

Vaslapát szerepjáték alapszabály

Nagy Donát

1.0.1 verzió, 2026. május 29.

Friss szabály és további információk elérhetők 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 csőcselék, mennydörgő puskák és nesztelen tördölések, 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 elfutni”) 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. Karakterek jellemzése

A játék előtt a kalandmester felvázolja az alaphelyzetet (mi a motiváció, melyik hivatások 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, portyázó, strázsa, közösségi hivatás, varázsló, szentelt hivatás és ezek név-változatai közül.
2. A józan ész határain belül szabadon választ **személyes hátteret**: név, nem, életkor, megjelenés, származás, nyelvtudás, jellemvonások, ...
 - Szokványos kaland **tapasztalt hivatásos kalandorokról** szól, akik együtt keresik a megélhetésüket, megbízhatnak egymásban és hasznosnak érzik egymást. Egy-két felelőtlen, mohó, vakmerő stb. alak belefér, de ha mindenki ilyen, akkor rövid és gyászos lesz a kaland.
 - Karakterek között szabad és ajánlott rokoni kapcsolatokat, barátságokat, rivalizálást stb. kialakítani; nézetkülönbség, civakodás stb. is jöhet.
3. Kiválasztja a tehetségét és szaktudását leíró **tulajdonságok** (Edzetség, Mozgás, Precizitás, Karizma) értékeit, úgy, hogy a hivatásos szerepéhez illő ≥ 5 legyen. Tipikus kalandba 1 és 7 közti értékek „férnek bele”:
 - 1 = feltűnően silány, mindennapokban is bosszantó (0 KAP);
 - 2/3/4 = hétköznapi, nép körében gyenge/átlagos/ügyes (1/3/6 KAP);
 - 5/6/7 = hivatásban kezdő/szokványos/rutinos (10/15/21 KAP).
4. Válogat hivatásához illő **misztikus tudást**: egy-egy varázslat vagy szertartás 1-4 KAP között lehet, megszentelt állapot 5 KAP.
5. Választ annyi **adottságot**, ahány KAP kimaradt: lehet írástudó, büszkén viselhet köznemesi címet, tisztelhetik a vidéken (hogy becsületes, jótékony, pártatlan és igazságos, kíméletlen stb.), bővített felszerelésként kiismerhet és birtokolhat +1 jelentős tárgyat, ...
6. Kap **alapfelszerelést**: hivatásához illő öltözetet, kést, olajlámpást, tűzszerszámot (d6 akció tüzet csiholni), kulacsot, tarisznyát, valamint aprópénzt, amiből állni tudja a mindennapi kiadásokat (d6 ezüstgarasnyi).
7. Kiválasztja, hogy a hivatáshoz illő **munkaeszközök** közül melyek használatában gyakorlott; ezeket hozzáveszi a felszereléséhez.

1.1. Tulajdonságok és próbadobások

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

- **Edzettség** méri a közelharcra készsége, erőt, kitartást, fenyegetést, ...
- **Mozgás** biztosít gyors futást, akrobatikus ugrásokat, mászást, úszást és lovaglást, jó tájékozódást, egyensúlyt és reflexeket, halk lopódzást, ...
- **Precizitás** ad alaposágot és kézügyességet, ami segít távolsági harcban, észlelésben, kutakodásban, varázslásban és varázslói szertartásokban, ...
- **Karizma** számít közösségi érintkezésben: mondandó tálatálásában, önuralomban, egyezségeken, tájékozottságban, szentelt szertartásokban, ...

A tulajdonságok értékei egészséges embereknél 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 hírv (45 KAP)

A tulajdonság-értékek lecsökkenhetnek nulláig: Edzettségből a sérülések számát, többi tulajdonságból a bódultság értéket kell levonni.

Egyszerű esetben a tulajdonság „önmagáért beszél” – szerencsét is igénylő helyzetben pedig **tulajdonságpróba** („Edzettség-próba” stb.) számít, ahol az **eredmény** = *tulajdonság* + *kockadobás*. A kocka általában d6 (szokásos hatoldalú); kedvező „bárkinek 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, bárkinek sikerülhet; $9 \approx$ súlyos kockázat; $12 \approx$ legjobbaknak se garantált.
- Akik **egymás ellen** dobnak (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 kapnak szerepet. Pontosabb jellemzés érdekében, kalandmesterei engedéllyel számon tarthatóak gyengébb területek („nem tud úszni”, „tálalás kivételével -1 Karizma” stb.), de ezért nem jár kompenzáció.

1.2. **fidottságok**

Az adottságok egy-egy KAP-ért vásárolható kisebb előnyök, például:

Írástudó: folyékonyan ír és olvas; van nála pergamen, lúdtoll és kis üveg tinta. Varázslók és szenteltek 80%-a írástudó; többi hivatásban viszont csak 10-20% bajlódik ezzel. Aki nem írástudó, legfeljebb pár betűt ismer fel.

Címer: köznemesi származású és büszkén viseli családja címerét (de nincs földje, passzív bevétele, alattvalója vagy befolyásos pártfogója). Szegény néptől alázatot és szívésségeket követelhet, amíg nem sérti más nemes érdekeit; néhány paraszt szava ellen neki adnak igazat, amíg elképzelhető, amit mond.

Tisztelik, hogy ...: a vidéken ismert egy erőssége: becsületes / jótékony / pártatlan és igazságos / kíméletlen (= aki ellene tesz és alulmarad, ráfizet) / legyőzött egy bizonyos bestiát/gazembert. *Külső tisztelet nélkül ingyen lehet becsületes/stb. egy karakter; 2 KAP-ért vehető kettős vagy alaptalan hírnév.*

Bővített felszerelés: +1 jelentős tárgyat választhat (páncélból csak +1 részt kap, fogyóeszközből annyi darabot kap, amennyit munkaeszközként ad valamilyen hivatás). *Ingyen is hozhatóak gyakorlottságot nem igénylő, kicsi, olcsó apróságok; több KAP-ért választható KAP-onként egy tárgy.*

1.3. **Kilátások és fejlődés**

Szokványos Vaslapát kaland egy **ígéretes lehetőséggel** indul, ahol a karakterek azt remélhetik, hogy a kiérdemelt zsákmány, jutalom, hírnév, vendéglátás stb. **fedezi a megélhetésüket** pár hónapra, a következő lehetőségig.

Fontos jól felmérni, hogy **meddig terjed az ígéretes lehetőség** és hol kezdődnek azok a veszedelmes, bosszantó vagy felesleges dolgok, amiket jobb nem elkezdeni/megbolygatni. Ha a csapatot balsors éri (valaki súlyosan leszérül stb.), a rendezett **visszavonulás** szép eredmény és érdekes kihívás lehet; a további veszélyek felvállalása viszont csak a csúfos halálba vezet.

Ha két kaland között hónapok-évek telnek el, a **visszatérő karakterek** felélik a bevételt (vagy pótolják veszteségeiket), továbbá **fejlődnek** évente +1 KAP-ot. Felszerelésük cserélődhet, de csak csak apró és olcsó emléktárgyakkal vagy 1 KAP-ért vett „bővített felszerelés” adottságokkal bővíthető.

2. Hívatások

Szokványos jellegű kalandba **kalandos hívatusú** karakterek illenek, akiknek a szaktudása és szerepe küzdelemhez vagy cselszövéshez kötődik, így olyan helyzetekben keresik a megélhetésüket, ahol mások csak menekülnének.

