

Vaslapát szerepjáték alapszabály

Nagy Donát

0.9.6 verzió, 2025. december 29.

Friss szabály és további információk elérhetőek az <http://vaslapat.hu> oldalon.



A Vaslapát egy **földhözragadt szerepjáték**, ami reneszánsz közegben zajló tekervényes balhékat elevenít meg. A világban sok a veszedelem: páncélos lovagok és rongyos csöcselék, mennydörgő puskák és nesztelen tördőfések, kiművelt varázslók és őrző bestiák – de mindig van miért élni és küzdeni.

Ez az alapszabály **nem törekszik teljességre**: csak a gyakori helyzetek gördülékeny és egységes kezelésére ad eszközöket. A játékot vezető **kalandmester** feladata, hogy józan ésszel kiegészítse és felülbírálja a szabályokat, ha azok nem kezelik a körülményeket vagy ostoba eredményt adnának.

A kibontakozó történet a kalandmester tálalja („belép az ajtón egy őr”), a **játékosok** pedig egy-egy **karakter** döntéseit irányítják („megkérdezem, hogy...”, „kardot rántok”, „próbálok menekülni”) és bármikor kérdezhetnek olyat, amit a karakterük tudna („látok-e?”, „ismerem-e?”). A karakterek talpraesett emberek a közös céljaikhoz illő szaktudással – de nem a társadalom felett álló hősök és csak akkor boldogulnak, ha az az eszköket is használják.

1. Karakterek kiválasztása

A játék előtt a kalandmester az alaphelyzethez illően kihirdeti a karakterek **szintjét** (alapértelmezett: 4. szint = „átlagos hivatásos alak”) és **társadalmi rétegét**, valamint azt, hogy milyen **hivatások** választhatóak.

Ez alapján minden játékos jellemzi a karaktert, akit irányítani fog:

- Választ egy **hivatást** (harcos, strázsa, vadász, közösségi hivatás, varázsló, pap és ezek változatai), ami beleillik az alaphelyzetbe.
- A józan ész határain belül szabadon választ **személyes adottságokat**: név, nem, életkor, megjelenés, származás, nyelvtudás, jellemvonások...
 - Írni-olvasni az tud, aki a felszerelésébe papír-írószert választ.
- A **négy tulajdonság** (Edzetség, Mozgás, Precizitás és Karizma) között szétoszt 12 pontnyi **tehetséget** úgy, hogy legalább három tulajdonság 2 és 4 közötti (mindennapos) legyen és az utolsó is 1 és 5 közé essen.
- A szintjeit szétosztja hivatásához illő **szaktudás** vásárlására (legalább felét a kiemelt területre költve). Egy szint adhat +1 tulajdonságpontot illetve 1/2 szint biztosítja egy misztikus szféra alap/mesteri módszereit.
- Kap **alapfelszerelést**: társadalmi rétegéhez illő ruházat, kés (evőeszköz), tűzszerszám, kulacs, tarisznya. Megbecsült/egyéb karakter erszényében épp akad 2d6 garas illetve d6 krajcár (1 krajcár = ¼ garas); földönfutónak ez minden pénze, mások otthonról tudnak többet hozni, ha kell.
- Kiválogatja a hivatásához szükséges **munkaeszközöket**, amelyek közül:
 - földönfutó: kettő lehet komoly értékű, többi mindennapi;
 - közönséges: egy lehet értékes, többi legfeljebb komoly;
 - megbecsült: mind lehet értékes (vagy olcsóbb).
- Személyes igények szerint választhat **más tárgyakat**, amelyek közül egy lehet jelentős befektetés (földönfutónak mindennapi, közönségesnek komoly, megbecsültnek értékes), a többi pedig ennél kisebb kategóriába eshet.
- Expedíciók felszerelését (tartós étel, sátor, lámpások, szerszámok stb.) a csapat együtt válogatja, nem kell személyenként követni.

Ha egy játékos **viSSzatérő karaktert** hoz és évek teltek el a legutóbbi kaland óta, akkor „visszaáll” a felszerelés (veszteségeit pótolhatta, nyereséget hasznosította vagy elpazarolta) és a kalandmester előírhatja a szint növelését.

1.1. Társadalmi rétegek

A rendszer négy fő **társadalmi réteget** különít el:

- A **földönfutók** (5% – napszámosok, idegenek, csavargók, zsviványok, szajhák, koldusok, szent örültek stb.) a társadalom peremére szorultak, nyomorúságban élnek, nincs sok veszítenivalójuk, így bármi kitelik tőlük.
- A **közönséges nép** ($\approx 90\%$ – parasztok, kézművesek, szolgák, inasok, közkatonák, egyszerű falusi vajákosok és papok stb.) fásasztó munkával tartja fenn a szegényes, de rendezett társadalmi helyzetét.
- A **megbecsült** figurák (5% – vitézlő kisnemesek, bizalmi szolgák, céhes mesterek, elismert művészek, művelt varázslók és papok, stb.) kedvező társadalmi szerepet és tisztességet szereztek a rátermettségükkel, hűségükkel, jó származásukkal és/vagy ügyes hízelgésükkel.
- A **vezetők** ($< 1\%$ – nagyurak, gazdag polgárok, egyházi előljárók stb.) jólétben élnek és alattvalók tömegeit igazgatják.

A kalandmester jelöli ki, hogy a kaland alaphelyzete milyen rétegekből mozgósíthat karaktereket. A játékosok akkor dönthetnek úgy, hogy **eltérő rétegekből választanak karaktereket**, ha mind felvállalják, hogy nem egyenrangú partnerek lesznek: az elismertebb figurák kapják a jutalmak zömét és ők felügyelik azt, hogy a beosztottaik valóban tisztességgel dolgozzanak.

Magasabb társadalmi rétegbe tartozó személy nagyságrendileg értékesebb felszerelést birtokol és általában kedvezőbb **bánásmódra** számíthat:

- földönfutót elhajtják vagy gyanakodva figyelik (nehogy lenyúljon valamit);
- közönséges alakokkal nem törődnek, ha illedelmes és nem csinál furcsaságot;
- megbecsült figurának kijár a tisztelet és az előzékeny szolgálat;
- vezetőnek igaza van – vita értelmetlen, hízelgés erősen ajánlott.

Akinek a gáztettei, hazugságai, zúrós ügyletei vagy nevetéses kudarcai elhíresülnek, az hamar **lecsúszhat** a földönfutók közé, így a magasabb rétegek megfontoltan ármánykodnak, a földönfutók (akinek már nincs sok veszítenivalójuk) pedig sokkal mohóbban csapnak le a sebezhetőségekre.

A társadalmi **felemelkedés** komoly kihívás: három **mérföldkövel** (elhíresülő hőstett/jótekonyság, jó házasság, évekig tartó hű szolgálat, méltó lakhely stb.) kell megmutatni a magasabb réteghez illő rátermettséget.

1.2. Tulajdonságok és használatuk

Az emberek és más lények adottságait **négy alapvető tulajdonság** méri:



Edzettség – erős és gyakorlott harcos

közelharcú készség, izomerő, szívósság, kitartás, fenyegetés, ...



Mozgás – fürgé, diszkrét és akrobatikus

futás, ugrás, mászás, úszás, lovaglás, egyensúly, halk lopódzás, ...



Precizitás – pontos, alapos és éber

távolsági harc, kézügyesség, apró zajok-jelek-nyomok észlelése, ...



Karizma – jól bánik az emberekkel

mondandó tálalása, önuralom, egyezkedés, tájékozottság, ...

varázslás: önálló varázslóknak Precizitás, papi kapcsolatán át Karizma

Egészséges felnőtt ember **tehetsége** 1 és 6 közötti tulajdonságokat adhat: 1 = bosszantóan silány, 2 = elégséges, 3 = nép átlaga, 4 = tízből egy-kettő akad, 5 = faluban egyik legjobb, 6 = egy a többbezerből. (Gyerekek, öregek stb. között gyakoriak az 1 alatti értékek.) A tehetséghez hozzáadódik a vele minden szempontból egyenértékű **szaktudás**: 6 Edzettség kiváló amatőr verekedő helyett jelenthet átlagos katonát is (3 tehetség + 3 erre szánt szaktudás).

A tulajdonság értéke a **legjobb alterületeket** jellemzi. Ha rutinos játékos pontosabb jellemzést szeretne, a kalandmesterrel egyeztetve vállalhat hátrányt, amit kompenzálhat hangulatos, játékban kevésbé releváns előny.

Szerencsét is igénylő helyzetben egy **tulajdonságpróbát** (pl. „Edzettség-próba”) kell tenni, ahol az **eredmény** = *tulajdonság* + *kockadobás*. A kocka a körülményektől függ: átlagos = d6; kedvező „bárkinek bejöhet” = d10; komoly rutint igénylő = d3. (Szabály vagy kalandmester előírhat más kockát is.)

A próbadozás **nehézségét** (sikerhez épp elegendő eredményt) a kalandmester jelenti be a körülményekhez illően; jellemző értékei:

- 6 körül = hétköznapi kihívás, hivatásos figuráknak nem akadály;
- 9 körül = komoly nehézség, teljesíthető, de a többségnek alig van esélye;
- 12 körül = rendkívüli kockázat, legjobbaknak se garantált a siker.

Ha valakik **egymás ellen** dolgoznak, akkor az **győz**, aki nagyobb eredményt kapott, és a **főlény** (eredmények különbsége) adja a siker mértékét.

1.3. Szintek és hivatások

Az emberek **hivatása** kijelöli, hogy milyen dolgokhoz értenek és ehhez illően milyen **feladatokat** vállalnak fel. Egy karakter **szintje** kijelöli, hogy mennyi **szaktudást** oszthat szét releváns tulajdonságok növelésére (1 szint \rightarrow +1) vagy **varázslásra** (1/2 szint \rightarrow alap/mesteri tudás egy szférában). A szaktudásnak legalább felét a hivatáshoz **kiemelt** területre kell szánni.

