

# Varázslatok, varázstárgyak



A mágiáról, magáról a varázslásról már olvashattál a szabályok leírásánál. Eljött az ideje, hogy megismerkedj mindazon varázslatokkal, melyek segítségedre (vagy éppen ellenedre) lesznek a játék során. A fejezet természetesen nem foglalja magában az összes ismert varázslatot, hiszen ahhoz jóval nagyobb terjedelemlre lenne szükség. A felsorolt kódexeken kívül léteznek még kevésbé közismertek is, ezek tárgyalása későbbi kiadványok feladata lesz. Az egyes varázslatok között kisebb-nagyobb átfedések is lehetnek, ennek egyszerű oka van: a kódexmegkötések miatt egyes varázslók arra kényszerülnek, hogy elkészítsék az adott varázslat saját verzióját. Ez (mármint hogy egy varázslatnak több változata létezik egyidőleg) egyébként elég sok varázslatra érvényes, hiszen az akadémikus mágusok legtöbbször szeretnek kutatni, alakítani, fejleszteni, új ismeretek megszerzésére törekedni; s ez óhatatlanul magával hozza a változást (persze sok kudarc, s nem egyszer komoly áldozatok árán).

A varázslatok karakterisztikája az alábbi paramétereket tartalmazza:

**Varázslatnév** – az általánosan elterjedt megnevezés

**Típus:** különféle szempontú besorolás. Leggyakrabban arra utal, hogy a varázslat mire hat.



A **helyre ható** varázslatok *nem* azonosak a **területre ható** varázslatokkal. Területre ható varázslat például a tűzgolyó, mert ennek hatása nagyobb területen jön létre, több célszemélyt és tárgyat érint. A **helyre ható varázslat** magát a területet akarja megváltoztatni, például egy virágos rétből sivatagot varázsolni.

**Nehézség:** az a szám, amely mágiahasználat jártasság szintjével szemben áll, így jelölve ki a Smaragd Táblán a varázslás sikerének célszámát.

**Esszenciagény:** jelöli, hány esszenciapontba kerül a varázslat. Ha a varázslat fejleszthető, akkor /-jel után találhatjuk azt a paramétert, amelyet többlet Ep befektetésével fejlesztünk.

**Erő:** A varázslatok mágikus védelmet romboló hatásának számszerűsítése, illetve az egymásra ható varázslatok viszonyításának alapja.

**Hatótávolság:** a varázshatás maximális távolsága. A „zóna” egy speciális távolságot jelöl. Ez a távolság megegyezik méterben kifejezve a mágiahasználó Esszencia főértékével. Azaz, ha egy mágiahasználónak 85-ös az Esszencia Főértéke, akkor azon varázslatok hatótávolsága, ahol ehhez az értékhez a zóna van megadva, pontosan 85 méter lesz.

**Komponensek:** lásd: Mágia fejezet.

**Elmondási idő:** a Folyamatos Kezdeményezéshez szükséges érték. Szinte minden varázslat külön cselekedetnek számít, önálló kezdeményező dobással. Ahol ez nem így van, ott jelöljük.

**Hatóidő:** az idő, amíg a varázslat hatása fennáll. Amikor a hatóidő „azonnali”, olyan varázslatok jönnek létre, melyek bár valamilyen időtartammal rendelkeznek, ám nem ez az idő a fontos, hanem a hatás azonnali létrejötte.

**Leírás:** szöveges információ a varázslatról.

Amelyik varázslatnak valamelyik paramétere megnövelt esszencia-befektetéssel módosítható, az adott varázslat leírásában és statisztikájában lesz leírva (a zárójelben írtak mutatják, hogy az adott paraméter növelhető, és ilyenkor mi változik – egyes paraméterek növekedése többnyire magával vonja más paraméterek változását is). Alapértelmezésben, ahol nincs leírva, hogy több esszencia módosítaná a paramétereket, akkor nem lehet erősíteni az adott varázslatot. Például a *parancsvarázs* alapértelmezésben 3-as nehézségű, 15 esszenciapontot igényel és 12 az ereje. Amennyiben a mágiahasználó dupla – azaz 30 – esszenciapontot használ fel a varázslat elmondásakor, akkor a varázslat ereje 24-re, nehézsége 4-re növekedik. Abban az esetben, ha a varázslat egyes paramétereinél külön instrukciók találhatóak (például: kétszeres esszenciapontért duplázható), akkor azt paraméterenként külön-külön kell figyelembe venni. Azaz az Álomnál az Erő és a Hatótávolság növelhető ily módon. Amennyiben a karakter mindkét paramétert szeretné megnövelni, akkor meg kell négyeszerennie a varázslatba befektetett esszenciapontokat a kívánt hatás eléréséhez (s amennyiben több személyre kívánja egyidejűleg alkalmazni, nos, az nagyon sok esszenciapontjába fog kerülni... hiszen a négyszeres Ep költséget minden egyes célszemély után fel kell használnia. S kevés olyan varázsló akad, aki ekkora mennyiségű esszenciát gond nélkül képes keresztülarámozni a testén...).

