

Vaslapát szerepjáték alapszabály

Nagy Donát

0.9.8.1 verzió, 2026. január 30.

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 tördöfések, kiművelt varázslók és őrző bestiak – 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 tudhatna („látok-e?”, „ismerem-e?”). A karakterek közrendű, de talpraesett és független alakok, akik egymásban megbízhatnak, viszont külső segítségre nem igazán tudják áthárítani a nehézségeket.

1. Tulajdonságok és próbadobások

A játékokban a lények tehetségét és szaktudását négy **tulajdonság** összesíti:

- **Edzettség** méri a közelharcra készséget, erőt, kitartást, fenyegetést, ...
- **Mozgás** biztosít gyors futást, akrobatikus ugrásokat, mászást, úszást és lovaglást, jó egyensúlyt és reflexeket, halk lopódzást, ...
- **Precizitás** ad alaposságot, éberséget és ügyességet, ami segít távolsági harcban, apróságok észlelésében, önálló varázslásban, ...
- **Karizma** számít közösségi érintkezésben: mondandó tálalásában, önuralomban, tájékozottságban, kapcsolati (=papi) varázslásban, ...

A tulajdonságok értékei embereknel egytől tízig terjedhetnek:

1 = bosszantóan silány (0 KAP)	6 = átlagos hivatásos (15 KAP)
2 = elégséges, „elmegy” (1 KAP)	7 = elismert mester (21 KAP)
3 = a nép átlaga (3 KAP)	8 = kivételes, meglepő (28 KAP)
4 = tehetséges amatőr (6 KAP)	9 = legjobb a vidéken (36 KAP)
5 = hivatáshoz is elég (10 KAP)	10 = országos hírnő (45 KAP)

(KAP = karakteralkotó pont, szokványos ütemű fejlődés = évente +1 KAP)

Egyszerű esetben ezek „önmagukért beszélnek” – szerencsét is igénylő helyzetben pedig **tulajdonságpróba** („Edzettség-próba” stb.) számít, ahol az **eredmény** = *tulajdonság* + *kockadobás*. A kocka általában d6 (szokásos hatoldalú); kedvező „bárminek bejöhet” helyzetben d10 (egytől tízig dob); komoly rutint igénylő esetben pedig d3 (egytől háromig sorsolás, például d6/2 felfelé kerekítve). Szabály vagy kalandmester előírhat más kockát is.

- Aki „természet ellen” dob (pl. sziklára mászik), annak eredmény $\geq$ feladat **nehézsége** kell. Jellemző nehézségek: $6 \approx$ hivatásban rutinfeladat, bárminek sikerülhet; $9 \approx$ súlyos kockázat; $12 \approx$ legjobbaknak se garantált.
- Akik **egymás ellen** dobznak (pl. harcban), ott az **győz**, aki nagyobb eredményt kap és az eredmények különbsége méri az elért **főlényt**.

A tulajdonság értéke a **legelőnyösebb alterületekhez** igazodik, mert többnyire azok fontosak. Pontosabb jellemzés érdekében, kalandmesteri engedéllyel számon tarthatóak gyengébb területek („nem tud úszni”, „tálalás kivételével -1 Karizma” stb.), de ezért nem jár kompenzáció.

2. Hívatások

Játékos karakternek **kalandos hívás** kell, ahol ő dönt és ő küzd (nincs közel se felettes, se alattvaló), továbbá szereppel bír és bevételt remél azokban a balhékban, ahol a többség már a túléléssel is elégedett lenne.

A rendszer hat alap hivatást emel ki: harcos, vadász, strázsa, közösségi hivatások, varázsló és pap. (Mindkét nemhez választható minden hívás. Rutinos játékos a kalandmesterrel egyeztetve egyedi hivatást is összerakhat.)

Ezeknek a következő jellemzői vannak:

- A **név-változatok** (például strázsa $\rightsquigarrow$ „íjász”) konkrétan kifejezhetik a karakter feladatát, de nem vonatkozik rájuk eltérő szabály.
- Az **erősség** kijelöli, hogy melyik a legfontosabb tulajdonsága, mik az elsődleges feladatai egy kalandban és milyen játéktílus illik eszközeihez.
- A **munkaeszközök** kijelölik az ajánlott felszerelést. Néhány munkaeszköz kiválasztásához adottság is kell (ami 1 karakteralkotó pontba kerül), ezeket a nevük után „A” jelöli. Amelyik sorban perjelekkel elválasztott tárgyak vagy kombinációk vannak, azok közül egy választható.

2.1. Hívatások listája

Harcos avagy zsoldos, testőr, vértés, rabló, verőember, huszár, ...

- **Erősség: Edzettség** – közelharc, küzdelem, megfélemlítés és kitartás.
 - *Lényegretörő: sokszor játszhat „odamegy és aprít” stílusban.*
- Munkaeszközként választható:
 - alabárd / csatacsákány / ló^A és kopja és pajzs
 - hosszúkard / egykezes kard / 2 db hajítódárda
 - 10 m kötél / 3 db fáklya (3 × ½ órát ég) / kulacs ital
 - tőr és páncél^A (ha van „vértviselet” adottság; Edzettséghez illő fajtájú)

Vadász avagy fosztogató, tolvaj, erdész, lápi ember, hegyi pásztor, ...

- **Erősség: Mozgás** – üldözés, besurranás, akrobatika, orvtámadások.
 - *Opportunista: játékában vakmerőség és jól időzített menekülés váltakozik.*
- Munkaeszközként választható: (távolsági fegyverből elég egy)
 - íj / könnyű számszeríj / vadászlándzsa / pajzs és szablya
 - 5 db hajítódárda / parittyá^A / 10 m kötél / ló^A
 - fokok és tábori kellékek vadonban boldoguláshoz

Strázsa avagy lövész, számszeríjász, íjász, őrszem, felderítő, ...

- **Erősség: Precizitás** – távolsági harc, apróságok észlelése, alaposság.
 - *Taktikus: játéka terepviszonyokhoz igazodó óvatos tervekről szól.*
- Munkaeszközként választható:
 - kanócos puská / könnyű számszeríj / csörlős számszeríj / íj
 - páncél^A / hosszúkard / olajlámpás és serkentő tea
 - (páncélhoz „vértviselet” adottság és legalább 3 Edzettség kell)
 - egykezes kard és egy szerszám (sorsolható d10-el)

Közösségi: dalnok, csaló, pletykafészek, jogász, talpnyaló, orgazda, ...