A hívatusok listája csak **hat fő hívatushoz** rendel eltérő szabályokat; ezeken belül **név-változat** pontosíthatja a karakter tevékenységét.

A hívatushoz rendelt **szerep** kijelöli, hogy melyik tulajdonságban kell hívatusos szintet (≥ 5) elérnie és milyen játéktípus illik hozzá.

Hívatuson belül is változó, hogy ki milyen **munkaeszköz** használatában gyakorlott. Egy karakter az így (vagy bővített felszerelés adottsággal) kiismert tárgyain kívül csak közelharci fegyvereket, pajzsot, lovat, számszerűt, szerszámokat, kötelet és italt tud használni; továbbá nem megszokott fegyverrel -1 módosítót, jó/rossz idegen lovon pedig $-1/-2$ Mozgást kap.

Perjelekkel elválasztott alternatívák közül soronként egyet kell választani. Zárójelben a fegyver kocka és „á” = „átüti a páncélt” szerepelhet; az eszközök többi tulajdonságát a Felszerelés fejezet mutatja be. „E” jelölésű eszközök az *Idegen fajok modul* használatára esetén is emberekhez kötődnek.

2.1. Hívatusok listája

Harcos avagy zsoldos, testőr, vértés, rabló, katona, lovag, vitéz, ...

- **Szerep: Edzettség** – közelharci küzdelem, megfélemlítés és kitartás.
 - *Lényegre törő: vasba öltözve sokszor játszhat „megy és aprít” stílusban.*
- Munkaeszközként választható:
 - alabárd (d12) / csatacsákány^E (d10á) / ló^E és lándzsa (d8) és pajzs
 - 2 db gerely (d6) / 10 m kötél / ékszer / kulacs bor és 3 fáklya
 - teljesvért és kard (d6) és tör (d4á)

Portyázó avagy vadász, felderítő, betyár, tolvaj, erdész, lápi ember, ...

- **Szerep: Mozgás** – üldözés, besurranás, akrobatika, orvttamadások.
 - *Opportunista: játékában vakmerőség és jól időzített menekülés váltakozik.*
- Munkaeszközként választható: *(új fegyver kockájának mérete = Edzettség + 4)*
 - íj (d*) / k. számszerű (d6) / lándzsa (d8) és pajzs / 5 db füstbomba
 - 5 db gerely (d6) / sisak és kulacs bor / koldusköpeny / ló^E
 - kard (d6) és 20 m kötél és egy szerszám (vadászkuvert, feszítővas stb.)

Strázsa avagy lövész, íjász, számszerűjász, őrszem, ajtónálló, városőr, ...

- **Szerep: Precizitás** – távolsági harc, veszélyek észlelése, kutakodás.
– *Taktikus: játéka terepviszonyokhoz igazodó óvatos tervekről szól.*
- Munkaeszközként választható: *(új fegyver kockájának mérete = Edzettség + 4)*
– kanócos puska^E (d10á) / íj (d*) / számszerűj (könnyű: d6 / csőrös: d12)
– alabárd (d12) / mellvért / 10 m kötél / serkentő főzet és egy szerszám
– sisak és fegyverkabát és kard (d6)

Közösségi: jogász, udvaronc, dalnok, hírnök, intéző, ügynök, kém, csaló, ...

- **Szerep: Karizma** – szövegelés, színlelés, kérdezősködés, egyezkedés.
– *Manipulátor: csak ötletes beszéddel játszik, nyílt erőszakot kerüli.*
- Munkaeszközként választható: *(hangszer → ügyesen játszik; í = ha írástudó)*
– hosszú bot (d8) és koldusköpeny / ló^E / ékszer / irathamisító eszközök^í
– kard (d6) és fegyverkabát / álca (paróka, álszakáll stb.) / lant / koboz
– tör (d4á) / kulacs bor / serkentő főzet / ajánlólevél / furulya / síp

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

- **Szerep: Precizitás, varázslatok** (≥ 1 db) és **szertartások** (≥ 1 db).
– *Kreatív: játéka „többet észszel, mint erővel” jellegű, tekervényes.*
- Munkaeszközként választható: *(í = ha írástudó adottsága van)*
– mestersüveg^E / bűvös gyűrű / tör (d4á) és sisak és serkentő főzet
– varázsbót (d8) / szertartáskönyv^í / k. számszerűj (d6) / ajánlólevél

Szentelt hivatások:

- **Szerep: Karizma és megszentelt állapot**, ismerhet szertartásokat.
- Hivatas-változatok, hozzájuk illő játéktípus és munkaeszköz:
– apáca, nővér, szerzetes, remete: *egek titkait fürkészi*, fogadalmi ruha
– pap, tanító, hitszónok, bölcselő: *okítja és vezeti a népet*, díszruha
– őriző, fanatikus: *fegyverrel küzd*, sisak és fegyverkabát és egy fegyver
- További munkaeszköz: *(í = ha írástudó adottsága van és ismer szertartást)*
– szentkép / illatos kenet^E / szertartáskönyv^í / buzogány (d4á) és pajzs

Egyedi hivatás: rutinos játékos a kalandmesterrel egyeztetve szabadon költhet KAP-ot és választhat több hivatás közt átmeneti munkaeszközöket. Ilyenkor egy/két/több misztikus készség birtoklásához legalább 3/4/5 Precizitás illetve Karizma kell; páncél összvédelme $\leq$ Edzettség lehet.

3. felszerelés

A rendszer **ezüstgarasban** méri az értékeket, ami körömnnyi kis érme (3 g) és egy napi megélhetést jelent egy közembernek. Ezen túl akad **rézkrájcár** (pohár sör ára, koldusnak odadobják) és úri **aranydukát** (2 g, fegyver vagy birka ára, levágnák érte a tolvaj kezét); 100 réz = 10 ezüst = 1 arany.

Az érték nem mindig pénzt jelent: fogadó/piac/stb. csak forgalmas helyen akad, így falvakban hasznosabb a **hírnév**: elfogadottság („nem gazember”, „vendégül látjuk”), ismertség, hitelképesség, hála, bizalom, szívességek, ...

A karakterek mindennapi szükségleteiket ($\leq$ pár garas) simán beszerezik; nagyobb kiadást viszont csak friss bevételből vagy egyezkedve fedezhetnek.

3.1. Közelharc fegyverek és pajzs

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

Közelharc fegyverek és jellemzőik	Fegyver kocka
alabárd és hasonlók: 2-3 m, kétkezes	d12
csatacsákány : 1,5-2 m, kétkezes, átüti a páncélt	d10
hosszú bot és varázsbót: 1,5-2 m, kétkezes	d8
kétkezes improvizált : vaslapát, szék, puska stb.	d6
lándzsa : 1,5-2 m, nem akasztható övre	d8
kard : 70-120 cm – szablya, rapír, hosszúkard stb.	d6
tőr / buzogány : 30-60 cm, átüti a páncélt	d4
kés / improvizált : féltégla, fáklya, husáng, pajzs stb.	d3
fegyvertelen : szabadon manőverezhet, hátulról csak d6	0

A 60-80 cm-es **pajzs** alkarra szíjazva +3 védelmet ad, de egy kezét leköt és nem véd se földre kerülve, se hátulról támadás, puska vagy zuhanás ellen.

