Képességét (ha van) nem alkalmazhatja. Távolsági támadásokkal szemben azonban nem csökken VÉ értéke, sőt ezek ellen +2 VÉ-t kap.

Kábult

A kábult fél elveszíti a cselekvés jogát és **Komoly hátrány** sújtja. Általában 1 körig tartó hatás.

Láthatatlan

A láthatatlan ellenféllel harcolót a **Komoly hátrány** sújtja, és Kitérés Képességét (ha van) sem alkalmazhatja.

Meglepett

A meglepett fél elveszíti az Ügy. mód. és a pajzs jelentette VÉ bónuszt, és Kitérés Képességét (ha van) sem alkalmazhatja. Általában nem cselekedhet a meglepetés körében.

Rémült

A rémült felet **Komoly hátrány** sújtja, és mindent megtesz, hogy a félelem forrásától a legjobb képességei szerint minél messzebb kerüljön. Ha erre nem képes, akkor harcolhat. Varázslással kizárólag sikeres Akarat mentődobás (NF 16) után próbálkozhat (ez extra próbadozás a varázsláspróba előtt).

Részeg

A részeg felet a **Komoly hátrány** sújtja. Int.és Bö. próbáit -5 levonással dobja, ám a részegség idejére +1d4 ÉP-t nyer. A részeg személy általában fokozottan ingerelhető: ha számára nem tetőző dolgoknak szem- vagy fültanúja, Akarat mentődobásra kötelezhető (NF 11-16), hogy bedühödik-e.

Rosszullét

A rosszulléttel küszködő személyt a **Komoly hátrány** sújtja. Varázslással kizárólag sikeres Akarat mentődobás (NF 16) után próbálkozhat (ez extra próbadozás a varázsláspróba előtt).

Vakság

A megvakult felet **Végzetes hátrány** sújtja, és Kitérés Képességét (ha van) sem alkalmazhatja. A kezdeményezési sorrendben automatikusan az utolsó helyre kerül.

KIEGÉSZÍTŐ SZABÁLYOK

BÁTORSÁG

Noha a karakterek bátorságát, félelemmel, pánikkal szembeni edzettségét nem méri külön szám, a játék során mégis gyakran adódhatnak olyan helyzetek, melyek próbára teszik a lelkiert. Ugyan a karakterek rátermett alakok, akik nem ijednek meg a saját árnyékuktól, mégis érdemes észben tartani, hogy Heimurinn embernépei nagyon babonások: a természet jelenségeiben, az ismeretlenben gyakorta ómeneket, intelmeket látnak. Az efféle „ismereteket és bölcsességeket” sokszor pusztán a szájhagyomány táplálja (bővebben lásd a *Heimurinn világa* könyvben), ám a megkövesedett szokásokon felülemelkedni kevesek és csak nehezen hajlandók. Ha a bátorság megmérettetésére kerülne sor, úgy irányadóként az szolgáljon, hogy a közönséges helyzetekben (pl. babonások lerázása) **Bölcsességpróba** teendő, míg ha a félelmet varázslat, természetfeletti hatás szítja, úgy attól szabadulni sikeres **Akarat mentődobással** lehet (NF: varázslattól függő).



CSATLÓSOK ÉS MORÁL

Asaga folyamán a karakterek csatlósokra, követőkre, szövetségessékre tehetnek szert, különösen, ha Hírnevük jól cseng az adott vidéken. A csatlósok annak a karakternek a parancsait követik, aki a fizetésüket adja – a leggyakrabban ez a csapat vezére. **Heti zsoldjuk** a felszerelésüktől és szintjüktől függ, amit a vezér Hírneve valamelyest módosíthat. Iránymutatóul a heti zsold / fő: 1 +2 ep/szint (így pl. egy 1. szintű csatlósé 3 ep, egy 2. szintűé 5 ep, stb., de különleges tudással rendelkező követők, pl. godiké vagy szkaldoké ennél több is lehet) – erre rájön még az ellátmány.



MORÁL

A csatlósok **Morál értéke** mutatja meg, az adott követő mennyire kitartó a csapat ügye mellett: míg a magas érték a bátor, elkötelezett alakoké, addig az alacsony pontszám a gyáva, kiábrándult, elégedetlenkedő vagy épp megvesztegethető csatlósok jellemzője. Ha a csapat szerencséje apadni kezd, úgy a csatlósok kezdeti lelkesedése lassacskán vonakodásba, elégedetlenségbe, sőt, akár ellenszegülésbe is torkollhat – ez idővel akár oda is vezethet, hogy a csatlós elhagyja vagy elárulja korábbi bajtársait. Lényeges, hogy a Morál értéke, és így a csatlósok bátorsága sokkal gyakrabban ingadozik, mint a karaktereké. Az újonnan belépő csatlósok **alap Morál értéke** változó (8+1d4), melyhez hozzájárul még a vezér Karizma módosítója, valamint tovább módosítja a Hírneve, az alábbiak szerint:

- a jó Hírnev minden 15 pontja után +1 Morál,
- a rossz Hírnev minden 10 pontja után -1 Morál,
- és egyéb, a vezér Osztályából, Hátteréből, Képességéből származó módosítók (ha vannak).

A csatlósoknak **Morálpróbát (2d10 vs. Morál)** kell tenniük az alábbi helyzetekben:

- az első karakter padlót fog a csapat oldalán (0 ≥ ÉP-re kerül),
- a csapat vezére harcképtelenné válik,
- az ellenfél nyilvánvaló és jelentős létszámbeli fölényben van,
- az adott csatlós fegyverével, képességeivel nem tud érdemben ártani az ellenfelének,
- az adott csatlós különösen kockázatos feladatot kap, vagy nagyon veszélyes helyzetbe sodródik,
- az adott csatlós legalább 2 napot éheznek,
- a zsold kifizetése legalább egy hetet késik,
- egy karakter a csatlós becsületét csorbítja, megszégyeníti, jó hírét rágalmazza,
- illetve minden komolyabb helyzetben, amikor a Mesélő úgy ítéli meg.

A próbadozás sikeres, ha az eredmény ≤ a csatlós Morál értékénél. Az alacsony Morál különösen a csata hevében bosszulhatja meg magát: ilyenkor az elvett Moráldobás a csatlós menekülését, vagy megadását jelenti, míg harci helyzetben kívül ugyanez elégedetlenséget, viszályt, párharcot szülhet.

Fontos! A Morál értéke minden morálpróba után csökken 1-gyel, függetlenül a dobás eredményétől!

Ha egy csatlós Morál értéke 5-re csökken, elhagyja a csapatot. A **Morál értéke emelkedhet is**, bár ezért a csapat vezérének általában meg kell dolgoznia. Néhány irányadó ötlet:

- komolyabb jutalom, extra részesedés a zsákmányból,
- mulatság és dőzsölés,
- jelentős szerepű, és komoly veszteség nélkül aratott győzelem,
- nagyon hatásos és meggyőző szónoklat, példamutató bátorság, inspiráló tettek,
- a Hírnev jelentősebb gyarapodása.

Az itt felsoroltakon túl ideiglenesen több mágikus hatás is módosíthatja a Morálpróbát +/- irányban (különösen a Szkald esetében), ezekre az adott hatás szövege mindig kitér.



A CSATLÓSOK KEZELÉSE A JÁTÉKBAN

A csatlósok a karakterekhez képest általában alacsonyabb szintű mellékszereplők, ennek megfelelően érdemes őket leegyszerűsített "karakterlapon" nyilvántartani, és a játékosok gondjaira bízni az irányításukat és adminisztrációjukat. Egyszerűsítést jelenthet a kezelésükben, ha csak egy-két extra Képességgel és két-három jellemző Jártassággal rendelkeznek. A csatlósok a saját élelmüket viszik (így a közös felszerelésben ennek nem kell helyet szorítani), a jutalomként vagy zsoldként nekik kiosztott pénz pedig elvész a csapat számára: elisszák, felszerelésre költik, elássák, elveszítik, stb. Sok résztvevő harcban egyszerűsítheti a kezelésüket, ha az összes csatlósra egyetlen KÉ dobás eredménye érvényes, illetve a VÉ dobásuk is fixen 5 (a d10-es védekezési dobás helyett).



A VEZÉR SZEREPKÖR A CSAPATBAN

A **Heimurinn** világán játszódó történetek gyakran fosztogató csapatok, fegyvertársak, egymásra felesküdt bajtársak hányattatásairól szólnak. A svenkarok társadalmát ugyanakkor erősen áthatja a vezérelvűség, ami így a karakterek és csatlósai alkotta csapatban is megnyilvánul. Ezek a kóborló csapatok tehát nem demokratikus elvek mentén működnek, hanem jellemzően egy-egy vezéralak köré szerveződnek. Az ilyen csapatokban nincs teljes egyenlőség: a vezér (akárhogyan is jutott a posztjára) egyenlőbb a többiekénél, több jár neki a zsákmányból, a jutalomból és a hírnévből – de a felelősségből is. Számos oka lehet annak, hogy valakit vezérként követnek. Egy csapaton belül lehet szervezőerő a lojalitás, le nem rótt tartozás („tartozom az életemért”), a félelem vagy épp a bőséges jutalom ígérete; míg mások világot látni és a hírnév reményében szegődnek el híres-hírhedt alakok mellé. Egy frissen összeverődött csapatban persze koránt sem triviális, hogy ki tölti be a vezér szerepét, főleg, ha erre többen is aspirálnak. Ám egyetlen csapat sem működőképes, ha a tagjai hatan hétfelé húznak (a svenkaroktól pedig nem áll távol a konok és önérzetes viselkedés), így a vezérség kérdését érdemes hamar (legfeljebb néhány játékülés után) dűlőre vinni. A vezérré válás esélyét a fellépés, a többiek szeme láttára végrehajtott tettek, a vagyon, a hírnév, a Karizma vagy a Bölcsesség értéke is erősen befolyásolja – így vezér nem feltétlenül abból lesz, aki a legerősebb harcos. Nagyon hasonló támogatottság esetén párbaj (hasonló képességű felek között), vagy valamilyen vetélkedő is dönthet a vezér személyéről. Ritkán ugyan, de előfordul, hogy az, akit a többiek egyöntetűen vezérségre alkalmasnak tartanak és támogatnak, nem kíván vezér lenni – ám aki önként visszalép egy ilyen tisztségtől, az a rossz Hírnevet kockáztatja. Az, hogy valakinek bizalmat szavaznak a fegyvertársai, s vezérré lesz, koránt sem jelenti azt, hogy ez mindig így marad. A csapat vezére lecserélődhet, ha az illető sorozatosan rossz döntéseket hoz, a várt zsákmány rendre elmarad, a csapatot huzamosabb ideig balszerencse sújtja, vagy sorozatos és súlyos veszteségek érik. Hogy a vezérváltás békés átmenet révén

vagy erőszakos úton történik-e, azt csapata válogatja. A lényeg, hogy ily módon ez a szerepkör több Játékos között is vándorolhat, miközben mindez a kulisszák között, a játék világában is leképezésre kerül.

Néhány példa a vezérség előnyeire:

- a fontosabb szereplők általában először a vezérrel váltanak szót, őt keresik és az ő szavát tekintik mérvadónak;
- a csapatból a vezér kapja vendégségben a legjobb helyet és étket (előfordulhat, hogy a többieknek csak a melléképületekben jut szállás);
- a Hírnévből legalább 25%-kal, a zsákmányból és jutalomból legalább 30%-kal több jár neki, mint a többieknek.
- *Opcionális:* a vezér +1 Sorspontot kap, és a játékúlések végén automatikusan visszanyer egy, az adott játék során elhasznált Sorspontot. (A vezérséggel a Sorspontok maximális száma is emelkedik, és így kivételesen akár 5 fölé is mehet. Ez az extra Sorspont csakis a Szerencse módon alkalmazható, azaz Végzet elkerüléseként nem használható fel!)

A vezérség néhány hátránya:

- csapathoz (és nem egy-egy karakterhez) kötődő csatlósok zsoldját és ellátmányát a vezér pénzeli;
- a vezér osztja szét a jutalmat és zsákmányt (ez némi extra adminisztrációt ró a vezér Játékosára);
- az utazások, vállalkozások előtt bemutatott áldozatok költségét nagyobb arányban (vagy teljesen) a vezér állja;
- utazás során a vezér dönt a beiktatott vadászatról és a pihe-nőkről (ld. Utazás a vadonban fejezet);
- legalább részben felelős az emberei viselkedéséért és tetteiért – kihágások, rendbontás vagy törvénytörés esetén elvárás lehet felé, hogy „rendet tegyen” a sorai közt (legalábbis civilizált vidékeken).

Végezetül: a vezér legfontosabb funkciója, hogy ő dönt a csapaton belüli vitás helyzetekben, választ az alternatívák közül, és ő az, aki a Mesélővel közli egy-egy döntés eredményét. Ez a funkció egyúttal valamelyest lerövidíti a parttalan tervezgetéseket és ötleteléseket, és értékes időt spórol a játék során.



UTAZÁS A VADONBAN

Heimurinn világán az emberi civilizáció csupán csekély területet tudott kihalítani a vadonból; a lakott vidékek ritkák és elszórtak, így a közöttük történő utazás mindig embert próbáló, veszélyes vállalkozás. A környezeti elemek már önmagukban számtalan halálos veszélyt rejtene, ám az utazók életét még vadállatok, szörnyek, törvényen kívüliek, kóborló barbárok is fenyegetik – így nem ritka, hogy vándorok tűnnek el nyom nélkül az úttalan utakon, havasok ormán vagy a sötét fenyvesek mélyén.

Az alábbi táblázatok irányadóként szolgálnak az utazások veszélyeinek megjelenítésére, melyeket a Mesélő az útviszonyok, egyéb körülmények szerint módosíthat. Általános irányelv, hogy míg a közeli, jól ismert helyeket az emberek általában viszonylagos biztonságban képesek elérni, addig **a három napot meghaladó utazásoknál** már dobni kell a táblázaton, melyet dobást minden, utazással megkezdett újabb héttel meg kell ismételni (így pl. egy tíznapos utazásnál két dobás teendő).

Fontos! A dobás még Sorspont elköltésével sem ismételhető meg! A kapott eredmények, hatások egy része (pl. sérülések, betegségek) **az utazás végi állapotot tükrözik**, tehát azt mutatják, hogy az út összességében milyen hatással volt a vándorokra, milyen bőrben vannak érkezéskor.

Gyógyulás az utazás során: az utazás általában kimerítő vállalkozás, mely során **gyógyulásra** alig nyílik lehetőség. Ha a vándorok mégis regenerálódni kívánnak, úgy minden **gyógyulás próbadozás** (NF 16-21) **+1 nappal növeli** az utazás várható időtartamát (és ezzel együtt emeli a szükséges készletek mennyiségét is), hiszen az utazók lassabban, magukat kímélve, sok pihenővel haladnak.

Vadászat az utazás során: nem a megszokott terepen, haladás közben eredményesen és gyorsan **vadászni** szintén nehéz feladat: minden vadászat +1 nappal növeli az út hosszát, és **Tudás: vadon-túlélés** próbadozást igényel (NF 16). Sikeres próba 2d6 adag élelmet eredményez, továbbá +1-et minden érték után, mellyel a dobás eredménye a célszámot meghaladja (pl. 20-as eredmény és NF 16 esetén ez 2d6+4 adag élelem). Egyszerre több utazó is próbálkozhat vadászattal, ám ezt még a dobás előtt el kell dönteni (a csapat vezére határoz arról, hány embert küld ki vadászni): ekkor minden vadász külön-külön tehet próbadozást, ám minden

újabb vadász egységesen +2-vel növeli a célszámot (minden vadász számára).

Fontos! A csapat vezérének előre, azaz még az utazásdobás előtt meg kell határozni, hogy az út során hány próbát kívánnak tenni gyógyulással és élelemszerzéssel (ha egyáltalán), és tanácsos ennek megfelelően gondoskodnia az ellátmányról. A nehezítő körülmények és a célszámok nyíltak, így mindez az utazás előtti tervezést, esélylatolgatást és felkészülést hivatott megjeleníteni.

Néhány irányadó körülmény, mely módosíthatja az *Utazás a vadonban* dobás eredményét:

KÖRÜLMÉNYEK	MÓDOSÍTÓK
Utazók száma	1 -4 2-4 -2 6-9 +1 10≤ +2
Tapasztalt vadonjáró ¹	+3
Komolyabban sérült utazó ²	-2
Jól ismert vidék	+2
Ismeretlen vidék	-2
Terep és időjárás zordsága	-2 - +1
Áldozat bemutatása az isteneknek ³	+2
Utazás előtt elköltött Sorspont ⁴	+3

- 1 – Tapasztalt vadonjárónak számít valaki, ha a **Tudás: vadon-túlélés** jártasság értéke min. 4. Újabb tapasztalt vadonjáró(k) jelenléte ehhez legfeljebb összesen (és nem emberenként) +1-et módosítót ad.
- 2 – Komolyabban sérült valaki, ha az ÉP értékének 50%-a alatt van.
- 3 – **Tudás: vallás** jártasságpróba (NF 11), és áldozat az isteneknek (pl. utazók száma * 3 ep értékben).
- 4 – Az utazás megkezdése előtt a csapat valamely tagja elkölt 1 Sorspontot az utazás sikeréért.

A **vadonban naponta megtehető távolság** hozzávetőlegesen: gyalog 20, hátason 30 mérföld (nagyobb úton ugyanez 30, illetve 40 mérföld), hajón folyásiránnyal egyezően 30, folyásiránnyal

DOBÁS EREDMÉNYE (ÉDÍŐ)	ESEMÉNY
≤ 2	Baleset, összecsapás – 1 utazó halála
3	Baleset, összecsapás – 1-2 utazó komoly sérülése (elveszíti az akt. ÉP 1/2-ét)*
4	Összecsapás – 1-2 utazó könnyebb sérülése (elveszíti az akt. ÉP 1/3-át)*
5	Betegség – 1-2 utazó tartós rosszullete (1d4+1 napig)
6	Romlott étel vagy ivóvíz – 1 utazó rosszullete (1d3 napig)
7	Eltévedés – az utazás időtartama + 1d3 nap, és újabb dobás a táblázaton**
8	Hátas, teherhordó állapot elveszik, vagy rakomány, felszerelés sérül
9-10	Élelem megsemmisülése – minden utazó 1d3 napnyi élelmet veszít**
11-12	Emberr próbáló vidék – Kimerült állapot (<i>Zavaró hátrány</i> 1 napig)
13-16	Eseménytelen utazás
17-18	Rövidítés (az utazás időtartama a tervezett 3/4-ére csökken)
19	Nem várt zsákmány (pl. kincs, eszköz, jószág, vadász szerencse, ismeret)
20 ≤	+1 Sorspont, minden utazónak

* Már megkezdett utazás alatt természetes gyógyulás révén nem regenerálható (csak az érkezést követően).

** Ha az élelem nem tart ki az utazás végéig, a max. ÉP -2-vel csökken minden éhezéssel töltött nappal

szemben 10 mérföld. E távolságok optimális utazási körülmények esetén érvényesek! A távolságot a terep nehézsége és az időjárási körülmények befolyásolhatják (jellemzően csökkentik).



ZUHANÁS

Magasból leesni még kisebb zuhanásnál is könnyen törött végtagot, repedést vagy ficamot eredményezhet. A sebződés a 3 méteres magasságot elérve kezdődik, az alábbi táblázat szerint:

ZUHANÁS (M)	SEBZÖDÉS	ÁTLAGOSAN
3-5	1d8	4
5-7	2d8	8
7-9	3d8	12
9-12	4d8	16
12-15	5d8	20
15-17	6d8	24
17-20	7d8	28
20 <	halál / 0 Ép	-

A sebzéskockákra dobott **minden 8-as érték egy-egy törött, megrepedt végtagot** is eredményez, mely természetes úton 2d3 hét alatt gyógyul. A végtagtörést eredményező kockák számát a környezet (pl. mély víz, puha hótakaró), vagy sikeres *Atlétika* jártasságpróba csökkentheti (NF 16: -1 törés; NF 21: -2 törés; NF 26: nincs törés).



IDŐJÁRÁS

Az alábbi táblázatok a lehetséges időjárás előfordulási valószínűségét mutatják síkvidékeken és alpesi tájakon, a különböző évszakokban. **Ha egy jelenet szempontjából lényeges**, úgy a Mesélő **1d10-zel dob külön a szél, és külön a csapadék oszlopokon**, a kapott kombináció pedig hozzávetőlegesen már körvo-nalazza az aktuális időjárást.

Amennyiben a táblázaton valószínűtlen kombináció jönne ki (pl. viharos szél és köd együttesen), a dobás megismétlendő. Az időjárás változását szimulálандó a dobások naponta vagy félnapon-ta újradobhatók. Bizonyos körülmények befolyással lehetnek az időjárási módosítókra (pl. erdőségben a szél ereje csökkenhet egy kategóriával), ám erről mindig a Mesélő határoz.

Megjegyzés: a „szélcsend” és a „nincs csapadék” kategóriák változa-tos időjárási jelenségeket takarhatnak, de a közös az bennük, hogy játéktechnikai jellemzőik nincsenek.

Játéktechnikai módosítók:

Szél

- Közepes: Észlelés -1
- Erős: Észlelés -2, távolsági TÉ -1, Hidegtűrés -1
- Viharos: Észlelés -3, távolsági TÉ -2, Hidegtűrés -2

Csapadék

- Eső: Észlelés -1
- Felhőszakadás: Észlelés -2, távolsági TÉ -1
- Köd: Észlelés -3, távolsági TÉ -2
- Hóesés: Észlelés -1, távolsági TÉ -1
- Hózápor: Észlelés -2, távolsági TÉ -2, Hidegtűrés -1

NYÁR		
SZÉL	SÍKVIDÉKI	ALPESI
szélcsend	1-5	1-3
közepes	6-8	4-7
erős	9	8-9
viharos	10	10

Csapadék	SÍKVIDÉKI	ALPESI
nincs	1-5	1-5
köd	-	6
eső	6-9	7-9
felhőszakadás	10	-
hóesés	-	10

ÁTMENETI ÉVSZAKOK		
SZÉL	SÍKVIDÉKI	ALPESI
szélcsend	1-4	1-3
közepes	5-7	4-6
erős	8-9	7-8
viharos	10	9-10

Csapadék	SÍKVIDÉKI	ALPESI
nincs	1-3	1-4
köd	4	5-6
eső	5-7	5-7
felhőszakadás	8-9	8
hóesés	10	9-10

TÉL		
SZÉL	SÍKVIDÉKI	ALPESI
szélcsend	1-5	1-3
közepes	6-8	4-6
erős	9	7-8
viharos	10	9-10

Csapadék	SÍKVIDÉKI	ALPESI
nincs	1-3	1-4
köd	4	5
eső	-	-
felhőszakadás	-	-
hóesés	5-8	6-7
hózápor	9-10	8-10

A HIDEG HATÁSAI

Az időjárás viszonyosságai közül a hó és fagy keseríti meg a legjobban Heimurinn népeinek életét. A nagy hideget még egy rendesen felöltözött ember is csak korlátozott ideig bírja büntetlenül: ezt méri a **karakter Hidegtűrés értéke**, mely **Áks. mód. +3 óra** alapesetben. Ezt az időtartamot meghaladva a karaktert *Zavaró hátrány* sújtja, mely a Hidegtűrés érték kétszeresét túl lépve *Komoly hátrányra* súlyosbodik, valamint -1 ÉP (kíméletlen körülmények között -2 ÉP) további veszteséget is jelent óránként. Így pl. egy 14-es Állóképességű karakter Hidegtűrés értéke 4 óra, ami azt jelenti, hogy az 5. órába lépve már *Zavaró hátrány*, a 9. órába lépve pedig *Komoly hátrány* és óránként folyamatosan csökkenő ÉP sújtja, míg nem melegszik át újra.

- Ha valaki a **hideg miatt elveszíti a max. ÉP 1/2-ét**, úgy Kitarás mentődobást is kell tennie (NF 21), melyet elvétele maradandó sérüléssel (elfagyás, fagymarás) gazdagodik.
- A Hidegtűrés értéket zord időjárási körülmények ideiglenesen csökkenthetik (ld. fentebb, *Időjárás*). Így pl. egy hóvihar nagyon hamar a vándorok átfagyásához és sebződéséhez vezet.

Tűz közelében, egy befűtött kunyhóban vagy menedékben az átfagyott vándor hamar átmelegszik: a *Zavaró hátránytól* negyedóra, a *Komoly hátránytól* félóra alatt megszabadul, a Hidegtűrés értéke pedig egy óra múltán áll vissza a kezdeti állapotra. *Megjegyzés: Heimurinn népei hozzászoktak a hideghez, így a hidegtűréssel kapcsolatos szabályok leginkább zord körülmények esetére adnak iránymutatást, nem pedig egy átlagos nyári estére vonatkoznak. Az elemekkel való küzdelmet főleg akkor érdemes beemlíteni a játékba, ha ez a történetben vagy jelenetben lényeges szerepet játszik (pl. vadonbéli expedíciónál, vagy zord körülmények között töltött hosszú őrés során), illetve olyan esetekben, mikor a karakterek valamiért nem tudnak, vagy nem akarnak tüzet gyújtani.*



SZABÁLYOK TOVÁBBI KÖRNYEZETI ELEMEREKRE

Hóvakság

Verőfényes időben a hómezőkről, jégtáblákról tükröződő, vakító napfény tartósabb károsodást is okozhat a szemben. Ilyen körülmények között a karakter félnaponta köteles Kitarás mentőt dobni (NF 16), melyet elvétele *Zavaró hátrány* sújtja. Védett körülmények közé kerülve a hatás 1d3 óra alatt elmúlik. A szem alá felkent korom, vagy a fából, csontból készült szemvédők viselete jó szolgálatot tehet ilyen körülmények között.

Illúziók

A száraz idő, nagy hideg és szikrázó napsütés kombinációja különböző káprázatokat idézhet elő a jégfelszín és a levegő között. Noha ezek a legritkébb esetben jelentenek veszélyt a vándorokra, időnként mégis megtéveszthetik vagy megzavarhatják őket.

- **Fényudvar:** a Napot különös színű, ragyogó gyűrű övezi, melyet a levegőben lévő jégkristályok fénytörése okoz. A levegőben kisebb-nagyobb, tarka fényfoltok láthatók, melyek gyakran ugrálnak. Időnként úgy tűnhet, mintha több napkorong is lenne az égen, ami megnehezítheti az égtájak betájolását.
- **Hangok:** nagy hidegben, szélcsendben a hang szokatlanul messze terjedhet. Ilyen körülmények között a normál beszéd több száz méterre, egy kiáltás mérföldekre, míg egy üvöltés akár egy napi járóföldre is elhallatszhat.
- **Káprázat:** olyan tereptárgy képe látható, amely valójában nincs ott (pl. egy távoli fasor vagy tó). Az ilyen, hómezők

feletti káprázatok nagyon valóságosak, és a délibábokkal ellentétben soha nem remegnek.