- **Erősség: Karizma** – szövegelés, színlelés, kérdezőzködés, egyezkedés.
 - *Manipulátor: csak ötletes beszéddel játszik, nyílt erőszakot kerüli.*
- Munkaeszközként választható: (hangszer → ügyesen játszik rajta)
 - ajánlólevél (valódi^A vagy se) / álruha-paróka-stb. / hangszer / ló^A
 - divatos rapír / elrejtett tör / kulacs ital / serkentő tea

Varázsló avagy mágiszter, látó, beavatott, vajákos, boszorkány, ...

- **Erősség: Precizitás** (≥ 4 kell) és **önálló varázslás** (≥ 2 szféra kell).
 - *Kreatív: játéka „többet észszel, mint erővel” jellegű, tekervényes.*
- Munkaeszközként választható: (§ = választható helyette tetoválás)
 - varázsszál[§] / áldozókés (áldozókés: ≤ 3 kijelölt szférához)
 - érzékelő maszk[§] (alap szférához) / távolható maszk[§] / bálvány[§]
 - (bálvány: ≤ 3 szférához, „kegyelt” adottsággal tárolhat több hódolatot)
 - 6 gyertya / számszeríj / serkentő tea / jegyzetfüzet

Pap avagy remete, szerzetes, apáca, tanító, fanatikus, eretnek, ...

- **Erősség: Karizma** (≥ 4 kell) és **kapcsolati varázslás** ($\geq$ szentelés).
 - *Támogató: együttműködésre játszik, égi erővel vezet és oltalmaz.*
- Munkaeszközként választható:
 - liturgikus ruhák / aszketikus szőrcsuha / páncél^A
 - (páncélhoz „vértviselet” adottság és legalább 3 Edzettség kell)
 - szent szimbólum („kegyelt” adottsággal tárolhat több hódolatot)
 - illatos kenet / 7 gyertya / pajzs és buzogány

Egyedi hivatás: a kalandmesterrel egyeztetve szabadon összerakható bármi más („harci varázsló”, „vadász-pap” stb.) is, ha az jól beleillik a világba.

3. Karakterek megalkotása

A játék előtt a kalandmester felvázolja, hogy milyen balhé várható (milyen hitások lesznek hasznosak) és bejelenti, hogy hány **karakteralkotó pontot (KAP)** lehet szétosztani. (Egy KAP $\approx$ egy évi fejlődés; tipikus kalandban szétosztható 28 KAP = ígéretes pályakezdő vagy átlagos hivatásos alak.) Ezek alapján minden játékos megalkot egy-egy saját karaktert:

1. Választ a kaland alaphelyzetébe illő **hivatást**: harcos, vadász, strázsa, közösségi hivatás, varázsló, pap illetve ezek név-változatai közül.
2. A józan ész határain belül szabadon választ **személyes hátteret**: név, nem, életkor, megjelenés, származás, nyelvtudás, jellemvonások, ...
3. Kiválasztja a tehetségét és szaktudását összesítő **tulajdonságok** értékeit: Edzettség, Mozgás, Precizitás, Karizma. Legtöbb kalandba egytől hétig terjedő tulajdonság-értékek férnek bele:
 - 1 = feltűnően silány, mindennapokban is bosszantó (0 KAP);
 - 2/3/4 = szokványos, nép körében gyenge/átlagos/ügyes (1/3/6 KAP);
 - 5/6/7 = hivatásban kezdő/szokványos/rutinos (10/15/21 KAP).

A hivatáshoz rendelt erősségnél nem lehet nagyobb másik tulajdonság.

4. Varázsló/pap választ **misztikus szférákat**: alap/mesteri = 3/7 KAP.
5. Választ annyi **adottságot**, ahány KAP kimaradt: bárki választhat címet, írástudást vagy hírnevet; ha munkaeszközhöz kell, választható vértviselet, lovaglás, parittyázás és (bálvány/egek által) kegyelt is.
6. Kap **alapfelszerelést**: hivatásához illő öltözetet, kést, tűzszerszámot (d6 akció tüzet csiholni), kulacsot, tarisznnyát, valamint aprópénzt, amiből állni tudja a mindennapi kiadásokat (d6 ezüstgarasnyi).
7. Kiválaszt a hivatásához illő **munkaeszközöket**, továbbá ha valamit még fontosnak érez (tartalék eszköz stb.), választhat egy **személyes tárgyat**.

4. Értékek és felszerelés

A játékos karakterek közrendű alakok, így a balhékban központi kérdés, hogy mennyi nettó **bevételt** (zsákmányt, jutalmat, dicsőséget) tudnak összehozni. (Persze szorult helyzetben a veszteség is jobb, mint a halál...) A karakterek a mindennapi szükségleteket simán fizetik, nagyobb kiadást viszont csak friss bevételeikből vagy egyezkedve-hitelre tudnak fedezni, ha muszáj.

Ha kalandok közt hónapok-évek telnek el, a **visszatérő karakterek** ízlésük szerint elhasználják bevételeiket (vagy gürcölve pótolják veszteségeiket); legfeljebb egy-egy hatékonyan kihasznált eszközt (vagy apró emléket) tartanak meg +1 személyes tárgyként. (Eközben évente +1 KAP **fejlődés** is jár.)

4.1. Pénz és érték

A rendszer háromféle pénzt használ, **100 réz = 10 ezüst = 1 arany**:

- A körömmnyi kis **rézkrajcár** (2 g, 15% ezüst) pohár ital ára, ha odadobják egy koldusnak, az vehet belőle szegényes vacsorát magának.
- A tisztas **ezüstgaras** (3 g) fél-egy napi munkabért vagy megélhetést jelent egy közembernek; egy csirke, tucát tojás vagy egy szerszám kerül ennyibe.
- Az úrias **aranydukát** (2 g) komoly összeg, amiért egy közember egy héten át gürcölhet; megéri érte fegyvert ragadni vagy levágni a tetten ért tolvaj kezét. Ennyiért lehet venni egy birkát, köntöst, közepes fegyvert (jó alabárd, díszítetlen kard, harci íj stb.) vagy varázslói/papi eszközt.
- Néhány dukátból vehető például puska, sisak, sátor, disznó vagy számár.
- Tíz dukát szó szerint egy ló ára (átlagos utazóló, olcsóbb harci ló), méltó jutalom egy gyötrelmes küldetés végén és bitóra kárhoztatja azt, aki ellopná. Egy könyv vagy nehezebb páncél is ilyen nagyságrendbe esik.
- Száz dukátból vehető városi ház, csataló vagy kisebb hajó.
- Ennél nagyobb kincs naiv álom, nem fog előfordulni a kalandokban.