A kalandmester hirdeti ki, hogy a játékosok milyen szintű karaktert alkothatnak. Az egyes szintek jelentése a következő:

- 1. szint = zöldfülű, alapokat megtanulta, gyakorlata alig van;
- 2-3. szint = van még hová fejlődnie, de már van néhány év tapasztalata;
- 4-6. szint = átlagos hivatásos alak, kompetens, de nem rendkívüli;
- 7-10. szint = rutinos mester mély és szerteágazó tudással;
- 10. szint felett = kiemelkedő képességekkel bíró, legendába illő figura.

A **szint növelése** mindig hosszú éveket igényel; a kalandmester jelenti be azt, ha visszatérő karakternek van erre lehetősége. Egy X . szintű ember +1 szintet átlagos munkában $2 \times X$ év alatt, nagy igyekezettel X év alatt szerezhet.

A felvállalt feladatok és a szaktudás mellett a hivatás azt is kijelöli, hogy milyen felszerelés lehet fontos **munkaeszköz**, amit a karakter nagy befektetésként is beszerezhet és vesződségek árán is magával hurcolhat. (A munkaeszközként „választható” tárgyakat nem kötelező kiválasztani – és aki nem rendelkezik a szükséges vagyonnal/tulajdonságokkal, az nem választhatja őket.)

A rendszer hat **alap hivatást** (harcos, strázsa, vadász, közösségi, varázsló, pap) különít el; de mindegyikhez társít jónéhány **változatot** is: például „harcos” helyett kerülhet „lovag” vagy „rabló” is a karakterlapra. A változatokhoz eltérő társadalmi rétegek illenek; ezen túl viszont a rendszer azonos szabályokat rendel hozzájuk.

Ezeket túl elképzelhetőek **átmeneti hivatások** (például paplovagok) és **hivatás-váltások** („varázslónak nevelték, de lezüllött tolvajnak”) is: aki átlátja a rendszert és rászánja az időt (nem az utolsó pillanatban variál), az a kalandmester jóváhagyásával szabadon válogathat szaktudást és munkaeszközöket, ami célravezető egy világba illő feladat ellátásához.

2. Hivatások listája

*Hivatás-változat neve után a betűk a hozzá illő társadalmi rétegeket jelölik ki:
F = földönfutó, K = közönséges, M = megbecsült.*

Harcos^{KM} avagy lovag^M, vértés^M, portyázó^K, rabló^F, zsoldos^{FKM}, ...

- Feladat: Elszántan behatol az idegen terepre; lerohanja, utoléri és leteríti az ellenségeket; büszkén magára vállalja a legsúlyosabb küzdelmeket.
- Kiemelt: +Edzettség, további szaktudás: +Mozgás
- Munkaeszközként választható:
 - alabárd VAGY csatacsákány VAGY (ha *Mozgás* \geq 4) ló+kopja+pajzs
 - hosszúkard VAGY egykezes kard VAGY más egykezes fegyver
 - sisak, Edzettséghez illő test-páncél, tőr, kulacs ital VAGY 10 m kötél

Strázsa^{FKM} avagy testőr^{KM}, lövész^{KM}, számszeríjász^{KM}, íjász^{FK}, foglár^K, ...

- Feladat: Türelmesen őrzi a fontos pozíciókat; ellenőrzi, megállítja, elfogja, leszúrja és/vagy lelövi a behatolókat; védelmezi törékenyebb társait.
- Kiemelt: +Precizitás, további szaktudás: +Edzettség
- Munkaeszközként választható:
 - puská VAGY számszeríj VAGY íj VAGY alabárd VAGY lándzsa+pajzs
 - sisak, Edzettséghez illő test-páncél, tőr, lámpás VAGY bilincs (3 főre)

Vadász^{KM} avagy bujdosó^F, tolvaj^F, lápi ember^{FK}, hegyi pásztor^F, erdész^K, ...

- Feladat: Otthonosan mozog a vad terepen; felméri és kikerüli a veszélyeket, lecsap a sebezhetőségekre – és eltűnik, ha komoly ellenség érkezik.
- Kiemelt: +Mozgás, további szaktudás: +Precizitás
- Munkaeszközként választható:
 - íj VAGY számszeríj VAGY parittyá VAGY 3 db dárda VAGY vadászlándzsa
 - 10 m kötél feldobható kampóval, tábori kellékek vadonban boldoguláshoz

Közösségi: dalnok^{FKM}, csaló^F, pletykafészek^K, jogász^{KM}, udvaronc^M, ...

- Feladat: Otthonosan mozog a közösségekben; barátkozik, szervezkedik, kutakodik, ármánykodik; kihasználja a zúrt, de kerüli a nyílt erőszakot.
- Kiemelt: +Karizma, további szaktudás: +Mozgás vagy bármi más
- Munkaeszközként választható:
 - ajánlólevél (valódi vagy se) VAGY álruha/paróka/stb. VAGY hangszer
 - egy tetszőleges tárgy, tőr VAGY díszes rapír VAGY kulacs ital

Varázsló^{KM} avagy látó^{FKM}, beavatott^{FKM}, vajákos^K, boszorkány^F, ...

- Feladat: Rendkívüli megoldásokat kínál a rendkívüli helyzetek kezelésére; a durva és közönséges fizikai megpróbáltatásokat viszont kerüli.
- Kiemelt: önálló varázslás, további szaktudás: +Precizitás
- Munkaeszközként választható:
 - 3 darab varázseszköz
 - papír-írószer: komoly érték, írástudást reprezentálja

Pap^{KM} avagy remete^K, szerzetes^{KM}, tanító^{FKM}, szent örült^F, eretnek^F, ...

- Feladat: Képviseli az Örökkévaló dicsőségét és a próféták tanításait; oktatja, ápolja, összetartja és ha kell, védelmezi a közösséget.
- Legalább egy szint szaktudást kötelezően szentelés szférára szán, azon túl kiemelt: +Karizma és további szaktudás: kapcsolati varázslás
- Munkaeszközként választható:
 - 3 darab varázseszköz
 - papír-írószer: komoly érték, írástudást reprezentálja

Békés hivatások: bölcselő^M, kereskedő^{KM}, paraszt^K, koldus^F, ...

- Csak kényszerhelyzet tudja belekeverni őket a „kalandos” (= életveszélyes és/vagy kellemetlen) helyzetekbe, így csak akkor választhatóak, ha a kalandmester előre kihirdeti, hogy „van helyük” az előkészített történetben.
- Ide tartoznak az alap hivatások békés változatai is: a szelíd pásztor, a nyugalomban alkotó dalnok, a könyvmoly varázsló, a gyógyító-pap...
- Az ilyen karakterek szaktudása (filozófia, betegségek kúrálása, disznótenyésztés stb.) és munkaeszközei (kódexek, kötszerek és piócák, vaslapát stb.) legtöbb balhéban feleslegesek – és ennek köszönhetően emlékezetes élmény, ha egy kreatív játékos mégis hasznosítja őket.

3. Vagyon és felszerelés

A kalandokban sokféle pénzérme előfordulhat változó értékben és minőségben, de jellemzőek például az **ezüstgarasok** (≈ 3 g ezüst), a körömnői **krajcárok** (= $\frac{1}{4}$ garas) és a fénylő **aranydukátok** (= 12 garas $\approx 2,5$ g arany). Az alkukat sokszor nem pénzben kötik: szegényeknek kényelmesebb, ha kosztot-kvartélyt, ruhákat stb. kapnak; feltörekvő figurák számára pedig a befolyásos emberek barátsága és támogatása a legnagyobb érték.

A rendszer a kiadásokat, jutalmakat és tárgyak értékét négy nagyságrendi kategóriába sorolja (eggyel nagyobb kategória = tízszeres érték):

- **Mindennapi** összeg (egy krajcár – pár garas) néhány napi élelemnek az ára: nyomorúságosan \approx egy krajcár, lovaghoz illően bőségesen \approx pár garas.
 - Földönfutók már ilyen összeget is csak alkalmi megoldásokkal tudnak előteremteni: kimerítő munkával, koldulva, koplalva, gaztettek árán, ...
 - Közönséges nép jól meggondolja, de ha kell, kigazdálkodik.
 - Megbecsült emberek úriasan odavetik, ha úgy tartja a kedvük.
- **Komoly** pénz (néhány garas – pár dukát) egy fegyvernek vagy hasonló jól megmunkált holminak az ára; ezért már megéri egy hetet dolgozni, fegyvert ragadni vagy levágni a tetten ért tolvaj kezét.
 - Földönfutók kivételes szerencsével tudják beszerezni vagy pótolni.
 - Közönséges népnek húsba vágó költség, úgy tudja fizetni, ha hetekig kuporgat, elad valami fontos holmit vagy uzsorásoktól kér „segítséget”.
 - Megbecsült ember is komolyan veszi, de ha szükséges, kifizeti.
- **Értékes** vagyon (néhány dukát – húsz dukát) szó szerint „egy ló ára” (silány gebe – olcsó harci ló), ami elég lehet kis falusi ház vásárlására, méltó jutalom egy gyötrelmes küldetés végén és bitóra kárhozhatja a tolvajt.
 - Földönfutó összes holmija együtt épp elérheti a kategória alját.
 - Közönséges népnek kivételes veszteség vagy jutalom, évekig felemlegeti.
 - Megbecsült embernek megterhelő kiadás, amit előrelátó takarékoskodással, fontos dolgokról lemondva vagy rokonai segítségével tud fedezni.
- **Kiemelkedő** kincs (ötven–párszáz dukát) ezüsből több kilót jelent; megfelel egy városi háznak, lovagi nehéz csatalónak vagy kisebb hajónak.
 - Közönséges összvagyonra épp eléri, megbecsültnek is kivételes érték.
- Ennél nagyobb zsákmány naiv álom, nem szerzhető a kalandokban.

3.1. Közelharc fegyverek

A fegyverek fő jellemzője a **fegyver kocka**, amivel az összecsapások Edzetség-próbáit (illetve távolsági fegyvernél a lövés Precizitás-próbáját) kell dobni. A **rövid közelharc fegyvereknek két fegyver kockája** van (például „d3/d10”), amelyek közül a második azokban a összecsapásokban érvényesül, ahol az ellenségnek is rövid a fegyvere és így összeakaszkodva ölik egymást.