- **Távolságtorzulás:** egy tereptárgy sokkal közelebbinek tűnhet, mint valójában. Megeshet, hogy egy kies domb látszólag csupán mérföldnyi távolságra esik, noha valójában egy napi járóföldre van.
- **Teljes fehérség:** a káprázatok legveszedelmesebbike, mivel az utazó előtt ilyenkor minden egyöntetű fehérségbe olvad össze. A kontúrok, tereptárgyak, mélység-magasság érzete és a textúrák mind elvesznek a teljes fehérségben. Ilyen körülmények között nagyon könnyű eltévedni vagy végzetes balesetet szenvedni.



TAPASZTALATI PONTOK

A karakterek fejlődését a megszerzett Tapasztalati Pontok (TP) mennyisége jelzi, melyekből eleget összegyűjtve a karakter szintet lép és fejlődik. A TP megszerzésének számos forrása lehet, ezek egyszerre erednek a karakter és a mögötte álló játékos teljesítményéből és hozzáállásából is. Alább felsorolásra kerül néhány irányelv és javaslat, melyek alapján egy-egy játékülést követően TP osztható; a *Játékosok könyvében* szereplő táblázat TP értékei (ld. *Szintlépés és fejlődés* fejezet) is ez alapján kerültek meghatározásra. Az itt megfogalmazott javaslatok a TP-t nem mechanikusan és nem is patikamérleglen mérik, így a TP osztás mindenképpen igényel némi Mesélői mérlegelést – ezt próbáltam megkönnyíteni kicsit a magyarázatokkal. Fontos azonban, hogy a TP osztásnak nincsenek köbe vésett szabályai, így teljesen „helyén való” az is, ha a Mesélő a történet egy-egy fejezetének lezárulásakor, vagy egy mérföldkő elérésekor egyszerűen csak jelzi a Játékosainak, hogy karaktereik szintet léptek.

Játékoshoz köthető:

- Jelenlét: 1 TP
- Jegyzetek, krónika: 1-2 TP
- Ötletek, nyomozás: 0-4 TP
- Szerepjáték: 1-3 TP

Karakterhez köthető:

- Felfedezés: 0-2 TP
- Harc: 0-5 TP
- Jártasság, varázslás alkalmazása (harcon kívül): 0-2 TP
- Pénzköltés: 0-4 TP

Extrák:

- Egyéni cél: szint*5 TP
- Kiemelt jelentőségű harc: 5 TP
- Mérföldkő: 5 TP
- Fejezetzárás: 10 TP
- Felzárkózás: speciális.

A javasolt értékek intervallumok, melyek egyúttal az adott kategóriában elérhető maximumot is jelzik. Így például hiába költené el a karakter a teljes vagyonát vagy bonyolódna számos harcjelnetbe, az egy játékülésen ezért megszerzett TP mennyisége akkor sem haladja meg a javasolt maximumot.

Jelenlét: a Játékos részt vesz az adott játékülésen.

Jegyzetek, krónika: a Játékos jegyzeteket készít a történetesekről, és ezeket megosztja a többiekkel. Ez nagyban megkönnyíti a történet fonalának felvételét, és régebbi események visszakeresését, különösen kampányok során.

Ötletek, nyomozás: tágan értelmezhető kategória. Ide tartozik például egy rejtély, talány megfejtése, a történet háttérének (mozaik darabkáinak) összerakása, egy frappáns játékos ötlet valamely helyzet megoldására, kreatív interakció a játékbeli világ környezetével, stb. Ez a TP forrás sok esetben nem igényli a karakter speciális képességeit vagy próbadobásokat, inkább a Játékos leleményességét jutalmazza.

Szerepjáték: a leginkább szubjektív kategória. Jellemzően olyan dolgok tartoznak ide, melyek nem viszik előbbre magát a történetet, nem segítik egy akadály leküzdését, ellenben növelik a beleélést és az immerziót a játék során. A Játékos mekkora beleéléssel alakítja a karakterét? Mennyire gondolkodik és cselekszik a karaktere fejével (ami a karaktert irányító Játékos optimális döntésének ellentmondó helyzetet is eredményezhet)? Kezdeményez vagy részt vesz-e a hangulatteremtésben, a karakterek közötti interakciókban?

Felfedezés: a karakter új helyszínt, titkot fedez fel vagy új, fontos szereplővel lép interakcióba.

Harc: 1-5 TP, attól függően, hogy az adott harcjelenet mekkora kihívást jelent a karakternek vagy a csapat egészének, mekkora erőfeszítések árán sikerül diadalmaskodni (vagy elmenekülni). A harcért kapott TP mennyisége nem feleltethető meg szigorúan az ellenfél számának és erejének, bár összefüggésben van azzal. Egy közönséges farkasfalka például könnyű és egészen halálos kihívást is adhat, attól függően, hogy a csapat milyen körülmények között száll szembe velük. Több harcjelenetért kapható TP összeadódik egy játékülés során, bár az ilyen viszonylag ritka.

Jártasság, varázslás: Jártasságok vagy varázslatok frappáns, releváns vagy fontos alkalmazása harcon kívüli helyzetekben. A rutinszerű próbadobások nem tartoznak ide, de az olyan esetek igen, melyek nagyban változtattak a szituáció vagy a történet kimenetelén.

Pénzköltés: a karakter hasznos vagy haszontalan dolgokra költi a vagyonát (10 ep/1 TP). A saját felszerelésre költött pénz nem számít ide, ám a dorbézolás, a csatlósokra (zsold, ellátmány, Morál fokozása) vagy az expedícióra (áldozatbemutató, máhások, ellátmány) elköltött vagyon igen.

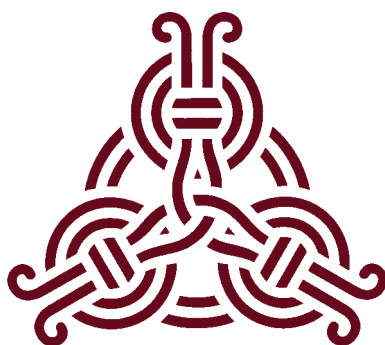
Egyéni cél: a karakternek sikerül valamilyen előre kitűzött, nehezen elérhető egyéni cél teljesítése. Fontos, hogy az ilyen cél teljesítéséhez mindig rögzös út vezet. Egy karakternek jellemzően egy, legfeljebb kettő ilyen életcélja van, melyet gyakran már a karakter megalkotásakor megfogalmaz.

Kiemelt jelentőségű harc: „bossfight”, azaz a történet szempontjából fontos vagy kiemelkedően erős ellenfél legyőzése (a harcért adandó TP-n felül).

Mérföldkő: a történet szempontjából fontos esemény vagy cél bekövetkezése. Lehet például egy stratégiai pont megszerzése, egy különleges helyszín elérése és felderítése, az események mozgásba lendítése, szövetség megkötése vagy felrúgása, rivális csapat kiiktatása, stb. Főleg hosszabb történetek, kampányok esetén játszik szerepet, de alcélok rövidebb kalandok során is meghatározhatók.

Fejezetzárás: egy-egy önálló kaland vége, kampány esetén egy nagyobb fejezet lezárása.

Felzárkózás: ha a csapatban vannak később belépő, alacsonyabb szinten induló karakterek, úgy lehet cél az, hogy ezek kicsit gyorsabban tudjanak felzárkózni a többi (régebbi) karakter erőszintjéhez. A narratív magyarázat az, hogy tapasztalt alakok társaságában kalandozva lépten-nyomon mindenféle hasznos trükk vagy tudás leshető el. A felzárkózás kiszámítása: a legmagasabb szintű játékos karakter szintjétől vett különbség * 2 TP. Így, ha egy 4. szintű karakter csatlakozik egy 6. szintű csapathoz, akkor játékülésenként +4 TP-vel gazdagodik.





MÁGIA



ÁLTALÁNOS SZABÁLYOK

Varázslatokkal történő támadás: egyes varázslatok célba juttatása sikeres támadást igényel, erre az adott varázslat szövege mindig kitér. Mivel ilyenkor már a legkisebb érintés is elegendő a hatás közvetítéséhez, a normál fegyveres harccal ellentétben ekkor a **mágiaforgató szint*1 támadásbónusszal támad** a célpont VÉ-je ellen.

Varázslatokkal történő támadásdobás:

[2d10 + szint*1 + Int. módosító] vs. ellenfél VÉ-je

Varázslatokkal szembeni védekezés: az ártalmas varázslatok egy része ellen van mentődobás, mely siker esetén mérsékli vagy negálja a varázslat hatását. Ha a szöveg nem jelöli másként, úgy a sikeres mentődobás teljesen kivédi a hatást. További általános szabály, hogy ha egy varázslattal támadódobást kell tenni, akkor mentődobás már nincsen ellene (ellenkező esetben erre a varázslat szövege kitér). A varázslatok elleni **mentődobás nehézsége (NF): [9 + a varázshasználó szintje]**.

Varázslatok sebzése: a sebzéskockával rendelkező varázslatoknál érvényes a **robbanó kocka szabály**. Ha bármelyik sebzéskockán a maximális érték kerül kidobásra (pl. d4-en a 4-es), úgy azzal a kockával újra lehet dobni, egészen addig, amíg a kocka a maximumát adja – a sebzés pedig halmozódik. Az ilyen varázslatok sebzéskódja mögött minden esetben a „(!)” **jelölés emlékeztet** a robbanó kocka szabályra.

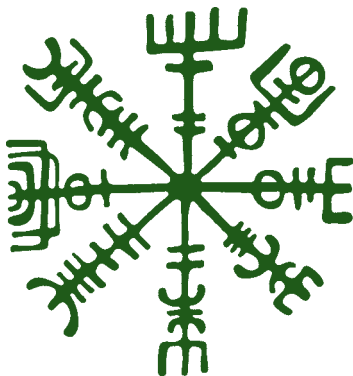
A támadódobást igénylő varázslatoknál a Relatív siker általában nem adódik bele a sebzésbe, ellenkező esetben erre a varázslat szövege kitér (pl. Pap: Asator kövei; Szellemsámán: Szilánk).

Varázslási idő: a legtöbb varázslat létrehozási ideje 1 teljes kör, így ez a varázslatok leírásánál nincs is feltüntetve. A rendhagyó esetekre a varázslat szövege minden esetben kitér.

Varázslatok hatásai: ha a varázslat szövegében a varázslat hatóideje, célpontjainak száma vagy a hatás szinttől függő (pl. szint+2 célpont, vagy 1 kör/szint hatóidő), úgy mindig a varázslat alkalmazójának szintje mérvadó (nem pedig a célponté).

- **Gyógyító varázslatok:** Heimurinn fagyos, barátságtalan világán a gyógyító hatású varázslatok ritkák és alacsony hatásfokúak. Ráadásul kizárólag tűz közelében elmondva fogannak meg, mivel a tűz melegéből nyerik az erejüket. Erre az általános szabályra a gyógyító típusú varázslatok leírása is emlékeztet. A gyógyító hatásokból (származzanak bár tárgyból, vagy különféle varázslatokból) mindig csak egy – a legerősebb hatású – lehet működésben egy célponton.
- **Hatások halmozódása:** azonos varázslatból (pl. két Harci Áldásból), vagy két egyforma bűbajos tárgyból fakadó hatások nem halmozódnak egy célponton, még akkor sem, ha több forrásból fakadnak. Ilyen esetben mindig csak a legerősebb pozitív, vagy negatív hatás lép érvénybe. Hogy bűbajos holmik esetén mi számít azonosnak, azt a Mesélő hivatott eldönteni. Ha viszont a hatások különböző varázslatokból fakadnak, pl. a csapatot egyidejűleg egy Szkald (Győzelmi Dal: +1 TÉ) és egy Pap bajtárs (Harci Áldás: +1 TÉ) is segíti, úgy a halmozódásnak nincs akadálya. A mágia és a bűbajos holmik ritkasága miatt azonban az ilyen esetek általában nem gyakoriak.

Komponens: a varázslatoknál feltüntetett komponensek olyan tárgyak, melyek egy-egy istenhez kötődő szimbólumok, vagy a hi-edelmek szerint erősen kapcsolódnak egy természeti vagy természetfeletti jelenséghez. A komponensek gyakran elengedhetetlen kellékei a kívánt hatás létrejöttének (ilyenkor az adott varázslatnál felsorolt összes komponensre szükség van), míg máskor csupán a varázslat hatását, hatóidejét, távolságát fokozzák (ezt az „opcionális” jelző jelöli). Közös vonásuk azonban, hogy a **varázslat elmondásával hasznavehetetlenné válnak vagy elenyésznek**. Ez alól kivételt csak a papi karpánt és a Szellemsámán hangszere képez. Egyetlen forrásból jellemzően csak 1-2 adag komponens nyerhető ki (erről a Mesélő rendelkezik), még akkor is, ha az adott anyag mennyisége elvileg többet tenne lehetővé – a varázshasználó mindig a tökéletes komponenseket keresi. A tárgyi kellékek mellett egyes varázslatok az alkalmazó vérére is megkövetelhetik (főleg a Papok esetében), erre a szöveg mindig kitér.



PAPI VARÁZSLATOK

Varázslás: a Papok fohásza általában szóbeli komponenst igényelnek (a kivételekre az adott varázslat leírása kitér), ezek szövegét rövid énekek, versek adják. Általános varázslataik jellemzően a morált, fizikumot, szerencsét vagy a harci kedvet befolyásolják, és csak ritkán járnak látványos hatásokkal. A varázslatok megidézésének sikeréről **varázslás próbadobás** dönt, ami egy speciális *Tudás: vallás* jártasságpróba, azzal a különbséggel, hogy a dobásnál a pap az Böl. módosítóját is használhatja (az Int. helyett), ha az kedvezőbb. A **varázslás próbadobás nehézsége** a megidézett fohász erejétől (szintjétől) függ: **I. szint – NF 11, II szint – NF 16, III. szint – NF 21.** Sikeres próbadobás esetén a fohász létrejön, míg kudarc esetén semmilyen hatás nincs, ám az elmondható fohászok száma eggyel csökken. **Véráldozat** révén a fohász megidézése próbadobás nélkül is sikeres (az áldozat a fohász szintjével egyező ÉP, a Pap vére). A Papok a III. szintű fohászaikat kizárólag papi karpántjuk birtokában képesek megidézni.

Varázsserejük visszanyerése áldozatbemutatással történik (legalább szint*2 ep értékben, fertályórás ceremónia), és a varázshatalom legfeljebb szint*1 napig áll a Pap rendelkezésére (lásd még a *Játékosok könyvében*, a Pap leírásánál).

Ismert fohászok: a Papok általában az adott szinten elérhető fohászok teljes listájához hozzáférnek. Ez alól a különböző kampányokban vagy karaktereknél esetenként adódhatnak kivételek, így az ismert fohászok listáját a Mesélővel egyetértésben érdemes összeállítani karakteralkotásnál. Az általános papi varázslatok listáján túl minden Pap hozzáférhet még a választott patrónusa egyedi varázslataihoz is, mely révén egyedibb varázshatalmú, patrónusukat jobban tükröző Papok hozhatók létre. Elképzelhető, hogy az általános vagy az egyedi fohászok némelyikét a Papok csak vándorlásaik során tanulják meg, vagy épp istenüktől kapott jutalomként kerülnek birtokukba.

PAPI FOHÁSZOK LISTÁJA

I. SZINT

Bőség	bőséges hozam egy földdarabon (gonosz papoknál ellentétes hatás)
Cailleach Árnyéka	az elszenvedett sérülések súlyosbodnak a harcban (+1/seb, 6. szinttől +2/seb)
Egy a Sorsunk!	a Pap egy bajtársa TÉ vagy VÉ dobását használhatja fel a sajátja helyett
Ellenállás	a célpont +2-t kap minden mentődobására 10 körig
Éltető Erő*	a célpont ideiglenes életerőt nyer (1d6+1 ÉP/2 szint), haldokló célponton eredménytelen
Fegyveráldás	mágikussá teszi a fegyvereket; óriások, trollok és uthgardtok ellen különösen hatásos
Félelem Elűzése	félelem megszüntetése és félelemmel szembeni ellenállás fokozása (+3 vs. félelem)
Folyadék Szentelése	megszentel egy adag folyadékot, mely gonosz lényeket sebezhet
Frige Áldása	hosszan tartó jószerencse és áldás egy közösségben
Halotti Máglya	halottak elhamvasztása, akár zord időjárás közepette is
Harci Áldás	+1 TÉ, +1 mentődobás és +2 Morál a Pap közelében harcoló szövetségeseknek
Jelek Olvasása	a Pap képes megérteni más nyelven írt szövegeket és feliratokat
Kerunosz Újjászületése*	+3 ÉP gyógyítás és stabilizálás, majd 3 napig fokozott regeneráció (a Pap kimerül: <i>Zavaró hátrány</i> /semmi)
Killane Pajzsa	egy random szövetséges (vagy a Pap maga) +2 SFÉ-t nyer
Közbenjárás*	egy holt lélek elkalauzolása a kiválasztott túlvilági birodalomba
Méreg Érzékelése*	érzékelési és azonosíthatja a közelben lévő mérgeket
Nem Kívánt Figyelem	<i>Zavaró hátrány</i> és -1 a Morál próbákra a célpontoknak (csak értelmes lények ellen hatásos)
Szelek és Fellegek*	az uralkodó időjárás enyhítése vagy fokozása
Tyr Oltalma*	+1 VÉ (6. szinttől +2) egy célpontnak, és további +2 VÉ varázslatok ellen; nem menekülhet a harcból
Temetési Áldás	megvédelmezi egy sírhelyet vagy holttestet a zavarástól
Újult Erővel	a célpont nem fárad és negál egy fennálló <i>Zavaró</i> vagy <i>Komoly hátrányt</i>
Utolsó Vérig	talpra állít egy haldokló vagy sérült (5 ≥ ÉP) szövetségest, hátrány negálása és +2 sebzés, de a célpont nem menekülhet a harcból

II. SZINT

Asator Ereje	+1d4+1 Erő egy célpontnak (1 kör/szint vagy 10 kör/szint)
Asator Pörölye*	pörölyszerű erőcsapás 20 m-ig, élettelen akadályok vagy pajzs szétzúzására
Branven Bája	+1d4+1 Karizma egy célpontnak (1 kör/szint vagy 10 kör/szint)
Gyógyítás*	1+ szint/1 ÉP gyógyítás, ám a célpont elájulhat (a Pap kimerül: <i>Komoly</i> / <i>Zavaró hátrány</i>)
Haladék	méreg és betegség hatásainak ideiglenes felfüggesztése (legfeljebb 1* ismételhető)

Hírnök	távolban is hallható suttogás; kétirányú kommunikáció lehetséges
Hönir Bölcsessége	+1d4+1 Bölcsesség egy célpontnak (1 kör/szint vagy 10 kör/szint)
Kerunosz Éltető Ereje	+1d4+1 Állóképesség egy célpontnak (1 kör/szint vagy 10 kör/szint)
Killane Fürgesége	+1d4+1 Ügyesség egy célpontnak (1 kör/szint vagy 10 kör/szint)
Killane Mosolya*	a Pap 3 szint/1 dobását megismételheti egyszer és választhat a kapott eredmények közül
Meg Vagyon Írva!	a célpont egy előre kijelölt dobástípusa következő dobásához +5-öt kap
Nem Jó Nap a Halálra!	a célpont következő sebződése minimális (a sebzéskockák 1-es értéket adnak)
Parancs	a célpont teljesít egy egyszavas szóbeli parancsot (1 kör)
Újabb Esély	a célpont(ok) azonnal és soron kívül leadhat(nak) egy extra támadást
Varáztörés	megszünteti a területen működő varázslatokat; átkok és varázstárgyak ellen hatástalan
Varjak lakomája*	+2 Kritikus találati esély a Pap közelében hadakozó szövetségeseeknek
Wurir Fondorlatossága	+1d4+1 Intelligencia egy célpontnak (1 kör/szint vagy 10 kör/szint)

III. SZINT

Átok Észlelése*	érezkeli az átkot egy személyen, tárgyon vagy területen; a Pap megismerheti az átok erejét és természetét
Átoktörés*	a Pap sikeres próbadozással megtörhet egy átkot, ám maga is átkozottá válhat
Csontdermesztés*	a célpont 3d6(!)+Böl. mód ÉP-t sérül, elveszíti az Ügy. VÉ bónuszát, sebessége feleződik, Reflex mentői sikertelenek
Frige Enyhet Hozó Keze*	negálja a betegséget, mérgezést, ideiglenes Tulajdonság veszteséget (a célpont 1d3 napra álomba zuhan)
Győzelmi Lándzsa*	a hadakozó szövetségeket segíti (+2 Kritikus találati esély, extra támadás, Invokáció), ha a Pap sikeresen veti el az előkészített lándzsát; legalább 10 fős ütközetben hatásos
Harci Lobogó*	+2 TÉ, sebzés és Morál (Asator) vagy +2 VÉ, mentődobás és Morál (Tyr) a Pap körül harcolóknak
Hármas Csapás*	a Pap +2/+3/+4 TÉ bónuszt kap (körönként emelkedik), és a 3. körben leadhat +1 extra támadást is
Holtak Pere*	a Pap szót érthet egy épületet kísértő holtakkal vagy szellemekkel, azok (ha ellenségesek) átmenetileg nem támadják őt
Hönir Köpönyege*	+3 bónusz varázslatokkal és mágikus hatásokkal szemben, bajtársaknak is (ha vérüket áldozzák)
Megújulás*	a Pap a saját vérét áldozva gyógyíthat a körülötte harcoló szövetségesein (1d8+Böl. mód. ÉP)
Sorsfonál*	a célpontok Sorspontot nyerhetnek vissza (vagy veszíthetnek), átmenetileg a max. fölé is emelkedve
Szipoly*	a Pap 2d4 pontot lop a célpont egy random fizikai Tulajdonságából, a felét megkapja
Vasborda*	+3 SFÉ egy célpontnak fegyverek ellen, ám mágikus hatások sebzése kockánként +1-gyel nő
Villám Szólitása*	10+2 szint/1d10(!) sebzést okozó villám az égből, mely magától is lecsaphat (a Pap kimerül: <i>Komoly/Zavaró</i> hátrány)

* – A fohász kötelező komponenszt igényel.

A III. szintű fohásaikat a Papok kizárólag a a papi karpántjuk birtokában képesek megidézni



ÁLTALÁNOS FOHÁSOK

I. SZINT

Bőség

E fohász megnöveli egy földdarab terméshozamát vagy a jószág éves szaporulatát. A rítust a kedvezményezettek részéről az isteneknek tett felajánlás és a Papnak szánt valamilyen jutalom kíséri. Gonosz jellemű Papok ellentétes hatással is megidézhetik a fohászt, ám ehhez szükségük van egy rúnákkal faragott átokpálcára (niðstāng) is, és ekkor a hatás átoknak minősül.

Komponens: tavalyról maradt termés és méhser; **(opcionális)** rúnákkal faragott átokpálcára (niðstāng)

Hatótáv: érintés

Hatóidő: egy tavasz és nyár

Célpont: hektár/szint (földterület esetén), vagy 5 jószág/szint (állatok esetén)

Mentődobás: –

Varázslási idő: 10 perc

Cailleach Árnyéka

A Pap ezzel a Fátylas Úrnőhöz intézett fohással az elmúlt hozza közelebb egy arasszal ellenfeleihez. A kiszemelt célpontokon borzongató árnyék suhan át, mintha a Fénytelen Birodalom kapuja tárult volna szélesebbre előttük. A célpontok minden sebződéséhez +1 ÉP további veszteség járul, mely 6. szinttől kezdve +2 lesz kapott sebenként. Az extra sérülés csak akkor érvényesül, ha az eredeti sebzés min. 1 ÉP lenne. A fohász kizárólag élő célpontokon fogan meg.

Komponens (opcionális): agg ember vagy állat fogát felhasználva, foganként 1 célpontért a Papnak nem kell ÉP-t áldoznia

Hatótáv: 20 m

Hatóidő: szint+1 kör

Célpont: 1 lény, vagy legfeljebb 1 lény/szint, ha a Pap minden további célpontért 1-1 saját ÉP-t áldoz

Mentődobás: Akarat

Egy a Sorsunk!

A Pap Killane-hez intéz fohászt, és egy társa szerencséjébe helyezi bizodalját. A hatóidőn belül egy bajtársa által tett TÉ, VÉ vagy mentődobások közül a Pap egy alkalommal bármikor kiválaszthat egyet, hogy aztán a soron következő ugyanilyen típusú, saját dobásánál automatikusan felhasználja annak eredményét (ekkor nem tesz saját dobást). Ha a dobás eredményét nem használja fel az összecsapás végéig, a hatás szertefoszlik.

Komponens (opcionális): csutkababát felhasználva a Pap a választott eredményt saját maga helyett egy ellenfele következő dobására is alkalmazhatja

Hatótáv: 20 m

Hatóidő: a harc végéig, egyszeri

Célpont: önmaga és 1 szövetséges

Mentődobás: Akarat (ellenfélén alkalmazva)

Ellenállás

E Hönirhez szóló néma fohászból a célpont belső erőt merít, s rövid ideig oltalmazó erő óvja. A hatóidő alatt +2 bónuszt kap minden mentődobására.

Komponens: –

Hatótáv: 20 m

Hatóidő: 10 kör

Célpont: 1 lény

Mentődobás: –

Éltető Erő

A fohász hatására a tűz kialszik, és az Erdők Szarvas Ura a természetet átható életerőből csepegtet egy keveset a halandókba. A célpont időleges életerőt nyer: ez +1d6 +1 ÉP/2 szint. Az életerő ily módon átmenetileg a maximális ÉP értéke fölé is emelkedhet. Lényeges, hogy a varázslat nem gyógyít be sebe-

ket és a haldoklás állapotából sem hoz vissza senkit. Sérülés esetén ez az extra ÉP veszik el először; egyébként viszont a hatóidő lejártával elenyészik. A varázslat semmilyen más, ideiglenes ÉP-t biztosító mágikus hatással nem ötvözhető.