A **kétkezes** fegyverek hatékonyak, de harci szándékot hirdetnek és pajzs mellett, lovon, földre kerülve, kézsérüléssel stb. nem forgathatóak.

Kétkezes fegyver, lándzsa, gerely illetve pajzs csak kézben hurcolva vagy **hátra szíjazva** szállítható, utóbbit akció végeredménye elővenni/eltenni. Kisebbségi fegyverek **övre akasztva** mellékselekvésként előránthatóak/eltehetőek.

3.2. Páncél

A **páncél** nagy befektetés (teljesvért ≈ 20 arany $\approx$ fél évi bér) és súlyával gyorsítja a kifáradást; de nem akadályozza a fürgé mozgást és részenként +1 védelemmel csökkenti legtöbb fizikai behatás súlyosságát. A páncél nem véd **átütő** fegyverek (tőr, csatacsákány, puska stb.) ellen; manőverek pedig minden védelmet megkerülnek. A rendszer a **teljesvértet** (+4 védelem, tetőtől talpig csikorgó acéllemezek, ≈ 25 kg) négy részre osztja:

- **Sisak:** jár hozzá nyak-védelem, feltűnően utal hadi készültségre.
- **Fegyverkabát:** jár hozzá kesztyű, tucatnyi posztórétégből készült öltözk, ami szívós, vaskos és izzasztóan meleg, de tartósan is viselhető.
- **Mellvért:** jár hozzá váll/hát/comb védelem, fegyverkabát felett viselik.
 - Régimódi láncing/pikkelyvért a mellvérthez hasonlóan véd, de drágább.
 - A **brigantin** (fegyverkabát, aminek rétegei közé vaslemezkeket varrtak) helyettesítheti a fegyverkabát + mellvért kombinációt (= 2 védelem).
- **Egyebek:** végtagok védelme, arcot takaró sisak, többi rész megerősítése.

Aki bővített felszerelés adottsággal páncélt vesz, csak KAP-onként +1 részt (+1 védelem) kap és páncéljának összvédelme $\leq$ Edzetség értéke lehet.

Páncél felvehető/lehető egy-két perc alatt (csak sisak: akció).

3.3. Lovak

A balhéban bevethető **ló** drága (≥ 10 arany, többhavi bér), csak az szerzi be, akinek fontos. Aki **lovagol**, nem vívhat kétkезes fegyverrel, összecsapásban $+(Mozgás - 3)$ módosítót kap és a Mozgás értéke szerint kap lehetőségeket:

-
- | | |
|----------|---|
| ≥ 1 | utazhat óránként 6 km-t, naponta 60 km-t (gyalogtempó duplája) |
| ≥ 2 | vágtázva jó terepen körönként lőtávot haladhat (futás duplája) |
| ≥ 3 | indíthat összecsapást lovon (enélkül a ló kerüli 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. Ha a ló $1/2/3$ súlyossággal sérül, a lovas $Mozgás + d6 \geq 6/9/12$ próbával maradhat nyeregben. A ló nagy természetű, megsebzéséhez a lovast kell legyőzni.

3.4. Cávolsági fegyverek

A Precizitás-próbán használt **fegyver kocka** és a kétkezesség mellet fontos jellemzőjük a lövés időigénye. Fegyverekhez jár 20 db nyíl/golyó/stb. (övre akasztott tegezben/tarsolyban), ezeknek pótlása pár garasnyi kiadás.

Távolsági fegyverek és jellemzőik	Fegyver kocka
kanócos puska: 1–1,5 m, kétkezes, átüti a páncélt és a pajzs védelmét is, 4 akció végeredménye előkészíteni, füstöl és hangos, 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> + 4)
számszeríjak: kétkezes fegyverek, de használhatóak földön lapulva	
– könnyű: 60 cm, 2 akció végeredménye előkészíteni „kecskeláb” emelővel	d6
– csörlős: 80 cm, 4 akció végeredménye előkészíteni, <i>Edzettség</i> ≥ 3 kell	d12
gerely: 1,5 m, nem akasztható övre, közelharcban is d6, lövés akció	d6
improvizált dobófegyver: maroknyi kő, kard, söröskorsó, ... lövés akció, használatánál Precizitás feleződik lefelé kerekítve	d3

Lovaglás közben csak íj, könnyű számszeríj vagy dobófegyver használható.

3.5. További felszerelés

Egy jól megválasztott **ékszer** vagy a papi **díszruha** +2 tálalást ad.

A bő, csuklyás **koldusköpeny** alatt akár számszeríj is lapulhat; aki így öltözik, azt lenézik és fontos helyről elűzik, de egyébként nem törődnek vele.

A **füstbomba** (lőporos zsákocska) begyújtása és eldobása tüzet igénylő akció végeredménye; robbanásának fekete füstje szobányi sötétséget csinál.

A **szerszámok** ezüstnyi értékűek: (1) **vaslapát** (1 m³ jó talajt kiás 2 óra alatt), (2) balta, (3) csákány, (4) feszítővas, (5) fűrész, (6) ráspoly, (7) kalapács és szögek, (8) vadászkürt, (9) 20 m zsineg (pár kg-t bír), (10) 3 db fáklya.

A hüvelyknyi vastag, 3 mázsza teherbírású **kötél** 10 méterenként (3 emelet) 3 kg súlyú és 1 aranyat ér; jár hozzá arasznyi feldobható vaskampó.

Egy kulacs **ital** 3 adag; egy adag pár perc után a következőket adja:

- **bor:** +1 *Edzettség* 3 órán át (nem halmozható), de új *Edzettség* ≤ d10 esetén +1 bódultság. (Jó hangulathoz már fél adag is elegendő.)
- **serkentő főzet:** –1 bódultság, de 3 óra múlva +d2 bódultság.

4. Formáció és vizsgáldás

Veszélyes helyen fontos kijelölni a **formációt**: ösvényen azt, hogy milyen sorrendben haladnak, legalább 2/3/... méter széles úton pedig egymás mellett is mehet két/három/... fő. (Harcban egy fő ≤ 2 m frontot tart.)

A **tájékozódás**, útkeresés és nyomkövetés *Mozgás* + d6 próba (portyázók erőssége); együtt mozgó csapat egyetlen próbát dob (többen egyformán jók = +1 módosító), kudarc = elmennek odáig, ahol kiderül a tévedés.

Aki néhány percig **kutakodik**, az *Precizitás* + d10 próbával jelöli ki, hogy milyen nyomokat, tárgyakat, rejteajtókat stb. talál meg. Helyszín felére/harmadára/... szűkített kutatás +2/+3/... módosítót ad; új próbát dobni tíz perc után +3 módosítóval, aztán óránként +6 módosítóval lehet.

A rendszer rögzíti, hogy halk zajok, apró részletek, szagok stb. **észlelésére** mindig az egy legközelebbi karakter dob *Precizitás* + d6 próbát (ha többen is szóba jönnek, sorsolni kell egyvalakit). A nehézséget többnyire a kalandmester jelöli ki; de a halk lopózkodás által keltett zaj vagy a „ki észleli hamarabb a másikat” jellegű helyzet ellenpróbát kíván.

Az **örködés** +3 módosítót ad észlelésre. Örködés órákon át is tartható; közben sétálni lehet, de kutakodni, pihenni, akciót végezni stb. nem.