Az **egykezes** fegyverek – és a hosszúkard – övre akasztva könnyen elérhetőek, így jók önvédelemre vagy tartaléknak. A **kétkezes** fegyverek hatékonyabbak, de nem használhatóak kézsérüléssel, lovon, pajzs mellett vagy más okból foglalt kézzel; továbbá **ormótlanok**, azaz nem használhatóak akadályozottan és vagy kézben hurcolhatók, vagy **hátra szíjazva** nehezen elérhetőek.

Közelharc fegyverek és jellemzőik	Fegyver kocka
tőr: 30-50 cm, olcsó, rövid, jól elrejthető	d3/d10
buzogány vagy fokos: \approx 60 cm, olcsó, átüti a páncélt	d4
szablya / rapír / más egykezes kard: 70-100 cm	d6
egykezes lándzsa / kopja / hajítódárda: 1,5-2 m, olcsó, ormótlan, kétkezesen is forgatható és úgy d10 fegyver kocka	d8
hosszúkard: 1-1,3 m, kétkezes, de lehet könnyen elérhető	d8
pollax / csatacsákány: 1,5-2 m, kétkezes, átüti a páncélt	d10
alabárd / vadászlándzsa / hasonlók: 2-3 m, kétkezes	d12
fegyvertelen: manőver nem jár -2 hátránnyal, rövid	0/d3
rövid improvizált: féltégla, étkezőkés, törött üveg, ...	d3/d6
közepes improvizált: méteres bot, balta, fáklya, pajzsral ütés, ...	d3
kétkezes improvizált: szék, vaslapát, hosszú bot, fejsze, puska ...	d6

A fegyverek többsége komoly értékű, de **olcsó** fegyverek (tőr, buzogány, fokos, egykezes lándzsa) díszítetlen példányai mindennapi értékűek. Mindenféle fegyvernek vannak értékes **kiváló** változatai, melyeknek sajátos hossza, formája, súlyeloszlása, anyaga stb. előnyt biztosít annak, aki kiismerte forgatásukat: $+1$ közelharc védelem; **VAGY** $+1$ súlyosbító; **VAGY** a manőverhez vállalt hátrány felezése ($-2 \rightarrow -1$).

3.2. Távolsági fegyverek

A Precizitás-próbán használt **fegyver kocka** és a méret (kétkezesség) mellett fő jellemzőjük a lövés időigénye: puskával vagy számszeríjjal valahány akció végeredményeként elért előkészítés után mellékselekvésként lehet löni, egyébként pedig maga a lövés minősül akciónak.

A **golyók, lőpor, nyilak** stb. járnak a fegyverhez (20 db, övre akasztott tegezen vagy tarsolyban), 10-20 lövés után mindennapi költség a pótlásuk.

Távolsági fegyverek és jellemzőik	Fegyver kocka
kanócos puská: 1,5 m, kétkezes, átüti a páncélt, 4 akció előkészíteni, értékes, mennydörgő robajt és nagy füstöt csinál, égő kanócot igényel	d10
íj: 1,5–2 m, kétkezes, lövés akció végeredménye, csak munkaeszközként elérhető (szakértelmet igényel), fegyver kocka mérete = <i>Edzettség</i> + 3	*
számszeríj: 60-80 cm, kétkezes, 2 akció előkészíteni „kecskeláb” emelővel	d6
parittyá: kis bőrtasak 1 m körüli szíjakkal, olcsó, tágas helyet igényel lövés akció végeredménye, kizárólag pásztorok munkaeszköze	d4
hajtódárda: 1,5-2 m, ormótlan, olcsó, közelharcban lándzsa, lövés akció	d6
improvizált dobófegyver: maroknyi kő, kard, söröskorsó, ... lövés akció, használatánál Precizitás feleződik lefelé kerekítve	d3

Ha az íjhoz tartozó fegyver kocka nem létezik (például 4 Edzettség → d7), akkor nagyobb kockával kell dobni, újradobva a „kölőgő” értékeket.

A távolsági fegyverek ára változatos: a kanócos puská értékes, a parittyá és egy-egy dárda mindennapi érték, a többi pedig alapvetően komoly értékű, de elérhetőek értékes **kiváló változataik** is a fajtájukhoz kötött előnnyel:

- Íj kaphat eggyel nagyobb fegyver kockát VAGY (ha a karakter hátteréhez illik) lehet egy-másfél méteres visszacsapó íj, ami lovon is használható.
- Számszeríj lehet kompakt (≈ fél méter), lovon is használható VAGY lehet ormótlan **csörlős** számszeríj, ami d12 fegyver kockát ad, de az előkészítése (csörlőzése) 4 akcióból áll és 4 Edzettséget igényel.

3.3. Páncélnzat

A páncélnzat drága és nehézkes holmi, de értékes **védelemmel** csökkenti a fizikai behatások súlyosságát – azonban **átütő** fegyverek (buzogány, fokos, csatacsákány, puska) figyelmen kívül hagyják a páncélnból származó védelmet. Ezen túl a pajzs védelmét semlegesíti a hátulról érkező támadás, az akadályozottság és a pajzsot hordozó kéz sérülése is; birkózó-manőverekkel pedig védelemtől függetlenül legyűrhető a páncélos vitéz.

Páncélok és felépítésük	Védelem	Érték
pajzs: 50-70 cm, fa, alkarra szíjazott, egy kezét elfoglal	2	mindennapi
sisak: törzs-páncélnhoz illően egyre zártabb	1	komoly
fegyverkabát tucatszai posztórét, szívós, meleg	1	komoly
brigandin (szövetbe varrt lemezek) vagy lancing	2	értékes
mellvért és váll-vasak és egyszerűbb végtag-védelem	3	értékes
teljesvért: nyaktól talpig csikorgó acéllemezek	4	értékes

Törzs-páncél viseléséhez $Edzetség \geq védelem + 2$ kell (anélkül néhány perc után kimerül és akadályozottá válik viselője), felvenni/levenni pedig ≈ 1 perc. Pajzsot/sisakot felvenni/letenni akció végeredménye. Fegyverkabát vagy brigandin viselhető tartósan, többi kényelmetlen és harci készséget hirdet.

3.4. Lovak

A kalandokra jellemző sokoldalú, de közepeszerű **ló** az értékes kategória tetejére esik. (Silány gebe = értékes alja, lovagi csataló kiemelkedő.) Aki **lovagol**, az nem használhat kétkezes fegyvert, összecsapásban $+(Mozgás - 4)$ módosítót kap és a Mozgás értéke alapján kap lehetőségeket:

-
- ≥ 2 **utazhat** óránként 6 km-t, naponta 60 km-t (gyalogtempó duplája)
 - ≥ 3 **vágtázva** jó terepen körönként lőtávot haladhat (futás duplája)
 - ≥ 4 **indíthat összecsapást** lovon – enélkül a ló kerüli a harcot
 - ≥ 5 **indíthat lövést** előre vagy oldalra alkalmas fegyverrel
 - ≥ 6 **lovasrohamban** súlyosbítóként is megkapja a fegyver kockát
 - ≥ 7 **lőhet hátrafelé** is; leteperéssel/lefogással nyeregbe emelhet lényt
-

Akrobatikus manőverekhez a kalandmester Mozgás-próbát ír elő.

3.5. Fényforrások

A **sötétben** az emberek akadályozottak, a **félhomály** épp elég harchoz és mozgáshoz, a **világosság** pedig szükséges a színek és apró részek elkülönítéséhez és a kutakodáshoz. A fényforrások négy nagyságrendbe sorolhatóak:

Fényforrás	lámpás	fáklya	tábortűz	máglya
Világosság	egy főnek	vívótávig	dobótávig	lőtávig
Félhomály	vívótávig	dobótávig	lőtávig	párszáz m

Egy lámpás egy liter olajjal együtt mindennapi értékű (1 + 1 garas); ennyi **lámpaolaj** 50 órán át világít vagy elég tucatnyi fáklya készítésére (egy fáklya fél órán át ég). A lámpaolaj nem görögtűz, nem alkalmas lények felgyújtására!

Egy **gyertya** lámpás fényerejével világít 6 órán át és ¼ garasba kerül (=kétszer annyi, mint ennyi fényt adó olaj). A **tűzszerszám** (kova, acél és tapló) mindennapi holmi (alapfelszerelés része) és d6 darab akció végeredményeként ad tüzet. Tábortűz/máglya kialakítása 10 perc / 1 óra munka.

Zárt térben a fáklya füstje bosszantó, nagyobb tűz pedig pár percenként szobányi részt tölt meg fojtogató (pár percen belül halálos) füsttel.

3.6. További felszerelés

A **vaslapát** és más **szerszámok** (kés, különféle botok, balta, fejsze, csákány, feszítővas, fúró, fűrész, véső, ráspoly, kalapács és szögek, vaskampó, vödör, bilincs, kürt, 20 m madzag stb.) mindennapi értékű tárgyak, amelyek munkákhoz hasznosak és ha kell, improvizált fegyverként is szolgálnak. Harcban **balta/fejsze** +d3 súlyosbítót, jó **bot** +d3 közelharczi védelmet ad.

A **papír-írószer** birtoklása és rendszeres használata komoly értéknek minősül; aki nem szán rá ennyit, az nem tud írni és legfeljebb betűzve olvashat.

A hüvelyknyi vastag, 3 mázsa teherbírású **kötélből** 10 méter (\approx 3 emeletnyi) 3 kilót nyom és komoly értékű holmiként vásárolható.

A **tartós élelem** egy napra egy főre mindennapi kiadás (\approx 1 garas).

A **kézpénz** mindennapi/komoly/értékes tárgyként +1/10/100 garast ad.

Egy **kulacs ital** mindennapi érték (úri/királyi ital: komoly/értékes) és 6 pontnyi kellemes bódultságot oszthat szét fogyasztói között. Akinek van egy vagy több ilyen bódultsága, annak a bátorság +1 súlyosbítót is ad.