## Kódex-független varázslatok

Néhány általánosan ismert varázslat kódexen kívüli gyűjteményekben kerül nyilvánosságra, melyeket minden mágiaközpont elsőként tanít meg adeptusainak. Ezek a varázslatok egyszerűek, vagy ha bonyolultabbak, akkor általánosan elterjedtek. Némelyek valaha valamelyik kódexhez tartoztak, ma már nincsen ilyen megkötésük – ez azt jelenti, hogy bármely mágus elsajátíthatja őket, még azok is, akiknek rendje komoly kódexmegkötésekkel bír.

### Emlékezet-erősítés

**Típus:** személyre ható  
**Nehézség:** 5  
**Esszenciaigény:** 10-50  
**Erő:** 40  
**Hatótávolság:** érintés  
**Komponens:** szó, mozdulat  
**Elmondási idő:** 20 szegmens  
**Hatóidő:** azonnali

**Leírás:** a varázslat hatóideje alatt a célszemélynek 25-50% esélye van arra, hogy a már teljesen elfeledettnek hitt dolgok az eszébe jussanak (a befektetett esszenciapont mértékének megfelelően), amennyiben tudja, hogy mit felejtett el, csak nem jut eszébe pontosan. A varázslat nem alkalmas elfeledett varázslatok „visszahozására”, sem arra, hogy általános emlékezethiányt pótoljon: „Mit felejtettem el, ami ennek a problémának a megoldásához hozzásegítene?” Konkrét kérdésre ad konkrét választ: „Hányadik ablak mögött alszik a kikapós grófné? Hogyan mondják azt, hogy az 'anyád kutyákkal hált', drénül?”

### Sebgyógyítás

**Típus:** személyre ható  
**Nehézség:** 6  
**Esszenciaigény:** 10/kocka (d6) – max. 50 Ep  
**Erő:** 9  
**Hatótávolság:** érintés  
**Komponens:** szó, mozdulat  
**Elmondási idő:** 4 szegmens  
**Hatóidő:** maradandó

**Leírás:** kezét egy élőlényre helyezve a mágiatudó képes beforrasztani annak sebeit, és pótolni fizikum-pont hiányát. A gyógyítás kizárólag az anyagi testtel rendelkező lényekre hat, és nincs hatással az élőholt kreatúrákra. A varázslat nem gyógyít betegségeket, nyavalyákat és hasonlókat (például krónikus hátfájás stb.). A mágiatudó maga dönti el, mekkora dózis esszenciát alakít gyógyító energiává. (Ez azt jelenti, hogy annyiszor 10 esszenciapontot kell elkölteni, ahányszor dobni akar a hatoldalú kockával. A dobások összege fogja meghatározni a gyógyítás mértékét – feltéve, hogy a sebesült esszenciapajzsa nem blokkolja a gyógyító energiákat.) A gyógyítás azonnali, azonban a fájdalom csupán csökkenti, nem mulasztja el teljesen (a sebek összeháruznak, ám sajogni fog a helyük, s beletelik pár napba, amíg teljesen elmúlik a fájdalom).

### Sebokozás

**Típus:** személyre ható  
**Nehézség:** 3  
**Esszenciaigény:** 6 /kocka (d6) – max. 60 Ep  
**Erő:** 9  
**Hatótávolság:** érintés  
**Komponens:** szó, mozdulat  
**Elmondási idő:** 3 szegmens  
**Hatóidő:** maradandó

**Leírás:** kezét egy élőlényre helyezve a mágiatudó képes sebeket nyitni a célszemély testén. A sebokozás kizárólag az anyagi testtel rendelkező lényekre hat, és nincs hatással az élőholt kreatúrákra. A varázslattal nem lehet betegségeket, nyavalyákat és hasonlókat okozni. A mágiatudó maga dönti el, mekkora dózis esszenciát alakít sebző energiává. (Ez azt jelenti, hogy annyiszor 6 esszenciapontot kell elkölteni, ahányszor dobni akar a hatoldalú kockával. A dobások összege fogja meghatározni a sebzés mértékét – feltéve, hogy a sebesült esszenciapajzsa nem blokkolja a sebző energiákat.) A sebzés azonnali, és olyan mértékű fáj-

dalommal jár, mintha a célszemély fegyver által szenvedte volna el. Az így okozott sebek normál módon gyógyíthatóak, e nélkül a természetes gyógyulási folyamatok hatásaként fognak elmúlni.