A fényviszonyoknak is nagy szerepe van: **világosság** szükséges kutakodáshoz, a színek és részletek elkülönítéséhez; a **félhomály** épp elegendő harkoz és futáshoz; **sötétben** pedig az ember-szerű lények akadályozottak. Látás alapú észlelés nehézségére félhomályban +3, sötétben +6 jár.

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

A lámpás egy liter olajjal együtt alapfelszerelés része, 1 + 1 ezüstgarasba kerül és 50 órára elég. (Gyertya 3 rézbe kerül, 6 órán át ad ugyanennyi fényt.)

A lámpaolaj nem görögtűz, nem alkalmas lények felgyújtására, de 1 dl olajjal (+ bot + rongy) öt perc alatt készíthető fáklya, ami fél órán át világít. Tábortűz gyújtása 10 perc (+ tüzelő beszerzése), máglya állítása 1 óra munka. Zárt térben a fáklya füstje bosszantó, nagyobb tűz pedig pár percenként szobányi részt tölt meg fojtogató (pár percen belül halálos) füsttel.

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 = 0–6 m (szoba túlvége)	dobótáv = 7–20 m (ház hossza)
lőtáv = 21–60 m (tágas udvar)	messzi = két lőtáv, három lőtáv, ...

A lények mind egyidőben cselekszenek, de a küzdelem leköti figyelmüket, így mindenki körönként egyszer **kerül sorra**, amikor:

- Érvényesül előző akciójának a **végeredménye** (sikeresen feltápaszkodott, íjjal löhet stb.), ha olyan akciója volt és azóta nem lett **megzavarva** közelharc veszély, sérülés, távolsági találat, erőteljes lökés stb. által.
- Ezután a helyzetet felmérve kiválaszt egy **akciót** és legfeljebb *Mozgás* db gyors (≤ 1 másodperces) **mellékcselekvést**. Ezeknek a hatásait (végeredmények kivételével, örködő lények beavatkozásai után) **azonnal** megvalósulnak kell tekinteni. Mellékcselekvés eredménye még az akció-választást is befolyásolhatja: „lövök” – *nem talál* – „akkor elfutok”.
- Végül hatnak rá a **köre végén** érvényesülő körülmények.

A játékosok karakterei egymás után „egy blokkban” kerülnek sorra és egymás közt szabadon variálhatják a sorrendjüket; többi lény sorrendjét a kalandmeszter határozza meg. Aki még **gyanútlan**, az korábbi tevékenységeit folytatja (sétál, beszélget, kutakodik, örködik stb.). Ha **egyszerre észleli** egymást két csoport, a legelől állók *Mozgás* + d6 (reflex) próbája dönt, hogy melyikük kerül sorra hamarabb; hátrébb érkezők pedig kihagyják az első körüket.

Fontos mellékcselekvések: rövid **kiáltás** („Öld!”, „Balról jön!” stb.), egy közeli lény **megzavarása**, számszerűjjal/puskával **lövés**, **megfordulás**, óvatos **leugrás**, **övre akasztott** tárgy előrántása stb. Aki nem akadályozott, jó terepen sietve körönként vívótávig **helyezkedhet** mellékcselekvésként.

A rendszer **örködés** akcióval írja le azt, ha valaki „valódi” akció indítása helyett éberén várakozik. Aki örködik, az kap +1 védelmet és +3 módosítót észlelésre, továbbá **beavatkozhat** más lények akcióiba mellékcselekvéssel vagy a következő körből „előrehozott” összecsapás akcióval (örködést befejezi, győz = ellenség akcióját is megszakítja).

5.1. Futás, üldözés és akadályok

A haladásban háromféle **tempó** különíthető el:

- Aki **sétál**, **hátrál**, **lopódzik**, **kúszik** vagy **úszik**, az akcióként vívótávig haladhat ($\approx 6 \text{ m} \approx \text{szoba}$), dobótávig/lőtávig pedig 3/10 akcióval jut el.
- Aki nem akadályozott, annak egy **futás** akciója egy fokozattal változtatja a távot: vívótáv $\leftrightarrow$ dobótáv $\leftrightarrow$ lőtáv; messzire futva pedig két akcióként halad egy lőtávot (60 m).
- A gyors lények **vágta/repülés** akcióval átszelhetnek lőtávot, továbbá ennek végén azonnal összecsapást vívhatnak (ha akarnak). Aki lovagol, az alkalmas terepen $\text{Mozgás} \geq 3$ esetén vágtaázhat, $\text{Mozgás} \geq 5$ esetén pedig **lovasroham** végén súlyosbítóként is megkapja a fegyver kockáját.

Az **üldözés–menekülés** helyzetben azonos tempó esetén minden érintett egy-egy $\text{Mozgás} + d6$ próbát dob és aki **gyorsabb**, az percekben belül utolérheti vagy lerázhatja ellenségeit. Egy lény gyorsaság próbája öt percen át érvényes, újradobni utána lehet (például döntetlen esetén).

Ha részletesen kell követni az üldözést (például valaki közeli menedékhez siet), akkor a leggyorsabb résztvevő minden körben sorra kerül, a többiek kihagynak köröket aszerint, hogy mekkora a gyorsaság értékek különbsége:

Hátrány a leggyorsabbhoz képest:	1	2	3	4–5	≥ 6
Ennyi saját kör után egyet kihagy:	10	5	3	2	1

Például ha valaki vívótávról futni kezd, de utánaerednek 2 fölénnnyel, akkor 5-5 kör után a menekülő kihagy egyet, az üldöző pedig összecsapást indít.

Az **egyensúly** megőrzése, a nagy **ugrások**, a **mászás** (sziklára, fára stb.) és hasonlók Mozgás -próbákat követelnek, ahol jellemzően nyilvános (előre érezhető) a nehézség, a kudarc pedig gyakran zuhanást jelent.

Aki halkan **lopódzik**, az zajban (vívás vagy futó lény mellett stb.) nem hallható; csendes helyen pedig megkezdett percenként ($\approx$ lőtávnyi út) egyszer dob Mozgás -próbát a terephez illő kockával: csörgő avar, bozotos, nyikorgó padló/ajtó = d3; gaz, kopogó kő, pocsolyák = d6; jó terep = d10. Lopódzás eredményéhez (újradobás nélkül) +3/+6 adódik, amíg vívótávon/dobótávon kívül marad; a neszeket az hallja meg, aki ez ellen győz észleléssel.

5.2. Közelharc

A közelharc **összecsapás** akció szimmetrikus adok-kapok, ahol a kezdeményező és egy előrelépve fegyverrel elérhető ellensége Edzettség-próbát dobnak egymás ellen; aki győz, az – egy vagy több ütéssel – olyan súlyosságú sebet okoz, amennyi a fölénye. Ezt sok körülmény befolyásolja:

- A próbát **fegyver kockával** dobják, például: fegyvertelen = 0, kés = d3, tőr = d4, kard = d6, lándzsa = d8, csatacsákány = d10, alabárd = d12.
- Akinek Edzettsége ≥ 4 és **kétkezesként** kezel egykezes fegyvert (lándzsát, hosszúkardot úgy fog; más mellé kést/tört vesz), az +1 módosítót kap.
- Aki **hátról támad** (gyanútlan, körbevett, fejesztve menekülő 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.
- Lovon +(Mozgás – 3) jár, ha ez negatív, nem indítható összecsapás.
- Ügyesebb kéz sérülése illetve **akadályozottság** –d3/–d6 módosítót ad.
- 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).