4. Kutakodás és munka

Ha a csapat veszélyes helyen vizsgálódik, célszerű tisztázni a **formációt**, azaz azt, hogy ki megy elől/mögötte/.../leghátul. Többen egymás mellett akkor haladhatnak, ha fejenként egy méter széles hely jut nekik; túlerő ellen egy harcos legfeljebb 2 m széles frontvonalat tarthat fenn.

Az idő múlását célszerű tíz perc pontossággal követni. A harc és helyszínen belüli mozgás időigénye elhanyagolható (\leq pár perc), így főként a helyszínváltások (szomszéd falu ≈ 5 km ≈ 1 óra), a tervek átbeszélése, a munka és a terep átkutatása számít. A munka/kutakodás kiosztása mellett jó, ha őrködnek is néhányan, hogy észleljék és harcra készen fogadják a támadásokat.

A **munka** változatos előnyöket biztosíthat: gödör kiásása (jó talajban vaslapáttal 2 óra / m³), lezárt ajtó áttörése, híd rögtönzése szakadék fölé, sebek bekötözése, hullák elrejtése, vérnyomok eltakarítása, ...

Aki **alaposan átkutat** egy szobányi területet, az tíz perc alatt átfésülheti:

- a padlót (illetve talajfelszínt) és az egyszerűbb tereptárgyakat; vagy
- a falakat, ajtókat, ablakokat és a mennyezetet; vagy
- egy összetett dolgot: hulla/fogoly, láda, szekrény, szemétdomb, bozót, ...

Ez minden részletre kiterjed, így megbízhatóan előkerít minden hozzáférhető statikus érdekességet (kincs, rejtékajtó, nyom stb.) – de például az elásott holmi vagy az „inkább ne nyissuk ki” szarkofág tartalma rejtve marad.

Az **apróságok észlelésére** csak olyankor kell Precizitás-próbát dobni, ha valaki vissza nem térő helyzetbe kerül, például:

- vagy időben meglát valamit, vagy lesújt egy csapda/szörnyeteg;
- vagy meghall és felismer egy halk zajt, vagy lemarad róla;
- vagy észrevesz egy nyomot, vagy gyanútlanul eltiporja; ...

Itt a bódultság negatív módosítót jelent, csak egyvalaki dobhat próbát (legközelebbi csapattag vagy véletlen sorsolva); a kocka pedig lehet:

- d10, ha őrködik vagy kutakodik és konkrétan oda figyel;
- d6, ha őrködik és mindenfelé próbál figyelni;
- d3, ha másra/máshová figyel (munka, kutakodás, őrködés stb. közben).

A nehézséget általában kalandmester jelöli ki; de „ki látja meg hamarabb a másikat” helyzet adhat apróságok észlelése ellenpróbát, lopódzó lény által keltett halk zajok észlelésénél pedig a lény Mozgás-próbája ad nehézséget.

5. Harci körök és akciók

A harc forgatagában a rendszer az időt **körökre** bontja (1 perc \approx tíz kör), a **távolságban** pedig négy fokozatot különít el:

- **vívótáv** birkózástól 6 méterig terjed (\approx szoba másik sarka),
- **dobótáv** 7 métertől 20 méterig (\approx ház hossza, csarnok túlvége),
- **lőtáv** 21 métertől 60 méterig (\approx tágas udvar, néhány ház),
- **messzi** 60 méteren túl: két lőtáv, három lőtáv, ...

A lények mind egyidőben cselekszenek, de az akciók (rohanás, vívás, puskáújrátöltése stb.) lekötik a figyelmüket, így mindenki csak körönként egyszer tud a helyzetet felmérve új **akciót** választani. Egy körben először a játékosok karakterei következnek (kényelmes körbe haladni az asztal körül, de ha számít, szabadon cserélhetnek), utána a szövetségeseik és végül a többi lény.

A legtöbb akciónak a hatásait kiválasztásakor **azonnal** megvalósultnak kell tekinteni, de bizonyos akciók **végeredményt** adnak, ami csak a következő körben érvényesül, közvetlen azelőtt, hogy a lény újabb akciót választ. A végeredmény elérését megakadályozzák a **zavaró** hatások: összecsapás, távolsági találat vagy sérülés elszenvedése, földre zuhanás és hasonlók.

Amikor egy lény kiválasztja az akcióját, „ingyen” beleépíthet a teljes akciónál (\approx 6 másodperc) sokkal gyorsabb **mellékcelekvéseket**: „kardot rántok és rohanok”, „vívok és közben riadót kiáltok”, „odalopódzok és benézek”. Az akció előtt végzett mellékcelekvés eredménye figyelembe vehető az akció kiválasztásához: „lövök a puskával” – *dob, nem talál* – „akkor elfutok”.

A rendszer az **örködés** akcióval írja le azt, ha valaki éberen várakozik ahelyett, hogy belemerülne egy „valódi” akcióba. Aki örködik, az +1 védelmet kap mindenféle veszély ellen, jobb kockát kap apróságok észlelésére (d3 helyett d10/d6 aszerint, hogy egy/minden irányba figyel) és **beavatkozhat** más lények akcióiba soron kívül indított mellékcelekvésekkel (például lövés-sel). Örködés közben lehet beszélni és sétálva haladni.

Természetesen minden lény csak a saját észleléseire hagyatkozhat: aki még **gyanútlan** és nem észlelt veszélyt, az akcióként a harc előtti tevékenységeit folytatja: eszik-iszik, beszélget, sétál tovább, kutakodik, örködik, ...

5.1. Helyezkedés

A helyezkedésben háromféle **tempó** különíthető el:

- Aki **sétál**, **hátrál**, **lopószik**, **mászik** vagy **úszik**, az akcióként vívótávig haladhat (≈ 6 m \approx szoba), dobótávig/lőtávig pedig 3/10 akcióval jut el.
- Aki nem akadályozott, az a **futás** akcióval dobótávig rohanhat el (≈ 20 m), két futás akcióval meglódulva pedig lőtávig (≈ 60 m).
- Aki alkalmas terepen lovagol, az $Mozgás \geq 3$ mellett **vágta** akcióval átszelhet lőtávot, $Mozgás \geq 6$ esetén pedig **lovasroham** végén azonnal összecsapást vív, ahol súlyosbítóként is megkapja a fegyver kockáját.

Összehangolt mozgást **együtt kell kiértékelni**: szövetségesekek közösen indítják, az ellenség pedig **menekülhet**, **üldözhet**, kitérhet, elállhatja az utat stb. Azonos tempójú lények között $Mozgás + d6$ próbák sorrendje dönti el, hogy ki a **gyorsabb** (döntetlen = néhány perc után új próba).

Amíg lények együtt mozognak, addig mind erre fordítják akcióikat; ha valaki „kiszáll a versenyből” (ütné, akit utolért; megáll egy akadálnál stb.), akkor a nála gyorsabb lények még azelőtt sorra kerülnek (egy-egy akcióra), hogy ő akciót választ. Ha számít az üldözés hossza (például az üldözött közeli menedékhez siet), akkor a gyorsabbik fél útját a felhalmozandó/ledolgozandó előnynek és a fölényből adódó tényezőnek a szorzata adja:

Főlény	1	2	3–5	6+	jobb tempó
Szorzó	$\times 10$	$\times 5$	$\times 3$	$\times 2$	$\times 1$ vagy alig több

Például aki 4 fölényt élvez ($\times 3$), annak dobótávnyi (≈ 20 m) előny felhalmozásához vagy ledolgozásához lőtávot (≈ 60 m) kell haladnia.

Az **egyensúly** megőrzése, a nagy **ugrások** és a **terepakadályok** (víz, sziklafal, fára/kötélre mászás stb.) Mozgás-próbákat követelnek, ahol jellemzően nyilvános a nehézség és a kudarc zuhanást jelent. Az egyensúly-próbákon a bódultság levonódik az eredményből.

Aki **lopószik**, az zajban (vívás vagy futó lény mellett stb.) nem hallható; csendes helyen pedig akkor észrevétlen, ha apróságok észlelése próba ellen győz a Mozgás-próbájával, amihez a kockát a terep adja: csörgő avar, nyikorgó padló, bozótos = d3; gaz, kopogó kő, pocsolyák = d6; jó terep = d10.

5.2. Közelharc

A közelharc **összecsapás** akció egy szimmetrikus adok-kapok, ahol a kezdeményező fél és a kiszemelt vívótávon belül elérhető ellensége mindketten ütnek-vágnak, odaszúrnak, cselezgetnek, hárítanak – és sérülhetnek, ha alulmaradnak. A két fél Edzetség-próbát dob egymás ellen; aki győz, az olyan súlyosságú sebet okoz, amennyi a fölénye. Ezt sok körülmény befolyásolja:

- A próbához a **fegyver kockát** kell használni, például fegyvertelen = 0/d3, tör = d3/d10, egykezes kard = d6, csatacsákány = d10, alabárd = d12. A rövid fegyverek két fegyver kockája közül akkor érvényesül a második, ha mindkét fél rövid fegyvert használ és így összeakaszkodva ölik egymást.
- **Második fegyver** az elsődleges (\leq egykezes kard) mellé +1 módosítót ad.
- Akit **hátról támadnak** (gyanútlan, körbevették, futva menekült és utolérték stb.), az -2 módosítót szenved, fegyvertelennek minősül (tehát 0/d3 fegyver kockákat kap) és a pajzs védelmét is elveszíti.
- Ha **többen indítanak összecsapást közös célpontra** egy körben, akkor az első leköti a figyelmet, második/harmadik/... pedig +2/+3/... előnyt kap. *Célpont által indított összecsapás nem számít, csak az ellene indítottak!*
- Lovon +(Mozgás $- 4$) módosító jár, ha ez < 0 , nem indítható összecsapás.
- Aki **akadályozott**, az $-d6$ módosítót kap.
- Aki haldoklik, tehetetlen vagy teljesen gyanútlan, az **védtelen**: ha más lény összecsapást indít ellene, 0 eredményt kap (próbadobás helyett).
- Súlyosságot növeli a győztes **súlyosbítója** (és csökkenti a vesztes védelme).
- Aki fegyver nélkül küzd vagy felvállal -2 módosítót a próbadobások előtt, az sérülés okozása helyett választhat egy helyzethez illő **manővert** is:

fölény ≥ 1 **leteperés** (mindketten földre kerülnek) VAGY **érintés**

fölény ≥ 2 **felszínes sérülést** okoz védelemtől függetlenül

fölény ≥ 3 **lefegyverzés**: fegyver saját kézbe vehető vagy földre esik

fölény ≥ 4 **földre hajítás**: ellenség terephez illően sérül + földre kerül

fölény ≥ 5 **lefogás**: ellenség teljesen tehetetlen, nem szabadulhat, amíg a fogva tartója vele van és akadályozottságot vállal

Egy tehetetlen (például lefogott) lény **fojtogatása** két akció végeredményeként pár perc ájulást, pár percig fenntartva pedig halált okoz.