A karakterek a pénz és tárgyak mellett gyakran szereznek **dicsőséget** is: népszerűséget, megbecsülést, hálát, szívélyes vendéglátást és hasznos kapcsolatokat. Ezt csak helyben lehet kihasználni, viszont ott olyan dolgokat tesz elérhetővé, amelyeket (különösen vidéken) nem lehetne pénzért megvenni.

A rendszer mindenféle **értéket** pénzzel fejez ki aszerint, hogy mire válthatóak be: például „5 ezüst dicsőség” néhány nap vendéglátást biztosít.

4.2. Közelharc fegyverek

A fegyverek fő jellemzője a **fegyver kocka**, amivel az összecsapás Edzettség-próbáját (vagy távolsági fegyvernél a lövés Precizitás-próbáját) kell dobni.

Az **egykezes** fegyverek – és a hosszúkard – főleg önvédelemre és tartaléknak jók; a **kétkezes** fegyverek pedig jobb kockát adnak, de nem használhatók ak kézsérüléssel, akadályozottan, lovon, pajzs mellett vagy más okból foglalt kézzel. Az **övre akasztott** egykezes fegyver mellékcselekvésként előrántható; **hátra szíjazott** fegyvert akció végeredménye elővenni.

Közelharc fegyverek és jellemzőik	Fegyver kocka
<i>fegyvertelen:</i> manőver nem jár –2 hátránnyal, hátulról csak d6, ha védelem ≥ 2 vagy ellenség is fegyvertelen: d3 fegyver kocka	0
<i>balta</i> (+d3 súlyosbító) / <i>kés</i> / <i>egykezes improvizált:</i> féltégla, méteres sétatbot, bunkó, fáklya stb.	d3
tőr / buzogány / fokos: 30-60 cm, átüti a páncélt	d4
szablya / rapír / más egykezes kard: 70-100 cm	d6
egykezes lándzsa / kopja / hajítódárda: 1,5-2 m, nem akasztható övre, kétkezesen forgatva: d10 fegyver kocka	d8
<i>fejsze</i> (+d3 súlyosbító) / <i>más kétkezes improvizált:</i> vaslapát, varázsbót és más hosszú bot, szék, puska stb.	d6
hosszúkard: 1-1,3 m, kétkezes, de övre akasztva hordható	d8
pollax / csatacsákány: 1,5-2 m, kétkezes, átüti a páncélt	d10
alabárd / vadászlándzsa / hasonlók: 2-3 m, kétkezes	d12

4.3. Cávolsági fegyverek

A Precizitás-próbán használt **fegyver kocka** és a méret (kétkezesség) mellett fő jellemzőjük a lövés időigénye: puska vagy számszerű előkészítés után mellékselekvésként lö; egyébként pedig maga a lövés akció.

A **golyók, löpor, nyilak** stb. járnak a fegyverhez (20 db, övre akasztott tegezben vagy tarsolyban), pótlásuk tucatnyi lövés után $\approx$ ezüstgaras kiadás.

Távolsági fegyverek és jellemzőik	Fegyver kocka
kanócos puska: 1,5 m, kétkezes, átüti a páncélt, 4 akció végeredménye előkészíteni, füstöl és mennydörgő robajt csinál, égő kanócot igényel	d10
íj: 1,5–2 m, kétkezes, lövés akció végeredménye (itt például „d7” = <i>nyolcoldalú kockával dob, de nyolcasokat újradobja</i>)	d(<i>Edzettség</i> + 3)
számszerűak: kétkezes fegyverek	
– könnyű: 60 cm, 2 akció végeredménye előkészíteni „kecseláb” emelővel	d6
– csörlős: 80 cm, 4 akció végeredménye előkészíteni, <i>Edzettség</i> $\geq$ 3 kell	d12
parittyá: kis bőrtasak 1 m körüli szíjjakkal, lövés akció végeredménye és tágas helyet igényel, használatához adottság („parittyázás”) kell	d6
hajítódárda: 1,5–2 m, ormótlan, közelharcban lándzsa, lövés akció	d6
improvizált dobófegyver: maroknyi kő, kard, söröskorsó, ... lövés akció, használatánál Precizitás feleződik lefelé kerekítve	d3

Lovaglás közben csak íj, könnyű számszerű vagy dobófegyver használható.

4.4. Szerszámok és italok

Munkában hasznos **szerszámok** ezüstnyi értékűek: (1) **vaslapát**, (2) balta, (3) fejsze, (4) csákány, (5) feszítővas, (6) fűrész, (7) ráspoly, (8) kalapács és szögek, (9) jelzőkürt, (10) 20 m madzag (pár kg-t bír).

A hüvelyknyi vastag, 3 mázsa teherbírású, vaskampóban végződő **kötélből** szokásos hurcolni 10 métert: bő 3 emeletnyi, 3 kg súlyú, 1 arany értékű.

Kulacsnyi **szeszésital** 5 pontnyi kellemes bódultságot ad (szétosztható). Akinek van ilyen bódultsága, az +2 kitartást és +1 súlyosbítót is kap.

Kulacsnyi **serkentő tea** elnyomhat 5 pontnyi bódultságot (szétosztható). Fogyasztása után 12 órával minden egyes elnyomott bódultság helyett d2 pontnyi (egy vagy két) bódultság tér vissza.

4.5. Páncél és pajzs

A **páncél** értékes és nehézkes holmi, ami csak **vértviselet** adottsággal használható (különben akadályozottságot okoz). A birtokolt és viselhető páncél-rétegeket az Edzettség értéke jelöli ki:

-
- | | |
|----------|---|
| ≥ 3 | sisak (törzs-páncélhoz illően egyre zártabb) |
| ≥ 4 | fegyverkabát: tucatszámú posztóréteg, szívós, meleg |
| ≥ 5 | brigandin (fegyverkabátba varrt vaslemezek) vagy
mellvért vagy régimódi láncing |
| ≥ 6 | teljesvért: nyaktól talpig élesen csikorgó acéllemezek |
-

Páncél **viselt rétegenként +1 védelmet** ad: összesen (*Edzettség*–2), de legfeljebb 4 védelmet. A páncél nem véd **átütő** fegyverek (tőr, csatacsákány, puska stb.) ellen; manőverek pedig minden védelmet megkerülnék.