Ha **patthelyzet** alakul ki (túl nagy a védelem), kalandmester előírhat percenként vívott „összefoglaló” összecsapást, ahol mindkét fél +d10-et kap.

Aki fegyver nélkül küzd vagy felvállal –2 módosítót a próbadobások előtt, az sérülés okozása helyett választhat egy helyzethez illő **manővert** is:

<i>főlény</i> ≥ 1	leteperés (mindketten földre kerülnek) VAGY helycsere
<i>főlény</i> ≥ 2	felszínes sérülést okoz védelemtől függetlenül
<i>főlény</i> ≥ 3	lefegyverzés : fegyver saját kézbe vehető vagy földre esik
<i>főlény</i> ≥ 4	földhöz vágás : ellenség terephez illően sérül + földre zuhan
<i>főlény</i> ≥ 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:

- íj használatával akció (nyilat felhelyez, feszít, céloz, lő) végeredménye;
- kézben tartott dobófegyver hajítása akció (azonnali hatás);
- lövésre kész számszerű vagy puska elsütése mellékcselekvés – de előtte több akciónak a végeredménye a fegyver **előkészítése**.

Előkészített állapot elvész fegyver elejtése vagy megzavaró behatás esetén.

A **célpont** dobófegyverrel dobótávon belül, egyébként lőtávon belül választható. (Ívelt lövés pár száz méterig is eljut, de több másodpercig repül és sokat veszít lendületéből, nem releváns egyénre célzott támadásként.)

Ha a **lövés útjában** vívó, futó stb. vagy a célponttal birkózó lény van, akkor $d6 \leq 2$ esetén az válik a célponttá (több útban lévő lényre sorban kell dobni). *Ez lényegében kizárja a más játékokban jellemző „első sor vív, mögöttük lőnek” taktikát: akit leköt a küzdelem, az ide-oda mozog és nem tud „félrehúzódva”, „lehajolva” stb. utat adni a lövéseknek. Lövésre a közelharc előtt/után vagy terepet kihasználva oldalról/felülről adódik jó alkalom.*

A támadó a fegyver kockájával dob Precizitás próbát a célpont ellen; ha győz, akkor **talál** és a fölénye adja a súlyosságot (amit persze csökkenthet a védelem). A **lövés ellen** dobott próba dobótávon belül $d6$ -ot, egyébként pedig $d10$ -et használ; helyzettől függően kétféle lehet:

- Aki intenzíven mozog (fut, közelharcot vív, ide-oda ugrál, a célzás közben beavatkozva kitér), az **aktivitásra** *Mozgás* + $d6/d10$ próbát dob.
- Egyébként *fedezék érték* + $d6/d10$ a próba, ahol a **fedezék érték** például: nincs fedezék $\rightarrow 0$; fekszik / derékig takarva $\rightarrow 2$; mellkasig takarva $\rightarrow 4$; fej vagy egy végtag lóg ki $\rightarrow 6$; tenyérynyi nyílás $\rightarrow 8$.

Ha a támadó csak homályos foltot-mozgolódást lát vagy **hangok alapján** céloz, a célpont + $d6$ módosítót kap próbájára.

5.4. Megfélemlítés

A **fenyegetés** akció gorombán mutatja az Edzettséget (erőt és eltökéltséget): még oktalan állat is érzi esélyeit. Amelyik ellenséges élőlény nem húzódhat fedezék vagy társ mögé, az kitartásra *Edzetség* + $d6 \geq$ *fenyegető Edzettsége* próbát dob; kudarc = ha lát utat, egy percig **fejvesztve menekül**.

5.5. Hátrányos helyzetek

A **bódultság** érték levonódik a Mozgásból, Precizitásból és Karizmából – de nulla alá nem csökkenti őket. Akinek *bódultság* ≥ 3 , az akadályozott, akinek *bódultság* ≥ 6 , az kábultan alszik és nem kaphat további bódultságot.

Bódultságot adhat a bor, az agyrázkódás, a virrasztás ($\leq 2/5$ óra alvás egy napon $\rightsquigarrow +2/+1$) és más hasonlók; egy (nem rokkantsághoz kötött) bódultság kiheveréséhez $d6$ óra pihenés kell az aznapi 8 óra alváson felül.

Aki **akadályozott**, az összecsapásra $-d6$ módosítót kap, nem futhat és nem helyezkedhet mellékcselekvésként. Akadályozottnak minősül, aki földre került, úszik, mászik, sötétben van, erősen bódult, lefogva tart valakit, rossz terepen áll (meredek lejtő, csúszós kő/sár, térdig érő gaz/víz/hó stb.), görnyed (mennyezet $\leq$ mellmagasságban), nagy terhet cipel, ...

Aki **földre kerül**, az akadályozott, továbbá nem használhat se pajzsot, se kétkezes fegyvert. A **feltápáskodás** akció végeredménye.

Akit földhöz vágunk vagy lendülettel **zuhan**, az **terephez illő** súlyossággal sérül (pajzs nem véd): lomb = 0; víz = $d3$; rét = $d6$; kőpadló = $d8$; lépcső, sziklák = $d10$; hegyes karók = $d12$. Itt levonódik a Mozgás (önként **leugrik** = kétszeresve); a **magasabbról zuhanás** viszont másfél méterenként $+1$ súlyosságot ad (lóról földre = $+1$, emeletenként $+2$).

Aki alszik, ájult stb. és akit lefogtak, jól megkötöztek stb. az **tehetetlen**: védtelen és semmilyen tevékenységet sem végezhet.

5.6. Állatok és bestiák

A **nagy természetű** lény ($\geq$ másfél mázsa) felezi az elszenvedett súlyosságot; a **hatalmas** természet ($\geq$ fél tonna) harmadolja, a hatalmas nagy (elefánt) pedig hatodára csökkenti (védelem levonása után, lefelé kerekítve).

Az **apró** lények (≤ 20 kg) győzelme jórészt ártalmatlan, de ellenük indított (közelharc vagy távolsági) támadás csak akkor hatásos, ha *főlény* $\geq d6$.

Sokkal nagyobb lény ellen csak a következő manőverek használhatóak: megkerülés (*főlény* ≥ 1), felszínes sérülés okozása (*főlény* ≥ 2), ráakaszkodás (*főlény* ≥ 3 , nagy lény összecsapásaira $-d3$), lefegyverzés (itt: *főlény* ≥ 4).

A **gyors lény** (macska, kutya, ló, legtöbb nagyvad, madár stb.) vágta-tempóval fut/repül; $2-3$ súlyossággal sérülve gyorsaságát veszti el.

5.7. Sérülések

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.

A sérülések aktuális száma **levonódik az Edzettségből**; nulla alá nem csökkentheti, de akinek nulla Edzettsége van, az haldoklik. Az 1 súlyosságú **felszínes** sérülések d8 nap alatt heverhetők ki (egyesével, egymás után). A többi sérülés pár hónap alatt gyógyul és súlyossághoz illő hátrányokat okoz: **2/3** = kéz sérülése, **4** = lábsérülés (nem tud ráállni, földre kerül), **5** = mély sebtől haldoklik, **6** = rokkant, **7+** = **gyors halál** (felkiáltani se tud).