5.3. Cávolsági harc

A **lövés időigénye** a használt fegyvertől függ:

- új megfeszítése vagy parittyá megperdítése után akció végeredménye;
- kézben tartott dobófegyver hajítása akció (azonnali hatása);
- lövésre kész számszerű vagy puska elsütése mellékcselekvés – de előtte több akciónak a végeredménye a fegyver **előkészítése**.

Aki elejti előkészített fegyverét, zavaró behatást szenved vagy összecsapásba kerül, akkor elveszíti a fegyverének az az előkészített állapotát.

A **célpont** dobófegyverrel dobótávon belül, egyébként lőtávon belül választható. Vívótávon belüli lényt csak akkor lehet célba venni, ha az tehetetlen, nem észleli a veszélyt vagy a terep miatt nem fér hozzá a támadóhoz (aki például ablakból vagy árok túlfeléről löne).

A lövés (sorban egymás után) megakadhat az útjába kerülő **akadályokon**, amennyiben $d_6 \leq$ az akadályhoz tartozó **takarás** érték.

- A **fedezékek** takarás értékei például: tenyérszéli/arasznyszéles gerenda vagy törzs $\rightarrow 1/2$; mellkasig takar $\rightarrow 3$; csak fej látható $\rightarrow 4$; lőrés $\rightarrow 5$.
- A **lövés útjában álló** vagy a célponttal birkózó lényhez egységesen 2 takarás érték tartozik (nem tud félrehúzódni!); ha megakad rajta a lövés, akkor ő válik a célponttá az eredetileg kívánt célpont helyett.

Az akadályok kezelése után a támadó Precizitás-próbát dob a fegyver kockájával, ami ellen a célpont Mozgás-próbát dob. Itt a Mozgás a reflexeket illetve az egyébként is végzett mozgás intenzitását fejezi ki; tehetetlen lény Mozgása 0-nak minősül. Ha a támadó **győz**, akkor **talál** és a fölénye adja a súlyosságot (amit természetesen csökkenthet a védelem).

A célpont a **tevékenységéhez illő** kockát használ:

- végeredményt biztosító akciót folytat, beszélget, eszik, alszik $\rightarrow d3$;
- vív, sétál, mászik, úszik, fedezék mögött lapul $\rightarrow d6$;
- fut, ide-oda ugrál, örködött és célzás közben beavatkozva kitér $\rightarrow d10$.

Ha a célpont **dobótávon kívül** van (tehát 21 és 60 m között), akkor a próbájához hozzáad egy második dobást ugyanilyen tevékenységéhez illő kockával.

Ha a támadó csak homályos foltot-mozgolódást lát vagy **hang alapján** céloz, az is +1 tevékenységéhez illő kockát ad a célpontnak.

5.4. További tevékenységek és helyzetek

Aki **fenyegetés** akcióval kiáll, az szemléletesen felfedheti Edzettségét, hogy még az oktalan barmok is felfogják az összecsapásban várható esélyeiket.

Pár szavas **kiáltás** („Vigyázz!”, „Öld meg!” stb.) mellékcelekvés; többet **beszélni** örködés közben lehet (egy kör \approx 6 másodperc \approx pár mondat).

A **könnyen elérhető** (övre akasztott, más által akcióként átadott) tárgy **előrántása** mellékcelekvés; a **nehezen elérhető** (tarisznyában lévő, hátra szíjazott, leejtett stb.) holmik **előkeresése** akció végeredménye.

Aki **akadályozott** (például földre került, úszik, sötétben vagy rossz terepen van, nagyon bódult, lefogva tart valakit, nehéz terhet cipel), az nem futhat és összecsapásban $-d6$ módosítót kap.

A **rossz terep** (csúszós kő, mély gaz, süppedő sár, meredek lejtő, alacsony mennyezet stb.) akadályozottá teszi a rajta lévő lényeket.

Aki **földre kerül**, az akadályozott és csak akció végeredményeként tud **felállni**. Akit földre hajítanak vagy lendületesen **zuhan** (futás közben elesik, nagyot ugrott stb.), az a **terephez illő** súlyossággal sérül: puha lombok = 0; víz, mocsár = $d3$; rét, földút = $d6$; kőpadló = $d8$; lépcső, egyenetlen sziklák = $d10$; hegyes karók = $d12$. Aki nem tehetetlen, az ebből levonhatja a Mozgás értékét illetve szándékos **ugrás** esetén annak kétszeresét; a **magasabbról zuhanás** viszont másfél méterenként $+1$ súlyosságot jelent (például lóról földre = $+1$, egy emelet = $+2$).

Aki **tehetetlen** (például alszik, ájult, lefogták, jól megkötözték), az védetelen és semmilyen tevékenységet sem végezhet.

A **nagy termetű** lények (\geq másfél mázsa) felezi az elszenvedett súlyosságot; a **hatalmas** termet (\geq fél tonna) harmadolja, a hatalmas nagy (elefánt) pedig hatodára csökkenti (védelem levonása előtt, lefelé kerekítve). Az **apró** lények (≤ 20 kg) győzelme jórészt ártalmatlan, de ellenük indított (közelharc vagy távolsági) támadás csak akkor eredményes, ha *fölény* $\geq d6$.

Sokkal nagyobb lény ellen szokásos manőverek helyett csak megkerülés VAGY érintés (*fölény* ≥ 1), felszínes sérülés okozása (*fölény* ≥ 2) és ráakaszzkodás (*fölény* ≥ 3 , nagy lény összecsapásaira $-d3$) elérhető.

A **gyors állatok** (macska, kutya, ló, szinte minden nagyvad stb.) vágtempóval futnak; ilyen lény „kézsérülés” helyett ezt a képességet veszti el.

5.5. Sérülések és bódultság

A támadásokat és más veszélyeket a rendszer a **súlyosság** értékkel jellemzi. Legtöbb hatás súlyosságát csökkenti az áldozat **védelem** értéke (de vannak kivételek: például a puska átüti a páncélból származó védelmet); ha ezután legalább 1 súlyosság marad, akkor az áldozat **sérülést** szenved.

Az aktuálisan birtokolt sérülések száma **levonódik az Edzettségből** és akinek az Edzettsége nullára vagy azalá csökken, az haldoklik. Ezen túl minden egyes sérülés okoz a súlyosságához illő hatásokat is:

1	felszínes	d8 napon belül kiheverhető (súlyosabb: pár hónap)
2	kéz-sérülés	keze nem használható (pl. eltört), elejti, amit fog → támadás felé eső kezét sújtja; szemből/hátulról jövő támadás → sorsolni kell
3	lábsérülés	akadályozott, csak mankóval állhat talpra
4	mély seb	haldoklik, fröcskölő vére csúf nyomokat hagy
5	fejsérülés	d6 percig ájult, utána (gyógyulásig) +d6 bódultság és ha 5-6 bódultságot kapott, akkor haldoklik
6	rokkantság	haldoklik és d3 szerint: 1 → rút halál d6 × 10 perc szervenés után, 2/3 → lábat/kezet elveszít
≥ 7	gyors halál	felkiáltani se tud

Aki **haldoklik**, az védtelen az ellenségek közelharc támadásai ellen és jórészt tehetetlen, de ordíthat és ha kell, akcióként **erőt gyűjthet**, hogy utána végrehajtson egy tetszőleges akciót vagy percekig sétáljon. Ilyen állapotban $\frac{1}{6}$ esélyt (d6 = 1) ad a halálra minden újabb sérülés elszervenése, minden gyalog/lovon megtett 5/10 km (vagy hasonló megerőltetés) és minden orvosi kezelés nélkül töltött nap (orvos hetente komoly kiadást jelent).

A természetes **gyógyulásához** pár hónap pihenés kell; de a felszínes sebek már d8 nap pihenéssel kiheverhetőek (egyeseivel, egymás után).

A **bódultság** érték italozásból, alváshiányból, fejsérülésekből stb. adódik össze; ez **levonódik az egyensúly, apróságok észlelése, önuralom és varázslás próbákból**. Ezen túl akinél **bódultság** ≥ **Edzetség** (és > 0), az akadályozott.

Aki egy éjszaka legfeljebb 1/3/6 órát alszik, az +3/2/1 bódultságot kap; pihenésre szánt nap (d6 + 1) pontnyi másnaposságot/alváshiányt semlegesít.

6. Közösségi érintkezés

Egy balhé akkor lesz igazán érdekes, ha sokféle alak belekeveredik (szemtanúként, rémült áldozatként, behívott segítségként) vagy beleártja magát (kíváncsian, mohón, önjelölt „segítségként”). Ezeket ügyesen kell kezelni: a vak jóhiszeműség és a sértő gyanakvás is komoly problémákhoz vezethet.

Közösségi érintkezésben a játékos (illetve a kalandmester) határozza meg ki a **tartalmat** (lényegében mit állít/kér/ajánl/stb. a szereplő); a **tálalást** (ékekészítés, gesztusok, önuralom stb.) viszont Karizma-próba adja. A használt kocka (d3/d6/d10) attól függ, hogy a körülmények mennyire illenek a tartalomhoz: például egy érveléshez nyugodt felkészülés segít, a segélykérés viszont annál meghatóbb, minél elesettebb áldozat mondja.