Aki nem számít támadásra illeve pihenni akar, csak eggyel/kettővel kisebb Edzettséghez illő páncélt visel. Akinek nincs elég Edzettsége a páncélhoz (sérüléstől legyengült stb.), az pár perc után akadályozottá válik. Páncélt letenni/felvenni egy percig tart.

A 60 cm-es **pajzs** alkarra szíjazva +2 védelmet ad, de egy kezét elfoglal és akadályozott állapotban vagy hátulról érkező támadás ellen nem segít.

4.6. Lovak

Egy olcsóbb, de balhékban is bevethető **ló** ára 10 aranydukát körül mozog; birtoklásához és használatához **lovaglás** adottság kell. Aki **lovagol**, az nem használhat kétkeszes fegyvert, összecsapásban $+(Mozgás - 3)$ módosítót kap és a Mozgás értéke szerint kap lehetőségeket:

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

Lovas akrobatikához a kalandmester Mozgás-próbát ír elő.

4.7. 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 1 + 1 ezüstgaras. 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 3 rézkrajcárba kerül ($\approx$ kétszer annyi, mint ennyi fényt adó olaj). Tábortűz gyújtása 10 perc munka (+ tüzelő beszerzése), máglya összerakása 1 óra munka.

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

4.8. Általános adottságok és kellékeik

Címer adottság birtokosa köznemesi származású, büszkén viseli családjá címerét és egy fokkal több tiszteletet követelhet felszínes érintkezésben. Ez biztosít elegánsabb ruhákat és egy-két **ékszert** vagy díszített fegyvert (összesen 10 arany értékben, ha muszáj, egyezség tárgya lehet); de nem ad passzív bevételt, földbirtokot, szolgálakat vagy segítségül hívható befolyásos embereket.

Írástudás adottság birtokosa folyékonyan ír és olvas, továbbá rendelkezik pergamenlapokkal, lúdtollal és tintával (hordozható kis üvegben). Papság és varázslók 80%-a írástudó; többi hivatásban viszont csak 10-20% bajlódik ilyesmivel. Aki nem írástudó, legfeljebb betűzve olvashat.

Hírnév: a környéken (néhány falu / kisebb város) közhírnok az adottság birtokosának egy előnyös tulajdonsága (igazmondó, bátor, diszkrét, kompetens stb.) vagy emlékezetes tette. A hírnevet alátámaszthatja **ajánlólevél** vagy trófea (fenevad foga stb.) is, ha az illik a hírnév jellegéhez. *Valótlan hírnév kalandmester jóváhagyásával 2 KAP-ért választható.*

5. 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 helyszín-váltások (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 / m^3), 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, rejtekajtó, 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.

6. 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: összezsapás, távolsági találat vagy sérülés elszenvedése, földre zuhanás és hasonlók.

Gyors (≤ 1 másodperc) **mellékcselekvéseket** akció kiválasztásakor lehet „ingyen” bejelenteni: „kardot rántok és rohanok”, „odalopódzok és benézek”, „vívás közben riadót kiáltok”. Eredményük figyelembe vehető az akció választásához: „lövök a puskával” – *dob, nem talál* – „akkor elfutok”.

Fontos mellékcselekvés a rövid **kiáltás** („Öld meg!”, „Balról jön!” stb.), a **megfordulás**, a számszeríjjal/puskával **lövés** illetve egy **övre akasztott** tárgy előrántása. Aki nem akadályozott, kényelmes terepen sietve körönként vívótávig **helyezkedhet** mellékcselekvésként.

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 mellékcselekvésekkel.

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, ...

6.1. Futás, üldözés és akadályok

A haladásban háromféle **tempó** különíthető el:

- Aki **sétál**, **hátrál**, **lopódzik**, **mászik** vagy **úszik**, az akcióként vívótávig haladhat ($\approx 6\text{ m} \approx \text{szoba}$), dobótávig/lőtávig pedig 3/10 akcióval jut el.
- Aki nem akadályozott, az a **futás** akcióval dobótávig rohanhat el ($\approx 20\text{ m}$), két futás akcióval meglődulva pedig lőtávig ($\approx 60\text{ m}$).
- Aki alkalmas terepen lovagol, az $\text{Mozgás} \geq 3$ mellett **vágta** akcióval átszelhet lőtávot, $\text{Mozgás} \geq 5$ esetén pedig **lovasroham** végén azonnal össze-csapást vív, ahol súlyosbítóként is megkapja a fegyver kockáját.

Távokhoz nem adódik hozzá a mellékcselekvésként helyezkedés.

Összehangolt mozgást **együtt kell kiértékelni**: szövetségesek közösen indítják, az ellenség pedig **menekülhet**, **üldözhet**, kitérhet, elállhatja az utat stb. Azonos tempójú lények között $\text{Mozgás} + d6$ 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 főlényt élvez ($\times 3$), annak dobótávnnyi ($\approx 20\text{ m}$) előny felhalmozásához vagy ledolgozásához lőtávot ($\approx 60\text{ m}$) kell haladnia.

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

Aki **lopódzik**, 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.

6.2. Közelharc

A közelharc **összecsapás** akció egy szimmetrikus adok-kapok, ahol a kezdeményező fél és fegyverével elérhető ellensége mindketten ütnek-vágnak, oda-szúrnak, cselezgetnek, hárítanak – és sérülhetnek, ha alulmaradnak. A két fél Edzettség-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 kés = d3, egykezes kard = d6, hosszúkard = d8, csatacsákány = d10, alabárd = d12.
- **Második fegyver** az elsődleges ($\leq$ egykezes kard) mellé +1 módosítót ad.
- Aki **hátról támad** (gyanútlan, körbevett, menekülésben utolért stb. lény ellen), az fegyvertelenül d6, fegyverrel pedig d12 fegyver kockát kap; áldozata pedig elveszti a fegyver kockát és a pajzs védelmét is.
- 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* – 3) jár, ha ez < 0 , nem indítható összecsapás.
- Aki **akadályozott**, az –d6 módosítót kap.
- Aki tehetetlen vagy teljesen gyanútlan, az **védetlen**: 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 **földhöz vágás**: 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.