Aki kontrollált támadással **10+ súlyosságot okozna**, az szabadon választhat látványos kivégzést (megfélemlítés, de Edzetség helyett a súlyosság értéket használva), épségben lefogást vagy más reális hatásokat.

Személyeknél 2/3 súlyosság a **gyengébb/ügyesebb kéz sérülése** (kéz nem használható, elejti, amit fog); állatoknál pedig gyorsaság-vesztést okoz. Akinek van 3 súlyosságú sérülése, az $-d3$ módosítót kap kéz használatára (vívás, dobás, gesztusokkal varázslás stb.) illetve állatként összecsapásaira.

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 bére naponta 1 ezüstgaras).

A **rokkantság** jellege a sérülést okozó hatástól függ:

- **Tompa** vagy tompított (*páncél védelme* $> d3$ lett levonva) $\rightsquigarrow$ agyrázkódás, d6 perc ájulás és $+(d4 - 1)$ bódultság, ami gyógyulásig megmarad.
- **Szúrás**: lövés, lándzsa, tör stb. $\rightsquigarrow$ köre végétől haldoklik és rútot meghal d6 $\times$ 10 perc után (de azelőtt elkezdett sebgyógyítás megmentheti).
- **Csonkolás**: kard, alabárd, marcangolás stb. $\rightsquigarrow$ haldoklik (azonnal) és elveszít egy kisorsolt végtagot (gyógyulás/gyógyítás a csonkot zárja le).

Városban vagy két-három falunként akad gyógyító, aki vállal sebgyógyítás szertartást, jellemzően *súlyosság* $\times$ 5 ezüstgarasért. Csonkolt testrészt vissza-növesztése kiemelkedő csoda, 1 KAP-nyi fejlődés helyett lehet kiharcolni.

6. Közösségi érintkezés

Egy balhé akkor lesz igazán érdekes, ha sokféle alak belekeveredik (szemtánúként, 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 helyzetben a játékos/kalandmester határozza meg a **tartalmat** (lényegében mit állít/kérdez/kér/ajánl/stb.); a **tálalást** (gesztusok, ütemezés, szóhasználat stb.) viszont Karizma-próba jellemzi. *Aki szeretné eljátszani a párbeszédet, először sorsolja ki a tálalást és ahhoz illően beszéljen.*

A tálalás próba kockája (d3/d6/d10) annál jobb, minél jobban illik a tartalom a helyzethez: például egyezkedéshez nyugalom segít, segélykérés viszont elesett áldozat szájából hatékonyabb. A papi díszruha vagy jelentős ékszer +2 tálalást biztosít (bárki felé: alja népbe is beleverték a jelentőségüket).

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*+d10 próba adja; ez akkor kap szerepet, ha az érzelmek kezelése, a türelem, a higgadtság és megfontoltság jelent kihívást.

Az önuralom csak kulturált közegre vonatkozik – fájdalmak, megfélemlítés, nélkülözés, kimerültség és más testi-lelki borzalmak ellen a **kitartás** számít, amit *Edzettség* + d6 próbával kell sorsolni.

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 **tartalmas választ rögtönöz**, akkor titkos önuralom-próbát dob; ha ebben az ellenpróbában a kérdező győz, akkor gyanús jeleket észlel. Gyanús jel észlelhető nem rögtönzött (= őszinte vagy

korábban kitalált) válasznál is, de csak $d10 = 1$ (vagy ha retteg, $d10 \leq 2$) esetén; a vizsgálódó nem tudja, hogy a titkos $d10$ dobás önuralom-próbához vagy félreértés esélyéhez tartozik. (Ha a kérdezett fél nem válaszol vagy mindent tagad tartalom nélkül, „Nem én voltam!” jelleggel, nincs ellenpróba.)

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 egyezségeknak, 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: *Karizma* + $d10$ próbák jelölik ki, hogy egy bizonyos témában ki mennyi hírt, tudást, pletykát és/vagy mesét ismer: legfeljebb 5 = amit mindenki tud; 6–8 = többség tudja; 9–11 = hivatásostól elvárható; 12–14 = részletes; 15+ = meglepően sok. 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; portyázó → 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.

7. Misztikus hagyományok

A lappangó, szeszélyes misztikus erők sokfelé felbukkannak és csodás dolgokra képesek, de használatuk a lélekből fakad: nem lehet tudományos rendszerbe foglalni, hétköznapi rutinmunkává tenni vagy holt tárgyakba zární.

Az emberek kétféleképpen érhetnek el misztikus hatásokat: a varázslók **önálló tudással** formálhatnak gyors varázslatokat és tekervényes szertartásokat, a megszenteltek pedig **lelki kapcsolat** által tudnak földöntúli útmutatást követni, áldást osztani és magasztos szertartásokat használni.

Egy-egy varázslatot vagy szertartást évekig tartó **szorgos gyakorlással** lehet elsajátítani (1...4 KAP); megszentelt állapothoz pedig 5 KAP-nyi **lelki fejlődés** kell. Jó tanító szinte bárkiből varázslót vagy papot faraghat; kivételesen fogékony figurák pedig önállóan kísérletezgetve is fejlődhetnek. A lassú tanulást kiválthatják **avatási rítusok**, amelyek azonban súlyosan terhelik a testet és/vagy lelket (tulajdonságokról helyeznek át KAP-ot).

A **varázslók** a különös ügyek különös szakértői, akiket többnyire csúcsos süvegükről, cikornyásan megfaragott varázsbottjukról, szúrós tekintetükről és szőrszálhasogatásukról lehet megismerni. Sok varázsló viseli büszkén valamely varázslórend színeit és jelképeit, de bőven akadnak független mesterek is.

A kiművelt magiszterektől a babonás falusi boszorkányokig mindenféle varázslóra jellemző, hogy nagyra tartják a tudást: még rendjeiken belül is sok az irigység, rivalizálás, pletyka, vita és intrika, de fontos a méltó tanítványok kinevelése is, akik majd megbecsülik és továbbviszik mesterük módszereit.

Az **egyház** a társadalmi rend stabil alapja: két-három falura jut pap, aki hetente prédikál (templomnap reggel, világosság ünnepe), továbbá jelentősek kolostorok, ispotályok, iskolák és jótékonyaságok is. A hierarchián kívül akadnak remeték, független tanítók és újító mozgalmak is; a „tévelygő” eretnekeket csak akkor üldözik, ha közrendet vagy úri érdeket sértenek.

A szentelt hivatásokat összetartja, hogy a főúri származású püspöktől a koldus remetéig és eretnek tanítóig mind tudják, hogy mindegyikük lelkét megérintette az Örökkévaló elragadóan tiszta, inspiráló kisugárzása.

A közös szellemiség megvalósításában sajnos nincs egyetértés: a próféták tanításait többféleképp magyarázzák, továbbá akadnak botrányok, korrupció, vezetők, tomboló fanatikusok, kicsinyes viták és piszkos alkuk is.

7.1. Varázslás

Egy **varázslat** megformálása akció: a varázsló pár másodpercig erőteljes és látványos, de precíz **gesztusokat** végez egy kézzel, miközben tekintetével **célpontot** választ dobótávon (20 m) belül.