Komponens: legalább fáklyányi tűz; **(opcionális)** egy korty méhsert felhasználva +1d3 ÉP

Hatótáv: érintés

Hatóidő: 1 perc/szint

Célpont: 1 lény

Mentődobás: –

Fegyveráldás

Az áldott fegyver harcban közönséges módon nem törik el, és képes megsebezni a legtöbb természetfeletti lényt is, amit közönséges fegyver nem fogna. Óriások, trollok és uthgardtok *természetes* SFÉ-je feleződik az áldott fegyver sebzése ellen (ez páncéljaikra igen, ám varázslat jelentette védelmükre nem vonatkozik).

Komponens (opcionális): Gofannon szimbólumával vésett fenőkövet felhasználva a hatóidő 1 óra/szint

Hatótáv: érintés

Hatóidő: 1 perc/szint

Célpont: 1 fegyver vagy lövedék/szint

Mentődobás: –

Félelem Elűzése

A Pap Tyrhez intéz egy röpke fohászt, majd két kezével a levegőbe markolva szimbolikusan eltépi a célpontokat gúzsba kötő félelmet: a célpontokon uralkodó félelem menten elillan, és +3 jár minden félelem elleni mentődobásukhoz.

Komponens (opcionális): ha a Pap egy kürtöt is megszólaltat, úgy a bónusz +5

Hatótáv: 20 m

Hatóidő: 2 perc/szint

Célpont: 1+1 lény/2 szint

Mentődobás: –

Folyadék Szentelése

A Pap természetes folyadékot szent erővel ruház fel, mely egyes túlvilági lények (pl. élőholtak, testetlen árnyak) megsebzésére alkalmas lehet, illetve több varázslat kellékeként is szolgál. A szentelt folyadék összesen legfeljebb 2d6(!) ÉP-t sebezhet (több célpontnál e sebzés egyenlően oszlik meg közöttük).

Komponens: –

Hatótáv: érintés

Hatóidő: végleges

Célpont: legfeljebb egy tálnyi vagy szarunyi folyadék

Mentődobás: –

Varázslási idő: 3 kör

Frige Áldása

A fohászt követően a Pap egy méhserral teli tülköt kínál körbe, s aki ebből kortyol, egészségesebbé és ellenállóbbá válik: a gyógyulásra, és a betegségek, mérgek elleni tett Kitartás mentődobásaihoz +1 bónusz jár, és az élet apróbb dolgaiban jószerecsé kíséri (+1 a Szerencsedobásoknál). A fohász megfogását minden esetben valamilyen apróbb, természetfeletti jelenség kíséri, melyet az éles szeműek kiszűrhetnek: így az égbé vetett gabona magvak egy része nem hull vissza a földre, a talajra kiöntött folyadék egy része azonnal elszivárog, a körbepánált sör enyhén pezsegni kezd, stb. E fohászt jellemzően születésekkor, vagy háznépekre, ünnepségeken szokás elmondani, a kedvezményezettekkel pedig valamely tárgyi felajánlás követi. Gonosz jellemű Papok ellentétes hatással is megidézhetik a fohászt, ám ekkor a célpontok Kitartás mentődobásra jogosultak ellene.

Komponens: koszarv; szentelt folyadék; kékre mázolt arc

Hatótáv: 30 m sugarú kör a Pap körül

Hatóidő: amíg a varázslat alanyai nem vétenek az istenek kedve ellen, de legfeljebb 1 hónap/szint

Célpont: 3 lény/szint

Mentődobás: spec.

Varázslási idő: 10 perc

Halotti Máglya

A Pap ezzel a fohással képes bármilyen (pl. vizes, fagyott), máglyába rendezett faanyag lángra lobbantására, ha azon holttest fekszik. A lángok mindaddig égnek, míg a holttest(ek) teljesen el nem hamvad(nak), akár ítéletidő közepette is.

Komponens: egy kevés olaj

Hatótáv: érintés

Hatóidő: spec.

Célpont: 2 máglya/szint

Mentődobás: –

Varázslási idő: 5 perc

Harci Áldás

E fennhangon elénekelt buzdító vers hatására a szövetségesek (a Papot is beleértve) harci kedve megemelkedik: +1 TÉ bónuszt kapnak és +1 bónuszt egy általuk választott típusú mentődobáshoz (Akarat, Reflex vagy Kitartás), a csatlósok Morál próbadozásaihoz pedig +2 bónuszt jár. A hatás mindaddig érvényesül egy szövetségesen, míg az a Pap közelében hadakozik.

Komponens: –

Hatótáv: 15 m sugarú kör a Pap körül

Hatóidő: egy harc jelenet, de legfeljebb 2 kör/szint

Célpont: a Pap és szövetségesei, mindaddig, míg a Pap közelében hadakoznak

Mentődobás: –

Jelek Olvasása

A Pap Hönir szemét mázolja a tenyerébe, majd elhúzza a kezét valamilyen írás fölött, és így képessé válik megérteni annak tartalmát – ám ezzel egyúttal a szövegben elrejtett átkokat és védőmágiát is aktiválja.

Komponens: –

Hatótáv: karnyújtás

Hatóidő: 1 perc/szint

Célpont: –

Mentődobás: –

Kerunosz Újjászületése

A Pap bekeni a sebeket zsírral, a célpontnak pedig fogasztania kell májból, hogy a gyógyító erő megfogadjon. A fohász kedvezményezettje azonnal gyógyul 3 ÉP-t és állapota stabilizálódik. Ezt követően teste az elkövetkező 3 nap során gyorsabban regenerálódik (a napi gyógyulás mértéke +1 ÉP/nap, a Pap 6. szintjétől +2 ÉP/nap). A gyógyító erő csakis tűz mellett fogadjon meg, és a hatóidő alatt a sebek pokolian viszketnek és égnek. A regeneráció mágikus gyógyulási folyamatnak számít, és a természetes gyógyulási rátával összevonódik. A fohász elmondása kimeríti a Papot (Kitartás mentődobás NF 16, *Zavaró hátrány*/semmi, a következő kiadós pihenésig).

Komponens: vadállat zsírja és mája; tűz közelsége

Hatótáv: érintés

Hatóidő: 3 nap

Célpont: 1 lény

Mentődobás: spec.

Killane Pajzsa

E fohász csak már megkezdett harcban mondható el, és a Pap pajzs mögé húzódva kell, hogy elszavalja. Hatására bajtársai egyike vagy saját maga +2 SFÉ-t nyer – ám hogy ki lesz a kedvezményezett, az Killane szeszélyén múlik, és titokban is marad mindaddig, míg az illetőt találat nem éri (a Mesélő rejtett dobással határozza meg). A védelem nem páncél keménységű bőrként, hanem sokkal inkább a komoly találat elkerülését jelentő szerencse képében mutatkozik meg a harcban. A fohász nem jön létre, ha a Pap egyedül harcol.

Komponens: –

Hatótáv: 20 m

Hatóidő: 2 kör/szint

Célpont: 1 szövetséges lény (random)

Mentődobás: –

Közbemjárás

A Pap ékesen szólva próbál hatni az istenekre, miközben az eltávozott lelkét a kívánt túlvilági helyek egyikére igyekszik irányítani (Hönir Csarnokába, Fríge Házába vagy épp a Fénytelen Birodalomba), még akkor is, ha az illető élete vagy halála szerint vélhetőleg nem oda kerülne. A közbemjárás sikere próbadozáson múlik (*Tudás: vallás* NF 11-16), és a Pap (de csak ő) bizonyos lesz a közbemjárás sikerében vagy kudarcában – utóbbi esetben a fohász a célponton többé nem ismételtethető meg. Az efféle közbemjárást mindig áldozatnak kell kísérnie, emellett a Papot gyakran megjutalmazza a hozzátartozók.

Komponens: szentelt folyadék; fehérre mázolt arc

Hatótáv: érintés

Hatóidő: végleges

Célpont: egy holttest

Mentődobás: –

Varázslási idő: 5 perc

Méreg Érzékelése

A Pap Hönir szimbólumát karcolja egy csont- vagy falapba, s ezt az amulettet a fohász közben morzsolgatva érzékelheti a mérgek jelenlétét, körönként egyetlen forrásból. A Pap a méreg pontos hatásával is tisztába kerül, ha sikeres *Méregkeverés* jártasságpróbát (NF 11), vagy Bölcsesség próbát (-4) tesz (választhat). Az érzékelés csak olyan célpontokra alkalmazható, melyeket a Pap pontosan kijelöl, tehát pl. a „van-e méreg a házban?” nem működik, míg a „mérgezett-e az ivószarumban lévő méhser?” igen.

Komponens: Hönir jelével vésett lap; **(opcionális)** bármilyen mérgező állatot (pl. pók, százlábú, kígyó) elpusztítva a méreg meghatározására tett Jártasság- vagy Tulajdonságpróba automatikusan sikeres

Hatótáv: 10 m

Hatóidő: 3 kör

Célpont: 1 lény vagy 1 tárgy/kör

Mentődobás: –

Nem Kívánt Figyelem

E fohással a Pap az égiek figyelmét kéri ellenfelére. Hatására a célpontok akarata megrendül, balsejtelem és kétely önti el őket, mintha az istenek rosszalló pillantását vonták volna magukra: *Zavaró hátrányt* szenvednek el, Morál próbadozásaihoz pedig -1 levonás jár. A fohász csak értelmes, gondolkodó lények ellen hatásos (pl. vadállatok ellen nem).

Komponens: –

Hatótáv: 20 m

Hatóidő: 2 kör/szint

Célpont: 1+1 lény/2 szint

Mentődobás: Akarat

Szelek és Fellegek

A Pap e Frigéhez intézett fohással az éppen uralkodó időjárást képes valamelyest befolyásolni. Az időjárás táblázatokon kidobott Szél vagy Csapadék kategóriák egyikét enyhítheti 2 kategóriával (pl. a szél erőssége viharosból közepessé szelődül), vagy mindkettőt egy-egy kategóriával. Mivel Fríge a svenkar istenek közül a legbékésebb természetű, így kedve ellen való az időjárás zordabbá tétele – ha egy Pap mégis ezt kívánná (pl. hogy ellenségeit hátráltassa), úgy a vérével kell fizetnie: az uralkodó Szél vagy Csapadék egy-egy kategóriával való fokozása 1d2 ÉP-be kerül (tehát mindkettőt együttes fokozásakor a véráldozat 2*1d2 ÉP). E fohással az időjárást 2 kategóriával fokozni nem lehetséges, mert Fríge nem állhatja, ha a halandók túlságosan belekontárkodnak a művébe.

Komponens: egy kevés, a levegőbe hintett víz

Hatótáv: fél mérföld/szint, 1 mérföld sugarú területen

Hatóidő: 1d6 óra

Célpont: spec.

Mentődobás: –

Varázslási idő: 3 kör

Tyr Oltalma

A Pap envérével mázolja fel valahová Tyr Rúnáját, mire a célpont +1 (6. szinttől +2) VÉ-t nyer, ahogy az isten rövid időre védelmezőn, ám láthatatlanul fölé emeli a tenyerét. A fohász a varázslatokkal történő támadásokkal szemben *további* +2 VÉ bónuszt biztosít. A varázslat hátulütője, hogy a fohász kedvezményezettje a hatóidő alatt nem menekülhet a harcból.

Komponens: a Pap vére (1d2 ÉP)

Hatótáv: 15 m

Hatóidő: 5 + 1 kör/2 szint

Célpont: 1 lény

Mentődobás: –

Temetési Áldás

A Pap ily módon megvédelmezhet egy tetemet vagy helyet a gonosz befolyásoktól. A holttest így nem eleveníthető meg, és szelleme sem faggatható vagy kényszeríthető. Aki mégis megzavarná az ily módon szentelt lélek nyugalmát, azt félelem szállja meg: sikertelen Akarat mentődobás esetén tüstént elmenekül a helyszínről, és egy napig nem is mer visszatérni oda.

Komponens: szentelt folyadék; okkerrel mázolt arc

Hatótáv: érintés

Hatóidő: végleges

Célpont: 1 holttest vagy egy szobányi terület

Mentődobás: Akarat

Varázslási idő: 5 perc

Utolsó Vérig

E fohász kizárólag harcban, és csak olyan célpontra mondható el, aki már az ereje végén jár ($5 \geq \text{ÉP}$). Hatására a célpont utolsó erejét összeszedve talpra áll, és folytatja a harcot akkor is, ha erre a józanész szerint már nem lehetne képes (pl. mert a haladékok). A talpra kecmergő harcost az időtartam alatt nem sújtja az alacsony ÉP-ből fakadó *Komoly hátrány*, haldoklás ellen sem kell Kitarítás mentődobást tennie, valamint +2 sebzésbónuszt kap – ám a fohász a további sérülésektől nem menti meg, és a -5 ÉP-t elérve meghal. Lényeges, hogy az így talpra állított harcosnak muszáj keresnie a harcot és nem menekülhet; ez a hadistenek kedve ellen való volna, és a hatás azonnali megszűnését eredményezi. A hatóidő lejártával az alacsony ÉP-ből fakadó minden módosító és következmény azonnal (újra) életbe lép.

Komponens: –

Hatótáv: érintés

Hatóidő: 1 kör/szint

Célpont: 1 lény

Mentődobás: –

Újult Erővel

A Pap a nevén szólítja a célpontot, majd élesen rárivall, mire az erőt merít rejtett tartalékaiból, és rövid időre úrrá lesz fáradtságán. A hatóidő alatt a célpont egyetlen, bármilyen forrásból fakadó *Zavaró* vagy *Komoly hátrány* hatásait figyelmen kívül hagyhatja, valamint ideiglenesen immunissá lesz a kifáradásra (Kifáradás értéke nem változik).

Komponens: –

Hatótáv: 20 m

Hatóidő: 10 kör

Célpont: 1 lény

Mentődobás: –



II. SZINT

Asator Ereje

A célpont Ereje 1d4+1 ponttal emelkedik.

Komponens (opcionális): bika, bak vagy kos szarvának őrle-

ményét felhasználva a hatóidő 10 perc/szint

Hatótáv: 10 m

Hatóidő: 1 kör/szint vagy 10 perc/szint

Célpont: 1 lény

Mentődobás: –

Asator Pörölye

A Pap rámarkol az Asatornak kedves ékszerre, majd a maga elé lökött ökleiből láthatatlan szélrohamot szabadít el, mely összetör egy legfeljebb 1 méter vastag hó- vagy jégtorlaszt, fél méter vastag fa- vagy földtorlaszt, vagy fele ilyen vastag kőakadályt. A szétzúzott akadály 2 méteres körzetében tartózkodók 1d6 sebzést szenvednek el a szétrepülő törmeléktől, és sikertelen Reflex mentődobás esetén fel is borulnak. A varázslat közvetlenül élőlényekre irányítva nem hatásos, az erő akadálytalanul folyja körbe őket; ugyanakkor a megcélzott pajzsot szint*10% eséllyel szétzúzza, lévén Asator nem szíveli a bujkálást.

Komponens: Asator pörölyével díszített nyakék

Hatótáv: 20 m

Hatóidő: –

Célpont: 1 tárgy vagy egy pajzsot viselő személy

Mentődobás: spec.

Branven Bája

A célpont Karizmája 1d4+1-gyel emelkedik.

Komponens (opcionális): ragadozó madár tollát felhasználva

a hatóidő 10 perc/szint

Hatótáv: 10 m

Hatóidő: 1 kör/szint vagy 10 perc/szint

Célpont: 1 lény

Mentődobás: –

Gyógyítás

E fohással sebek gyógyíthatók be, törött csontok illeszthetők helyre, vérzés állítható el. A célpont 1+szint/1 ÉP-t gyógyul, ám a hirtelen meginduló regeneráció nagy fájdalommal jár, ami eszméletvesztést is okozhat (2d6 óra, Kitarítás mentődobás NF 11+gyógyult ÉP). A sérülések 50% eséllyel heg nélkül gyógyulnak. A fohász elmondása kimeríti a Papot (Kitartás mentődobás NF 16, *Komoly/Zavaró hátrány* a következő kiadás pihe-nésig). A legendák szerint a trollok csontja, mint komponens, fokozza a hatást, de erről senki nem tud biztosat.

Komponens: vadállat zsírja és mája; tűz közelsége; a Pap vére (1d2 ÉP)

Hatótáv: érintés

Hatóidő: –

Célpont: 1 lény

Mentődobás: –

Varázslási idő: 2 kör

Haladék

A fohász átmenetileg felfüggeszti a célponton a mérgek és betegségek káros hatásait. Az isteneket és a sorsot végérvényesen kijátszani azonban a Pap sem tudja: az időtartam lejártá után hatások nagyon gyorsan újra életbe lépnek. A varázslat ezután legfeljebb még egyszer, és csakis komoly (célpont szint*5 ep) áldozat bemutatásával újítható meg – több haladék az égiektől senkinek sem jár.

Komponens (opcionális): borostyánt használva a hatóidő 1 nap/szint

Hatótáv: érintés

Hatóidő: 3 óra/szint

Célpont: 1 lény

Mentődobás: –

Varázslási idő: 2 kör

Hírnök

Távolban is hallható suttogás. A fohász lehetővé teszi, hogy a Pap a szelek szárnyán utazó üzenetet suttogjon egy célpont fülébe, akit a varázslat elmondásakor jelöl ki. Az üzenet mindig a Pap

saját hangján szólal meg. A célpont képes visszasuttogni a széllel, így kétoldalú kommunikáció lehetséges. Az üzenet megkerülhet akadályokat akkor, ha akad nyílt útvonal az alkalmazó és a célszemély között (pl. nyitott ablak). Mivel mindkét fél maga elé suttogja a szavakat, így az üzenet tartalma szájról leolvasható.

Komponens (opcionális): szarka vagy szajkó tollát felhasználva a hatótáv 2 mérföld/szint

Hatótáv: fél mérföld/szint vagy 2 mérföld/szint

Hatóidő: 1 perc

Célpont: önmaga és 1 lény

Mentődobás: –

Hönr Bölcssége

A célpont Bölcssége 1d4+1 ponttal emelkedik.

Komponens (opcionális): egy szemgolyót lenyelve (lehet állati is) a hatóidő 10 perc/szint

Hatótáv: 10 m

Hatóidő: 1 kör/szint vagy 10 perc/szint

Célpont: 1 lény

Mentődobás: –

Hönr Mindent Látó Szeme

A Pap a fohász elmondása közben megdörzsöli szemeit, mire képes lesz kevés fénynél is látni, valamint megpillantani a láthatatlan, vagy illúziók leplébe burkolózó lényeket. Ezen túlmenően *Észlelés* jártasságpróbáihoz +4 járul. Ha a Pap komponensként halotti máglyáról származó kormot használ fel, és szemhéjára keni, úgy megérinthat egy lényt, aki szintén képes így látni, amíg fizikai kontaktusa fennáll a Pappal.

Komponens (opcionális): halotti máglyáról származó korom (spec.)

Hatótáv: 30 m

Hatóidő: szint/perc

Célpont: önmaga (és komponens felhasználva +1 lény)

Mentődobás: –

Kerunosz Élterő Ereje

A célpont Állóképessége 1d4+1 ponttal emelkedik. Ez az ÉP maximális és aktuális értékét egyaránt emelheti, ám az ideiglenesen nyert életerő nem gyógyít be sebeket és a haldoklás állapotából sem hoz vissza senkit. A varázslat semmilyen más, ideiglenes életerőt biztosító mágikus hatással nem ötvözhető.

Komponens (opcionális): rőt vad heréjét felhasználva a hatóidő 10 perc/szint

Hatótáv: 10 m

Hatóidő: 1 kör/szint vagy 10 perc/szint

Célpont: 1 lény

Mentődobás: –

Killane Fürgesége

A célpont Ügyessége 1d4+1 ponttal emelkedik.

Komponens (opcionális): macska bajuszát felhasználva a hatóidő 10 perc/szint

Hatótáv: 10 m

Hatóidő: 1 kör/szint vagy 10 perc/szint

Célpont: 1 lény

Mentődobás: –

Killane Mosolya

E fohászt elmondva a Pap 3 szint/1 alkalommal bármilyen dobását megismételheti egyszer, és választhat a kapott értékek közül. A fohász hatása Sorsponttal, vagy Invokációval nem kombinálható.

Komponens: keresztúton eltemetett, lyukas ezüstpénz

Hatótáv: –

Hatóidő: a következő napfelkelte vagy napnyugta (amelyik közelebb van), de legfeljebb 1 nap

Célpont: önmaga

Mentődobás: –

Varázslási idő: 3 kör

Meg Vagyon Írva!

A Pap a fohász elmondásakor kiválaszt egy dobástípust (pl. támadás, jártasságpróba, mentődobás), és a kijelölt célpont a fohászt követő *legelső* ilyen típusú dobásához egyszeri +5 bónuszt kap. A dobás eredménye Invokáció révén nem módosítható, ha pedig a célpont bármilyen okból (Sorspont, egyéb varázslat hatása) megismételné a dobást, azt már a bónusz nélkül teszi. Ezt a fohászt soha nem lehet kapkodva alkalmazni, végrehajtása előtt a Papnak mindig az ómeneket kell tanulmányoznia, hiszen azokból hüvelyezi ki a jövő egy aprócska szeletét.

Komponens: –

Hatótáv: érintés

Hatóidő: 1 nap (aktiválódásig)

Célpont: 1 lény

Mentődobás: –

Varázslási idő: 1 perc

Nem Jó Nap a Halálra!

A harc istenei egy röpke időre lepillantanak a világra, és együkből a célpont a *következő*, őt érő egyszeri sebesülésnél csak minimálisan sebződik: ellenfele minden sebzéskockája 1-es értékűnek számít, továbbá a sebzéssel járó esetleges egyéb hatásokat (pl. Tulajdonság veszteség, mérgezés, kábulat) is automatikusan elkerüli. Fontos: a varázslat a Relatív sikerből adódó sebzést *nem* befolyásolja! Ha a hatás kedvezményezettje túléli a harcot, jól teszi, ha áldozattal hálálja meg az istenek kegyét, különben a következő harcban könnyen lehet, hogy a fohász épp ellenkező hatással lép életbe.

Komponens: –

Hatótáv: 20 m

Hatóidő: 1 óra (aktiválódásig)

Célpont: 1 lény

Mentődobás: –

Parancs

A Pap hangját ellenállhatatlan erő hatja át, és a mentődobását elrontó áldozat azonnal teljesíti a Pap egyszavas parancsát. Példák a parancsra: *megállj*, *gyere*, *takarodj*, *kushadj*, stb. A hatás nem lép életbe, ha a célpont nem érti, vagy nem hallja a Pap szavát, és akkor sem, ha magasabb szintű, mint a Pap.

Komponens: –

Hatótáv: 10 m

Hatóidő: 1 kör

Célpont: 1 lény

Mentődobás: Akarat

Újabb Esély

A fohász célpontja azonnal leadhat egy extra közelharc vagy távolsági támadást (egy extra fél körös cselekedetként), akkor is, ha az adott harci körben már nem volna jogosult több támadásra. A fohász a kezdeményezési sorrendet nem változtatja meg és egy célpont csak egyszer jelölhető ki.

Komponens: –

Hatótáv: 20 m

Hatóidő: –

Célpont: 1 lény/3 szint

Mentődobás: –

Varázstörés

A Pap megszüntetheti a területen működő varázslatokat. A varázstöréshez a Papnak minden, a hatóterületen belül lévő, aktív varázslat ellen dobni kell: (2d10+szint) vs. (9+a varázslatot létrehozó személy szintje). Siker esetén a varázslat megszűnik. A fohász bűbajos tárgyakból megidézett hatásokat nem semlegesít, ahogy átkok ellen is hatástalan.

Komponens: –

Hatótáv: 20 m, 3 m sugarú területen

Hatóidő: végleges

Célpont: spec.

Mentődobás: spec.

Varjak Lakomája

A Pap a vérét áldozza, s a hadisteneket szólítja a bajban, mire azok röpké időre a halandók ügyei felé fordulnak. Az időtartam alatt a fohász kedvezményezettjeinek Kritikus találati esélyéhez +2 járul (így pl. a harci balta Kritikus találati tartománya 19-20-ról 17-20-ra változik). A hatás főleg magasabb szintű Papok esetén fordíthat a harc esélyein, hisz a rátermettségüket már bizonyított halandókra az istenek is több figyelmet szentelnek.

Komponens: a Pap saját vére (1d3 ÉP); szint*2 ep értékű áldozat a harcot követően

Hatótáv: 20 m sugarú kör a Pap körül

Hatóidő: 1 kör/szint

Célpont: a Pap és a szövetségesei, mindaddig, míg a Pap közepében hadakoznak

Mentődobás: –

Wurir Fondorlatossága

A célpont Intelligenciája 1d4+1 ponttal emelkedik.

Komponens (opcionális): bölcsességfogat felhasználva a hatóidő 10 perc/szint

Hatótáv: 10 m

Hatóidő: 1 kör/szint vagy 10 perc/szint

Célpont: 1 lény

Mentődobás: –



III. SZINT

A III. szintű fohások a leghatalmasabbak a Papok varázslatai közül. Különlegese a tekintetben is, hogy alkalmazásukhoz mindenkori szükséges, hogy a Pap viselje a papi karpántját – ez természetesen nem használódik el varázsláskor, ahogyan a közönséges komponensek. Ezen kívül a fohások szinte minden esetben igényelnek további komponenseket is, melyekre a varázslatok leírása kitér.

Átok Észlelése

A Pap megállapíthatja, hogy egy lény, tárgy vagy terület átok befolyása alatt áll-e. Ha sikeres *Tudás: vallás* jártasságpróbát tesz (NF 21), az átok természetét is megismeri: egyrészt ismertté válik előtte annak erőssége (az *Átoktörés* fohásznál ismertetett próbadozás NF-a), valamint +3 bónuszt kap, ha ezt követően *Átoktörés*hez folyamodna. Mivel Morrigu és Hönir Papjai járatosabbak az átkok terén, így ők a *Tudás: vallás* jártasságpróbájuk eredményéhez a Böl. módosítójukat is hozzáadhatják.