6.3. Cávolsági harc

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

- íj 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 $d_0 \leq$ az akadályhoz tartozó **takarás** érték.

- A **fedezékek** takarás értékei például: tenyérszél/arasznyszél széles gerenda vagy törzs $\rightarrow 1/2$; mellkasig takar $\rightarrow 3$; csak fej látható $\rightarrow 4$; lövés $\rightarrow 5$.
- 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 Precízitási-próbát dob a fegyver kockájával, ami ellen a célpont Mozgási-próbát dob az **aktivitásához illő** kockával:

- tehetetlen, lövés beérkezéséig teljesen mozdulatlan $\rightarrow 0$;
- végeredményt biztosító akciót folytat, beszélget, eszik $\rightarrow d3$;
- vív, sétál, mászik, úszik, fedezék mögött lapul $\rightarrow d6$;
- fut, ide-oda ugrál, öröközött és célzás közben beavatkozva kitér $\rightarrow d10$.

(Itt a Mozgás részben jobb reflexeket, részben az egyébként is végzett tevékenység intenzitását fejezi ki.) Ha a támadó **győz**, akkor **talál** és a fölénye adja a súlyosságot (amit természetesen csökkenthet a védelem).

Ha a célpont **dobótávon kívül** van (tehát 21 és 60 m között), akkor a próbájához hozzáad egy második dobást az aktivitáshoz illő kockával. Ha a támadó csak homályos foltot-mozgolódást lát vagy **hangok alapján** céloz, az is +1 aktivitáshoz illő kockát ad a célpontnak.

6.4. További tevékenységek és helyzetek

A goromba **fenyegetés** akció szemléletesen érzékelteti végrehajtójának az Edzettség értékét (erejét és eltökéltségét). Ezt még az állatok is felfogják; amelyik ellenséges élőlényt nem védi terepakadály vagy bajtárs, annak kitarásra $Edzettség + d6 \geq \text{fenyegető } Edzettsége$ próbát kell dobnia – siker esetén egy percig helytáll, kudarc esetén egy percig fejvesztve menekül.

Aki **akadályozott** (például földre került, úszik, sötétben vagy rossz terepen van, nagyon bódult, lefogva tart valakit, nehéz terhet cipel), az nem futhat, nem tud mellékcselekvésként (vívótávon belül) helyezkedni és összecsapásokban $-d6$ 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 földhöz vágna 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, lefoták, jól megkötözték), az védtelen és semmilyen tevékenységet sem végezhet.

A **nagy természetű** lények ($\geq$ másfél mázsa) felezi az elszenvedett súlyosságot; a **hatalmas** természet ($\geq$ 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 $förlény \geq d6$.

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

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

6.5. 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
6	rokkantság	haldoklik és d3 szerint: 1 → rút halál d6 × 10 perc sz szenvedés 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 végrehajtsa egy tetszőleges akciót vagy percekig sétáljon. Haldoklónak $\frac{1}{6}$ esélyt ($d6 = 1$) ad a halálra minden újabb sérülés elszenvedése és minden orvosi kezelés nélkül töltött nap (orvos naponta 1 ezüstgaras 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** ≥ **Edzettség**, az akadályozott.

Aki egy éjszaka legfeljebb 1/3/6 órát alszik, az +3/2/1 bódultságot kap. Pihenésre szánt napon kiheverhető ($d6 + 1$) pontnyi olyan bódultság, amit nem fejsérülés okozott (hanem ital/másnaposság, alváshiány stb.).

7. 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 a **tartalmat** (lényegében mit állít/kér/ajánl/stb. a szereplő); a **tálalást** (ékes-szólás, 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 kulturált helyzetekre vonatkozik – a rettegés, szenvedés, nélkülözés, kimerültség stb. ellen már **kitartást** kell dobni *Edzettség*+d6 próbával (amire italozás +2 módosítót ad).

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. Ez harcban akciónak minősül; akit legyőz a befolyás, az hirtelen felindulásból megtesz egy lényeges (de nem öngyilkos) lépést: segítséget nyújt, megvár valamit, kimond egy ígéretet, bevallja tettét, aggódva elsiet, fegyvert ránt, támadást indít (már elővett fegyverrel), ... *(Kalandmester engedélyezheti, hogy egy játékos próbák helyett „érzésre” ítélje meg, hogy a karakter melyik befolyásoknak enged.)*

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.

Közösségeken belül hamar híre menne a megszegett egyezéseknek, így aki kötődik a lakóhelyéhez, az általában viszonylag megbízható. Kóbor bajkeverők és földönfutók könnyen elszökhetnek más vidékre, így velük csak olyan egyezséget kötnek, ahol ezt nem tudják kihasználni.

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 = hivatásostól elvárható; 12–14 = alapos tudás; 15+ = 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 téma (harcos → fegyverzet, sebek; vadász → vadon, bestiák; varázsló → misztikus jelenségek, tündérfajzatok; pap → egyház, szentek, élőholtak stb.) +3 módosítót ad a tájékozottság próbára, továbbá ilyenkor Karizma lecserélhető Precizításra, ha az kedvezőbb.

8. Misztikus módszerek

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

- A varázslók **önálló** tudással, erőteljes, de precíz **kézmozdulatokkal** „ragadják meg” és formálják a világ erőit. Ez feltűnő és legalább egy szabad kezét igényel szabad ujjakkal; a varázslás próba *Precizitás* + d6.
- A papok lelki **kapcsolatot** ápolnak az égi hatalmakkal, így szívből jövő, fennhangon mondott **fohással** kérhetnek segítséget. 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, békít → d10;
 - rutinfeladatot végez, túlélésért küzd, evilági jussáért dolgozik → d6;
 - le kell gyűrnie érzelmeit, hogy tiszta szívvel fohászkodjon → d3;
 - galád vagy méltatlan céljai vannak → eredménytelen a fohász.

A játékos ítéli meg karakterének érzelmeit (józan keretek közt).

A bódultság érték mindkét fajta varázslás próbából levonódik; a misztikus módszerek használatához (*releváns tulajdonság – bódultság*) ≥ 3 kell.

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 földöntúli nyugalmat: önállóan nem tanulható, papi hivatásnak viszont feltétele. Minden más szféra elérhető varázslói tudásként és a szentek közvetítésével is.