A tálalás-próba eredménye határozza meg, hogy a tartalom mennyire jól lett kifejezve: 3–5 = tűrhető, 6–8 = udvarias, 9–11 = rokonszenves, 12–14 = meggyőző, 15+ = lenyűgöző. Egyszerű esetben ez önmagáért beszél: például aki utánakérdez valaminek egy faluban, az 3 alatti tálalással pofont, 6 körül kurta választ, 9 körül és felett pedig egyre előzékenyebb segítséget kap.

Az **önuralom** értékét (*Karizma* – *bódultság* + d10) próba adja; ez akkor kap szerepet, ha az érzelmek feletti uralom, a türelem, a higgadtság és az átgondolt döntéshozás jelent kihívást. Az önuralom csak közösségi helyzetekre vonatkozik – a rettegés, szenvedés, nélkülözés, kimerültség stb. ellen már *Edzettség* + d10 próbával kell **kitartást** dobni.

Az **érzelmek elrejtéséhez** az érzelem erőssége adja az önuralom-próba nehézségét: visszafogott → 6, karakteres → 9, tomboló → 12. Aki az érzelem elrejtése közben **színlelni** is próbál másfajta érzelmet, az +3 nehézséget jelent. A tartós érintkezés (legalább 10 perc) szintén +3 nehézséget ad, a gesztusokat elrejtő félhomály vagy sötét viszont –3 nehézséget jelent.

Aki figyelmesen **kikérdez** valakit, az tálalás-próbáján udvarias keretek között d3-at, gorombán kérdezősködve d6-ot, rettegő fogoly vallatásánál pedig d10-et használ. Ha a vallatott fél **rögtönzött választ** próbál adni, akkor titkos önuralom-próbát kell dobnia a kérdések tálalása ellen; ha a kérdező fél győz, akkor gyanús jeleket észlel. Aki valós tudását vagy korábban kitalált megtévesztést mond, az szintén tűnhet gyanúsnak, de csak d10 = 1 esetén (vagy ha retteg, d10 ≤ 3 esetén). (Kérdező fél nem tudja, hogy a titkos d10

dobás önuralom-próbához vagy félreértés esélyéhez tartozik; csak azt látja, hogy van-e gyanús jel. Ha a vallatott fél nem válaszol vagy mindent reflexből tagad, nem kell ilyen ellenpróbát tenni.)

Aki **érzelmi befolyással** kihasználja a jóindulatot (kérlelés), büszkeséget (buzdítás, hízelgés), dühöt (provokáció, uszítás) vagy más helyzethez illő érzéseket, az szintén tálalás-próbát dob az önuralom-próba ellen. Ha a befolyásoló fél győz, a célpontja hirtelen felindulásból megtesz egy lényeges (de nem öngyilkos) lépést: segítséget nyújt, megvár valamit, kimond egy ígéretet, bevall valamit, aggódva elsiet, fegyvert ránt, támadást indít (már elővett fegyverrel), ... (*Kalandmester engedélyezheti, hogy egy játékos próbák helyett „érzésekre” ítélje meg a karakter érzelmi reakcióit.*)

A mindkét félnek kedvező **egyezség** (adásvétel, vesztegetés, közös feladatok szétosztása, harcok lezárása vagy elkerülése stb.) feltételeit tálalás ellenpróba határozza meg: döntetlen esetén mindkét fél egyformán jól jár, a győztes pedig a fölényével arányos előnyt kap egészen 6 fölényig, ahol a vesztes már rábólint bármire, ami nem rosszabb a megegyezés nélkül várhatónál.

A közönséges és megbecsült emberek megbízhatnak egymás szavában: nagy veszteség nekik, ha egyezségek felrúgásával gyanakvás és közutálat tárgyává válnak. A földönfutók már nem sülyedhetnek lejjebb és könnyen elszökhetnek más vidékre, így velük csak olyan egyezséget szoktak kötni, ami behajtható rajtuk. Magasabb rangú emberek *többnyire* betartják a földönfutóknak tett ígéreteiket is; de egyet-egyed gond nélkül felrúghatnak.

A Karizma **tájékozottságot** is biztosít: ha relevánssá válik egy téma, akkor *Karizma* + d10 próbák jelölik ki, hogy ki mennyi hírt, tudást, pletykát és/vagy mesét ismer vele kapcsolatban: legfeljebb 5 = amit mindenki tud; 6–8 = amit a többség tud; 9–11 = érdeklődők tudhatják; 12–14 = hivatásostól elvárható; 15–17 = kevesen tudják; 18+ = mély ismeretek. Egy témára egyvalaki egyszer dobhat (azt fejezi ki, hogy a múltban mennyi szóbeszédet hallott); az ismereteket a kalandmester vázolja fel a játékosnak.

A hivatáshoz illő témában (vadász → vadon és bestiák; varázsló → varázslatok hatásai; jogász → jog stb.) a karakter támaszkodhat a **szakértelemre**: *Karizma* helyett használhat (*Precizitás* + 6)-ot a tájékozottság próbáján.

7. Misztikus módszerek

Az emberek két úton tudnak varázslatokat formálni; ami meghatározza a varázslat létrehozásának feltételeit és a **varázslás próba** jellegét:

- A varázslók **önálló** tudással, határozott, de precíz **kézmozdulatokkal** „ragadják meg” és formálják a világ erőit. Ehhez legalább egy szabad kéz kell szabad ujjakkal; a varázslás próbájuk *Precizitás* + d6.
- A papok lelki **kapcsolatot** ápolnak az égi hatalmakkal, így szívből jövő **fohással** kérhetnek segítséget (ha épp tudnak beszélni). Varázslás próbájuk *Karizma* + d3/d6/d10 lehet – attól függően, hogy mennyire könnyen tudják kialakítani az érzelmi összhangon alapuló kapcsolatot:
 - nemes érzelmek hajtják: önzetlenül segít, szépet alkot, békét hoz → d10;
 - rutinfeladatot végez, túlélésért küzd, evilági jussáért dolgozik → d6;
 - le kell gyűrnie érzelmeit, hogy tiszta szívvel fohászokdjon → d3;
 - galád vagy méltatlan céljai vannak → eredménytelen a fohász.

A játékos ítéli meg, hogy karakterének érzelmeihez milyen kocka illik; kalandmester ezt csak kirívó esetekben bírálja felül.

A bódultság érték mindkét fajta varázslás próbából levonódik.

A varázslatok különféle **szférák** befolyásolására irányulhatnak. Az alapszabály csak tíz elterjedt szférát mutat be (szentelés, test, hang, fény, figyelem, tűz, szél, víz, föld, bátorság), de számtalan további szféra is létezik.

A **szentelés** szféra közvetlenül tárja fel az Örökkévaló békességét: csak papok használhatják, de ők szükségszerűen ezt tanulják először. Minden más szféra elérhető varázslói tudásként és a szentek közvetítésével is.

Egy-egy szférában az **alpmódszerek** stabil használata egy szintnyi, a **mesteri tudás** pedig két szintnyi szaktudás. (Ezen túlmutató legendás tudás létezik a világban, de aligha bukkan fel a kalandokban.) Aki mesteri tudással bír, az +2 módosítót kap oda tartozó varázslás próbákra; továbbá **érzékel**i, halványan „látja” a szféra jelenlétét és a szférát befolyásoló varázslatokat. Az érzékelés folyamatosan aktív és a látótérben dobótávig (20 m) terjed.

A szférákat jellemzően évekig tartó szorgalmas gyakorlással lehet kiismerni (jó tanító útmutatása sokat segít). Ez pótolható megrázó avatási rítusokkal, amelyek napokon-heteken belül adnak misztikus hatalmat, de annyival csökkentik valamelyik tulajdonságot (végleg), ahány szintnyi tudást adtak.

7.1. Varázslatok használata

Egy **varázslat létrehozása** akció (vagy sok részlet testreszabása esetén akciók sorozata), ami viszonylag **feltűnő**: varázslók nagy ívű kézmozdulatokat tesznek, papok pedig fennhangon fohászoknak. Aki **kerüli a feltűnést** apró ujjmozdulatokkal vagy suttogott fohással, az 9 nehézségű varázslás próbát dob; kudarc esetén csak szétfosló kis töredékek jönnek létre a varázslatból.

Egy varázslat **fókuszát** kétféleképpen lehet kijelölni:

- **Tekintet:** tetszőleges látható pontot kiszemelhet dobótávon (20 m) belül. Ilyen varázslat csak addig aktív, amíg létrehozója dobótávon belül marad és rajta tartja a tekintetét. Ez akciók sorozatát igényli és zavaró hatással megtörhető, de pislogás vagy gyorsan átsuhanó takarás nem szakítja meg.
 - A fókusz sétatempóban mozgatható a levegőben; továbbá kézmozdulatokkal/fohással **vezérelhető** a varázslat hatása, formája, erőssége stb.
- **Érintés:** megérintett szilárd anyagokat (és/vagy saját testrészeit) választhatja fókuszna. Ilyen varázslat aktív, amíg az érintkezés fennáll és utána még egy percen át (10 kör); de megtörik, ha fókusza szétesik.
 - Tiltakozó lény megérintéséhez közelharc manőver kell (*főlény* ≥ 1).
 - Ilyen varázslatot létrehozója akcióként elbocsájthatja, ha megérinti.

A varázslat hatásai együtt mozognak a fókusszal (akár ruha gyűrődését is követik) és a fókusz közepétől **kiterjedhetnek** bő másfél méter távolságig (amibe belefér például egy ajtó vagy alabárdos vitéz). Ezen belül a hatások szabadon elrendezhetőek: lehet, hogy magára a fókuszra nem is irányul hatás.

A hatások kiterjedését ideiglenesen **leszűkítik** a fókusz gyors mozgásai (futó körül arasznyi zónára, kilőtt nyíl körül pár centire) és a legalább 10-15 cm vastagságú szilárd akadályok (ruha/páncél nem véd, fal túloldalán nem hat).