Komponens: halálraírtelt vagy kivégzett ember ujjperce; papi karpánt

Hatótáv: 5 m/szint

Hatóidő: –

Célpont: 1 lény, tárgy vagy helyszín

Mentődobás: –

Varázslási idő: 5 perc

Átoktörés

E fohász révén egy tapasztalt Pap a legtöbb átkot képes lehet feloldani, noha a rituálé elvégzésével maga is jelentős kockázatot vállal. A Pap próbadozást tesz az átok ellen: (2d10 + szint) vs. (9 + az átkot létrehozó személy szintje), ám az átok erősségével csak akkor lesz tisztában, ha előtte sikeres *Átok Észlelése* (III) fohászt alkalmazott. Sikeres próbadozás esetén az átok valamilyen látványos, vagy szokatlan természeti jelenség kíséretében végleg megszűnik, az átkozott tárgy ártó ereje pedig átmenetileg megszűnik (vagy örökre, ha a próbadozás eredménye legalább 5-tel meghaladja a NF-ot), így ez idő alatt meg lehet szabadulni tőle. Sikertelen próba esetén az átok a helyén marad, erőssége +1-gyel

emelkedik – sőt, ha a Pap min. 5-tel elvétí a próbát, úgy maga is átkozottá válik. Sikertelen átoktörési kísérletet követően a Pap egy esztendeig és egy napig nem próbálkozhat újra az adott átok megtörésével. Az átoktörés mindemellett azért is rendkívül kockázatos, mert a próbadozás eredménye *semmilyen* fohász, Invokáció vagy Sorspont révén nem módosítható – ez alól egyedül Morrigu és Hönir Papjai képeznek kivételt, akik alkalmazhatják Invokáció Képességüket is. Ugyanakkor egy, az átok létrehozásához szorosan kapcsolódó tárgy javíthatja a sikeres átoktörés esélyét (+1-5), de erről mindig a Mesélő dönt. Bizonyos körülmények (pl. sötét együttállások, haldokló utolsó szava, hatalmas mézszárlás) felerősíthetik az átok erősségét, a Szaldok körében több, halandók által megtörhetetlen átok története is kering.

Komponens: ezüst ékszer (átok NF*5 ep értékben); vörösre mázolt arc; papi karpánt

Hatótáv: 10 m

Hatóidő: végleges, vagy tárgy esetén 1d10+szint/1 óra

Célpont: 1 lény, tárgy vagy helyszín

Mentődobás: –

Varázslási idő: 1d6 óra

Csontdermesztés

A Pap Cailleach istennőhöz intéz fohászt és eltöri a csontot, mire a célpont tagjaiba nyilalló fájdalom hasít, és elveszít 3d6(!) + Böl. mód. ÉP-t. Emellett mozgása lomhává válik, akárha combközépig érő vízben gázolna: haladási sebessége megfeleződik, az Ügy. módosítóból származó VÉ bónuszát elveszíti, Reflex mentődobásai pedig automatikusan sikertelenek. A hatóidő lejártával a célpont 10% eséllyel maradandóan sántít majd élete hátralévő részében.

Komponens: agg korban elhalt ember csontja; papi karpánt

Hatótáv: 20 m

Hatóidő: 1 kör/szint (spec.)

Célpont: 1 lény

Mentődobás: Akarat (sebzést felezi, egyéb hatást semlegesíti)

Frige Enyhet Hozó Keze

E fohász során elkészített erőleves kigyógyítja a célpontot minden testi-lelki betegségéből, és teljességgel megszünteti mindennemű mérgezés és ideiglenes Tulajdonságvesztés hatását is: a kedvezményezett mély és hosszú álomba zuhan (1d3 nap), melyből már gyógyultan ébred. A fohász a legtöbb természetes vagy mágikus kór ellen hatásos, ám átkok ellen hatástalan, és nem akadályozza meg a jövőbeli betegségek begyűjtését sem.

Komponens: a célpont egy csepp vérből, szentelt folyadékból és frissen leölt, fiatal állat húsából főzött leves; papi karpánt

Hatótáv: érintés

Hatóidő: végleges

Célpont: 1 lény

Mentődobás: –

Varázslási idő: 1 óra (a főzet elkészítése)

Győzelmi Lándzsa

A sorsdöntő ütközet előtt a Pap levágja az állatot és az őmekeket fürkészi, majd megfaragja s feldíszíti a lándzsát (1 óra). Az összecsapásban fennhangon kéri a hadistenek figyelmét, majd átveti a lándzsát a csatatéren küzdők feje felett (félkörös cselekedet, sikeres Erő próba). Sikeres dobásnál a lándzsa töretlen ívet követően fúródik a talajba a csatatér túloldalán, és a harc istenei a Papra és szövetségeseire mosolyognak: Kritikus találati esélyükhöz +2 járul (így pl. a harci balta Kritikus találati tartománya 19-20-ról 17-20-ra változik), és minden Kritikus találat után azonnal azonnal leadhatnak egy extra (fél körös) támadást (de körönként max. egyet). Ezen kívül a Pap kijelölhet a szövetségesei közül szint/2 főt (saját magát nem), akik az időtartam alatt egyszer alkalmazhatják az Invokáció Képességét. Ha viszont a lándzsa röpte túl rövid, és idő előtt a sárba hull, úgy a Pap szövetségeseit *Zavaró hátrány* sújtja 3 körig, továbbá a csatlósok Morál értéke 2-vel csökken. E fohász nem alkalmazható együtt a *Varjak Lakomája* (II) fohással, valamint

az összecsapásban legalább 10 főnek részt kell vennie – kisebb ütközetek nem méltók a hadistenek igazi figyelmére.

Komponens: áldozati állat (legalább egy kos vagy egy bak), és egy feldíszített és fohászokkal felkészített lándzsa vagy gerely; papi karpánt

Hatótáv: 30 m sugarú kör a Pap körül

Hatóidő: 1 kör/szint

Célpont: a Pap és a szövetségesei; legalább 10 fős ütközet

Mentődobás: –

Varázslási idő: 1 óra, illetve 1 kör

Harci Lobogó

A Pap a saját vérével valamilyen irhára mázolja Asator vagy Tyr jelét, majd az isten dicsőségét harsogva a magasba emeli azt. A szélcsend esetén is lobogó jelvény látványa erővel, bátorsággal tölti el a szövetségeseiket, a hatás pedig attól függ, hogy a Pap mely isten jelét festette fel. **Asator jele:** +2 TÉ és +2 sebzés bónusz, a +2 a Morál próbadobásokhoz (csatlósok); **Tyr jele:** +2 VÉ, +2 mentődobás, és +2 a Morál próbadobásokhoz (csatlósok). A Pap a hatóidő alatt nem varázsolhat, nem menekülhet, és védekezni is csak korlátozottan képes, mivel a lobogót egyik kezével mindvégig a magasba tartva szaval – ám szabadon támadhat. Ha a lobogót elejti, vagy az megsemmisül, a hatás menten elenyészik. Egy célponton egyszerre csak az egyik jel hatása lehet érvényben. **Komponens:** egy nagyobb szövettarab; a Pap vére (2 ÉP); papi karpánt

Hatótáv: 30 m sugarú kör a Pap körül

Hatóidő: 1 kör/szint

Célpont: 1 lény/2 szint; emelhető legfeljebb 1 lény/szintre, ha a Pap minden további célpontért +1 ÉP-t áldoz a saját véréből

Mentődobás: –

Hármas Csapás

A Pap a hadistenekhez intéz harsogó fohászt, mire fokozatosan gyarapodó erő járja át a csapásait. A varázslat időtartama alatt körönként rendre emelkedő +2/+3/+4 TÉ és sebzés bónusz illeti, továbbá a 3. körben 2* támadhat (+1 Táv./kör; ez extra cselekedet). Az istenek azonban a sikert díjazzák, a próbálkozást kevésbé: a Pap bónuszai csak akkor nőnek tovább az újabb körben, ha sikeres támadást vagy pajzstörést hajt végre, máskülönben a bónuszok nem emelkednek tovább az időtartam alatt. Ha a Pap a hatóidő alatt nem képes sebet ejteni az ellenfélen, úgy 1 hónapig, vagy istene kiengeszteléséig nem használhatja újra a fohászt.

Komponens: 3* csomózott ezüstszálas fonál; papi karpánt

Hatótáv: –

Hatóidő: 3 kör

Célpont: önmaga

Mentődobás: –

Varázslási idő: fél kör

Holtak Pere

E fohász révén a Pap egy épületet, emberi hajlékot kísértő viszájáró holtakat, *draugurokat*, szellemeket tudja elűzni, vagy a hajlékon megtelepedett balszerencsét tudja eloszlatni – feltéve, hogy annak a visszajáró holtak az okozói. A fohász kizárólag éjjel hatásos, és egy különleges, fekete gyertya igényel, melynek anyagába halotti máglyáról gyűjtött hamvakat keverték. A rituálé során a Papnak egyes-egyedül kell az épületben tartózkodnia, bárki más jelenléte azonnal megtöri a hatást. A rituálé időtartama alatt a túlvilágiak megértik a Pap mondandóját, ám ők maguk kizárólag igen / nem típusú kérdésekre képesek válaszolni (akár rendelkeznek fizikai testtel, akár nem), még hozzá a gyertyaláng lobbanásain keresztül. A Pap összesen szint/1 kérdést tehet fel a holtaknak, ebből kell rájönnie, hogyan vethetne véget a lidércjárásnak. Hogy azt hogyan viszi véghez, azt esete válogatja: lehet, hogy meg tudja győzni a holtakat arról, hogy nincs dolguk az adott helyen és tűnjenek el, esetleg átvállalja az elvégzetlen dolgukat, bosszút áll a nevükben, vagy épp választ ad az őket győtrő kérdésre. Fontos, hogy a fohász nem garancia a sikerre: csak azt szavatolja, hogy a Pap szót értsen a holtakkal, és azok ne törjenek a vesztére a hatóidő alatt. Megjegyzés: ha a Pap a megengedettnél többet kérdezne, úgy minden

számfeletti kérdéséért 1d4(!) ÉP-vel fizet. Ha nem sikerül a holtak ügyét megoldania, úgy a fohászt csak egy év és egy nap elteltével ismételheti meg ugyanazon az épületen.

Komponens: feketére mázolt arc; különleges gyertya; papi karpánt

Hatótáv: spec.

Hatóidő: 1 kérdés/szint, de legfeljebb 1 óra

Célpont: egy épület

Mentődobás: –

Varázslási idő: 15 perc

Hönir Köpönyege

E fohász révén a Pap varázslatokkal, mágikus hatásokkal szemben óvhatja meg azon szövetségeseit, akik megfizetik ennek az árát. A Pap magára kanyarítja a köpönyeget és fohászba kezd: ha ezt követően a kijelölt szövetségeseik megvágják magukat, és vérüket Hönirnek ajánlják, úgy az időtartam alatt minden varázslattal és mágikus hatással szembeni mentődobásukat +4 bónusszal teszik – ha a véráldozat elmarad, a módosítók negatív irányban lépnek életbe. Ha valaki hajlandó a szemét is kivájni áldozat gyanánt, úgy a következő három, öt érő mágikus hatással szemben automatikusan sikerülnek a mentődobásai – amíg ez be nem következik, a fohász óvja őt és megtörhetetlen. **Komponens:** egy viharvert köpönyeg; minden kedvezményezett saját vére (3 ÉP/fő); papi karpánt; **(opcionális)** szem kivágása (spec.)

Hatótáv: 20 m

Hatóidő: 2 kör/szint

Célpont: 1 lény/2 szint

Mentődobás: –

Megújulás

Kizárólag tomboló harcban alkalmazható fohász, mely során a Pap saját fájdalmaival áldoz Kerunosznak. A Pap előbb megperzseli magát a fáklyával, majd az ég felé fordítja sebzett kezét, s a fohászára a derült égből könnyű esőpermet hull alá a küzdőkre, mely erővel tölti fel őket: a Papot leszámítva minden, a harcban hadakozó szövetségese, akiért a Pap az életerejét áldozta, azonnal gyógyul (1d8+Böl. mód.) ÉP-t, kifáradás értéke pedig megfelelődik. A haldoklás állapotából nem hoz vissza senkit.

Komponens: egy lángoló fáklya; a Pap saját életereje (1ÉP/célpont); papi karpánt

Hatótáv: 30 m sugarú kör a Pap körül

Hatóidő: –

Célpont: 1 lény/szint (a Papot kivéve)

Mentődobás: –

Varázslási idő: 2 kör

Sorsfonál

E fohász előkészítéséhez a Pap előbb kifejti az ezüstszállakat egy kiváló minőségű szőttesből, majd ezeket feltekeri egy spulnira. A rítus elvégzéséhez a kedvezményezettekkel együtt egy útra telepszik le, és sorban mindegyikük kezébe nyom egy-egy szabad fonálvéget. Ezután a résztvevők egyszerre kezdik el legombolyítani a fonalaikat a spulniról: aki(k)nek először fogy el a fonala, azokat balszerencse, míg a hosszú fonalak birtokosait szerencse kíséri majd a rítust követően. Minden résztvevő dob 1d4-gyel (az eredmény nem módosítható), a hatás pedig a következő: (1) -1 Sorspont, (2-3) +1 Sorspont, (4) +2 Sorspont. Az így nyert Sorspontok átmenetileg a maximális érték fölé is emelkedhetnek. Ha valaki a rövid fonál húzásával Sorspontot veszítene, ám nincs neki, úgy lerázhatatlan balszerencse telepszik rá: 2d10 napig (rejtett dobás) a *Zavaró hátrány* módosítói sújtják. A fohász hetente legfeljebb egyszer alkalmazható.

Komponens: egy spulni ezüstözött fonál; 1 Sorspont; papi karpánt

Hatótáv: spec.

Hatóidő: végleges

Célpont: 1+1 lény/2 szint

Mentődobás: –

Varázslási idő: 10 perc

Szipoly

A Pap ezzel a Wurirhoz intézett fohással rövid időre ellophatja ellenfele erejét. Ellenfelére mutat, majd összezárja markát, mire a célpont egy véletlenszerű fizikai Tulajdonságának (Erő, Ügy. vagy Áks.) értéke 2d4 értékkel csökken, aminek a felét a Pap megkapja. Wurir csalárdságára utal, hogy ha a 2d4-es dobás eredménye dupla 1-es, akkor a varázslat fordított hatással jön létre, azaz a Pap szenved el a negatív, míg ellenfele a pozitív hatást (ekkor a 2d4 újra dobandó).

Komponens: pióca vagy más vérszívó élőlény; papi karpánt

Hatótáv: 20 m

Hatóidő: 5 kör

Célpont: 1 lény

Mentődobás: Akarat (felezi a veszteséget; fordítva elsült varázslatnál nincs mentődobás)

Vasborda

A fohás közben a Pap a pusztá kezével morzsolja szét a rögöt, mire rövid időre ellenállóvá teheti egy célpont irháját (+3 SFÉ). E fohász kizárólag fegyverek és természetes támadások ellen nyújt hatékony védelmet. Hátulütője, hogy varázslatok, varázslatszerű hatások ellen egyáltalán nem véd, sőt, ezek sebzése kockánként +1-gyel emelkedik.

Komponens: egy rög vasérc; papi karpánt

Hatótáv: 20 m

Hatóidő: 1 kör/szint

Célpont: 1 lény

Mentődobás: –

Villám Szólítása

E rituáléval Asator pusztító haragja sújt le az egekből. A fohász elmondásakor a Papnak a szabadban, borult, vagy viharos ég alatt kell tartózkodnia, és az ige befejeztével villám kezd siseregni a felhők hasában. A Pap az időtartam alatt bármikor lehívhatja a villámot az égből, ha Asator nevét bömböli, és a célra mutat (fél körös cselekedet). Azonban a villámot féken tartani igen veszélyes: a le nem hívott villám körönként d6/1 eséllyel véletlenszerűen lecsap egy, a hatótávon belül tartózkodó élőlényre, míg a hatóidő lejártával biztosan – hiába, Asator nem épp a türelméről híres. Az alázóduló villám sebzése 10+2 szint/1d10(!) (tehát pl. egy 8. szintű Pap esetében 10+4d10(!)), és a becsapódástól számított 3 m sugarú körben mindenre hat. A fohász elmondása kimeríti a Papot (Kitartás mentődobás NF 16, *Komoly/Zavaró hátrány* a következő kiadás pihenésig).

Komponens: ág egy villámsújtotta fáról; a Pap vére (3 ÉP); papi karpánt

Hatótáv: 150 m sugarú kör a Pap körül

Hatóidő: 1 perc/szint (aktiválásig)

Célpont: 1 lény

Mentődobás: Reflex (felezi a sebzést)

Varázslási idő: 2 kör



ISTENEK EGYEDI FOHÁSZAI

A következő fejezetben a svenkar istenekhez tartozó különleges fohások kerülnek bemutatásra. Ezek a varázslatok kizárólag az adott isten Papjai vagy Isteni bajnokai számára érhetőek el, a hatások pedig mindig az adott istenség szerepköréhez illeszkednek. A fohások játékba történő beemelése opcionális: azt a célt szolgálják, hogy az egyes istenek Papjai valamelyest különbözzenek egymástól varázshatalmuk terén is. Ha a Mesélő és a Játékos úgy állapodnak meg, akkor a karakter számára az adott

istenség összes fohása elérhető, más esetben viszont megszerzésük lehet jutalom is az állhatatos és kitartó hívek számára. Általánosságban igaz, hogy a rossz hírnévnek örvendő, sötét istenek (pl. Morrighu, Wurir vagy épp Cailleach) esetében több varázslat került kidolgozásra, mivel az őket követő Papok nehezebben boldogulnak a legtöbb svenkar közösségben. Megjegyzendő, hogy a *Heimurinn világa* c. könyvben bemutatott istenek közül nem mindegyikhez kerültek kidolgozásra egyedi fohások – ezek igény szerint, és a fentiek figyelembevételével tetszés szerint megalkothatók.



ASATOR, A MENNYDÖRGŐ

I. szintű fohások:

Asator Köve

Asator a pajzs mögött lapító harcosoknál csak a trollokat, óriásokat és egyéb, nagyra nőtt szörnyeket utálja jobban. A fohász hatására kézben tartott köveket mágikus erő járja át, halkan siseregnek és derengenek, a Pap ezeket hajlíthatja kiválasztott áldozatai felé. Ha támadódobása sikeres, a célpont 1d6(!)+3 pontot sebződik, ha a mérete közepesnél nagyobb, akkor 1d6(!)+6 pontot; ezen túlmenően a Relatív siker is *beleszámít* a sebzésbe. Pajzsok ellen támadva (pajzstörés típusú támadás) a találat d6/1-4 eséllyel a pajzs törését okozza. Egy támadással legfeljebb egy kő dobható el, és a Pap nem adhatja át őket másnak. A fohász megkötése, hogy a Pap kizárólag pajzsot viselő ellenfelekre, vagy embernél nagyobb célpontokra támadhat, Asator kövei minden más célpontot elvételnek.

Komponens: 3 db ökölnyi kő

Hatótáv: Erő*2 m

Hatóidő: aktiválásig, vagy 6 kör (ezután a kövek ereje elenyészik)

Célpont: –

Mentődobás: –

Biztos Csapás

A Pap csatakiáltást hallat, mire csapásába szokatlan erő költözik: a hatóidőn belül egy közelharc támadásához hozzáadhatja a legmagasabb értékű Tulajdonságának módosítóját, továbbá fegyvere sebzéskockája is max. értéket ad (pl. 1d8 esetén 8-at). Az aktiválást még a támadódobás előtt kell bejelenteni.

Komponens: –

Hatótáv: –

Hatóidő: 5 kör (aktiválásig)

Célpont: önmaga

Mentődobás: –

Varázslási idő: fél kör

II. szintű fohások:

Mennydörgés

Tenyereit összecsapva a Pap fülsiketítő mennydörgést zúdít a körülötte állókra, akik átmenetileg megsüketülnek és 1 körre *Kábult* hatás lesz úrrá rajtuk. A hatótávon belül lévő közönséges állatok azonnal menekülőre fogják.

Komponens: –

Hatótáv: 5 m sugarú kör a Pap körül

Hatóidő: 1 kör, de a célpont sérülése azonnal megtöri a hatást

Célpont: minden lény a hatótávon belül (a Papot kivéve)

Mentődobás: Akarat

Szélroham

A Pap széttárja karjait, és erőteljes széllelkést indít útjára, mely azonnal eloltja a védtelen lángokat, megtöri a rohamot, a közepesnél kisebb teremtményeket pedig elsodorja, felborítja. Közepes méretű célpontok Erő próbát kell, hogy tegyenek (-4),



máskülönben felborulnak. Ha a Pap a fohászt zárt térben idézi meg, a szélroham jóval gyengébb, és az Erőpróba-hoz nem jár levonás. Ugyanakkor szabad ég alatt, erős vagy viharos erősségű szél a próbado-bást további -2/-4-gyel nehezíti.

Komponens: –

Hatótáv: 3 m széles sáv, a Paptól számított 20 m-ig

Hatóidő: –

Célpont: a hatóterületen belül mindenki

Mentődobás: Erőpróba, spec.

Varázslási idő: fél kör

III. szintű fohászok:

Villámló Fegyver

A Pap megvágja kezét és vérével Asator rúnáját mázolja a fegyverére. A fegyver mágikus lesz, +1d6(!) elektromos sebzést okoz és mennydörög, továbbá sikeres találatnál a célpont *Zavaró hátrányt* szenved el 1 körre (ezt sikeres mentődobás semlegesíti). A varázslat hátulütője, hogy a villám ereje nagyon igénybe veszi a fegyvert, így az a hatóidő lejártával d6/1 eséllyel tönkremegy, ám ha a Pap egyszer sem sebzett a fegyverrel, úgy biztosan.

Komponens: a Pap saját vére (2 ÉP); papi karpánt

Hatótáv: –

Hatóidő: 5 kör

Célpont: önmaga, egy közönséges fegyver (nem adható át)

Mentődobás: Akarat (spec.)



BELENUS, A FÉNYLŐ SÓLYOM

I. szintű fohászok:

Felszentelt Fegyver

A varázslat az *Fegyveráldás* (I) általános Papi fohász erősebb változata. A szentelt folyadékkal bekent fegyver Belenus szent eszköze lesz, és a *Fegyveráldás* (I) fohásznál ismertetett hatásokon túl a sebzéséhez +1d6(!) jár mindenféle élőholt, kísértet, sötétségkedvelő kreatúra és éji lény ellen.

Komponens: felszentelt folyadék

Hatótáv: érintés

Hatóidő: 1 perc/szint

Célpont: egy közelharc fegyver vagy 3 nyílve-sző

Mentődobás: –

Tűzáldás

E fohász kétféle alkalmazása lehetséges. (1) A Pap a Fénylő Solyomhoz szól, majd rálehel egy hordozható fényforrásra, mire az, legyen bár csupán egy aprócska zsarátnok, erőre kap és egy tábortűz fényével kezd ragyogni. E fényforrást sem eső, sem szél ki nem oltja, ám természetfeletti sötétségben ereje jócskán elapadhat. Hatóidő: 15 perc/szint, eközben a fény a Pap szutogására egy alkalommal kioltható-felszítható. (2) Ekkor a Pap a fohászt egy, már lobogó tűzre alkalmazza, mire az a hatóidő lejártáig feleannyi tüzelőt fogyaszt, noha közönséges módokon továbbra is kioltható. Hatóidő: egy éjszaka (vagy egy pihenő).

Komponens: fényforrás

Hatótáv: érintés

Hatóidő: spec.

Célpont: spec.

Mentődobás: –

II. szintű fohászok:

Belső Tűz

A fohászt elmondva a Pap nagyot kortyol a szíverősítőből, mire

a célpontot egyre fokozódó forróság kezdi hevíteni belülről: 1-2. kör: a sebzés 2 ÉP/kör; 3-4. kör: a sebzés 2 ÉP/kör és *Zavaró hátrány*; 4-6. kör: a sebzés 1d4(!) ÉP/kör és *Komoly hátrány*. A célpont minden körben Akarat mentődobást tehet a varázslat ellen: siker esetén a hatás az adott körben nem jelentkezik és átmenetileg nem is fokozódik tovább.

Komponens: erős párlat

Hatótáv: 20 m

Hatóidő: 6 kör

Célpont: 1 lény

Mentődobás: Akarat (spec.)

Naplándzsák

E fohász hatására a felhőkön átragyogó napfény rövid időre elvakítja és megzavarja a Pap ellenfeleit. A mentődobást elvétő célpontokat *Komoly hátrány* sújtja (1d4+1 kör), mely sikeres mentődobás esetén csupán *Zavaró hátrány* (2 kör). Ha egy célpont több mint 5-tel elvét a mentődobását, úgy átmenetileg megvakul. A fohász csak nappal, szabad ég alatt alkalmazható.

Komponens: hegyi kristály vagy kvarc (legalább 10 ep értékű)

Hatótáv: 30 m

Hatóidő: 1d4+1 kör vagy 2 kör

Célpont: 1 lény/2 szint

Mentődobás: Reflex (spec.)

Varázslási idő:

III. szintű fohászok:

Felszentelt Menedék

A Pap e fohással a Fénylő Solyom oltalma alá helyez egy kisebb területet, hogy megvédje azt a sötétséglakó, túlvilági kreatúrákkal szemben. E lények csak akkor képesek a felszentelt területre belépni, ha mentődobásuk sikeres; ezután, ha a *Felszentelt menedék* területén tartózkodnak, a mentődobást minden körben meg kell ismételniük – sikertelenség esetén a varázslat kitesztíja őket onnan. A területen tartózkodó lényeket *Zavaró hátrány* sújtja, ez ellen mentődobás nincs.

Komponens: szentelt folyadék; a Pap saját vére (2 ÉP); papi karpánt

Hatótáv: egy helyiség, de max. 20 m átmérőjű kör

Hatóidő: a következő napnyugta vagy napkelte idejéig (amelyik közelebb van)

Célpont: spec.

Mentődobás: Akarat (spec.)

Varázslási idő: 1 perc



CAILLEACH, A FÉHÉR HÖLGY

I. szintű fohászok:

Dermesztő Fém

A fohász közönséges fémtárgyakra (pl. páncélra, sisakra vagy seaxra) olvasható rá, hatására a fémeket maró hideg járja át, mely hamarosan égetni kezdi a tárgy birtokosát. 1. kör: a fémtárgy érezhetően lehűl; 2. kör: a kézben tartott vagy viselt holmi 1d4 fagysebzést okoz birtokosának; 3. kör: 2d4 fagysebzés, és a fegyver csak sikeres Kitartás mentődobással (NF 16) tartható kézben. A hatóidő lejártát követően a tárgy 1 körön belül visszanyeri eredeti állapotát.

Komponens: rozsdás szög

Hatótáv: 20 m

Hatóidő: 3 kör

Célpont: 1 közönséges tárgy

Mentődobás: Akarat

Ezer Hulla Búze

A varázslat dögletes felleget teremt, mely a földből párállik elő. A gyomorforogató búz mindenkire hat, aki a felhőben áll (a Papot is beleértve): aki belélegzi, és elvétí Kitarás mentődobását, *Rosszullét* hatása alá kerül, mely a felhőt elhagyva még további 1d3 körig kitart. A hatóidő lejártát követően a felhő magától széteszlik.