Egy-egy szférában az **alapszabályok** stabil használata 3 KAP-nyi, a **mesteri tudás** pedig 7 KAP-nyi 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** (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). Az értékes és megrázó **avatási rítusok** pótolhatják ezt: napokon belül áthelyeznek valamennyi KAP-ot valamelyik tulajdonságokról (rítusra jellemző, hogy melyikről) egy szféra ismeretére.

8.1. Varázslatok használata

Egy **varázslat létrehozása** akció (vagy sok részlet testreszabása esetén akciók sorozata), ami feltűnő kézmozdulatokat/fohászt igényel, de ezek varázsbottal/szent szimbólummal kiválthatóak.

A 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/végigsimított egybefüggő szilárd anyagra fókuszál. Ilyen varázslat aktív, amíg az érintkezés fennáll és utána még 1 percig (= 10 kör); de ha létrehozója megérinti, akcióként elbocsájthatja.
 - Tiltakozó lény megérintéséhez közelharc manőver kell (*főlény* ≥ 1).
 - A fókusz mérete legfeljebb 2-3 méter (ajtó, emberalak stb.) lehet.
 - A varázslat leválik a fókusz leszakadó darabkáiról és megtörik, ha az eredeti fókusznak kevesebb, mint 80%-a marad egybefüggő.

A varázslat együtt mozog a fókusszal (akár gyűrődő ruhával is); körülötte hatásai szabadon elrendezhetőek fél méter **kiterjedésen** belül. (Lehet, hogy a fókuszra nem is kerül hatás: fejhez illeszthető fölötté lebegő tűzkorona.)

A **kiterjedést korlátozzák** a legalább 10-20 cm vastag akadályok: a varázslat hatásai ruhán/páncélon áthatolnak, de falon nem. Ugyanott azonos szférát érintő hatások **összeakadnak**: eltérőek közül csak varázslás ellenpróba győztese érvényesül; hasonlóak nem adódnak össze.

A **hatalom-kitörések** intenzív, de másodpercen belül szétfoszló támadó varázslatok, amelyeket a célpontra irányozva kell előhívni (szinte mindig tekintettel). Ha a kitörés varázslás-próbája győz a célpont (hatás jellegétől függő) próbája ellen, akkor a kitörés a fölény arányos hatásokat okoz.

Ha a kitörés kiterjedésében **más célpontok is vannak** az elsődlegesen megcélzott mellett (lovas és ló, egymással birkózó lények, varázsbottal megnövelt kiterjedés esetén), akkor rájuk is hat (nem lehet visszafogni), de aki nem érintkezik a fókusszal, az +d6 módosítót kap a védekező próbájára.

8.2. Szertartások és procedúrák

Egy **szertartás** méltó **felajánlást** ad egy emberfeletti hatalomnak, majd egyetlen kiismert szférában kérhet jeleket és csodákat, melyeknek összértéke $\leq$ a felajánlások értéke. A szertartás végén varázslás próbát kell tenni:

Kérés összértéke:	≤ 1 ezüst	≤ 1 arany	≤ 10 arany	$\times 2$	$\times 5$
Próba nehézsége:	6	9	12	+1	+2

Ha a próba sikertelen, a kérések csak akkor valósulnak meg, ha a szertartás végrehajtója felvállal (*nehézség – eredmény*) pontnyi bódultságot.

A varázslók közül csak azok használhatnak szertartásokat, akik önálló tudásuk mellett birtokolnak áldozókést vagy bálványt, amellyel felajánlásokat tehetnek egy büszke és szeszélyes **természeti hatalomnak**.

Minden pap használhat szertartást, ami szívből jövő **hódolattal** fordul az égbe szállt szentekhez. Tömeges könyörgés fejenként 1 réz felajánlást, hódolatra szánt nap vagy átvirrasztott éjszaka 1 ezüstnyit ér. A hódolat tárolható szent szimbólumban és fokozható szőrcsuhához kötött önsanyargatással.

Egyszerűbb bálvány vagy szent szimbólum a kaland kezdetén „tele van” 12 ezüst értékű hódolattal, de aki a **kegyelt** adottságot birtokolja, az ehelyett 12 arany értékű tárolt hódolatból gazdálkodhat.

Egy **jel** vagy a megszólított hatalom jelleméhez, tudásához és érdeklődéséhez illő tanácsot ad, vagy kiterjedt érzékeléssel gyűjtött tudást összesít. Ezeket egy pár percig aktív kis varázslat fejezi ki (gyakran tömören és homályosan): fény képet mutat, zengő hang beszél, szél irányt jelez, ...

Jelek értékét a kalandmester határozza meg, de tipikus például:

- A **távérzékelés** megmutatja, hogy egy konkrétan kijelölt, ezüstgarasonként 5 km hosszúságú útvonal végén mi érzékelhető dobótávon belül.
- Az **keresés** aranydukátonként 1 km² területen belül keres adott szféra érzékelésével dobótávról kiszűrhető dolgokat.
- Az **átvizsgálás** ezüstönként szobányi részben alaposan átkutat mindent.

A **csodák** kifinomult vagy kiterjedt hatások (gyógyítás, eső hívása, terpformálás stb.), értéküket a szférák listája írja le. Varázslók legtöbb csoda hatásait elérhetik önálló **procedúrával** is, ami kis varázslatokra és kézműves rutinra épít és óránként (*varázslás-próba – 3*) réz értéket fedez.

8.3. Varázslói hagyományok és eszközök

A varázslók kapcsolatai a féltve őrzött tudás körül forognak: sok az irigység, rivalizálás és vita, de fontos a méltó tanítványok kinevelése is, akik majd hálával fogadják és továbbviszik a tudást. Minden vidéken akad néhány büszke varázslórend; ezekbe a közösségileg aktív varázslók lépnek be, így sok a pletyka és cselszövés, de ritkaság az egész rend szervezett együttműködése.

A varázslói hatalom jelképe a csúcsos kalap és a köpeny. Aki így öltözik, de nem tudja demonstrálni két szféra használatát, azt kalodába zárják; hivatását más öltözékekkel elrejtő varázsló pedig gyanakvást ébreszthet. Bizonyos irányzatokra az is jellemző, hogy eszközeiket **tetoválásokkal** helyettesítik.