A **varázslás** hatékonyságát *Precizitás* + d6 próba adja; de a kockát d8-ra növelik a csúcsos **mestersüveg** „hatalmat gyűjtő” ezüst-motívumai.

Egy varázslat pár másodpercig hat; de **fenntartható**, amíg létrehozója dobótávon belül marad, rajta tartja tekintetét (pislogás, gyorsan átsuhanó takarás nem baj), erre szánja az akcióit és nem szenved megzavaró hatást. Fenntartott varázslat gesztusokkal **vezérelhető**, mozgatható és módosítható.

A **büvös gyűrű** lelki hatalmat tárol, ami elhasználható, hogy gesztusokat nem igénylő mellékselekvésbe sűrítsen egy „varázslat megformálása” akciót. A hatalom pótlása 10 perc nyugalmat igényel és +1 bódultságot okoz.

Az embermagas **varázsbót** jellemzően cikornyásan faragott; aki két kézzel forgatja, az lőtávig (60 m) tud varázslatot formálni és fenntartani.

7.2. Elterjedt varázslatok

Számtalan más varázslat is létezik, kalandmesterrel egyeztetve választhatóak.

Káprázat (1 KAP): illúzió-alakot formál, ami ≤ 3 m kiterjedésű, bábként vezérelhető, világíthat ($\leq$ fáklya-fény), de szétfoszlik, ha anyaggal ütközne.

- Alapos vizsgálat vagy észlelés $\geq$ varázslás próba felfedi pontatlanságait; észlelés eredményére vívótávon belül +3 vonatkozik.

Fuvallat (1 KAP): 1 m kiterjedésű, kijelölt irányú szellőkést ébreszt.

- Behajthat ajtót, zörejeket kelthet, mozgathat lombokat, felkavarhat port, elfújhat gyertyát, lesöpörhet papírokat, poharat, dísz tárgyakat, ...
- Arcba fújva megzavarhat lényt, ha varázslás $>$ kitartás (*Edzettség* + d6).
- **Változat** (+1 KAP): ezeken túl süvítő széllel kibillentett futó lény földre zuhan, ha varázslás $>$ egyensúlyra dobott *Mozgás* + d6 próbája.

Kémlelés (2 KAP): megcélzott helyen ökölnyi gomolygó feketeség jelenik meg; varázsló úgy lát és hall, mintha ott lenne a feje (kijelölheti, merre néz).

- Amikor létrejön vagy megszűnik, beszéd hangerejű csikorgás hallható, ami varázslás $\geq 9/12$ próbával suttogásig halkítható illetve teljesen elkerülhető.
- **Változatok** (−1 KAP): csak látást vagy csak hallást biztosít.

Kötörés (2 KAP): megcélzott kő/tégla/cserép/stb. néhány kg-os része fűlsértő ropogással darabokra reped. Ha egy lény épp a repesztett rész alatt áll, azt a lehulló törmelék megzavarja és (*varázslás* – 9) súlyossággal sebzi.

- Ha terhelt oszlopra, boltívre, sziklára stb. irányul, varázslás $\geq$ stabilitás próbával omlást indít, ami megöli az elért lényeket. Stabilitás sejthető és először ≈ 15 , de fenntartott varázslatban akciónként hárommal csökken.
- Akciónként kialakíthat egy fogódzkodót a falon; itt a ropogás hangerejét varázslás $\geq 9/12$ próba beszéd illetve suttogás szintjére csökkenti.

Telepátia (3 KAP): célpont elméjébe gondolatokat vagy képeket küldhet beszéd sebességével (célpont értelmi képességei korlátozzák, hogy mit fog fel).

- Küldhet sugallatot, amit a célpont követ, ha nincs ellenérzése. Értelmes lény ellen varázslás $>$ önuralom kell, vagy megérzi, hogy ez idegen befolyás.
- Lény gondolataiból akciónként egy szót kiolvashat (kontextus nélkül); de megkezdett percenként varázslás $>$ észlelés kell vagy a lény megérzi ezt.
- Szédítő rémképeket küldhet egy lény elméjébe: megzavarja, továbbá ha varázslás $>$ kitartás, akkor +1 bódultsággal sújtja.
- **Változatok** (–1 KAP): három kiemelt lehetőségből csak kettőt birtokol.

Tűzhívás (3 KAP): $\leq$ máglyányi lángot formál a levegőben, ami összpontosulhat egy helyen vagy tűzesőként szétterülhet szobányi térben (≤ 6 m).

- Akciónként dobott varázslás ellen minden megcélzott vagy tűzbe belépő lény fedezék + védelem + d6 próbát dob; egy lényt sújtó tűz *főlény*/3 db, szétterülő tűzeső *főlény*/6 db rúd, de felszínes sérülést okoz (felfelé kerekítve).
- Tűz ellen 2 védelmet ad nedves/téli ruha vagy arcot védő kendő/maszk is.
- Laza/tömör/nedves éghető anyagon varázslás $\geq 6/9/12$ esetén gyúl tűz.
- **Változat** (+1 KAP): elolthat akcióval $\leq$ máglyát, 1 perc alatt égő szobát.

Teleport (4 KAP): akciónként megcélzott térrészben sercegő-csattogó, tábor-tűznyí fényű szikrákból emberalakot formál; ha ezt fenntartja és a szikra-alak sincs megzavarva, újabb akcióval átkerül a szikra-alak helyére.

- Csattogás fűlsértő, de varázslás $\geq 9/12$ beszéd/suttogás szintjére halkítja.
- Hordozhatóak varázslóval érintkező dolgok ($\leq$ mázsányi súly), de ez nem vághat el cérnaszálat se. Hordozott lény nem mozoghat (egy akciót kihagy); felnőtt embernyi súllyal a teleporthoz varázslás ≥ 9 próba kell.
- Teleporttal haladás úgy fárasztja az elmét, mint a sprintfutás a testet.

7.3. Szertartások használta

Egy **szertartás** nyugalmat és jellegzetes procedúrákat (kántálás, gyertyák, célpont vizsgálata vagy megjelölése stb.) igényel, **időigénye** percekben vagy órákban mérhető. Célpont lehet a szertartás végrehajtója és lehet nagyobb dolog darabja, de egybefüggőnek kell lennie. Misztikus hatás együtt mozog a célpont egybefüggő részével és megtörik, ha a súly legalább 20%-a levált.

A siker mértékét kijelölő **szertartás próba** kétféle lehet:

- *Precizitás* + d6 önálló módszerekkel, varázslat-szerű elemekből építkezve, füvek, csontok, kristályok stb. és a vadonban szunnyadó lelkek erejével, ...
- *Karizma* + d6 lelki kapcsolat által, égbe szállt szentek segítségével. Ilyen támogatás csak **tiszta szívvel**, méltatlan szándék nélkül kérhető.

A **szertartáskönyv** saját tapasztalatokat és másoktól átvett trükköket gyűjt, írástudó karakternek d8-as kockát ad a szertartásokra (d6 helyett).

7.4. Elterjedt szertartások

Számtalan más szertartás is létezik, kalandmesterrel egyeztetve választhatóak.

Varázsérzék (1 KAP, időigény: fél óra): végrehajtója lelkét kitarva érzékeli a környezetében (levegőn át 2-3 m) lévő misztikus befolyás jellegét („tüzet gyújt”, „lelket rögzít” stb.) és a halál után maradó lélek-foszlányokat.