Komponens: halott ember valamely testrésze

Hatótáv: 20 m

Hatóidő: 5 kör

Célpont: 5 m átmérőjű körben mindenki

Mentődobás: Kitarás

II. szintű fohások:

Elaggott Test

Bomlásszagú fuvallat kerekedik, mely rövid időre elorozza a célpont fizikai erejét: Erő értéke 1d4+1 értékkel csökken.

Komponens: –

Hatótáv: 20 m

Hatóidő: 1 kör/szint

Célpont: 1 lény

Mentődobás: Kitarás

Idő Vasfoga

A fohász hatására a célba vett közönséges tárgy olyannyira elrozsdáll (vagy elkorhad), hogy bármilyen megerőltető használat (pl. fegyver esetében támadás, pajzsnál védekezés) d6/1-2 eséllyel a törését okozza.

Komponens (opcionális): egy vénasszony fogát is használva a mentődobást -2 levonás sújtja

Hatótáv: 20 m

Hatóidő: 1 kör/szint

Célpont: 1 közönséges tárgy

Mentődobás: Akarat

Rettegés

A Pap Cailleach kopóinak hangján vonyít fel, mire a célpont szívébe lebíráthatatlan félelem fészkel: rettegni kezd a Paptól, és ha teheti, menekülni próbál előle (*Rémült* állapot). Sikeres mentődobás esetén a célpont csak a *Zavaró hátrány* módosítót szenved el (1 kör).

Komponens: fekete kutya szőre

Hatótáv: 20 m

Hatóidő: 1 kör/szint (vagy 1 kör)

Célpont: 1 lény

Mentődobás: Akarat (spec.)

III. szintű fohások:

Fénytelen Ösvények Vándora

E fohász a legsötétebb és legveszedelmesebb igék egyike. Segítségével a Pap elérhet egy, Cailleach Fénytelen Birodalmában kóborló lelket, hogy szóra bírja azt. A fohász elmondásakor a Papnak az elhunyt sírhelyénél kell állnia, vagy rendelkeznie kell annak valamely maradványával, személyes tárgyával. A rítus előkészítésekor a Pap leöli az áldozati állatot, vérért maszként a saját és segédje arcára keni, majd önkívületi állapotba kerül. A felkutatott lélek a Pap száján, de a saját hangján szól majd, és a segéd által feltett legfeljebb 3 kérdésre a legjobb tudása szerint válaszol – ám megjegyzendő, hogy egyes holtak tudata és emlékei az idő múlásával egyre jobban elködösülnek. A Pap minden válasz előtt Akarat mentődobást tesz (NF 16), melyet elvétele 1d4(!) ÉP-t sebződik – a megbicsakló akarat nyomán a lélek megpróbál utat törni magának a halandók világába. Ha a Pap mindhárom mentődobását elvétí, szörnyethal. A Pap a rituálé befejeztével nem emlékszik a rajta keresztül érkező válaszokra. Ha a felkutatni kívánt lélek más svenkar isten (pl. Hönir, Fríge) birodalmában lakozik, a Pap kizárólag sikeres *Tudás: vallás* (NF 21) próbadozással érheti el. Olyan lélek nem kérdezhető e fohással, melyet az elmúlt 7 esztendőben faggattak már.

Komponens: sírhely, földi maradványok vagy személyes tárgy; áldozati állat (legalább 15 ep); egy segéd és előkészületek; papi karpánt

Hatótáv: érintés

Hatóidő: spec.

Célpont: spec.

Mentődobás: –

Varázslási idő: 1 óra

Életszipoly

A Pap pusztá kezének érintésével életerőt oroz el célpontjától. Sikeres támadódobás esetén az érintés sebzése egyszeri 1d10(!)+szint/1 ÉP (SFÉ nem érvényesül), mely az áldozat szájából távozó lélegzet képében a Papnál lévő erszénybe vándorol. Ha a Pap eztán az erszény tartalmát belélegzi, úgy a begyűjtött ÉP felét megkapja (felfelé kerekítve). Az erszény tartalmát a Papon és az áldozaton kívül senki más nem képes így használni – aki mégis megpróbálná, arra heves fuldoklás tör rá (*Rosszullét*, 1d4 kör). A fohász további velejárója, hogy ha a célpont belehal az életerő elorzásába, úgy idővel *draugur*ként vagy kísértetként tér vissza a halandók sorsát keseríteni.

Komponens: macskabőrből varrt erszény; papi karpánt

Hatótáv: érintés

Hatóidő: 2 kör (ennyi idő van a támadást bevinni), illetve 1 nap/szint (eddig tárolható a lélegzet)

Célpont: 1 lény

Mentődobás: –



CRÖM-CRUACH, A BOSZSZÚÁLLÓ

I. szintű fohások:

Biztos Csapás

A Pap csatakiáltást hallat, mire csapásába szokatlan erő költözik: a hatóidőn belül egy közelharc támadásához hozzáadhatja a legmagasabb értékű Tulajdonságának módosítóját, továbbá fegyvere sebzéskockája is max. értéket ad (pl. 1d8 esetén 8-at). Az aktiválást még a támadódobás előtt kell bejelenteni.

Komponens: –

Hatótáv: –

Hatóidő: 5 kör (aktiválásig)

Célpont: önmaga

Mentődobás: –

Varázslási idő: fél kör

Fegyver Éle

A Pap előbb megdörzsöli tenyerei között a lévő fenőkövet, majd végighúzza a tenyerét egy közelharc fegyveren, mire az a hatóidő alatt borotvaélessé lesz (+2 sebzés), és természetes úton törhetetlenné válik (bár nem lesz mágikus).

Komponens: fenőkő

Hatótáv: érintés

Hatóidő: 1 perc/szint

Célpont: egy közönséges fegyver

Mentődobás: –

II. szintű fohások:

Adok-kapok

A Papot ért fizikai sérülések egy része visszaszáll az őt támadókra. A Pap gyors ellencsapások képében osztja vissza a sebeket ellenfeleire: minden, a Papot érő tényleges közelharc sebzés felét (felfelé kerekítve) a sebzést okozó támadó is automatikusan elszenvedi (SFÉ számít). A fohász a varázslatok okozta sérülések és különleges hatások ellen nem érvényesül.



Komponens: –
Hatótáv: –
Hatóidő: 1 kör/szint
Célpont: önmaga
Mentődobás: –

Bátrak Védelmezője

A fohász (és a gomba) hatására harci szellem szállja meg a Papot, ami túlerővel szemben is örült kézitusára sarkallja őt. Ha a Pap legalább 2 ellenféllel folytat közelharcot, úgy TÉ és VÉ dobásaihoz +2 bónuszt kap. Ha egyszerre 2-nél több ellenfél is veszélyeztetné őt, úgy még egy *extra* közelharc támadást is kap körönként (+1 Tám./kör). Crom-Cruach a nyers erőt tiszteli, így bármilyen harci trükk vagy manőver (pl. lefegyverzés, hátrálás), varázslás, távolsági fegyver használata azonnal megtöri a varázslat hatását. A hatóidő alatt a Pap csak akkor menekülhet vagy folytathat védekező harcot, ha sikeres Akarat mentődobást tesz (NF 16, körönként ismételni kell). Amennyiben az időtartam alatt a Papot fenyegető, harc képes ellenfelek száma 2 alá csökken, úgy a Pap harci körének végén a varázslat hatása átmenetileg megszűnik – egészen addig, míg a Pap nem harcol újra számbeli fölény ellen. A fohász mellékhatásaként a Pap lebírhatalan vágyat érez arra, hogy a veszély arcába ne vessen, és harci dalokat zengjen a kézitusa közben.

Komponens: hallucinogén hatású gomba

Hatótáv: –
Hatóidő: 1 kör/szint
Célpont: önmaga
Mentődobás: spec.

III. szintű fohászok:

Fegyvervész

A fohászt követően a Pap csapásai nyomán fegyverek törnek, pajzsok hasadnak. Minden *sikertelen* közelharc támadása során d6/1-3 esélye van arra, hogy ellenfele fegyverét vagy pajzsát használhatatlanná nyomorítja – ugyanakkor minden széttűzött fegyver és pajzs után d6/1 az esélye arra, hogy saját fegyvere is megadja magát az örült vagdalkozásban (jól teszi tehát, ha tart magánál tartalékfegyvert).

Komponens: fából faragott fegyver; papi karpánt

Hatótáv: –
Hatóidő: 1 kör/szint
Célpont: önmaga
Mentődobás: –



GOFANNON, AZ EZÜSTKEZŰ

I. szintű fohászok:

Gofannon Oltalma

E fohász hatására egy közönséges páncél rövid időre sokkal ellenállóbbá válik (+1 SFÉ/3 szint). A varázslat a *Vasborda* (III) Papi fohással együtt nem alkalmazható.

Komponens (opcionális): tűzben felolvasztott ezüstöt (legalább 10 ep értékben) felhasználva +1 SFÉ

Hatótáv: érintés
Hatóidő: 5 perc/szint
Célpont: egy közönséges páncél
Mentődobás: –
Varázslási idő: 2 kör

Kovácskezek

E fohással a Pap elvégezheti egy közönséges vagy akár mágikus tárgy kisebb javítását, így például helyrehozható egy üstön,

tömlőn lévő lyuk, páncélon lévő nyílás, eltört nyél, kicsorbult fegyver. Csak olyan kár javítható így ki, mely egyetlen fohással helyreállítható.

Komponens: egy darabka ón

Hatótáv: érintés
Hatóidő: végleges
Célpont: egy tárgy
Mentődobás: –
Varázslási idő: 3 kör

II. szintű fohászok:

Visszatérő Fegyver

A Pap e fohászt egy dobásra alkalmas, egykezes fegyverre mondja el, mire az a hatóidő alatt eldobva minden alkalommal visszatér forgatója kezébe (a fegyvert forgató személy harci körének végén). A fegyver visszatéréskor d6/1-4 eséllyel megsebez egy, az útjába kerülő ellenfelet, de szövetségest soha (az okozott sebzés a fegyver alapsebzése).

Komponens: –
Hatótáv: 25 m (ekkora távolságra dobható a fegyver)
Hatóidő: 1 kör/szint
Célpont: egy közönséges fegyver
Mentődobás: –

Örjöngő Fegyver

A Pap sebet ejt magán a furcsa késsel (2 ÉP), majd rárivall egy célpontra, mire annak fegyvere önálló életre kel és ellenállhatatlan szomjat érez, hogy maga is vért ízleljen. Az első alkalommal, hogy a célpont támadna a fegyverrel, az egy pillanatra meglevenedik és lead egy extra támadást a hozzá legközelebb álló (és a fegyver elérésén belüli) szövetségesére. A fegyver támadó értéke a Pap szintje*1, a támadás pedig meglepetésnek minősül. A harc forgatagában könnyen lehet, hogy az egész jelenet csupán egy roppant balszerencsés mozdulatnak tűnik.

Komponens: kéthegegyű vaskés, melyen nincsen markolat
Hatótáv: 20 m
Hatóidő: 3 kör (aktiválódásig)
Célpont: 1 lény (egy közönséges fegyver)
Mentődobás: Akarat

III. szintű fohászok:

Rés a Pajzsban

Az Ezüstkezü rövid időre felfedi a Pap előtt az ellenfél védelmének gyenge pontjait. A Pap a hatóidő alatt teljesen figyelmen kívül hagyhatja egy választott ellenfele pajzsa (VÉ bónusz) vagy természetes páncélja (irhája) jelentette védelmét (SFÉ). A fohász elmondásakor választania kell a két hatás közül.

Komponens: 3 db lyukas ezüstérme; papi karpánt
Hatótáv: –
Hatóidő: 1 kör/ szint
Célpont: önmaga és 1 ellenséges lény
Mentődobás: –



KERUNÓSZ, AZ ERDŐK SZARVAS URA

I. szintű fohászok:

Burjánzás

A fohászt követően a területen található közönséges, vad növények gyors burjánzásnak és növekedésnek indulnak. A buja, összefonódó vegetáció jelentősen megnehezíti a területen történő csendes mozgást (-4 a jártasságpróbákra) és haladást



(a körönként megtehető távolság feleződik). A hatás csak olyan területen érvényesül, ahol valamennyi, legalább lábszárig érő vegetáció már jelen van (azaz pl. épületben és kietlen hómezőn nem). Noha a talajból sarjadó növénytakaró a terület eredeti növényzetét tükrözi majd, azonban soha nem lehet pontosan tudni, hogy a földben megbúvó magvakból mi hajt ki. A extra hatások az alábbiak lehetnek: **d6/1**: semmi különös; **2-3**: szűrés, tövisek (mozgás esetén minden körben 1 ÉP sebződés, vért SFÉ nem érvényesül, de sikeres Reflex mentődobás negálja); **4**: mérgező vegetáció (áthaladást követően Kitartás mentődobás méreg (NF 11, semmi/Zavaró hátrány 1 óráig); **5**: gyógynövények (1d6+1 adag; *Herbalizmus* jártasság birtokában kinyerhető); **6**: ehető termés: 1d4+1 adag. A területen belül szint+1 olyan pont jelölhető ki (1 m sugarú körök), ahol a varázslat nem hat (ezáltal pl. tisztás, vagy ősvény képezhető). A hatóidőt követően a növénytakaró pár perc alatt visszaáll eredeti állapotába, de a Pap hamarabb is megszüntetheti a hatást. Ha a Pap a fohász elmondásakor komponensként a saját vérét is áldozza (1d2 ÉP), akkor őt nem akadályozza a növényzet.

Komponens: bármilyen növény magvai; (opcionális) a Pap saját vére (1d2 ÉP)

Hatótáv: legfeljebb 50 m sugarú kör a Pap körül (spec.)

Hatóidő: 3 kör, majd legfeljebb fél nap/szint (spec.)

Célpont: spec.

Mentődobás: spec.

Ősi Ősztön

A fohász közben a Pap primitív jeleket fest a varázslat kedvezményezettjének homlokára és kézfejére, mire a célpontot távoli őseinek ereje szállja meg, felerősítve képességeit, melyekkel a vadonbéli túlélésért küzd. A fohász elmondásakor a célpont választ hármat az alábbi Jártasságok közül, melyek próbadozásaira az időtartam alatt +2 bónuszt kap: *Atlétika*, *Csapdák*, *Észlelés*, *Lopózás-rejtőzés*, *Mászás és Úszás*. Mellékhatásként a célpontban d6/1 eséllyel éhség ébred, hogy nyers húst fogyasszon – amit aztán jó eséllyel kiokád magából a hatóidő letelével (Kitartás mentődobás NF 16).

Komponens: okker festék

Hatótáv: érintés

Hatóidő: 1 óra/szint

Célpont: 1 lény

Mentődobás: Kitartás (spec.)

Varázslási idő: 2 kör

II. szintű fohások:

Biztos Kezű Vadász

A fohász hatására a Pap távolsági támadásaihoz +3 TÉ bónusz járul, ugyanakkor közelharc támadásait -1 TÉ levonás sújtja. A hatóidő alatt a kedvezőtlen időjárásból (szél, csapadék) fakadó távolsági támadás levonások is csak feleannyira hátráltatják (pl. -3 helyett csak -1 TÉ).

Komponens: –

Hatótáv: –

Hatóidő: 1 kör/szint

Célpont: önmaga

Mentődobás: –

Vadon Ölelése

A fohász hatására a Pap elnyeri egy vadállat valamely érzékszervét (pl. farkas szaglása, macska látása, bagoly hallása), s e téren észlelése a közönséges emberek között verhetetlen lesz, esetleg éjnek évadján is kitűnően tájékozódik. Mellékhatásként d6/1 eséllyel előfordul, hogy az időtartam lejártá után az adott állat valamely viselkedése a Papon ragad egy ideig (1d3 nap).

Komponens: a választott állat valamely testrésze

Hatótáv: –

Hatóidő: 20 perc/szint

Célpont: önmaga

Mentődobás: –

III. szintű fohások:

Vadak Pásztora

E fohással a Pap a vidék szarvas, agancsos állataihoz szól, közülük egyet képes magához hívni, és ez a lény teljesíti a Pap egyetlen kérését: elviheti őt valahová a hátán, védelmezheti őt, vagy épp felkínálkozik, hogy a Pap nyugodtan levághassa, s ily módon élelemhez jusson (ekkor a hús egy része az Agancsos Urat illeti). Kerunosz soha nem küld beteg, elaggott vagy fiatal állatot a Pap elé, a különleges bestiák pedig nem engedelmesskednek a hívó szónak.

Komponens: szarv vagy agancs; papi karpánt

Hatótáv: 1 km/szint

Hatóidő: 2 óra/szint

Célpont: 1 lény

Mentődobás: –

Varázslási idő: 10 perc



KILLANE, A KERESZTUTAK ŐRE

I. szintű fohások:

Aki Keres, az Talál

A varázslat kedvezményezettje a hatóidő alatt minden szerencsepróbájához +5 bónuszt kap, mentesül a Kritikus hiba esélye alól, és amennyiben nem várt vagyonna lelné, az +25%-kal több mint eredetileg lett volna.

Komponens: úton, ősvényen eltemetett ezüstpéNZ

Hatótáv: érintés

Hatóidő: a következő napnyugtáig vagy napkeltéig (amelyik közelebb van), de legfeljebb 1 nap

Célpont: 1 lény

Mentődobás: –

Szerencseszám

A Pap Killane-nek ajánlja legutóbbi fogadása győzelmét és az azon szerzett anyagi javak felét (elássa azt), majd megnevezi szerencseszámát (1-10). Ha a hatóidő alatt bármely általa dobott d10-es kockán a megnevezett érték szerepel, úgy e dobás értékéhez +1d6-ot adhat. Ha mindkét kockán ez az érték szerepel, úgy a bónusz +2d6, és a varázslat hatása szertefoszlik. E bónusz Invokációval nem emelhető.

Komponens: a legutóbbi szerencsejátékon szerzett nyeregmény fele

Hatótáv: –

Hatóidő: 1d6+1 óra

Célpont: önmaga

Mentődobás: –

II. szintű fohások:

Egyszer Fent

Harchban megidézhető fohász. A Pap a fohász elmondásakor a levegőbe pöcköli a kockát, és a harci szerencséire bízta magát. Az időtartam alatt minden körben egy d10-es dobását 2d10-zel, vagy egy 2d10-es dobását 3d10-zel dobja, és a dobott kockák közül a *magasabb* értékű(ek)e)t tartja meg. A Pap körönként egyetlen dobását módosíthatja így, ezt még az adott dobás előtt be kell jelentenie. A dobás eredménye Sorspont felhasználásával vagy Invokációval nem módosítható.

Komponens: cinkelt dobókocka

Hatótáv: –

Hatóidő: 1d6 kör

Célpont: önmaga

Mentődobás: –

Egyszer Lent

Harcban megidézhető fohász. A Pap a fohász elmondásakor a levegőbe pöcköli a kockát, és lerontja ellenfele harci szerencsését. Az időtartam alatt a célpont minden körben egy d10-es dobását 2d10-zel, vagy egy 2d10-es dobását 3d10-zel dobja, és a dobott kockák közül az *alacsonyabb* értékű(ke)t tartja meg. A Pap körönként ellenfele egyetlen dobását módosíthatja így, és ezt még az adott dobás előtt be kell jelentenie. A dobás eredménye Sorspont felhasználásával vagy Invokációval nem módosítható.

Komponens: cinkelt dobókocka

Hatótáv: 20 m

Hatóidő: 1d6 kör

Célpont: 1 lény

Mentődobás: Akarat

III. szintű fohászok:

Szeszélyes Páncél

A Papot 25 + szint*1 % eséllyel elvétik a távolsági támadások és távolsági varázslatok. A fohász veszélye, hogy elrontott varázslás próbadozás esetén is létrejön, ám *ellenkező* hatással: ugyanekkora az esélye annak, hogy a Papot egyébként elvett támadások mégis csak épp betalálnak (ekkor a Relatív siker értéke 0).

Komponens: nyílhegy által átütött páncéldarab vagy sisak; papí karpánt

Hatótáv: –

Hatóidő: 2 kör/szint

Célpont: önmaga

Mentődobás: –



LAZUUL, AZ ÉJFÉL ASSZONYA

I. szintű fohászok:

Nyom Nélkül

A fohász célpontja nem hagy nyomot maga után, még sárban vagy hóban haladva sem: a nyomok felszívódnak mögötte. Azonban szag alapján követhető, s kiömlő vére is elárvulhatja őt, ha a varázslat életbe lépését követően sebesül meg.

Komponens: egy-egy krétavonás a csizmatalpon

Hatótáv: érintés

Hatóidő: 10 perc/szint

Célpont: 1 lény

Mentődobás: –

Tolvajok Alkonya

A fohász elmondását követően a Pap elfújja a gyertya lángját, mire a kiválasztott területen fokozatosan elmélyülnek az árnyékok, megfeleződik a fényforrások erőssége, és apránként minden részletet befed a homály (2 kör alatt). A fohász csalárdságát jelzi, hogy a területen tartózkodóknak csak akkor tűnik fel, hogy valami nincs rendben a fényekkel, mikorra a varázslat hatása már megfogant. A területen tartózkodókat az alábbi módosítók sújtják: -2 TÉ (távolsági támadásokra), -1 VÉ, *Észlelés* jártasságpróbák -4. A varázslat létrehozója az egyetlen, akit nem érintenek hátrányosan a fényviszony változások. A hatás csak olyan helyen idézhető meg, amely már eredendően is árnyékos valamennyire (pl. lombkorona alatt, épületben).

Komponens: fekete gyertya

Hatótáv: 50 m, legfeljebb 50 m sugarú körben

Hatóidő: 15 perc/szint

Célpont: spec.

Mentődobás: –

Zár és Lakat

A Pap kézmozdulatával mintha láthatatlan kulcsot fordítana el, vagy reteszt húzna be, mire a kijelölt ajtó, zár, retesz vagy felfedezett titkosajtó menten felnyílik – vagy épp ellenkezőleg, bezárul, a Pap akarata szerint (a zárral nem rendelkező ajtók beragadnak). Komolyabban eltorlaszolt ajtó mögül a torlaszt e varázslat sem mozdíttja el, ám egy egyszerű faék nem jelent számára akadályt. Ha a Pap komponensként egy csontujjat is felhasznál, úgy a hatást 1 órán belül egy alkalommal újra megidézheti.

Komponens (opcionális): csontujj (spec.)

Hatótáv: 20 m

Hatóidő: –

Célpont: spec.

Mentődobás: –

II. szintű fohászok:

Gyilkos Kéz

A fohász hatására a Pap kezét maga Lazuu'l vezeti, így képessé válik Orvtámadás leadására (ld. a Kalandor Osztály leírásánál). Ha a Pap egyetlen sikeres Orvtámadást sem hajt végre az időtartam alatt, úgy 1 hónapig, vagy istene kiengeszteléséig nem használhatja újra a varázslatot.

Komponens: a Pap saját vére (1d2 ÉP)

Hatótáv: –

Hatóidő: 1 kör/szint

Célpont: önmaga

Mentődobás: –

Láthatatlanság Ellenségeid Előtt

A fohászt elmondva a Pap elmorzsolja a szemet és fejébe húzza a kámzsát, mire láthatatlanság burkolja be és eltűnik a halandók szeme elől. Értelem nélküli, vagy 5-ös Intelligencia alatti lényekkel szemben (pl. közönséges állatok) a varázslat hatástalan, továbbá a Pap jelenlétéről nyomok és zajok is árulkodhatnak. A láthatatlanság fenntartása folyamatos koncentrációt igényel (fél körös cselekedet). A hatás támadáskor vagy egy újabb fohász megkezdésekor menten lefoszlik, ahogy sebes mozgás esetén is, így a Pap csak kimérten, legfeljebb körönként 5 métert megtéve haladhat.

Komponens: fekete kámzsza; faszén

Hatótáv: –

Hatóidő: 2 kör/szint

Célpont: önmaga

Sötétség Ölen

A Pap saját kezűleg pusztít el egy élőlényt, az arcára mázolja annak véré, majd visszavonul pihenni a sötétség mélyére, ahol mély álomba zuhan. Ha a fohászt követően teljesen fénytelen helyen tér nyugovóra (pl. barlang mélye, ablaktalan helyiség), úgy a természetes gyógyulási folyamatokon túl további 1d3 + szint*1 ÉP-t gyógyul. Ez a fohász különleges és kivételes a gyógyító varázslatok között, mivel *nem* igényli tűz közelségét – sőt, ha a pihenést még az időtartam lejárta előtt fény zavarná meg, úgy a fohász jelentette gyógyulás nem jelentkezik. Ha a Pap egy héten belül újra alkalmazná magán a fohászt, úgy Kitartás mentődobást kell tennie (NF 21): ezt elvétele a varázslat megfogán ugyan rajta, ám álma 2d4 napig tart, melyből lehetetlen felkelteni. Mostoha körülmények között ez akár az életébe is kerülhet (pl. hideg, éhezés hatásai).

Komponens: egy elpusztított élőlény vére; sötét hely

Hatótáv: –

Hatóidő: egy teljes pihenő hossza (ált. 7-8 óra)

Célpont: önmaga

Mentődobás: spec.

III. szintű fohászok:

Lélekorzó

E fohász a legsötétebb és legveszedelmesebb igék egyike, mellyel Lazuu'l Papja rövid időre elorozhatja egy már elhalt

ember lelkét valamely istenség túlvilági birodalmából. A rítus előkészítésekor a Pap a fonal egyik végét saját csuklójára, a másik végét pedig a felkutatni kívánt lélekhez kötődő tárgyhöz hurkolja – e szál vezeti majd a Papot két világ között. Ezután a gombolyagot és az élő állatot az ölébe veszi, s megkezdí túlvilági utazását. Hogy sikerül-e megtalálnia a keresett lelket, az a felhasznált tárgy és a néhai személy közötti kötelék erősségén múlik, de a keresés sikere soha teljesen biztos (d6/1-5 esély a sikerre). A lelket fellelvén a Pap hamar kicseréli azt az állatával, és ideiglenesen bebörtönzi az állat testébe. Az állati testbe zárt lélek kénytelen felelni a Pap kérdéseire, válaszai az állat száján keresztül érkeznek. A Pap legfeljebb három kérdést tehet fel a holt léleknek, melyekre az a legjobb tudása szerint válaszol – ám megjegyzendő, hogy egyes holtak tudata és emlékei az idő múlásával egyre jobban elködösülnek. Fontos, hogy a Pap minden kérdéssel egyre többet kockáztat, mivel a rítus végén vissza kell csempésznie a lelket az eredeti helyére. Ám ahhoz, hogy ez észrevétlen maradjon, sikeres *Tudás: vallás* jártasságpróbát kell tennie, melynek nehézsége a feltett kérdések száma szerint emelkedik (NF 11/16/21). Vétés esetén a meglopott isten megátkozza a Papot. Olyan lélek nem kérdezhető e fohással, melyet az elmúlt 7 esztendőben faggattak már.