A két méteres, cikornyásan faragott **varázsbót** kézben tartva helyettesíti a varázslás kézmozdulatait, továbbá kiterjeszti a tekintettel fókuszált varázslatokat 2 m sugárig (= jórészt betölt egy szobát). Rövidebb bót arányosan kisebb kiterjedést ad; tetoválásként tenyértől tenyérig húzódik és a tenyereket összeérintve használható.

Az arcot elrejtő **maszkok** a tekintet erejét fokozzák:

- A **távolható maszk** lőtávиг növeli a tekintettel varázslást és az érzékelést hatótávját. Tetoválásként a szemeket körülvevő díszes motívum.
- Egy **érzékelő maszk** („hang-maszk” stb.) alapszintű tudással is érzékelést biztosít az anyagához szimbolikusan kötődő szférában. Tetoválásként „harmadik szem” a homlokon.

Az **áldozókés** jellegzetes formájú kés, ami egy természeti hatalomnak adja a megölt lények vagy friss (még meleg) holttestek életerejét – eközben a test múmiává sorvad. Az életerő egy órán belül felajánlható a hatalom szféráiban (≤ 3 db); életteli áldozat kg-onként 1 rézkrajcárt ér. (Birka hatékony áldozat: 1 aranyért vehető 1 mázsás, ami feláldozva is ér 1 aranyat.)

Egy **bálvány** kétarasnyi faragvány, ami begyűjtheti előtte hódoló tömegek könyörgését vagy háláját, hogy az egy éven belül felajánlásként szolgáljon az ábrázolt természeti hatalom szféráiban (≤ 3 db). Kaland kezdetén 12 ezüst értékű hódolattal van tele, amit „kegyelt” adottság 12 aranyra növel. Tetoválásként a varázsló testébe „faragja bele” urának vonásait.

A **gyertyára** érintéssel helyezett varázslat a fénnel kiterjed 6 m sugárig és aktív marad, amíg a gyertya ég (6 óra).

8.4. Papi hagyományok és eszközök

A papságot összeköti, hogy mindannyian lelkükbe fogadják az Örökkévaló elragadóan szép, de kíméletlenül tiszta ragyogását. A közös szellemiség megvalósítása már vitatottabb: értékesek a kiemelkedő próféták feljegyzett tanításai és a szentek jelei, de ezek nem tévedhetetlenek és gyakran homályosak.

Az egyház a társadalmi rendet fenntartó és formáló erő: két-három falunként akad templom, ahol hetente prédikálnak (templomnap napkelte, világosság ünnepe); továbbá sokféle működtetnek kolostorokat, iskolákat, ispotályokat és jótékonytságot is. A püspökök és apátok jórészt főúri családok sarjai, de ha alkalmatlanok lennének, nem tudnák betölteni tisztségüket. A papságban a férfiak és nők egyenrangúak, de jellemzően cölibátusban elkülönülve élnek.

A papok többsége állandó szolgálatot teljesít; de játékos karakterként inkább a hierarchia peremén álló (vagy netán eretnek) figurák választhatóak, akik hivatalos megbízás és tekintély híján inkább a személyes karizmájukra támaszkodnak. (Az eretnekek nem kapnak egyházi beosztást, de csak akkor üldözik őket, ha a közrendet vagy befolyásos emberek érdekeit fenyegetik.)

Az Örökkévaló hagyományos jelképe a kör alakú **szent szimbólum**, ami kézben tartva pótolja a fohász kimondását, továbbá begyűjtheti tömeg hódolatát, ami egy éven belül felajánlasként szolgálhat (mint bálvány, de akármilyen kiismert szférában). Kaland kezdetén a szimbólum 12 ezüst értékű hódolattal van tele, amit „kegyelt” adottság 12 aranyra növel.

A díszes **liturgikus ruhák** +2 módosítót adnak a szentelés szférához tartozó varázslás próbákra, továbbá komoly tanácsok vagy tanítás tálalására.

A **szőrcsuha** az aszketikus élet része és jelképe; ilyen életmód hű követése naponta 2 ezüst + hetente 1 arany értékű felajánlasként szolgál. (Új nap napkeltekor, új hét templomnap napkeltekor kezdődik.)

Az **illatos kenet** (szelencében ≈ 10 adag) használatával létrehozott varázslat érintés után 1 óráig aktív marad.

A **gyertyát** a papok is úgy használják, mint a varázslók: érintéssel ráhegyezett varázslat a fénnel kiterjed 6 m sugárig és aktív, amíg ég (6 óra).

9. Elterjedt szférák listája

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

Szentelés – az Örökkévaló földöntúli, megtisztító nyugalma

Papi hivatáshoz $\geq$ alapszint kell; önálló varázslók nem használhatják.

Érzékelés: felismer élőholtakat, feketeségként látja a lelkekben a szenvedést, gyászt és dühöt, valamit a leszakadt lélek-foszlányokat, melyek tipikusan napokig maradnak meg a gyötrelme helyén vagy gyilkos fegyverhez tapadva.

Megnyugvást ad az élőknek: varázslás ≥ 9 próbával azonnal, egyébként d3 kör után háttérbe szorítja a dühöt, fájdalmat, gyászt – de a mulatozást és vigasságot is. Érintettek újragondolják a helyzetet és csak akkor harcolnak, ha máshogy (egyezség, távozás, várakozás stb.) sokkal rosszabbul járnának.

Örök nyugalmat ad az élőholtaknak: kitörés kitartás-próba (*Edzettség* + d6) ellen, legyőzöttek veszítenek *főlény* Edzettséget és 0 Edzettségnél elpusztulnak (lelkük kiszabadul és az Örökkévaló elé kerül).

Kivetíti az Örökkévaló dicsőségét: érintett élőlények önuralom és kitartás próbák helyett dobhatnak ehhez a varázslathoz tartozó (friss) varázslat próbát; élőholtak pedig benne indított akció előtt 1 Edzettséget vesztenek.

Tisztulást hoz (csoda): sötét nyomok eltakarítása többnyire 1 ezüst, lelki sérülések enyhítése értékesebb csodákkal elképzelhető.

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 ($\pm 20\%$), ...

Gyógyíthat (csoda): 1/2/3 súlyosságú sérülés $\rightarrow$ 2/5/10 ezüst, 4/5/6 súlyosság $\rightarrow$ 2/5/10 arany; haj/szőr növesztése, fertőtlenítés és tünetek tompítása néhány ezüst; súlyos betegség kezelése nagy érték.