### Varázstárgy kötése

**Típus:** speciális  
**Nehézség:** 1  
**Esszenciaigény:** 5  
**Erő:** 1000  
**Hatótávolság:** érintés  
**Komponens:** szó, mozdulat  
**Elmondási idő:** 1 perc  
**Hatóidő:** azonnali  
**Leírás:** a varázslat segítségével a varázsló kötést létesíthet a varázstárgy és annak tulajdonosa között. A kötni kívánt tárgyat a tulajdonosnak a kezébe kell fognia, a varázsló pedig egyszerre érinti a tárgyat és a célszemélyt a kötés megalkotásához. (A kötésről bővebben a Tárgyak Mágiája c. részben olvashatsz!)

### Mozdulatlanság

**Típus:** személyre ható  
**Nehézség:** 5  
**Esszenciaigény:** 15 / 60 szegmens  
**Erő:** 12 (erősített varázslat esetén 25)  
**Hatótávolság:** zóna  
**Komponens:** szó, mozdulat  
**Elmondási idő:** 5 szegmens  
**Hatóidő:** 60 szegmens / 15 Ep

**Leírás:** a varázsigék kimondását követően a célszemély mozdulatlaná dermed. Hogy mennyi időre, azt a befektetett esszencia mennyisége fogja meghatározni. Alapértelmezés szerint a varázslat 15 Ep-be kerül, ami lehetővé teszi, hogy a mágiatudó egy személyt 60 szegmensig mozdulatlanságra kényszerítsen. Amennyiben a mágiatudó 30 Ep-t használ fel, akkor a hatóidő már 120 szegmens lesz, 45 Ep esetén 180 szegmens, és így tovább. A megnövelt esszencia nem befolyásolja a célszemélyek számát, a varázslat mindig csupán egy személyre fog hatni. A mágia ezen formája kizárólag humánokra hat (pl. az összes játszható fajra), s hatástalan bármiféle élőholt teremtménnyel, állati esetleg növényi létformával szemben. A varázslat időtartama alatt a célszemély mindent lát, ami a látószögében történik (értelemszerűen fogalma sincs, mi történik a háta mögött), mindent hall, amit egyébként is hallana, nem okoz számára nehézséget a légzés (megfelelő közegben, mert egy levegőt belégző a víz alatt megfullad, ha a mozdulatlanság túl sokáig tart), s érzi az illatokat is. Képes gondolkodni, a varázslat csupán a testét kényszeríti mozdulatlanságba, elméjét nem.

### Mozdulatlanság állatra/személyre

**Típus:** állatra/személyre ható  
**Nehézség:** 6  
**Esszenciaigény:** 18/célpont  
**Erő:** 10 (20, erősített varázslat esetén)  
**Hatótávolság:** zóna/2  
**Komponens:** szó, mozdulat  
**Elmondási idő:** 8 szegmens  
**Hatóidő:** 60 szegmens (növelhető, lásd a szövegben)

**Leírás:** a varázsigék kimondását követően a célpontként meghatározott állat vagy személy mozdulatlaná dermed. Hogy mennyi időre, azt a befektetett esszencia mennyisége fogja meghatározni. Alapértelmezés szerint a varázslat 18 Ep-be kerül, ami lehetővé teszi, hogy a mágiatudó egy állatot vagy személyt 60 szegmensre mozdulatlanságra kényszerítsen. A mágiahasználónak lehetősége van arra, hogy további esszencia felhasználásával megnövelje a célpontok számát vagy a hatóidőt. A lehetőségek változatosak: minden további 12 Ep újabb 60 szegmessel növeli meg a hatóidőt (egy lényre vonatkozóan), és minden további 18 Ep újabb célszemélyre terjeszti ki a varázslat hatását (azaz 36 Ep-ért két személyt/állatot lehet 60 szegmensre mozdulatlaná tenni). A mágia ezen formája minden közönséges állati létformára (pl. majmok, kutyák, lovak, medvék, rókák, sasok, krokodilok, stb.) hat, valamint a humánokra, ugyanakkor hatástalan bármiféle élőholt teremtménnyel, szörnyeteggel vagy növényi létformával szem-