- Észlelés nehézsége: misztikus hatás célpontján d12 + hatás megszűnése után óránként +1; halál helyén / gyilkos fegyveren 6 + d6 + naponta +1.

Tilalom (1 KAP, időigény: fél óra): 12 órára zsibbasztó kisugárzással veszi körül a szertartás helyét (szobányi tér, ≤ 6 m); ezt lények megérzik és (ha nem futás lendületével érkeznek) elkerülhetik. Tilalom megtörik, ha megszegik, ezt létrehozója megérzi (távrolról is); a behatoló pedig szertartás > kitartás esetén *főlény* percig akadályozott lesz (elnehezülnek tagjai).

- **Változat** (+1 KAP): szertartásban megjelölt lényeket nem érinti a tilalom.

Csend (2 KAP, időigény: 5 perc): arasznyi szilárd tárgy (bot, nyíl stb.) körül 2 m sugarú alig-látszó ködburok 1 órán át elnyeli az áthaladó hangokat.

- Fűlsértő hang (ordítás, sikoly, csákányozás, puskalövés stb.) elnyeléséhez megkezdett percenként szertartás ≥ 9 kell; egyébként megtörik a burok.
- **Változat** (−1 KAP): csak terephez rögzíthető a csend-burok.

Felruházás (2 KAP, időigény: 10 perc): célpont +2 Edzettséget kap, hősi erővel küzd, léptei dübörögnek, fejeére önálló módszerrel éjsötét árnykorona, kapcsolati ceremóniával pedig tábortűznyí szent ragyogás száll – de a hatalom mázsányi súlya alatt legfeljebb sétálva haladhat.

- Hatalom akcióként letehető és legfeljebb egy órán át hordozható, minden sérülés vagy után szertartás ≥ 9 próba kell fenntartásához.
- **Változat** (+1 KAP): szellemi erőt is biztosít – a felruházott +2 Precizitást és Karizmát is kap, elméje kitisztul, hangja erővel zeng.

Sebgyógyítás (3 KAP, időigény: *súlyosság* $\times$ 10 perc): megcélzott sérülést meggyógyítja, ha szertartás $\geq 6 + \text{súlyosság} + \text{sérült bódultsága}$ próba sikeres; kudarc esetén viszont a sérült kimerül és +1 bódultságot kap.

Familiáris (3 KAP): aki kiismeri ezt, tartós kapcsolatban áll egy hűséges és segítőkész szellemlénnyel, melyet 1 óra időigénnyel tud magához idézni.

- A familiáris apró, gyors macska-testet ölt, amely megfogható és érez fájdalmat, de nem eszik és semmivé foszlik, ha megsérül. Ekkor a lélek visszaszáll gazdájához, aki d3 bódultságot kap (megszédül), de újra megidézheti.
- A familiáris értelme, türelme és emlékezete tízéves gyerek szintjén áll; a beszédet érti gazdája nyelvén, gazdáját érintve átadhat gondolatokat.
- Varázsló familiárisa éjfélete, minden tulajdonsága = gazdája Precizitása.
- Szentelt familiáris hófehér, fáklyányi égi fénnel ragyog és akcióként vívótávig vetítheti gazdája áldását; minden tulajdonsága = gazdája Karizmája.
- Tulajdonságokra szertartáskönyv birtoklása +1 módosítót ad.
- **Változatok:** lehet macska helyett patkány (nem gyors, vaksi, -1 KAP), varjú/galamb (repül, +1 KAP), beszélő holló (repül, +2 KAP) stb.

Láthatatlanság (4 KAP, időigény: 5 perc): megcélzott $\leq$ mázsányi anyag szertartás $\geq$ d12 próbával egy órán át tökéletesen átlátszó (de világíthat és ha lény, látja környezetét); különben egy órán át áttetsző és csillámlik.

- Kudarc jele durva csillámporhoz hasonlít (hivatásos strázsától elvárható ismerete), nem söpörhető le és nem rejthető el újrapróbált szertartással se.
- Láthatatlanságot megtöri pofon-erejű ütés, közelharc, lövés, futás, ugrás stb.; varázslás gesztusai után szertartás ≥ 9 próbával maradhat meg.
- Aki ellen láthatatlan lény indít összecsapást, az csak akkor kapja meg a fegyver kockáját, ha (szemből támadják és) lóbálta maga előtt a fegyvert.

7.5. Inspiráció és áldás

A **megszentelt** személyek lelkükbe fogadták az Örökkévaló megtisztító kisugárzását (5 KAP $\approx$ 5 év fejlődés), ami *Karizma* pontnyi útmutatást biztosít és lehetővé teszi, hogy környezetükbe vetítsék az égi áldást.

Aki nyitott az égi **útmutatásra**, az döntő helyzetben hagyhatja, hogy az Örökkévaló vezérelje a tetteit: tulajdonságpróba eredménye (például „mellélónél, 1 fölénye van”) alapján a játékos elkölthet egy útmutatás-pontot, hogy utólag +2 módosítót kapjon. (Elköltött útmutatás hetek alatt tér vissza.)

Inspiráció csak tiszta lelkiismerettel végzett cselekvést segít, ahol számít valamelyik tulajdonság: fenyegetéshez és zuhanás ellen is segít, de fedezékprobához, haldokláshoz és más „csupasz” dobásokhoz nem.

Aki méltó tisztelettel hordoz egy apró **szentképet**, az kap 1 útmutatás-pontot. (Ez bővített felszerelésként bármilyen hivatáshoz jól illik.)

Az **illatos kenet** (kis edénykében tucatszámú adag) birtokosa 5 perc alatt felkenhet egy személyt (nem önmagát) mély áhítattal, azaz 1 útmutatás-pontot elkölthetve. A felkent két útmutatás-pontot kap, melyeket csak saját próbákon használhat csak egy órán belül, de összpontosíthat egyetlen próbán (+4).

Megszentelt személy akcióként, fennhangon fohászkodva hívhat elő **áldást** önmaga körül $\leq$ vívótávig (6 m) terjedően. A túlvilág csodálatos és kíméletlenül tiszta kisugárzása fajtájuk szerint hat a lényekre:

- Értelmes lény lelkiismerete felébred és indulatai enyhülnek (*Karizma* + d6 szerint: 12 $\approx$ durván, 9 $\approx$ fokozatosan, 6 $\approx$ alig). Áldás-hívó a következő köréig költhet útmutatást a megáldott lények tulajdonságpróbáira.
- Állat idegen helyről távozik, saját területén futni hagyja a betolakodókat; ha már harcol(t) vagy sérült, ehhez *Karizma* + d6 $\geq$ 9 próba kell.
- Élőholt (kísértet, vámpír stb.) átka gyengül, veszít 1 Edzettséget; 0 Edzettségnél elpusztul, elgyötört lelke kiszabadul és az égbe száll.

A **fogadalmi ruha** (apáca-ruha, szőrcsuha stb.) által reprezentált mélyebb elköteleződéssel további lehetőségek választhatóak az áldáshoz:

- Felemelt kézzel kivetíthető egészen dobótávig (20 m) egyetlen lényre.
- Élőholt ellen d3 Edzetség-vesztést okoz (1 helyett).
- Következő köréig akadályozhatja a varázslatok formálását és fenntartását a célzott térrészben, ha *Karizma* + d12 > varázslás próba.