Komponens: személyes tárgy; egy élő állat; egy gombolyag ezüstözött szál; papi karpánt

Hatótáv: –

Hatóidő: spec.

Célpont: önmaga

Mentődobás:

Varázslási idő: 1 óra

Varangy Csókja

A Pap érintése mérgezővé válik, ujjai elfeketülnek. Sikeres támadódobás esetén a célpont azonnal elveszt 1d4+1 pontot az Állóképességéből, majd 6 kör múltán újabb 1d4+1-et. A célpont mindkét hatás ellen külön mentődobást tehet, a siker felezi az adott veszteséget. A mérge átadásának közönséges ruhánemű vagy páncél nem állja útját.

Komponens: szárított békabőr; papi karpánt

Hatótáv: érintés

Hatóidő: 3 kör (ennyi idő áll rendelkezésre a mérgezéshez), illetve spec.

Célpont: 1 lény

Mentődobás: Kitartás (spec.)



MORRIGU, A SÖTÉT HÍRNÖK

I. szintű fohások:

Azonosítás

E rítus révén a Pap felderítheti egy varázstárgy mágikus tulajdonságait, aktiválásának módját, tölteteinek számát. A fohász ereklýéken nem működik, ezekről legfeljebb homályos utalások vagy sejtések nyerhetők. A Pap az ékszereket az isteneknek ajánlva elássa, elégeti vagy a víz mélyére veti. A foháshoz szükséges ezüstáldozat értéke megfelelhet, ha a Pap a komponensként elfogyasztja egy nemesebb vadállat szemgolyóját; ha egy emberével teszi ugyanezt, az ezüstáldozat teljesen elhagyható.

Komponens: ékszer (legalább 15 ep értékben); (opcionális) szemgolyó (spec.)

Hatótáv: érintés

Hatóidő: –

Célpont: egy tárgy

Mentődobás: –

Varázslási idő: 1 óra

Biztos Csapás

A Pap csatakiáltást hallat, mire csapásába szokatlan erő költözik: a hatóidőn belül egy közelharc támadásához hozzáadhatja a legmagasabb értékű Tulajdonságának módosítóját, továbbá fegyvere sebzéskockája is max. értéket ad (pl. 1d8 esetén 8-at). Az aktiválást még a támadódobás előtt kell bejelenteni.

Komponens: –

Hatótáv: –

Hatóidő: 5 kör (aktiválásig)

Célpont: önmaga

Mentődobás: –

Varázslási idő: fél kör

Sötét Ómen

A Pap baljós óment villant fel a célpont lelki szemei előtt, és 1d2 Sorspontot eloroz tőle. A Pap minden ellopott Sorspontért ideiglenesen 1 szintnyi extra fohászt nyer (pl. 2 elorzott Sorspont jelenthet 2 db I. szintű fohászt, vagy 1 db II. szintű fohászt, ha a Pap képes II. szintű fohász elmondására). Ha a célpont nem rendelkezik Sorsponttal, a fohásznak nincs hatása.

Komponens: –

Hatótáv: 20 m

Hatóidő: azonnali, illetve 1 nap (ezután az ideiglenesen szerzett fohások elenyésznek)

Célpont: 1 lény

Mentődobás: Akarat

II. szintű fohások:

Átokszórás

A Pap átkot hív egy lény fejére, ám az átok felett nincs hatalma, így pontosan maga sem tudja, milyen hatást szabadít el. Az átok csakis emberi lényeken fog meg, hatása véletlenszerű. **D6/1-2:** az Erő, Ügy. vagy Áks. 1d4+1 ponttal csökken (fél nap/szint); **3-4:** az Int., Böl. vagy Kar. 1d4+1 ponttal csökken (fél nap/szint); **5:** *Komoly hátrány* (2 kör/szint); **6:** a célpont tudata összezavarodik, minden körben d6/1-2 eséllyel egyáltalán nem cselekszik, csak tétovázik (1 kör/szint). A hatást mentődobás semlegesíti. A fohász veszélye, hogy sikertelen varázslás próbadozás esetén a hatás az alkalmazón lép életbe (ekkor mentődobás nincs). Állítólag élő áldozat bemutatásával a hatóidő és a hatás jelentősen fokozható, de ennek módját kevesen ismerik.

Komponens: faragott átokpálca (niðstāng), melyet a Pap maga készít el

Hatótáv: 20 m

Hatóidő: spec.

Célpont: 1 lény (ember)

Mentődobás: Akarat

Bátrak Jutalma

E harci fohász időtartama alatt a Pap mindvégig fennen harsogja patrónusa nevét a csatában, mire az isten megjutalmazza őt a nevében szerzett győzelmekért. A fohász időtartama alatt a Pap minden legyőzött ellensége (a győztes csapás bevitele számít), valamint minden Kritikus találat után +1 Sorspontot nyer, mely révén Sorspontjai száma ideiglenesen akár a maximum fölé is emelkedhet. Amennyiben a hatóidő alatt a 3. ilyen eset is bekövetkezik, úgy a fohász lefoszlik, ám előtte még a Pap 1d10+Böl. mód. ÉP-t gyógyul (ez a gyógyulás kivételesen *nem* igényli tűz közelségét). Az extra Sorspontok a következő napnyugta vagy napkelte idejéig (amelyik közelebb van) használhatók fel, azután elenyésznek.

Komponens: –

Hatótáv: –

Hatóidő: 3 kör/szint, de legfeljebb a harcjelenet végéig

Célpont: önmaga

Mentődobás: –



Sötétség

A Pap a szájából füstszerű, koromfekete sötétséget okád a világra, mely 1 kör alatt betölt egy szobányi területet. A fohász hatása az eredeti fényviszonyoktól függ: ha a helyen félhomály uralkodott, úgy most sötétség lesz, a napfényes körülmények pedig erős félhomállyá változnak. A sötétben a legalább fáklyányi, közönséges fényforrások ereje halovány gyertyafénnyé gyengül, míg az ennél kisebb fényforrások elenyésznek. A varázslat területén tartózkodók látóterében folyamatosan árnyékok táncolnak és cikáznak, ami nagyon zavaró: a közelharc támadások 20 vagy 30 %, míg a távolsági támadások 30 vagy 60%-ban célt tévesztenek (homály vagy sötétség). A varázslat megidézése elég bizarr, így aki közlőről a szemtanúja, az Morál-próbára (Csatlósok) vagy babonáság (Bölcsesség) próbadobásra kérhető, és elvétett dobás esetén 1 körig nem cselekszik (magát védheti). Komponensként egy kis üveg tintát felhajtva a hatóterület kétszeres. Továbbá, ha a Pap a saját vérét is áldozza (1d3 ÉP), akkor az ő támadásainak tévesztési esélyei feleződnek.

Komponens (opcionális): egy kis üveg tintát felhajtva a hatóterület kétszeres; a Pap saját vére (1d3 ÉP, spec.)

Hatótáv: 10 m sugarú kör a Pap körül

Hatóidő: 1 perc/szint

Célpont: spec.

Mentődobás: spec.

III. szintű fohászok:

Gyötrő kétély

A fohász során a Pap elpusztítja a szívet, mire marcangoló kétély és reménytelenség fészkel be magát a célpontok szívébe. A hatóidő alatt *Zavaró hátrány* sújtja őket, Sorspontot nem használhatnak fel, és minden cselekedetük előtt Akarat mentődobást kell tenniük (NF 16), melyet elrontva egyáltalán nem cselekszenek, csak hezitálnak.

Komponens: egy nyúl szíve; papi karpánt

Hatótáv: 30 m

Hatóidő: 1 kör/szint

Célpont: 1 lény +1/3 szint

Mentődobás: spec.



TYR, AZ ŐRLŐ

I. szintű fohászok:

Biztos Csapás

A Pap csatakiáltást hallat, mire csapásába szokatlan erő költözik: a hatóidőn belül egy közelharc támadásához hozzáadhatja a legmagasabb értékű Tulajdonságának módosítóját, továbbá fegyvere sebzéskockája is max. értéket ad (pl. 1d8 esetén 8-at). Az aktiválást még a támadódobás előtt kell bejelenteni.

Komponens: –

Hatótáv: –

Hatóidő: 5 kör (aktiválásig)

Célpont: önmaga

Mentődobás: –

Varázslási idő: fél kör

Őrszem

A Pap korommal egy nyitott szem szimbólumát rajzolja a homlokára, mire éberebb lesz bármely strázsánál, és képessé válik hosszú időn át, lankadatlan figyelemmel őrködni. A hatóidő alatt a Pap *Észlelés* jártasságpróbáihoz +5 járul, meglepetés esetén megtarthatja az Ügyességéből származó VÉ bónuszát, természetes álmom vagy fáradtság nem gyűri le, ám az őrködéskor kívül más tevékenységet nem végezhet. A rákövetkező nap

ugyan nem lesz friss és kipihent, de negatív módosítók nem sújtják. Ha ezután a fohászt kiadós pihenés nélkül alkalmazná újra, úgy az őrség lejártával Kitartás mentődobást kell tennie (NF 16) – vétés esetén *Komoly hátrány* sújtja egy álló napig.

Komponens: korommal rajzolt jel

Hatótáv: –

Hatóidő: a következő napkeltéig, vagy napnyugtáig (de legfeljebb fél nap)

Célpont: önmaga

Mentődobás: spec.

II. szintű fohászok:

Bajtársi Áldozat

A Pap dönthet úgy, hogy a hatóidő alatt egy bajtársa által elszenvedett sebzést saját magára vállalja át, így a célpont nem sebződik a találatától. Az SFÉ-t, ha van, csak az eredeti célpont esetében kell figyelembe venni a sebzés kiszámításánál. Tyr honorálja az önkéntes áldozathozatalt, így a Pap által elszenvedett sebződés 1d6+1 ponttal kevesebb, mint az eredeti sebzés lett volna.

Komponens: –

Hatótáv: 20 m

Hatóidő: 2 kör/szint (aktiválásig)

Célpont: egy bajtárs és önmaga

Mentődobás: –

Választott Fegyver

A Pap előkészíthet egy fegyvert egy előre meghatározott el-lenséggel szemben. A rítus során a Pap ráírja a fegyverre a le-endő célpont azonosságát, és erővel ruházza fel az ellen. Nem szükséges, hogy a Pap ismerje a célpont nevét, ám pontosan és egyértelműen meg kell határozni azt (pl. a Fekete-tóban lakozó vízi tündér). Tévedés esetén a fohász hatástalan, de ez csak a használatkor derül ki. Az első alkalommal, mikor a fegyvert a megnevezett célpont ellen használják, megnyilvánul annak ereje: a támadás mágikusnak minősül, és egyszeri +5 TÉ és +2d6 sebzés bónuszt kap, mely semmilyen más mágikus bónusz révén nem emelhető tovább. A Pap egy célpont ellen legfeljebb egyetlen fegyvert ruházhat fel erővel – míg azt nem használják, újabbat nem készíthet (más célpont ellen igen).

Komponens: a Pap saját vére (1d2 ÉP)

Hatótáv: érintés

Hatóidő: 1 év (aktiválódásig)

Célpont: egy közönséges fegyver

Mentődobás: –

Varázslási idő: 3 óra

III. szintű fohászok:

Igaz Szó

Tyr Papja meggyőződhet az elhangzott szavak igazságáról, amennyiben az érintett felek hajlandóak az általa felszentelt ezüstpénzeket a nyelvük alá helyezni, míg beszélnek. A Pap egyszerre (1 körben) csak egy célpontra képes összpontosítani: ha az illető *szándékol* hazudna valamiben, úgy nyelve alatt tüstént elkezd hevülni a pénz, amiről egy jajszó vagy grimasz árulkodik. Sikeres *Meggyőzés* jártasságpróbával (NF 26) a hazug képes uralkodni magán és grimasz nélkül leplezni fáj-dalmát. Megjegyzendő, hogy valakit rávenni arra, hogy önszán-tából vesse alá magát a varázslatnak egyúttal az illető szava-hihetőségének kérdőre vonását is jelentheti, ami igen kényes dolog: a Pap jól teszi, ha körültekintően jár el, különösen, ha az illető Hírnév értéke magasabb, mint az övé.

Komponens: szentelt víz; nyelv alá vett ezüstpénzek; papi karpánt

Hatótáv: 10 m sugarú kör a Pap körül

Hatóidő: összpontosításig, de legfeljebb 1 kör/szint

Célpont: 1 lény/szint

Mentődobás: spec.



WURIR, A CSELSZÖVŐ

I. szintű fohászok:

Álca

E fohász révén Wurir Papja egy alkalommal megváltoztathatja külsejét (arc, ruházat) és hangját, ám küllemében kizárólag emberi maradhat. A hatás illúzió, a csalót tükörképe leleplezheti. A Karizma értéke nem emelhető ily módon, ahogy konkrét személy külleme sem mímelhető sikerrel, mert az illetőt jól ismerők számára a turpisság azonnal nyilvánvalóvá válik.

Komponens: női vagy férfi hajtincs, élő személytől

Hatótáv: –

Hatóidő: 20 perc/szint, de korábban is megszüntethető

Célpont: önmaga

Mentődobás: –

Egérút

Wurir megsegíti a kutyaszorítóban lévő szolgáját, aki képessé válik minden embernél gyorsabban inálni. A fohász révén a Pap azonnal kereket oldhat, a közelharcból történő kibontakozás dobása *automatikus*an sikeres. Menekülés során VÉ dobásaira +3, KÉ dobásaira pedig +5 bónuszt kap, a körönként megtehető távolsága pedig megduplázódik. Lényeges, hogy a Pap az így nyert gyorsaságot csakis saját menekülése céljából kamatoztathatja; amennyiben másra támadna vagy varázsolna, a hatás menten lefoszlik. A hatóidő lejártá után a Pap Kitartást mentődobást tesz (NF 16, *Komoly hátrány*/semmi, 3 körig).

Komponens: egy rágszáló koponyája

Hatótáv: –

Hatóidő: 3 kör/szint

Célpont: önmaga

Mentődobás: spec.

Varázslási idő: azonnali

Jelentéktelenség

E fohász hatására a Pap elvegyül, a háttérbe húzódik, jelenléte szinte észrevétlen lesz mások előtt. Nem tűnik fel a legéberebb öröknek sem, a ráirányított tekintet lesiklik róla, gyanút nem ébreszt, és később nem is emlékeznek rá igazán – mintha csak valami figyelmet nem érdemlő, jelentéktelen senki volna. Ha azonban valaki mégis kitértően és kifejezetten őt keresi, úgy egy alkalommal Intelligencia próbát tehet (-5 levonással). Az időtartam alatt a Pap érdemi beszélgetést nem folytathat, és harcra sem bocsátkozhat, ezek azonnal megtörik a hatást. Lényeges, hogy a fohász nem teszi láthatatlanná a Papot: így egyedülálló emberhez odamenni, vagy őrzött ajtón egyedülként átlépni értelmetlen volna, mivel a hatással lényegében a környezetében tartózkodókhoz idomul.

Komponens: veréb tolla

Hatótáv: –

Hatóidő: 1 perc/szint

Célpont: önmaga

Mentődobás: Intelligenciapróba (spec.)

II. szintű fohászok:

Sugallat

A Pap a célpont szemébe néz, majd szól hozzá. Ez látszólag nem több mint egy rövid szóbeli tanács, amit a célpont meg is fogad. A tanácsot úgy kell megfogalmazni, hogy a célpont számára ne tűnjön nyilvánvalón ártalmasnak, különben semmi hatása nem lesz. Tehát nem hatásos egy olyan sugallat, ami arra sarkallna valakit, hogy dőljön a kardjába, de az már мүködhet, ha a Pap azt javasolja, hogy a célpont ne ránts on rá

fegyvert, fogadja be őt éjszakára, vagy épp adjon kölcsön egy kis pénzt „egy rövidke időre”. A varázslat csak azokra hat, akik megértik a Pap beszédét.

Komponens: kígyó fejét felhasználva a mentődobást -2 levonás nehezíti

Hatótáv: 10 m

Hatóidő: egyszeri, illetve legfeljebb 1 óra

Célpont: 1 lény

Mentődobás: Akarat

Varázslási idő: fél kör

Tükörkép

A szilánkra ráfújva a Pap saját képmásait hozza létre (1 képmás/2 szint), melyek mellette jelennek meg, és ugyanúgy viselkednek, beszélnek, ahogyan ő. A képmásokat lehetetlen elkülöníteni a Paptól (ideiglenesen nyomokat hagynak, véreznek, stb.), ám felettebb képlékenyek, így egyetlen találattól megszűnnek létezni. A Papot érő találati esély így mindenkoron az aktuális képmások számától függ.

Komponens: egy szilánknyi jég, kristály vagy kvarc

Hatótáv: –

Hatóidő: 1 kör/szint

Célpont: önmaga

Mentődobás: –

III. szintű fohászok:

Szemek Lánca

A Pap képessé válik látni a megérintett teremtmény szemein át. Noha a varázslat nem ad uralmat a megérintett lény felett, de amikor az fizikai kontaktusba kerül egy másik élő teremtménnyel (akár emberrel is), akkor a Pap „átugorhat” a megérintett lénybe, hogy azután annak szemein át kémlelődjön tovább – ily módon váltani összesen 2 szint/1 alkalommal képes. A kémlelt lények csak akkor jogosultak mentődobásra, ha Intelligenciájuk magasabb 5-nél; sikeres mentődobás esetén a Pap az adott testben marad. Lényeges, hogy a kémlelt lény nincsen tisztában azzal, hogy valaki más is figyel a szemein keresztül.

Komponens: egy szemgolyó; papi karpánt

Hatótáv: érintés

Hatóidő: 10 perc/szint

Célpont: 1 lény

Mentődobás: Akarat (spec.)

Tökéletes Álca

Ez a fohász az *Álca* (I) varázslat erősebb változata, mely révén a Pap már a testalkatát is megváltoztathatja, és képes lesz bármilyen, közepes méretű humanoid alakját felvenni. Így akár konkrét személy megjelenését is leutánozhatja, de csak akkor, ha rendelkezik tőle valamilyen személyes holmival. Hogy mennyire lesz hiteles az álca, azt a Pap Intelligencia próbájának eredménye befolyásolja: a megtévesztendő személyek annyi módosítóval dobhatnak maguk is Intelligencia próbát, amennyivel a Pap saját próbadozását megdobta vagy elvétette. Fontos, hogy ha valaki egyszer már elvétette a Tulajdon-ságpróbáját, akkor a csaláson önerőből nem fog átlátni – próbadozását csakis akkor ismételhethi meg, ha előbb valaki más feltámasztja benne az alapos gyanút. Az illúziót a tükörkép sem leplezi le, egyetlen gyengepontja, hogy a Papnak mindvégig viselnie kell a komponensként felhasznált igazgyöngyöt, méghozzá jól látható helyen, máskülönben a hatás azonnal megtörik.

Komponens: igazgyöngy (min. 25 ep értékű); személyes tárgy; papi karpánt

Hatótáv: –

Hatóidő: 15 perc/szint, de korábban is megszüntethető

Célpont: önmaga

Mentődobás: Intelligencia (spec.)

Varázslási idő: 10 perc

SZELLEMSÁMÁN VARÁZSLATOK

Varázslás: a Szellemsámán varázslatai sokrétűek, a Szellemvilágot, a természeti erőket vagy a fizikumot manipulálják, felderítésre és támadásra is alkalmasak. Varázskénekeik általában szóbeli komponens és gyakran hangszer alkalmazását is igénylik. A varázslatok megidézésének sikeréről **varázslás próbadozás** dönt, ami egy speciális *Tudás: szellemvilág* jártasságpróba, azzal a különbséggel, hogy a dobásnál a sámán az Böl. módosítóját is használhatja (az Int. helyett), ha az kedvezőbb. **A varázslás próbadozás nehézsége** a megidézett ének erejétől (szintjétől) függ: **I. szint – NF 11, II. szint – NF 16, III. szint – NF 21.** Kudarc esetén a kívánt hatás nem jön létre, ám az elmondható énekek száma eggyel csökken. **Engesztelő ének** révén a varázslat próbadozás nélkül is létrejön, ám ekkor a varázslási idő a kétszeresére nyúlik. Varázskénekeik egy részét a sámánok kizárólag Szellemtársuk jelenlétében képesek megidézni (a varázslat nevének a # **szimbólum** jelöli).

Varázsserejük megújítása pirkadat idején, egyórás szertartással történik, a Szellemtárs segítségével. A rítus 3 naponta egyszer ingyen végrehajtható, ennél gyakrabban ismételve a sámán minden alkalommal az esszenciájával fizet a varázshatalmáért (-1d3 egy választott Tulajdonságára).

Ismert varázskénekek: a Szellemsámának (a Papoktól eltérően) nem ismernek minden varázslatot, melyet az adott szinten képesek volnának megidézni. Ellenkezőleg: egy sámán varázshatalma az élete során folyamatosan bővül, ahogy vándorlásai alatt titkokat derít fel, s a szellemek kegyéből újabb varázslatok birtokába kerül. A szellemmágia tudománya szájról-szájra terjed, írott formája nem ismeretes – bár mendemondák szerint léteznek olyan sámánok, akik egy különös, csomókból álló jelrendszer segítségével képesek a tudásukat továbbadni utódaik számára. Ha a sámán egy varázskéneket egyszer már megtanult, azt varázssereje megújításakor bármikor beválaszthatja a rendelkezésére álló varázslatai közé. Az ismert varázskénekek listáját a Mesélővel egyetértésben kell összeállítani karakteralkotásnál. Iránymutatóul: **egy 1. szintű Szellemsámán 7 db. I. szintű és 2 db. II. szintű varázskéneket ismer** (ezek fele véletlenszerűen kerül meghatározásra), melyek mellé a Kar. módosítójával megegyező számú további varázskéneket választhat. Varázssereje megújításakor minden alkalommal ezek közül válogatja össze az aktuális varázslat repertoárját („elérhető énekek”), mely listáról azután szabadon varázsolhat, míg bírja varázsserővel (ezt az „alkalmazható énekek” száma mutatja). Bővebben lásd a *Játékosok könyvében*, a Szellemsámán leírásánál.

SZELLEMSÁMÁN VARÁZSKÉNEKEK LISTÁJA

I. SZINT

Álomvarázs*	elaltat 2d4+Böl. mód. szintnyi lényt (≥ 4. szintű célpont: +5 bónusz a mentődobáshoz)
Állatok Befolyásolása	megnyugtat vagy megőrjíti 2d4+Böl. mód. szintnyi állatot; berzerkerek ellen is hatásos
Dermesztés	sikeres közelharc/távolsági támadással 2d4(!)+1 ÉP fagysebzést okoz (2 kör/szint)
Eltakaró Kód*	sűrű ködöt idéz, melyben csak a sámán lát; a harcot erősen zavarja
Éberség#	+3 a sámán Észlelés és Motivációérzék próbáira, az Ügy. VÉ bónusz meglepetés esetén is megmarad
Éltető Erő *	a célpont ideiglenes életerőt nyer (1d6+1 ÉP/2 szint), haldokló célponton eredménytelen
Fáradtság#	a célpont kifárad (Zavaró hátrány, Kifáradás érték +10)
Félelem Elűzése	félelem megszüntetése és félelemmel szembeni ellenállás fokozása (+3 vs. félelem)
Fény és Sötét	fáklyányi fényforrást teremt vagy olt ki
Förgeteg #	fagyos szélroham 20 m-ig, 1d8+1/2 szintnyi közönséges sebzés a területen mindenkire
Könnyű Léptek	nehéz terepen is biztonságos és gyors haladást biztosít
Irányérzék#	a sámán érzi az égtájakat és a legközelebbi kiút irányát
Jószerencse Kérése*	+1 VÉ és +1 mentődobás (választott típusú) a tűz köré telepedőknek (1d4 napig)
Lefegyverzés#	odébb üti a kijelölt tárgyat, lefegyverezhet ellenfelet
Mágia Érzékelése#	érezkeli és mágiát és varázstárgyakat a közelben
Méreg Érzékelése#	érezkeli és azonosíthatja a közelben lévő mérgeket
Suttogó Szellő*	félpercnyi hangüzenet küldése egy kijelölt, távoli célpontnak
Szelek Pásztora*	az uralkodó szél enyhítése vagy fokozása, a szélirány befolyásolása
Szellempajzs	láthatatlan erőpajzs (+2+1 VÉ/3 szint) a sámán előtt; ha idő előtt megsemmisül, a sámán 1d6 ÉP-t sérül
Szellemek Szeme#	a sámánt kevésbé hátráltatják a rossz látási viszonyok, és látja a láthatatlant, átlát illúziókon és alakváltáson
Szökellő Szarvas	a célpont hatalmas ugrásokra képes, harcban kitérhet, ám ragadozók közelében bepánikolhat
Tündértűz	ragyogó fényaura a célpontok körül

II. SZINT

Azonosítás#*	megállapítja egy tárgy mágikus tulajdonságait, de átkokat nem fed fel
Barátság*	+1d4+1 Karizma, és a sámán barátságot kelthet másokban (10 perc/szint)

Ezüstvér	a sámán vére fegyverre kenve sebzí (+3 sebzés), vagy védőgátként alkalmazva távol tarthatja és sebzí az éjszaka lényeit
Föld Ereje	+4 Erő (de min. 16) és -2 Ügy. egy célpontnak; utána a célpont rövid időre kimerülhet
Gyógyír*	könnyíti a napi gyógyulást a táborozás során
Haladék	méreg és betegség hatásainak felfüggesztése 4 óra/szint ideig (többször ismételhető)
Korhasztás	egy fa tárgy használat esetén 50% eséllyel eltörik (1 kör/szint)
Nyom Nélkül#	a célpontok nem hagynak nyomot maguk után (1+1 lény/2 szint)
Oltalom*	+1 SFÉ (6. szinttől +2) a célpontoknak (1 lény/szint), vagy +2 SFÉ (6. szinttől +3) a sámánnak
Porhüvely Megosztása*	a sámán megszállhat egy állatot, befolyásolhatja és használhatja az érzékeit
Szellemek Megfenyítése	1d6(!)/2 szint ÉP sebzés anyagtalán, szellemi lények ellen (1+1 lény/2 szint); utána a sámán kimerül (-2 Áks.)
Szilánk#	mágikus gerely (6. szinttől 2 db), sikeres távolsági támadással 3d4(!)+1 ÉP sebzés (+ Relatív siker)
Szél Gyorsasága	+4 Ügy (de min. 16) és -2 Erő. egy célpontnak; utána a célpont rövid időre kimerülhet
Tűz a Nyelved Alatt	a sámán elnyel egy tűzforrást (2 óra/szint), majd egy ellenfelére köpheti azt, felgyújtva a célpontot
Tűz Megelevenítése*	egy tűzforrás szelleme megelevenedik és támadni kezd, felgyújtva a célpontokat
Varázstörés	megszünteti a területen működő varázslatokat; átkok és varázstárgyak ellen hatástalan

III. SZINT

Álomút#*	a sámán beléphet valaki álmába, jelenetet mutathat és befolyásolhat
Átokszórás*	megátkozza a célpontot, a hatás véletlenszerű
Farkas Szellem Hívása*	a sámán átalakul, harcértéke megemelkedik, ám az alak a sámánon ragadhat
Dermesztő Köd*	fagyos köd, melyben csak a sámán lát; a harcot erősen zavarja, 1d6 ÉP/kör sebzést okoz
Helyettesítés#	a sámánt erő sebzés felét az őt ábrázoló elnyeli; a szobor sebzéstűrése alapanyagfüggő
Lélek Ereje#	+3 Akarat mentődobás és +3 Morál egy célpontnak
Lélek Gyengesége#	-3 Akarat mentődobás és -3 Morál egy célpontnak, az ellene irányuló Meggyőzéshez +3
Ősök Bosszúja*	1d6(!)/2 szint ÉP sebzést és Komoly/Zavaró hátrányt okoz (1d3 kör); csak olyan célpont ellen, aki korábban sérülést okozott a sámánnak
Szélbéklyó*	fogva tart egy közepes célpontot, de az +5 VÉ-t kap és varázslatai d6/1-3 eséllyel besülnek
Tápláló Anyaföld*	a sámán beássa magát a földbe 1 napra, majd 1d4+2 napig nem éhezik/szomjazik
Vérivó*	friss holttestekből zabálva a sámán azonnal gyógyulhat, de a kannibalizmus rajta ragadhat

– a varázsnak a Szellemtárs közreműködését igényli (távollétében nem alkalmazható)

* – a varázsnak kötelező komponenst és/vagy hangszer igényel

I. SZINT

Álomvarázis

A sámán mágikus mélyálomba ringathatja a hatóterületen lévő célpontokat. A varázslat összesen (2d4+Böl. mód.) szintű lényre hat, vegyes csapatra alkalmazva először mindig a legalacsonyabb szintű lényekre fejt ki hatását. Az alvó célpontokat csak erőteljes ébresztgetés (1 kör) téríti magukhoz, ám bármelyikük sérülése azonnal megtöri a teljes varázslatot. A hatóidő lejártával a varázssálom felületes szendergéssé válik. A varázslat bizonyos lények (pl. élőholtak, testetlen lények) ellen hatástalan.