Ugyanott azonos szférát érintő hatások **összeakadnak**: eltérőek közül csak varázslás ellenpróba győztese érvényesül; hasonlóak nem adódnak össze.

A hatások **körönkénti** következményei érvényesülnek a varázslat létrehozásakor, továbbá minden olyan akció azonnali hatásai után, amivel egy érintett lény beelép vagy benne marad a hatásban.

7.2. Procedúrák és szertartások

Kifinomult vagy kiterjedt **összetett hatást** (gyógyítást, eső hívását, értékes tárgyak megformálását stb.) kétféleképpen lehet megvalósítani:

- Az emberi **procedúrák** sok kis varázslatra, kézműves rutinra és specializált tudásra támaszkodnak; jórészt békés hivatásként használják őket.
- Emberfeletti hatalmak gyors **csodával** is elérhetnek ilyen hatást, ha egy szertartás vagy más markáns esemény felkelti a figyelmüket.

Az összetett hatásokat a rendszer a procedúra átlagos **időigénye** szerint sorolja kategóriákba: perc, tíz perc, óra, (munka)nap, hét, ... (Pontosabb időtartamot az eggyel kisebb kategória (16 – *varázslás próba*)-szorosa ad.)

A hatalmak adhatnak **jeleket** is, amikor kiterjedt érzékeléssel gyűjtött tudást (vagy jellemükhöz és tudásukhoz illő tanácsokat) adnak át egy kis varázslat vezérlésével: fény képet mutat, zengő hang beszél, szél irányt jelez, ...

A rendszer a jelekhez is **időigényt** rendel (óra, nap, hét stb.) az alapján, hogy egy ember mennyi utánajárással szedhetné össze az információt:

- A **távérzékelés** egy konkrétan kijelölt (ismert úton elérhető) helyen érzékeli a szférát; óra/nap/hét időigény esetén 5/50/500 km-en belül.
- A **keresés** óra/nap/hét időigénnyel 300 m, 1 km illetve 3 km távolságon belül keres érzékeléssel dobótávról (20 m) kiszúrható dolgokat.
- A **vizsgálat** a varázslat fókuszáról ad mélyreható elemzést.

Egy **szertartás** legalább 10 percig tart és végrehajtója által kiismert szférában kérhet jelet vagy csodát. A kért beavatkozás időigénye határozza meg a szükséges **felajánlás** értékét és varázslás próba nehézségét:

Kért hatás időigénye:	óra	nap	hét
Felajánlás / nehézség:	mindennapi / 6	komoly / 8	értékes / 10

Sikertelen próba esetén kárba vész a felajánlás.

A varázslók szertartásai büszke és szeszélyes **természeti hatalmakat** hívnak segítségül; végrehajtásukhoz bálvány, áldozókés vagy oltár kell.

A papok szertartásai égbe szállt **szentekhez** fordulnak; végrehajtásukhoz vagy áldott jelkép (szentkép, szőrcsuha stb.) kell, vagy **lelkes tömeg**: tíz/száz/ezer ember összegyűjtése mindennapi/komoly/értékes felajánlás.

7.3. Varázseszközök

- A **varázshot** faragványain keresztül az érintés fókuszálható a bottal megérintett vagy megütött dolgokra; továbbá (varázslónak) kézben tartva pótolja a kézmozdulatokat. Harcban botként forgatható (egykezes/kétkezes: d3 illetve d6; közelharcban +d3 védelem); lehet mindennapi értékű.
- A papi **szent szimbólum** (tenyéryni karika, az Örökkévaló jele) kézben tartva pótolja a fohász kimondását. Lehet mindennapi, de komoly/értékes tárgyként ad +1/+2 módosítót is szentelés szférájú varázslásra.
- A misztikus jelekkel hímzett **varázslói köpeny** illetve a felszentelt díszes **papi köpeny** előnyt ad varázslás próbákra: komoly értékű köpeny +1 módosítót, aransujtásos értékes köpeny pedig +2 módosítót.
- A szférához kötött **maszkok** („hang-maszk” stb.) komoly értékű tárgyak; viselőjük alapszintű tudással is érzékelést kap a maszkra jellemző szférában.
- A **távolható maszk** komoly értékű tárgy, ami a tekinteten keresztül varázslást és (ha van) az érzékelést kiterjeszti lőtávig (dobótáv helyett).
- Kis szelencényi **illatos kenet** tízszer használható, vele akció végeredményeként létrehozott varázslat az érintés után mindennapi/komoly/értékes kenet esetén 10 percig, 2 óráig illetve 1 napig marad aktív.
- A **gyertyára** fókuszált varázslat egyenletesen kiterjed 6 méterig és aktív, amíg a gyertya ég (6 óra). Egy/tíz jó gyertya mindennapi/komoly érték.
- Egy arasznyi **bálvány** (varázslói) / **szentkép** (papi) begyűjtheti egy lelkes tömeg könyörgését vagy háláját, ami hónapokon belül elhasználható felajánlásként. Mindennapi/komoly/értékes 1/2/3 szférához kötődik és kaland kezdetén „tele” van annyi hódolattal, amennyi az értéke.
- A varázslói **áldozókés** egy természeti hatalomnak adja a megölt lények életerejét, ami egy órán belül felajánlásként szolgálhat: tyúk, macska, kutya stb. → mindennapi; birka és más emberméretű lények → komoly; ökor, ló, nagyvad → értékes. Mindennapi/komoly és 1/3 szférában használható.
- A papi **szőrcsuha** az aszketikus élet része és jelképe; ilyen életmód hű követése naponta mindennapi és hetente komoly felajánlásként szolgál.

A komoly értékű eszközöknek vannak értékes **alternatív formájú** változatai: bot, áldozókés → közelharc fegyver, köpeny → fegyverkabát, maszk → sisak, tetszőleges tárgy → apró **ékszer** vagy birtokosa testére írt **tetoválás**.

8. Elterjedt szférák listája

A kalandmester a felsorolt hatásokon túl bármi közójük illőt is engedélyez.

Szentelés – az Örökkévaló földöntúli, megtisztító békéje

Papok kötelezően ismerik; varázslók nem választhatják.

Érzékelés: feketeséggként látja a lelkekben a szenvedést, gyászt és dühöt, valamit a gyötrelmekben leszakadt lélek-foszlányokat, melyek tipikusan napokig maradnak meg a gyötrelmek helye körül vagy gyilkos fegyverhez tapadva.

Békét ad az élőknak: csak akkor harcolhatnak, ha máshogy (egyezség, visszavonulás, várakozás stb.) lényegesen rosszabbul járnának. Ha a varázslás győz önuralmuk ellen, akkor *fölény* × 5 percig eltekingenek a régi, szimbolikus, mindennapi vagy (saját belátás szerint is) jogtalan követeléseiktől.

Örök békét ad az élőholtaknak: körönként varázslás próbát dob kitartásuk ellen, legyőzöttek veszítenek *fölény* Edzettséget és 0 Edzettségnél elpusztulnak (lelkük kiszabadul és az Örökkévaló elé kerül).

Megerősíti a lelket: érintettek érzik az Örökkévaló jelenlétét, így önuralom és kitartás próbák helyett dobhatnak ehhez a varázslathoz tartozó (friss) varázslat próbát. Aki szándékosan galád döntést hoz, az elveszíti ezt a hatást.

Tisztulást hoz (összetett): óra időigénnyel semlegesít 1 bódultságot vagy feltakarítja a gyötrelmek átkos nyomait; lassabban gyógyíthat lelki sebeket.

Test – csont, hús, vér és a test minden egyéb alkotórésze

Érzékelés: testet figyelve akció végeredményeként megállapíthat egy testi adottságot: Edzettség vagy Mozgás értéke, nem, életkor ($\pm 20\%$), éhség, fáradtság, betegség tünete, holttestnél halál óta eltelt idő ($\pm 20\%$), ...

Gyógyíthatja a sebesüléseket (összetett): óra időigénnyel felszínes sérülést, nap időigénnyel 2-4 súlyosságút, hét időigénnyel 5-6 súlyosságút, legendás csodával pedig elvesztett végtagot vagy friss halált is helyrehozhat.

Alkalmas haj/szőr növesztésére (óra időigény), kozmetikai és orvosi kezelésekre, fertőtlenítésre és különféle tünetek enyhítésére.

Rontást küldhet: körönként varázslást dob az érintettek tevékenységéhez illő próbái ellen, legyőzöttek védelemtől függetlenül *fölény* súlyosságú sérülést szenvednek, ami lehet roncsolt seb vagy kínzó, de 10 perc alatt múló görcs.

Elemesztet maradványokat: bőrszív elszakítása akció, vérfolt eltüntetése d6 kör, hulla földdé rothasztása összetett hatás órás időigénnyel.

Hang – az eleven mozgás szétterjedő hírnöke

Érzékelés: tekintetet összpontosítva hallhatóak az ott lévő hangok.

Hangokat kelthet (különbéle zajokat, vezérléssel kijelölt beszédet, művészi tudással formált zenét) vagy módosíthat (hangosít, magasabbá/mélyebbé tesz, torzít stb.) az érintett helyen varázslás $\times 10$ dB-ig terjedően. Konkrét hang hű utánzásához varázslással kell győzni az apróságok észlelése ellen.

Halkíthatja az áthaladó és helyben keletkező hangokat varázslás $\times 5$ dB-el.

Hangok erőssége: légzés = 10 dB, suttogás = 30 dB, beszélgetés = 60 dB, sikoly = 90 dB, puskalövés = 140 dB. Átlagosan 40 dB-el halkítja a hangokat.

Fény – a földi és égi tüzekből eredő sokszínű kisugárzás

Érzékelés élesebb látást ad: világosban +1 apróságok észlelésére látással, félhomályt világosnak, sötétet (ha nem teljes) félhomálynak tekinti.