Okozhat csont-repesztést, lappangó húsrothadást vagy kízó görcsöket: kitörés kitartás-próba (*Edzettség* + d6) ellen, ami *főlény* súlyosságot okoz védelemről függetlenül. Ocsmány rothadást csak d3 akció után észleli az áldozat, görcsök (ha nem végzetesek) 10 perc alatt elmúlnak.

Elemésztet maradványokat: bőrszív elszakítása akció, vérfolt eltüntetése d6 kör, hulla kiszárítása vagy földde rothasztása csoda 1 ezüst értékkel.

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. Átlagos fal 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: tábortűz fényerejével, választható színben/formában.

Szemekbe világítva elvakíthat lényeket, akik egy percen belül legfeljebb fáklyányi fényt kaptak: kitörés-támadás a reflexek (*Mozgás* + $d10$) ellen. Legyőzöttek fölény körön át csak homályos foltokat látnak, így $-d6$ módosítót kapnak összecsapásokban és futásra, továbbá csak hangok alapján lőhetnek.

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, a szféra érzékelése és ha valami „átesik” rajta.

Figyelem – a tekintet által kivetülő 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 elsősorban szokatlan, vonzónak, szánsalomra méltónak, bosszantónak, gyanúsak stb. tűnjön – de egy kör után győztes varázslás próbát kell dobni apróságok észlelése ellen, vagy a megfigyelő megsejti, hogy ez a benyomás mesterkélt.

Érdektelenné teheti az érintett részt: akinek az apróságok észlelése próbáját a varázslás próba legyőzi, annak a látvány csak *fölény* 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 megizleli a tűzben égő vagy izzó dolgokat, részletesen elkülönítve a növény- és állatfajokat, az ásványok fajtáit és a fémeket.

Láng-kitörést hívhat aktivitás próba (*Mozgás* + d3/d6/d10) ellen: *főlény* darab felszínes sebet okoz. Sebek számát eggyel csökkenti az arc eltakarása (nedves kendővel, zárt sisakkal, maszkkal, kézzel stb.); illetve szintén eggyel csökkenti a páncél vagy télies ruha viselése. Ha a kitörés próbája ≥ 9 , felgyújtja a gyúlékony laza ruhát, szőrzetet, füvet stb. Az égő ruha/haj akcióval oltható, más akció azonnali hatásai után felszínes sebet okoz.

Lazán örvénylő lángokat tart fenn a levegőben: tábortűzként világít; érintkezéskor varázslás ≥ 9 próbával rögtön is okoz felszínes sebet, továbbá mindeképp égeti azt, akit egy akciójának azonnali hatásai után érint.

Védelmezhet tűz ellen: összeakad tűzgyújtással; így védett dolognak nem árt a forróság, amíg a megkezdett körönként dobott varázslás próbák sikeresek. Nehézségek: fáklya $\rightarrow 3$, tábortűz $\rightarrow 6$, máglya $\rightarrow 9$, izzó vas $\rightarrow 12$.

Elolthat tüzeket: azonnal $\leq$ tábortüzet, akció végeredményeként máglyát, 1 perc alatt szobát, tíz perc munkával 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 távolságig terjedően (fél méter pontossággal).

Fuvallatot küldhet: lever vagy sodor tárgyakat, belők ajtót, felkavar port.

Fellökhet lényeket: kitörés-támadás egyensúlyra dobott *Mozgás*-próba ellen; legyőzöttek földre zuhannak. Érintettek kockája alaptól d6, de aki kapaszkodik vagy számít a szélre, az d10-et kap; aki pedig fut vagy rossz terepen áll, az csak d3-at. Négy lábú lény +4 módosítót kap szállókés ellen.

Fékezheti a gyors mozgást: érintett futás próbáiból és zuhanás súlyosságából levonja egy-egy varázslás próba felét (nulla felé kerekítve). Ez vágta-tempót kizárja; zuhanás közben pedig adhat 45°-os oldalirányú haladást.

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

Elfújhat/elfojthat tüzeket: mint a tűz szféra, de varázslás ≥ 9 próba kell.

Szeleket okozhat/tompíthat/eltéríthet (csoda): értéke intenzitástól függően szelíd $\rightarrow 1$ ezüst, süvítő $\rightarrow 1$ arany, tomboló vihar $\rightarrow 10$ arany. A befolyás d6 km-en belül d6 órán át érvényesül.

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: $6/9 \rightarrow$ egy/két kéz, $12 \rightarrow$ 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 térrészt. A köd zárt zugban óráig megmaradhat, de a szél elviszi.

Csapadékot hívhat/visszatarthat (csoda): értéke intenzitástól függően szemerkélés $\rightarrow$ 1 ezüst; „rendes” eső, hó vagy köd $\rightarrow$ 1 arany; felhőszakadás, jégverés $\rightarrow$ 10 arany. A befolyás d6 km-en belül d6 órán át érvényesül, utána az időjárás jórészt kompenzálja a hatást; szárazságban megnő az érték.

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

Repeszthet követ: ropog, zavaró törmeléket hullajt és amíg a varázslat aktív, létrehozójának minden akciója előtt omlás indulhat, ha varázslás próba $\geq 5 + d20$. Átlagos fal/plafon omlása (10-20 kg) d6 súlyosságú; oszlop, boltív, kiszögellő szikla stb. omlása pedig a leomló részek alatt d12 súlyosságot és (d3 – 1) kör tehetetlenséget (beszorulás) okoz.

Formálhatja a terepet (robajló csoda): ezüstönként 1 m³-t érint, például 1 ezüst $\rightarrow$ sírgödör, ajtó vagy ablak nyitása; 1 arany $\rightarrow$ 5 m hosszú alagút/fal (2 m magas, 60 cm széles); 10 arany $\rightarrow$ szobányi (5 m átmérőjű) barlangterem.

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: ad +1 súlyosbítót és +2 kitartást; illetve varázslás ≥ 9 próba esetén ezek kétszeresét.

Megtörheti a bátorságot: kitörés-támadás kitartás (*Edzetség* + d10) ellen; legyőztek nem mernek összecsapást indítani vagy előrenyomulni, aki ellen *fölény* ≥ 3 , az fejeesztve 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.

9.1. További szférák

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

Kevert szféra adhat olyan hatásokat, amelyeket **nem lehet összerakni** az elkülönítve kiismert két szférából: például hang + bátorság → bátorító vagy rémítő hatást hordozó hang, szél + föld → homokvihar, ... 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).