Komponens: hangszer

Hatótáv: 30 m, 5 m sugarú körben

Hatóidő: 1 perc/2 szint

Célpont: spec.

Mentődobás: Akarat (≥ 4. szintű célpontok +5 bónusszal tesznek mentődobást)

Állatok Befolyásolása

A sámán megnyugtathatja, vagy épp megőrizheti és ellenségesé teheti az állatokat. A varázslat összesen (2d4+Böl. mód.) szintű lényre hat. A megnyugtató állatok semlegesen viselkednek, nem ellenségesek és nem is menekülnek, ám bármelyikük sérülése azonnal megtöri a teljes varázslatot. Mentődo-

básra csak különleges állatok (pl. magasan idomított állatok, különleges bestiák) jogosultak a hatás ellen. A varázslat különlegessége, hogy az Örjögés alatt álló Berzerkerek ellen is hatásos lehet: amennyiben elvétik a mentődobásukat, a varázsnak 1d4+1 körre megtöri (felfüggeszti) az Örjögés hatását.

Komponens: –

Hatótáv: 30 m, 5 m sugarú körben

Hatóidő: 1 perc/2 szint (ezután a viselkedés az eredeti viselkedésre vált vissza).

Célpont: spec.

Mentődobás: Akarat (spec.)

Dermesztés

A sámán mágikus, sugárzó fagyot teremt a markába, mellyel ellenfeleit támadhatja. A fagy sikeres támadódobás esetén a 2d4(!)+1 pontot sebez, ami ellen fémvértek SFÉ-je nem érvényesül. A faggal távolsági támadás is tehető, ám ily módon a varázslat időtartama +1 extra körrel csökken minden távolsági támadás után.

Komponens: –

Hatótáv: önmaga (illetve érintés, vagy 15 m)

Hatóidő: 2 kör/szint

Célpont: –

Mentődobás: –

Eltakaró Köd

A talajból vagy vízből sűrű ködfelhő párállik elő, mely az időtartam lejártáig természetes hatásokra nem mozdul el, s nem oszlik szét. A ködben a látótávolság legfeljebb 5 m, a közelharc támadások 25%, a távolsági támadások 50%-ban célt tévesztenek. A pára egyedül a sámant nem zavarja, mivel Szellemtársa segíti őt a tájékozódásban. A hatóidő lejártá után a természetes légmozgás eloszlatja a párákat.

Komponens: hangszer

Hatótáv: 20 m + 5/szint, 20 m sugarú területen

Hatóidő: 3 kör/szint

Célpont: spec.

Mentődobás: –

Varázslási idő: 2 kör

Éberség

A Szellemtárs figyelmezteti a sámant a veszélyre, s felhívja figyelmét a rejtett dolgokra. Az időtartam alatt a Szellemsámán *Észlelés* és *Motivációérzék* jártasságpróbáira +3 bónuszt kap, valamint meglepetés esetén megtarthatja az Ügyességéből fakadó VÉ bónuszát.

Komponens: –

Hatótáv: –

Hatóidő: 10 perc/szint

Célpont: önmaga

Mentődobás: –

Éltető Erő

A varázsnak hatására a tűz kialszik, és a megérintett célpont időleges életerőt nyer: ez +1d6 +1 ÉP/2 szint. Az életerő ilyen módon átmenetileg a maximális ÉP értéke fölé is emelkedhet. Lényeges, hogy a varázslat nem gyógyít be sebeket és a haldoklás állapotából sem hoz vissza senkit. Sérülés esetén ez az extra ÉP veszik el először, egyébként viszont a hatóidő lejártával elenyészik. A varázslat semmilyen más, ideiglenes ÉP-t biztosító mágikus hatással nem ötvözhető.

Komponens: legalább fáklyányi tűz

Hatótáv: érintés

Hatóidő: 1 perc/szint

Célpont: 1 lény

Mentődobás: –

Fáradtság

A Szellemtárs belemar a kijelölt célpontba, mire azon letargia és kimerültség lesz úrrá: *Zavaró hátrány* sújtja. Kifáradás értékéhez +10 adódik. Ha a célpont így eléri a kifáradás küszöbét, akkor állapota *Komoly hátránnyá* fokozódik. A varázsnak bizonyos ellenfelekre (pl. túlvilági lényekre, Örjögés hatása alatt álló Berzerkerre, min. 20-as Áks. Tulajdonságú lényekre) nem hat. A varázslat szóbeli komponenst nem igényel.

Komponens: –

Hatótáv: 20 m

Hatóidő: a harcot követő Rövid pihenőig

Célpont: 1 lény

Mentődobás: Kitartás

Félelem Elűzése

Ez a rövidke varázsnak megszünteti a félelmet a célpontokon, valamint +3 bónuszt ad a félelem elleni mentődobásaikhoz.

Komponens: –

Hatótáv: 20 m

Hatóidő: 1 perc/szint

Célpont: 1+1 lény/2 szint

Mentődobás: –

Fény és Sötét

A kijelölt tárgy fáklyának megfelelő erősségű, hideg fényt sugároz, mely az időtartam lejártá előtt a sáman akarata szerint bármikor, végleg kioltható. A fényvarázs mágikus sötétségben egyáltalán nem működik. A varázsnak megfordítható: ekkor a sáman egy legfeljebb fáklyányi méretű fényforrás fényét oltja

ki végleg. A varázslat szóbeli komponenst nem igényel.

Komponens: –

Hatótáv: 30 m

Hatóidő: 5 perc/szint (vagy: végleges)

Célpont: 1 tárgy

Mentődobás: –

Förgeteg

A sáman intésére a Szellemtárs egy hirtelen szállókéssel felkavarja a havat és zúzmarát, s az így keletkezett, éles szemcsékből, szilánkokból álló fürgeteg összevagdossa mindazt, ami az útjába kerül. A szélroham a területen tartózkodó minden célpontot érint, sebzése 1d8+1/2 szint (így pl. egy 6. szintű sáman esetén 1d8+3). A sebzés nem mágikus, ellene a páncélok SFÉ-je érvényesül. A szélroham a fáklyányi tüzeket 50% eséllyel kioltja, vásznakot vagy növényzetet összehasogathat, ám ahhoz már nem elég erős, hogy embereket vagy nagyobb tárgyakat döntsön fel. A varázslat hatástalan, ha a területen nincs elég hó és jég – bár egyes Szellemsámának állítólag képesek megidézni a hatást avarral és tűlevéllel borított talajon is.

Komponens: –

Hatótáv: 3 m széles sáv, a sámantól számított 20 m-ig

Hatóidő: –

Célpont: a hatóterületen belül mindenki

Mentődobás: –

Könnyű Léptek

A célpont normális sebességgel haladhat ingoványos talajon vagy a hó felszínén, ahelyett, hogy gázolna benne. Így vékony jég hátán is lehetséges biztonságosan közlekedni, ám a varázsnak a nyomokat nem rejtje el.

Komponens: –

Hatótáv: érintés

Hatóidő: 30 perc/szint

Célpont: 1 lény

Mentődobás: –

Írányérzék

Legyen bármilyen mély vadonban, barlangban vagy csillagtalan égbolt alatt, a sáman csálthatatlanul érzi az égtájak irányát, vagy azt, hogy merre található a legközelebbi kiút – Szellemtársa időről-időre mutatja neki az utat. A varázsnak csak természetes környezetben működik, azaz például épített környezetben (pl. város, kazamata, épület) nem, és a veszélyekről sem tájékoztat.

Komponens: –

Hatótáv: –

Hatóidő: 1 óra + 30 perc/szint

Célpont: önmaga

Mentődobás: –

Varázslási idő: 1 perc

Jószerencse Kérése

A tűz köré telepedve a sáman a szellemek jóindulatát kéri saját magára és bajtársaira. A ceremóniát egy kisebb felajánlás kell, hogy kövesse minden kedvezményezett fél részéről. A hatóidő alatt a kedvezményezettek +1 VÉ bónuszt kapnak és +1 bónuszt egy általuk választott típusú mentődobáshoz (Akarat, Reflex vagy Kitartás). A varázsnak hetente legfeljebb egyszer alkalmazható, és svenkar istenek hasonló hatású fohászaival nem működhet egyszerre, mivel egy halandó nem osztozhat egyszerre a szellemek és istenek jóindulatán. A hatás svenkar Papokon vagy Isteni bajnokokon 50% eséllyel nem fogan meg. A varázslat további különlegessége, hogy sikertelen varázslás próbadozás esetén is létrejön, ám ekkor rosszindulatú szellemek figyelnek fel a hívásra, s a varázslat ellenkező hatással lép életbe a célpontokon.

Komponens: hangszer; tűz; felajánlás

Hatótáv: a tűz körül ülők

Hatóidő: 1d4 nap (hetente legfeljebb 1*)

Célpont: önmaga +1 lény/szint

Mentődobás: –

Varázslási idő: 15 perc

Lefegyverzés

A sámán egy tárgyra uszítja Szellemtársát és az kihat az anyagi világra. Legyintésével csapásszerű erőhatást hoz létre, mely a kívánt irányba üti a kijelölt tárgyat, annak súlyától függő távolságra: 0-2 kg: 10 m, 2-5 kg: 8 m, 5-10 kg: 4 m, 10-15 kg: 2 m. Ha a kijelölt tárgyat egy teremtmény tartja magánál, akkor a varázslattal sikeres +5-ös manővert (távolsági támadással) kell végrehajtani, siker esetén a tárgy kirepül tulajdonosa kezéből. Két kézzel forgatott vagy felszíjazott fegyverrel szemben a varázslat hatástalan. A varázslat szóbeli komponenst nem igényel.

Komponens: –

Hatótáv: 10 m

Hatóidő: –

Célpont: 1 tárgy

Mentődobás: spec.

Mágia Érzékelése

A Szellemtárs nem evilági érzékeit használva a sámán érzékelheti a mágiát és a varázstárgyakat a hatóterületen. Körönként legfeljebb egy mágikus forrást érzékelhet, és annak hozzávetőleges hollétével is tisztában lesz, ám a hatás falakon keresztül nem működik. Egy kézben tartott varázstárgyról ezen túl újabb 1 kör alatt megállapíthatja annak hozzávetőleges erősségét is (Apró, Kisebb, Nagyobb, vagy Valódi Bűbáj, esetleg ereklje), ám annak tulajdonságaival nem lesz tisztában. A varázslat szóbeli komponenst nem igényel, de folyamatos koncentrációt igen.

Komponens: –

Hatótáv: 10 m

Hatóidő: 1 kör/szint

Célpont: spec.

Mentődobás: –

Méreg Érzékelése

A Szellemtárs nem evilági érzékeit használva a sámán érzékelheti a sámán érzékelheti egy tárgy vagy lény mérget, körönként legfeljebb egy forrásból. A méreg pontos hatásával is tisztába kerül, ha sikeres *Méregkeverés* jártasságpróbát (NF 11), vagy Bölcsesség próbát (-4) tesz (választhat). Az érzékelés csak olyan célpontokra alkalmazható, melyeket a sámán pontosan kijelöl, tehát pl. a „van-e méreg a házban?” nem működik, míg a „mérgezett-e az ivószarumban lévő méhser?” igen. A varázslat szóbeli komponenst nem igényel, de folyamatos koncentrációt igen.

Komponens: –

Hatótáv: 10 m

Hatóidő: 3 kör

Célpont: 1 lény vagy 1 tárgy/kör

Mentődobás: –

Suttogó Szellő

A sámán magához csalogatja a szelek egy apró szellemét, majd rabul ejti az ujjai közé hurkolt fonállal. A szellemre legfeljebb félpercnyi üzenet vagy egyéb hang bízható, amit az magával szállít, és a meghatározott helyen lévő célpont fülébe suttog. Az alig érezhető, lágy szellő fél perc/km sebességgel halad, a legkisebb nyíláson is utat talál, ám csak olyan helyre küldhető, melyet a sámán ismer. Ha a célpont nincs a kijelölt helyszínen, úgy a szellő hatóidő lejártáig a megadott helyszínen fúdogál, várakozva. A levegőszellem bármilyen áruhában felismeri célpontot. Az így továbbított üzenet közönséges módon nem hallgatható ki, ám egy másik sámán sikeres *Kapcsolatfelvétel* esetén kifaggathatja a hírvívó szellemet. Varázslat szövege nem továbbítható ily módon.

Komponens: ujjak közé hurkolt madzag

Hatótáv: 3 km/szint

Hatóidő: 1 óra/szint

Célpont: 1 lény

Mentődobás: –

Varázslási idő: 3 kör

Szelek Pásztora

E bűvös dallammal a sámán parancsolhat a közelében lévő, kisebb hatalmú levegőszellemeknek, és az időjárást befolyásolhatja segítségükkel. A szelek szétszavarnak ködöt vagy bűzös felleget, de alkalmasak lehetnek arra is, hogy csitítsák, vagy épp fokozzák az uralkodó szél erejét és befolyásolják annak irányát. A sámán az időjárás táblázaton kidobott Szél kategória értékét legfeljebb kettővel, az uralkodó szélirányt pedig 180 fokkal módosíthatja egyetlen alkalommal.

Komponens: hangszer

Hatótáv: legfeljebb 100 m sugarú kör a sámán körül

Hatóidő: 20 perc/szint

Célpont: –

Mentődobás: –

Szellem pajzs

A levegő szellemei láthatatlan, örvénylő pajzsot formálnak a sámán elé, mely találat esetén egy pillanatra fűstszerűen de reng fel. A láthatatlan erő 2 + 1 pont/3 szint VÉ bónuszt biztosít fizikai támadásokkal és varázslatokkal szemben (pl. 6 szinten +4 VÉ), ám a hátulról érkező támadásokat nem képes hárítani, és nem adódik össze a pajzs jelentette VÉ bónusszal sem. A Szellem pajzs összesen 3 sikeres pajzstörés manőverrel szétszűrhető; ha idő előtt megsemmisül, a sámán 1d6 ÉP-t veszít.

Komponens: –

Hatótáv: –

Hatóidő: 5 + 1 kör/2 szint

Célpont: önmaga

Mentődobás: –

Varázslási idő: fél kör

Szellemek Szeme

A sámán szemei tejfehérré válnak, ahogy Szellemtársa feltárja előtte a halandó szem elől rejtett dolgokat. A rossz látási viszonyokból (pl. sötétség, időjárás) fakadó módosítók csak feleannyira hátráltatják a sámánt, emellett megpillanthatja a légies vagy láthatatlansággal leplezett lényeket és tárgyakat, a lelkeket és anyagtalan élőholtakat, a más fizikai alakban mutatkozó tündérszerzeteket vagy elementálokat, továbbá szint*5% eséllyel átlát az illúziókon is. Lényeges, hogy az így észrevett vagy leleplezett lények d6/1-3 eséllyel szintén tisztában lesznek a Szellemsámán jelenlétével és kutakodásával.

Komponens: –

Hatótáv: 30 m

Hatóidő: szint+1 kör

Célpont: önmaga

Mentődobás: –

Szökellő Szarvas

Egy szarvas fürgesége költözik a célpont lábaiba, mely emberfeletti ugrásokra teszi őt képessé. Az időtartam alatt a célpont összesen szint+1 alkalommal ugorhat hatalmasat (max. 10 m távolságra és 3 m magasra), valamint az *Atlétika* próbáihoz +5 bónuszt kap. Kellően tágas tér esetén egy-egy ilyen ugrás +1 VÉ-t biztosít egy-egy támadással szemben. A varázslat mellékhatása, hogy az időtartam alatt a kutyák, farkasok és egyéb ragadozók természetes zsákmányt látnak a célpontban: ilyen lények közelében minden egyes iramodás után d6/1 az esélye, hogy a varázslat alanyára 1d3 körre ráragad a zsákmányállat riadttsága (*Rémült* állapot). Ha a célpont nem egyezik bele a varázslatba, mentődobással ellenszegülhet neki.

Komponens: –

Hatótáv: érintés

Hatóidő: 10 perc/szint

Célpont: 1 lény

Mentődobás: Akarat (spec.)

Tündértűz

A kijelölt célpontot a levegő szellemei ragyogó, a sarki fényhez hasonlatos aurával övezik, így a célponttal szemben megszűn-

nek a félhomályból, sötétségből adódó levonások. Láthatatlan célpontra nem alkalmazható.

Komponens: –

Hatótáv: 20 m

Hatóidő: szint+2 kör

Célpont: 1+1 lény/2 szint

Mentődobás: –



II. SZINT

Azonosítás#

A tranz során a sámán a Szellemtársa által küldött, látomás-szerű képekből és sugallatokból megfigyeli egy varázstárgy mágikus tulajdonságait, aktiválásának módját, tölteteinek számát. A varázsnak átkokat nem fed fel, és erekléken sem működik, ezekről legfeljebb homályos utalások vagy sejtések nyerhetők, ám az így nyert tudás akár eszméletvesztéshez is vezethet.

Komponens: hallucinációt okozó főzet vagy gomba

Hatótáv: érintés

Hatóidő: –

Célpont: 1 tárgy

Mentődobás: –

Varázslási idő: 1d4+1 óra

Barátság

A rituális füstöt magára legyezve a sámán Karizmája ideiglenesen 1d4+1 ponttal emelkedik, kisugárzásával pedig képessé válik mások befolyásolására. Akivel a hatóidő alatt hosszabb beszélgetésbe elegyedik, annak Akarat mentődobást kell tennie. Sikertelen mentődobás esetén a célpont szimpátiával és barátsággal viszonyul a sámánhoz, és ehhez mérten segítségére lehet a varázslat hatóideje alatt. Ellenséges lényekre, vagy haragosokra a varázslat nincs hatással. A hatóidő lejártá után a célpontok emlékeznek mindenre, ám nem feltétlen lesznek tudatában annak, hogy befolyás alatt álltak. Ha ezt mégis megérezik (pl. mert a sámán túlzó dolgokra vette rá őket), akkor nem árt észben tartani, hogy a svenkarok szemében valaki döntéseit bűbájjal befolyásolni (tehát a szabad akaratára hatást gyakorolni) igazán sötét mágának számít.

Komponens: zöld ágak füstje

Hatótáv: –

Hatóidő: 20 perc/szint

Célpont: önmaga

Mentődobás: –

Varázslási idő: 1 perc

Ezüstvér

A sámán rituális sebet ejt magán, majd énekével ezüstössé változtatja a sebből kifolyó vért. A varázslat a folyékony ezüst tulajdonságaival ruházza fel a vért, s az így nyert folyadéknak kétféle felhasználása lehetséges. (1) Elegendő 10 nyílvevő, 2 db. egykezes vagy 1 db. kétkezes fegyver bevonására, melyek így képessé válnak sebezni az ezüstre érzékeny lényeket (+3 sebzés). (2) Felróható vele őrző vonal összesen 10 méter hosszan, mellyel pl. ajtó- vagy ablaknyílás óvható az éjszaka teremtményeivel és az ezüstre érzékeny lényekkel szemben. Az ilyen lények csak sikeres mentődobással léphetik át a gátat, és minden próbálkozás 1d10(!) ÉP-t sebez rajtuk.

Komponens: a Szellemtársa saját vére (1d3 ÉP)

Hatótáv: spec.

Hatóidő: 12 óra

Célpont: spec.

Mentődobás: Akarat (spec.)

Varázslási idő: 3 kör

Föld Ereje

A megérintett célpont Ereje +4 ponttal emelkedik (min. 16-ra); mivel azonban a természet egyensúlyra törekszik, Ügyessége 2 ponttal csökken. A varázslat hatása megterhelő: a hatóidő lejártával a célpontnak Kitartás mentődobást kell tennie kimerültség ellen (NF 16, *Zavaró hátrány*/semmi, 1d6 körre).

Komponens: –

Hatótáv: 10 m

Hatóidő: 10 kör/szint

Célpont: 1 lény

Mentődobás: Kitartás (spec.)

Gyógyír

A varázsnak kedvezményezettjei könnyebben gyógyulnak a táborozás alatti éjszakai pihenő során. A rítust követően a természetes, napi gyógyulásra tett Kitartás mentődobások NF-a 5-tel csökken (így pl. egy órseget vállaló karakter NF 16, és nem NF 21 ellen dob). A varázsnak a természetes gyógyulást könnyíti meg, és a hatás csak akkor fog meg, ha a táborozás (pihenő) legalább 8 órán át tart.

Komponens: hangszer; tűz közelsége

Hatótáv: 5 m

Hatóidő: táborozás (min. 8 óra)

Célpont: 1 lény/szint

Varázslási idő: 15 perc

Haladék

A sámán Szellemtársa egy időre magába fogadja az anyagi világ egy mérgező darabkáját: a varázsnak átmenetileg fel-függeszti a célponton a mérgek és betegségek káros hatásait. Az időtartam lejártá után hatások nagyon gyorsan újra életbe lépnek a célponton. A varázslat többször is megújítható egy célponton, ám a hatóidő minden alkalommal feleződik (2 óra/szint, majd 1 óra/szint, stb.), valamint a sámán egy általa választott Tulajdonsága ideiglenesen -1d3 ponttal csökken.

Komponens: –

Hatótáv: érintés

Hatóidő: 4 óra/szint

Célpont: 1 lény

Mentődobás: –

Varázslási idő: 2 kör

Korhasztás

A sámán rosszindulatú természetszellemet hív, mely tüstént belebújik egy legfeljebb ajtó méretű fatárgyba, minek hatására az gyors korhadásnak indul. Az időtartam alatt bármilyen megerőltető használat 50%-ban a tárgy törését okozza (pl. pajzs esetében háritás, íj esetében felhúzás). A varázslat élő nővényekre, mágikus tárgyra nem alkalmazható. Ha a kijelölt tárgy valaki kezében van, vagy viseli azt, úgy sikeres mentődobás semlegesíti a hatást.

Komponens: hangszer

Hatótáv: 20 m

Hatóidő: 1 kör/szint

Célpont: 1 közönséges tárgy

Mentődobás: Akarat

Nyom Nélkül

A varázslat célpontja nem hagy nyomot maga után, még sárban vagy hóban haladva sem: a nyomok egyszerűen felszívódnak mögötte, ahogyan a sámán Szellemtársa felszívja azokat. Ám szag alapján követhető, s kiömlő vére is elárulhatja őt, ha a varázslat életbe lépését követően sebesül meg.

Komponens: –

Hatótáv: érintés

Hatóidő: 15 perc/szint

Célpont: 1+1 lény/2 szint

Mentődobás: –

Oltalom

A varázslat hatására a föld szellemei megóvják a fizikai porhüvelyt a sérülésektől. Két alkalmazási módja ismeretes. Első esetben a sámán a bajtársait segíti: a kijelölt célpontokat védelmező energia övezi, mely +1, 6. szinttől pedig +2 SFÉ-t biztosít számukra. A második esetben a Szellemsámán magára mondja el a varázslatot, ekkor +2, majd 6. szinttől +3 SFÉ-t nyer. Lényeges kitétel, hogy a hatás nem fogan meg fémvértet viselő célpontonkon. A harcot követően a varázslat kedvezményezettjei egy kisebb felajánlást kell, hogy tegyenek a föld szellemeinek, máskülönben azok a következő alkalommal nem lesznek segítségükre.

Komponens: hangszer

Hatótáv: 20 m

Hatóidő: 1+1 kör/szint

Célpont: 1 lény/szint vagy önmaga

Mentődobás: –

Varázslási idő: fél kör

Porhüvely Megosztása

A sámán megkéri egy állat szellemét, hogy ideiglenesen osztozhasson vele annak porhüvelyén. A sámán használhatja a lény *Észlelés* értékét és különleges érzékeit, ám az állatot pontosan irányítani nem, legfeljebb motiválni tudja: a lény továbbra is saját akarata és ösztönei szerint cselekszik, ám a sámán megpróbálhatja őt rávenni egy-egy cselekedetre. Az állat a semleges kéréseket d6/1-4 eséllyel teljesíti, ám a kockázatos, vagy a saját természetével ellenkező kéréseket csak akkor hajtja végre, ha a sámán sikeres *Tudás: szellemvilág* jártasságpróbát tesz. A próbadozás nehézségét a Mesélő hivatott mérlegelni. Míg egy házörző eb könnyen rávehető arra, hogy a gazdája házába keredzkedjen (NF 6) vagy idegen emberek közé menjen (NF 11), addig egy vadonélő farkas az emberrel vagy a tűzzel szembeni félelmét már nehezen kűzdi le (NF 16-21), ahogy egy erdei madár sem könnyen bírható rá arra, hogy egy szűkös, emberlakta kalyibába repüljön (NF 21). Az időtartam alatt a sámán saját és az állat érzékszervei között körönként válthat, ám az emberi porhüvely semmit nem érzékel saját környezetéből és mozogni sem képes, míg a sámán az állat érzékeit használja. A varázslat azonnal megszakad, ha az állatot sérülés éri. Ha el is pusztulna, úgy a sámán Böl. értéke ideiglenesen 1d3 ponttal csökken. Mellékhatásként előfordul (d6/1 esély), hogy a hatóidő lejártával az állat valamely viselkedése a sámánon ragad egy ideig (1d3 nap).