Világíthat: varázslás ≥ 9 próbával máglya, egyébként tábortűz fényerejével. Akinek a látóterében korábbiaknál nagyságrendileg erősebb fény villan fel, azt ez megzavarja; két nagyságrend különbségnél (lámpás \rightarrow tábortűz, fáklya \rightarrow máglya) pedig az érintett kihagy egy akciót (de védekezni tud).

Térbeli illúzió-képeket alkothat a fényt kibocsájtó, elnyelő, visszaverő, megtörő, tükröző, átszínező stb. hatásokból. Konkrét dolgok hű utánzásához varázslással kell győzni az apróságok észlelése ellen; de minden illúziót felfed az alapos kutakodás, az érzékelés és ha valami „átesik” rajta.

Figyelem – a tekintet által kívetülő tudatos érdeklődés

Érzékelés: mutatja, hogy más értelmes lények tekintete összesen mennyi odafigyelést vetít a kiszemelt helyre (1 odafigyel ≈ 10 szeme sarkából látja).

Szabályozhatja a figyelmet: kijelölhető, hogy az érintett dolog elsőre szokatlan, vonzónak, szájalomra méltónak, bosszantónak, gyanús, stb. tűnjen – de egy kör után győztes varázslás próbát kell dobni apróságok észlelése ellen, vagy a megfigyelő megsejti, hogy ez a benyomás mesterkelt.

Érdekteleenné teheti az érintett részt: akinek az apróságok észlelése próbáját legyőzi a varázslás próba, annak a látvány csak *főlény* kör után – vagy ösztönös rémületet ébresztő veszély esetén – juthat el a tudatáig.

Nehezítheti a célzást: érintett lény feltűnően „taszítja a tekintetet”, lövések és tekintettel küldött varázslatok ellen +d6 módosítót kap próbáira.

Tűz – a lángok tomboló, perzselő, hőt és fényt sugárzó ereje

Érzékelés: tekintetével megízleli a tűzben égő vagy izzó dolgokat, részletesen elkülönítve a növény- és állatfajokat, az ásványok fajtáit és a fémeket.

Tüzet gyűjthet: precízen megcélzott gyúlékony célpont (kanóc, fű, szőrzet, laza ruha stb.), ami égni kezd varázslás ≥ 9 próbával azonnal, egyébként végeredményként. Égő ruha/haj körönként felszínes sebet okoz, eloltása akció.

Szikraesőt/lángcsóvát formálhat a levegőben: körönként varázslást dob az érintett lények tevékenységéhez illő próbái ellen és akit legyőz, az *fölény* darab felszínes sebet szenved. Sebek számát eggyel csökkenti az elfordított vagy eltakart arc (nedves kendő, örködvé felemelt kéz stb.), továbbá szintén eggyel csökkenti, ha a teljes testet páncél vagy vastag ruha védi.

Védelmeszhet tűz ellen: összeakad tűzgyújtással; érintett dolgoknak nem árt a forróság, ha egy varázslás próba \geq tűzhez illő nehézség: fáklya $\rightarrow 3$, tábortűz $\rightarrow 6$, máglya $\rightarrow 9$, izzó vas megmarkolása $\rightarrow 12$, láva $\rightarrow 15$.

Eloolthat tüzeket: akció végeredményeként máglyát, 1 perc időigénnyel szobát, tíz perc időigénnyel égő házat, ...

Szél – színtiszta, szabad mozgás, ami éltet és táplálja az égést

Érzékelés: megmutatja a légmozgásokat és a légterek vázlatos formáját az érzékelt részekről 10 méter távolsáig terjedően (fél méter pontossággal).

Fuvallatot küldhet: lever vagy sodor tárgyakat, belök aajtót, felkavar port.

Fellökhet embereket: varázslás próbát dob az érintettek egyensúly próbái ellen (aki fut vagy ingatag terepen áll, az d6-al, mások d10-el dobna) és akit legyőz, az földre zuhan. Aki számít erre, az +3 módosítót kap ellene.

Fékezheti a gyors mozgást: érintett futás próbáiból és zuhanás súlyosságából levonja egy-egy varázslás próba felét (nulla felé kerekítve). Ez ereszkedés közben biztosíthat méterenként 2 m oldalirányú mozgást is.

Friss levegőt idézhet a tüdőbe: füstben, víz alatt stb. fenntartja a légzést.

Eloolthat tüzeket: ugyanolyan hatékonysággal, mint a tűz szféra.

Szeleket okozhat/tompíthat/eltéríthet (összetett): időigény az erősségtől függően: szelíd \rightarrow óra, süvítő \rightarrow nap, tomboló vihar \rightarrow hét.

Víz – *semleges folyadék, ami szivárog és áramlik, felold és elmos*

Érzékelés: megérzi a vizek mélységét 5 m mélységig terjedően; megízleli benne a hínárt, homokot/iszapot, rozsdát, vért, rothadást és szennyeket.

Vizet sodorhat/fröcskölhet varázslás próbához illő erővel: 6/9 → egy/két kéz, 12 → jó evező; ez úszásra \pm varázslás/3 módosítót ad (0 felé kerekítve).

Előhívhat/felszáríthat körönként pohárnyi vizet. Sima kő nedvesítése varázslás ≥ 9 próbával azonnal, egyébként végeredményként rossz terepet képez (= akadályozott, aki rajta áll).

Járhatóvá teszi a vízfelszínt; de ha varázslás ≥ 9 próba sikertelen, akkor ez süppedős rossz terep lesz. (Lábakhoz illetve vízen járást ad.)

Sűrűn ködöt formál: benne 2-3 méter a látótávolság, varázslás ≥ 9 próbával tud azonnal eltakarni valamit és néhány körönként tölt meg szobányi részt. A köd zárt zugban óráig megmaradhat, de a szél elviszi.

Csapadékot hívhat/visszatarthat (összetett): időigény intenzitástól függően szemerkélés → óra, átlagos eső → nap, felhőszakadás/jégverés → hét. Az időjárás utólag jórészt kompenzálja ezt; szárazságban megnő az időigény.

Ez a szféra nem terjed ki a megkötött vízre (lények testében, növényzetben, talajban); de hat például sárra, kiontott vérrre, átázott ruhára, ...

Föld – *talaj és kőzetek közönséges, lomha, durva, robusztus ereje*

Érzékelés: felfedi a talaj és kőzetek keménységét, valamint a bennük feszülő terhelést egyenes vonalban 2 m mélységig terjedően, 10 cm pontossággal.

Fokozatosan gyúrhatja, alakíthatja és/vagy összecementálhatja a megcélzott talajt, sziklát, téglát és homokot. Ez körönként arasznyi részt érinthet és +varázslás próba $\times 10$ kg teherbírást adhat (az anyag szokásos korlátaiig).

Megroppanthat egy erősen megterhelt kődarabot (oszlop, boltív, kiszögellő szikla stb.), ami ropog, zavaró törmeléket hullajt és körönként leomolhat, ha varázslás próba $\geq 5 + d20$. Aki a leomló rész alatt van, az d12 súlyossággal sérül és csak (d4 – 1) akcióval szabadulhat az omladékból (azelőtt tehetetlen); vívótávon belül mindenki más d6 súlyossággal sérül (felpattanó kövektől).

Formálhatja a terepet (összetett, csodaként robajjal jár): óra időigény → sírgödör (1 m³) vagy ajtó/ablak nyitása; nap → 2 m átmérőjű verem/terem vagy 5 m hosszú fal/alagút (ami 2 m magas és 60 cm széles); hét → 5 m átmérőjű verem/terem vagy 30 m fal/alagút.

Bátorság – ami a helytálláshoz kell: önbizalom, elszántság és harci kedv

Érzékelés: lények körül derengő lángokat lát a természetükkel és pillanatnyi bátorságukkal arányos kiterjedésben; például ember körül: arasznyi = retteg, 1 m = átlagos, 2 m = támadásra kész, 6 m = tomboló bajnok.

Adhat vitézi lelkületet: harcban +1 súlyosbítót (vagy varázslás ≥ 9 próba esetén +2 súlyosbítót), kitartás próbákra pedig +3 módosítót ad.

Megtörheti a bátorságot: varázslás próbát dob az érintett lények kitartása ellen; akit legyőz, az nem mer összecsapást indítani vagy előrenyomulni. Aki ellen *főlény* ≥ 3 , az fejesztve menekül (vagy ledermed, ha nem tud).

Ébreszthet aggodalmat: varázslás próbát dob az érintett lények apróságok észlelése próbája ellen; akit legyőz az észlelni vél egy hihető gyanús jelet.

A módosított bátorság egy percig megmarad a varázslattól eltávolodva is; egyfajta hatás ellen percenként egyszer kell próbát dobni.

8.1. További szférák

Nagyon gyakori, hogy valaki **kevert szférákhoz** kötődő szaktudást birtokol – játékos kalandmesterrel egyeztetve kérhet ilyet. Némelyik kevert szféra féléton van a két szféra között (például „sár” szféra föld és víz között), máskor az egyik szféra hatását csak „megszínezi” egy mellékes hatás: például a „szent fény” szférában a szentelés hatásait hófehér derengő fény kíséri – ezt papok választhatják szentelés helyett.

Kevert szféra adhat olyan hatásokat, amelyeket **nem lehet összerakni** az elkülönítve kiismert két szférából: például hang + bátorság \rightarrow bátorító vagy rémítő hatást hordozó hang, szél + föld \rightarrow homokvihár, ... Két különállóan kitanult szféra összeköthető egyetlen kevert mesteri fokkal, de ekkor +2 módosító csak a kevert szférára vonatkozik.

Ezen túl bármikor felbukkanhatnak **más jelenségekhez** kötődő szférák is, például: növényzet, villám, vas (és magnetizmus), réz (és tükröződés), higany (és örület), kristály (és átlátszóság), olaj-szurok, szag (és illat), ösztön, ismeret, álom (és alvás), alakváltás (anyag ideiglenes átformálása), ...

Csupán **hét esszencia** van, ami a szférák felett áll és nem befolyásolható misztikus praktikákkal: ezüst és arany, múlt és jövő, bölcsesség és szeretet, valamit maguk a varázslatok (az a misztikus erő, ami befolyásolja a szférákat).