Komponens: hangszer

Hatótáv: 10 m/szint vagy érintés

Hatóidő: 10 perc/szint

Célpont: 1 lény

Mentődobás: Akarat (érintés esetén nincs mentődobás)

Varázslási idő: 1 perc

Szellemek Megfenyítése

A sámán a Szellemvilág teremtményei ellen fordítja hatalmát. A varázslat 1d6(!)/2 szint sebzést okoz a kijelölt szellemeknek (pl. elemi szellemek, anyagtalan túlvilági lények, árnyak, tündérszerzetek, elementálok). Minden más teremtmény csak disszonáns hangokat és egy enyhe fuvalatot észlel a hatásból. A varázsnak nagyon megterhelő, így a sámán Áks. értéke ideiglenesen 2 ponttal csökken.

Komponens: hangszer

Hatótáv: 10 m sugarú kör a Szellemsámán körül

Hatóidő: –

Célpont: 1+1 szellem/2 szint

Mentődobás: Akarat (felezi a sebzést)

Szilánk

Ezzel az erőteljes támadóvarázslattal a sámán felnyársalhatja ellenfelét. Ehhez előre el kell készítenie, és a saját vérével átítatnia (1 óra és 1 ÉP/szilánk) egy felrovátkolt fapálcikát. A pálcikát a harc során a levegőbe pöckölve (fél körös cselekedet) az hajtódárda méretűvé válik és halálos pontossággal a célpont felé száguld. Sikeres távolsági támadás esetén a lö-

vedék 3d4(!)+1-et sebez (mágikus sebzés), melybe a Relatív siker *beleszámít*. A 6. szintet elérve +1 újabb szilánk indítható útnak egy másik célpontra, mely az eredeti célponttól nem lehet 5 m-nél távolabb. A szilánk a támadást követően azonnal, vagy felhasználás hiányában 1d3 nap múlva visszaalakul fapálcikává és nem használható fel újra. A sámán egyszerre csak egy varázslathoz elegendő szilánkot birtokolhat.

Komponens: fapálcika; a Szellemsámán saját vére

Hatótáv: 10 m

Hatóidő: aktiválásig, illetve 1d3 nap

Célpont: 1 lény, 6. szinttől +1 lény

Mentődobás: –

Varázslási idő: 1 óra/darab (előkészítés)

Szél Gyorsasága

A megérintett célpont ügyessége +4 ponttal emelkedik (min. 16-ra); mivel azonban a természet egyensúlyra törekszik, Ereje 2 ponttal csökken. A varázslat hatása megterhelő: a hatóidő lejártával a célpontnak Kitartás mentődobást kell tennie kimerültség ellen (NF 16, *Zavaró hátrány*/semmi, 1d6 körre).

Komponens: –

Hatótáv: 10 m

Hatóidő: 10 kör/szint

Célpont: 1 lény

Mentődobás: Kitartás (spec.)

Tűz a Nyelved Alatt

E bizarr varázslat révén a sámán tüzet köphet. A varázsnak elmondását követően el kell nyelnie egy közönséges, legfeljebb tábortűz méretű tüzet (1 kör), amit aztán a hatóidő alatt egy alkalommal bármikor képes kiköpní (fél körös cselekedet). Ellenfélre fújva a lángot a támadás az elnyelt tűz mérete szerint sebez: 1d4-1d8(!) + 1/szint (közönséges SFÉ nem számít). Találát esetén a célpont d6/1-3 eséllyel meggyullad, és mindaddig sérül (-1d3 ÉP/kör és *Komoly hátrány*), míg el nem oltja magán a lángokat (1 kör). Minden egyéb esetben a tűz természetes táplálék hiányában 1 kör alatt kialszik. A varázslat hátulütője, hogy 1 óra múltán a hordozott tűzzszellem türelmetlenné válik, és folyamatosan keresi a lehetőséget arra, hogy a szabadba kijutva végre lángra kaphasson: minden körben, mikor a sámán megszólal, a tűz d10/1 eséllyel kicsap a szájából és a legközelebbi célpontra támad a hatótávon belül. A varázslat másik velejárója, hogy a Szellemsámán a hatóidő alatt apró füstpamacsokat ereget a szájából beszéd közben.

Komponens: –

Hatótáv: 5 m

Hatóidő: 2 óra/szint (aktiválásig)

Célpont: spec.

Mentődobás: Reflex (felezi a sebzést)

Tűz Megelevenítése

A sámán ráveheti egy legfeljebb tábortűznyí tűzforrás szellemét arra, hogy az megelevenedjen és kicsapjon, sőt, rövid távolságra akár el is hagyja helyét. Egy tábortűz méretű tűzzszellem harcértékei: KÉ: +8, TÉ: szint*1, VÉ: +14 (fix, azaz VÉ dobás nincs), ÉP: 12 (csak víz- és hideg alapú támadás vagy mágikus fegyver sebzí), sebzés: 1d8(!) (kritikus: 15-20), melybe a Relatív siker *nem* számít bele. A tűzzszellem legelső támadása általában meglepetésnek minősül. Találát esetén a célpont d6/1-3 eséllyel meggyullad, és mindaddig sérül (1d3 ÉP/kör és *Komoly hátrány*), míg el nem oltja magán a lángokat (1 kör). A tűzzszellem mindig a hozzá legközelebbi célpontot támadja. A sámán a hatóidő lejártá előtt is képes lecsendesíteni a tűzzszellemet (1 kör). A varázsnak nem veszélytelen: a hatás akkor is létrejön, ha a sámán elvétí a varázslás próbadozását, ám ekkor a tűzzszellem elszabadul uralma alól: válogatás nélkül támad mindenkire, és a hatóidő lejártá előtt sem csillapítható le. Ha a tüzet kioltják a harc folyamán, a sámánnak ki kell engesztelnie a tűz szellemeit, mielőtt újra alkalmazhatná a varázsnakat.

Komponens: –

Hatótáv: 20+1 m/szint; a tűz max. 3 m távig ér el a forrásától
Hatóidő: 1 kör/szint
Célpont: 1 tűzforrás
Mentődobás: –

Varázstörés

A sámán megszüntetheti a területen működő varázslatokat. A varázstöréshez a sámánnak minden, a hatóterületen belül lévő, aktív varázslat ellen dobnia kell: (2d10+szint) vs. (9+ a varázslatot létrehozó személy szintje). Siker esetén a varázslat megszűnik. Az ének bűbajos tárgyakból megidézett hatásokat nem semlegesít, ahogy átkok ellen is hatástalan.

Komponens: –

Hatótáv: 20 m, 3 m sugarú területen

Hatóidő: végleges

Célpont: spec.

Mentődobás: spec.



III. SZINT

Álomút

A sámán aludni tér, majd a Szellemvilágba átlépve Szellemtársa elvezeti őt ahhoz a személyhez, akinek a személyes tárgyával rendelkezik. Szabadon beléphet az illető álmába, ahol egy rövid, tetszőleges jelenetet villanthat fel előtte (1 perc). Szólhat is az álmodóhoz, ám ekkor a saját képében jelenik meg és saját hangján is beszél. Sikeres *Tudás: szellemvilág* jártasságpróbával (NF 21) azonban egy tetszőleges, de állandó alakot is magára ölthet az álomban (azonos célszeméllyel ez az alak innentől fogva mindenkor ugyanaz lesz). A varázsnak hátulütője, hogy nagyon megterheli a sámánt: az alvás ideje alatt egyáltalán nem gyógyul (mágikusan sem), az ébredést követően pedig Kitartás mentődobást kell tennie (NF 19: *Zavaró/Komoly hátrány*, 1 napig). Mivel az álmok illékonyak, a célpont d6/1 eséllyel elfelejtí az álmot rögtön az ébredést követően – egyébként viszont élete végéig emlékezni fog rá.

Komponens: hallucinációt okozó főzet vagy gomba; a célpont egy személyes tárgya

Hatótáv: korlátlan

Hatóidő: egy álmójelenet (1 perc)

Célpont: 1 személy

Mentődobás: –

Varázslási idő: egy teljes pihenő (8 óra)

Átokszórás

A sámán megátkoz egy lényt azzal, hogy rosszindulatú szellemet akaszt a nyakába. A megidézett szellem csakis emberi lényeknek hajlandó ártani, ám a sámánnak nincs felette hatalma, így az átok hatása véletlenszerű. **D6/1-2:** az Erő, Ügy. vagy Áks. 1d4+1 ponttal csökken (fél nap/szint); **3-4:** az Int., Böl. vagy Kar. 1d4+1 ponttal csökken (fél nap/szint); **5:** *Komoly hátrány* (2 kör/szint); **6:** a célpont tudata összezavarodik, minden körben d6/1-2 eséllyel egyáltalán nem cselekszik, csak tétovázik (1 kör/szint). A varázsnak veszélye, hogy sikertelen varázslás próbadozás esetén a hatás az alkalmazón lép életbe (mentődobás nincs). Állítólag élő áldozat bemutatásával a hatóidő és a hatás jelentősen fokozható, de ennek módját kevesen ismerik, és legtöbb Szellemsámán nem nyúlna ilyen eszközökhöz – talán az uthgardtok sámánjait kivéve.

Komponens: egy faragott átokpálca (niðstäng), melyet a Szellemsámán saját maga készít el

Hatótáv: 30 m

Hatóidő: spec.

Célpont: 1 lény (ember)

Mentődobás: Akarat

Farkas Szellem Hívása

Sötét rítus ez, mely nem a hóföldi tradíciókból táplálkozik. Ezzel a morgásra emlékeztető, háborzongató énekkel a sámán egy farkasszellemet fogad magába, s idomul hozzá. Hangja elmélyül, fülei megnyúlnak, szőrzete megerősödik, arcvonásai durvák és bestiálisak lesznek. Noha emberi vonásait és tartását megőrzi, gondolkodása primitívebb és erőszakosabb lesz, tagolt beszédre alig képes. A sámán harcértéke az alábbiak szerint módosul: az alap TÉ és VÉ értéke szint*1 (akár a Harcosoknak), +1d6+szint*1 ÉP (ideiglenesen a max. ÉP értéke fölé is emelkedhet), 2 Tám./kör, pusztakezes sebzés 1d8, valamint *Észlelés* jártasságpróbák +5. A farkasszellemmel való egyesülés azonban kockázatos, mert a lény átveheti az uralmat a sámán felett: erre annál nagyobb az esély, minél gyengébb az emberi porhüvely az átalakulásakor (hiányzó ÉP*1%). Ha a farkasszellem kerekedik felül, úgy válogatás nélkül támadni kezdi a legközelebbi célpontokat. Ráadásul a varázsnak minden alkalmazásakor kumulatív +1% az esélye annak, hogy az alak örökre a sámánon ragad. A hatóidő alatt a sámán nem képes varázsolni, és az időtartam lejártá előtt csupán sikeres *Tudás: szellemvilág* (NF 26) próbával képes magából kiutasítani a szellemet (ezzel max. 1* próbálkozhat) – talán nem véletlen, hogy a legtöbb sámán utolsó mentsvárként tekint erre a varázsnak. A varázslat alkalmazása helyzettől függően [-] Hírnév értéket is eredményezhet az alkalmazónak.

Komponens: farkaskarom; a sámán saját vére (1d3 ÉP)

Hatótáv: –

Hatóidő: 1 perc/szint vagy 1 óra/szint (ha a rítust holdvilágnál, mezítfelenül, egy farkas irháját magára terítve végzi el)

Célpont: önmaga

Mentődobás: spec.

Varázslási idő: 2 kör

Dermesztő Kőd

Az *Eltakaró Kőd* (I) varázsnak hatalmasabb változata. A talajból vagy vízből sűrű, dermesztő hideget sugárzó ködfelhő párállik elő, mely az időtartam lejártáig természetes úton nem mozdul el, s nem oszlik szét. A ködben a látótávolság legfeljebb 5 m, a közelharc támadások 25%, a távolsági támadások 50%-ban célt tévesztenek. Ezen túl a ködfelhőben tartózkodók minden körben 1d6 pontot sebződnek: páncélok SFÉ-je nem érvényesül, sőt: fémből készült vérték és sisakok esetén a sebzéshez +2 járul. A pára egyedül a sámánt nem zavarja, mivel Szellemtársa segíti őt a tájékozódásban, ám a sebzés alól ő sem mentesül. A hatóidő lejártá után a légmozgás eloszlatja a párát.

Komponens: hangszer

Hatótáv: 20+5 m/szint, 20 m sugarú területen

Hatóidő: 1 kör/szint

Célpont:

Mentődobás: –

Helyettesítés

A varázslat misztikus kapcsot hoz létre a sámán és az őt ábrázoló figura között. Az időtartam alatt a sámán csupán az őt érő fizikai sérülések felét szenved el, a többi a szobrocskára hárul át. A szobor maximális sebzéstűrését és árát a felhasznált alapanyag szabja meg, ám a keményebb anyagot megmunkálni is nehezebb (*Mesterség* jártasságpróba): agyag 6 ÉP (NF 6), fa 11 ÉP (NF 11), csont 16 ÉP (NF 16), kő 21 ÉP (NF 21). Fontos, hogy az alapanyag mindig embertől távoli, érintetlen vadonból kell, hogy származzon. A figura megsemmisül, ha sebzéstűrése 0-ra csökken. Ha viszont magát a szobrot éri direkt sebzés, s ily módon pusztul el, úgy a sámán azonnal elszenvedi az addig elnyelt összes sebződést. Állítólag létezik módszer a hatóidő jelentős megnövelésére, de ennek módját kevesen ismerik.

Komponens: ezüstpor (1 ep/ÉP) és alapanyag, melyből a sámán szobrocskát készít

Hatótáv: érintés

Hatóidő: 2 nap/szint

Célpont: spec.

Mentődobás: –

Varázslási idő: 1 nap

Lélek Ereje

Ez a varázsének megacélozza valaki akaraterejét. Az időtartam alatt a célpont elméjét a Szellemtárs óvja: +3 bónuszt kap minden Akarat mentődobására (csatlósok a Morálpróbára is).

Komponens: –

Hatótáv: 20 m

Hatóidő: 2 kör/szint

Célpont: 1 lény

Mentődobás: –

Lélek Gyengesége

Ez a varázsének meggyengíti valaki akaraterejét. A Szellemtárs elkezd szipolyozni a kijelölt célpont szellemét, elalapasztva határozottságát és lelkierejét: -3 levonást kap minden Akarat mentődobására (csatlósok a Morálpróbára is), valamint sokkal befolyásolhatóbbá válik (az ellene irányuló *Meggyőzés* próbákra +3 bónusz jár).

Komponens: –

Hatótáv: 20 m

Hatóidő: 1 kör/szint

Célpont: 1 lény

Mentődobás: Akarat

Ősök Bosszúja

A sámán hívására megjelenik az egyik őse szelleme, hogy megtorolja a leszármazottján esett sérelmet. A sámán a kijelölt célpontra uszítja az őst, a szellem pedig a következő kör legvégén, egyetlen csapás képében közvetíti a bosszúját. A támadás automatikusan talál, sebzése 1d6(!)/2 szint és *Komoly/Zavaró hátrány* 1d3 körre. A sebzés ellen közönséges páncélok SFÉ-je nem érvényesül. Fontos kitétel, hogy az ős szelleme csakis olyan célpontot támad meg, aki az elmúlt szint*1 hét során fizikális sérülést okozott a sámánnak (min. 1 ÉP). Egy célpontra csak egyszer uszíthatók rá az ősök, ezt követően örök időkre befejezettnek tekintik a bosszút.

Komponens: hangszer; a sámán korábbi sérülése

Hatótáv: 20 m

Hatóidő: egyszeri, következő kör vége

Célpont: 1 lény (spec.)

Mentődobás: Reflex (felezi a sebzést és a hátrányt)

Szélbéklyó

A sámán bömbölő szelekből álló tölcsért formál, amely körbeölel és fogva tart egy lényt. A célpont a kavargó szélfal miatt szinte semmit nem hall és képtelen elhagyni a helyét, hangot igénylő varázslatai pedig d6/1-3 eséllyel csődöt mondanak. Ugyanakkor a szelek képezte masszív falon bármilyen támadással nehéz áttörni, így a célpont +5 VÉ-t kap. A Szélbéklyó legfeljebb közepes méretű célpontot tart fogva, az ennél nagyobb lények 1 kör alatt kitörnek belőle.

Komponens: hangszer

Hatótáv: 30 m

Hatóidő: 5 kör

Célpont: 1 lény (spec.)

Mentődobás: Reflex

Tápláló Anyaföld

A sámán e varázsének révén képes lehet túlélni akár a legínségesebb időkben is. A rítus elvégzése során egy álló napra beássa magát az anyaföldbe úgy, hogy csupán az arca látszik ki, majd transzba zuhan. Míg a földben nyugszik, magába szívja a föld szellemeinek élető erejét, eközben hideg vagy éhség nem kínozza (a természetes gyógyulás automatikus). Az ily módon nyert „táplálék” azután 1d4+2 napra elegendő: ez idő alatt a Szellemsámán egyáltalán nem szenved az étel vagy víz hiányától. A varázslat mellékhatása, hogy a Szellemsámán eltompul: Int. értéke átmenetileg 2 ponttal csökken, s csak a hatóidő lejártá után térhet vissza. Ha a varázslatot egy héten belül újra megismételné, úgy Intelligenciája maradandóan csökken 1 ponttal.

Komponens: –

Hatótáv: –

Hatóidő: 1 nap, majd 1d4+2 nap

Célpont: önmaga

Mentődobás: –

Varázslási idő: 20 perc

Vérivó

A legsötétebb az ismert varázsénekek közül, melyet csak nagyon kevesen birtokolnak, és bizonyosan nem a hóföldi tradíciókból táplálkozik. A hatóidő alatt a sámán egy kannibál szellemet fogad a testébe, mely képessé teszi őt arra, hogy a holtak húsából táplálkozva életerőt nyerjen vissza. A visszanyerhető életerő a holttest állapotától és korától függ. A sámán a régi, kiszáradt tetemekből +1d4, míg frissebb hullákból +1d8 ÉP-t szerezhet, ha pedig az elfogyasztott vér még nem hűlt ki, minden kockához +2 ÉP járul (az életerő ily módon átmenetileg a maximális ÉP értéke fölé is emelkedhet). A sámán a hatóidő alatt 1+ szint/3 holttestből lakmározhat, ám minden újabb tetembe belekezdve kumulatív +5% az esélye annak, hogy a kannibál szellem a hatóidő lejártát követően is a testében marad további 1d6 hétre (az esélydobást minden holttest után külön kell dobni). Ha ez megtörténik, úgy ez idő alatt a sámán folyton készletet érez arra, hogy a holtakból lakmározzon, és az Akarat mentődobását elvétele (NF 16) mindent meg is tesz, hogy célját megvalósíthassa (ám nem gyógyul belőlük). Ha élete során másodjára is elvétené az esélydobást, úgy a kannibál szellem örökre a sámánban marad, halála után pedig iszonyatos kannibál-szellemként tér vissza a halandók közé. A varázsének alkalmazása helyzettől függően [-] Hírnév értéket eredményezhet.

Komponens: –

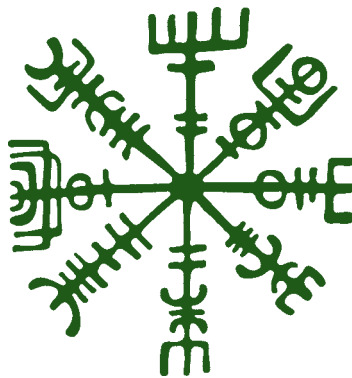
Hatótáv: –

Hatóidő: 1 perc/szint, illetve 1 nap (a max. ÉP fölé emelkedett életerő eddig marad meg)

Célpont: önmaga

Mentődobás: spec.

Varázslási idő: 1 perc





HEIMURINN

• A • JÉGES • ÉSZAKI • SZEL • BIRODALMA •

© VARDIGR V&A



KARAKTER

NÉV

OSZTÁLY

SZINT

VALLÁS

T. P.

HÍRNÉV

SORSZÁM

MAX. / AKT.



TULAJDONSGOK

ÉRTÉK MÓD. IDŐLEGES

ERŐ

ÜGYESSÉG

ÁLLÓKÉPESÉG

INTELLIGENCIA

BÖLCSESSÉG

KARIZMA



ÉLETERŐ

ÉP

MAX.

AKTUÁLIS

MARADANDÓ
SÉRÜLÉS

HIDEGTŰRÉS

ÉP/SZINT

PÁROS

PÁRATLAN



MENTŐDÖBÁSOK

KITARTÁS REFLEX AKARAT

ALAP

TULAJDONSG MÓD.

EGYÉB

ÖSSZESEN



KÉZDEMÉNYEZÉS

OSZTÁLY

EGYÉB

ÜGY. MÓD.

ÖSSZESEN



TÁMADÁS

REGYVER

OSZTÁLY

TUL. MÓD.

EGYÉB

KRITIKUS

SEBZÉS

TÉ

LÖVEGÉK

SEBZÉS

DARAB



VÉDEKEZÉS

ALAP

EGYÉB

OSZTÁLY

ÜGY. MÓD.

VÉ ÖSSZ.

PAJZS

MEGLEPETT



PÁNCÉL, PAJZS

PÁNCÉL

PAJZS

TÍPUS

TÍPUS

ÜGY. MAX.

TÖRÉS

JÁRTASSÁG
LEVONÁS

JÁRTASSÁG
LEVONÁS

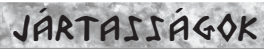
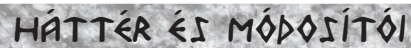
ISÉ

VÉ

SISAK

TÍPUS

ISÉ



össz.

[illegible]

JÁRTASSÁGPONTOK

KÉPESSÉGEK

KÉPESSÉG LEÍRÁSA

[illegible]



MAXIMÁLIS TEHERBÍRÁS: $E R \cdot z$ HELY

DB. HELY

[illegible][illegible]

TEHERHORDÓ, HÁTAS, SZÁLLÍTÓ ESZKÖZ DB. HELY

[illegible]

←ZÜST

VAS

KINCSEK



DICSŐ ÉS KEVÉSBÉ DICSŐ TETTEK

↑↓ ÉRTÉK

↑↓ ÉRTÉK



MÁGIA

I. SZINT II. SZINT III. SZINT KOMPONENS

ADAG KOMPONENS

ADAG

ALKALMAZHATÓ
VARÁZSLATOK

MAX.

AKT.

VARÁZSLÁSPRÓBA

NA II

NA IB

NA EI

ELÉRHETŐ VARÁZSLATOK*

*SZELLEMIÁMÁN



ISMERT VARÁZSLATOK

VARÁZSLAT NEVE

SZINT

VARÁZSLAT NEVE

SZINT

VARÁZSLAT NEVE

SZINT

JEGYZETEK



HEIMURINN

• A • JÉGES • ÉSZAKI • SZEL • BIRODALMA •

© VARDIGR



KARAKTER

NÉV			
OSZTÁLY		SZINT	
VALLÁS		T. P.	
HÍRNÉV		SORSZÁM	MAX. / AKT.



TULAJDONSGOK

	ÉRTÉK	MÓD.	IDŐLEGES
ERŐ			
ÜGYESSÉG			
ÁLLÓKÉPESÉG			
INTELLIGENCIA			
BÖLCSESSÉG			
KARIZMA			



ÉLETERŐ

ÉP	MAX.	AKTUÁLIS
MARADANDÓ SÉRÜLÉS		
HIDEGTŰRÉS		
ÉP/SZINT		
PÁROS		PÁRATLAN



MENTŐDOBÁSOK

	KITARTÁS	REFLEX	AKARAT
ALAP			
TULAJDONSGÁK MÓD.			
EGYÉB			
ÖSSZESEN			



KELDEMÉNYEZÉS

OSZTÁLY		EGYÉB	
ÜGY. MÓD.		ÖSSZESEN	



TÁMADÁS

REGYVER			
OSZTÁLY			
TUL. MÓD.			
EGYÉB			
KRITIKUS			
SEBZÉS			
TÉ			
LÖVEDÉK			
SEBZÉS			
DARAB			



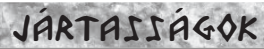
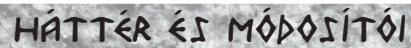
VÉDEKEZÉS

ALAP		EGYÉB	
OSZTÁLY			
ÜGY. MÓD.		VÉ ÖSSZ.	
PAJZS		MEGLEPETT	



PÁNCÉL, PAJZS

PÁNCÉL	PAJZS
TÍPUS	TÍPUS
ÜGY. MAX.	TÖRÉS
JÁRTASSÁG LEVONÁS	JÁRTASSÁG LEVONÁS
SRÉ	VÉ
SZÁK	
TÍPUS	SRÉ



EGYÉB ÖSSZ.

[illegible]

JÁRTASSÁGPONTOK

KÉPESSÉGEK

KÉPESSÉG LEÍRÁSA

[illegible]



DB. HELY

[illegible][illegible]

VAGYON, KINCSEK

KINCSK



DICSŐ ÉS KEVÉSBÉ DICSŐ TETTEK

↑↓ ÉRTÉK

↑↓ ÉRTÉK



MÁGIA

I. SZINT II. SZINT III. SZINT KOMPONENS

ADAG

KOMPONENS

ADAG

ALKALMAZHATÓ
VARÁZSLATOK

MAX.

AKT.

VARÁZSLÁSPRÓBA

NA II

NA IB

NA ZI

ELÉRHETŐ VARÁZSLATOK*

*SZELLEMIÁLMÁN



ISMERT VARÁZSLATOK

VARÁZSLAT NEVE

SZINT

VARÁZSLAT NEVE

SZINT

VARÁZSLAT NEVE

SZINT

JEGYZETEK