ben. A varázslat időtartama alatt a varázslat alanya mindent lát, ami a látószögében történik (értelemszerűen fogalma sincs, mi történik a háta mögött), mindent hall, amit egyébként is hallana, nem okoz számára nehézséget a légzés (megfelelő közegben, mert egy levegőt belégző a víz alatt megfullad, ha a mozdulatlanság túl sokáig tart), s érzi az illatokat is. Képes gondolkodni, a varázslat csupán a testét kényszeríti mozdulatlanságba, elméjét nem.

### Gyorsítás

*Típus:* személyre ható

*Nehézség:* 4

*Esszenciaigény:* 20 /60 szegmens

*Erő:* 12

*Hatótávolság:* érintés

*Komponens:* szó, mozdulat, anyagi (gyíkláb)

*Elmondási idő:* 2 szegmens

*Hatóidő:* 60 szegmens /20 Ép

*Leírás:* a varázslat felgyorsítja a célszemélyt annyiszor 60 szegmens időtartamra, ahányszor 20 esszenciapontot a mágiahasználó rááldozott erre a varázslatra (a gyorsítás csak fizikailag hat, szellemileg nem!). A karakter aktuális gyorsasága ezen időtartamra megfelelődik, sőt, bizonyos típusú cselekvések ideje is. Azaz, ha egy karakternek eddig 7 volt a gyorsasága (a felszerelés súlyát és az egyéb módosítókat már figyelembe véve), akkor a varázslat elmondása után a gyorsasága 4 lesz (ennél a varázslatnál felfelé kerekítünk). Amennyiben ezután harcba bocsátkozik, akkor a szokásos 1d6-os dobás eredményét is felezni kell az esetében! A cselekvés ideje is feleződik, amennyiben az a cselekvés valóban megrövidíthető azáltal, hogy a karakter pusztán gyorsabbá vált (pl. a tör használata gyorsabb lesz, míg a pallos forgatásáé, vagy egy varázslat elmondásáé nem). A hatás egyik pillanatról a másikra következik be, majd marad abba a hatás megszűnésekor. Két gyorsítás varázslat egymást követő elmondása a célszemélyre a sebesség további növekedését fogja maga után vonni. Az aktuális, már gyorsítással elért érték ismét megfelelődik, ugyanez vonatkozik a gyorsítható cselekvések idejére is, sőt, a kezdeményező dobás elmarad, helyette mindig 1 adódik az összesített gyorsasághoz! Duplázott gyorsaságvarázs esetén a célszemélynek minden sikertelen fizikai akciója (támadás, ugrás stb.) után Szívósság-próbát kell dobnia (hogy a szervezete bírja-e a rosszul kivitelezett mozdulat terhelését), melyet ha elront, akkor húzódást szenved (nagyobb célszám-rontás esetén izomszakadást), amelyek gátolják gyorsaságát (+1d6-2d10 gyorsaságpont), illetve sebződést okoznak. Álló vagy mozdulatlan karakter nem sérülhet meg ily módon. Ha a már működő két varázslat egy harmadik követ, az újabb hatásváltozást már nem okoz, viszont kitolhatja a hatóidőt, hiszen a harmadik varázslat hatóidejét a létrejött pillanattól kell számlálni. Az anyagi komponens a *célszemélynek* ketté kell harapnia, így az újra már nem használható fel.

### Lassítás

*Típus:* személyre ható

*Nehézség:* 4

*Esszenciaigény:* 20 /60 szegmens

*Erő:* 12

*Hatótávolság:* érintés

*Komponens:* szó, mozdulat, anyagi (meztelen csiga)

*Elmondási idő:* 4 szegmens

*Hatóidő:* 60 szegmens /20 Ép

*Leírás:* a varázslat lelassítja a célszemélyt annyiszor 60 szegmens időtartamra, ahányszor 20 esszenciapontot a mágiahasználó rááldozott erre a varázslatra (a lassítás csak fizikailag hat, szellemileg nem!). A karakter aktuális gyorsasága és az esetleges cselekvési idő (amennyiben a cselekvés végrehajtása gyorsaságtól függő) megduplázódik, illetve a szokásos 1d6-os kezdeményező dobás eredményét is duplázni kell! A varázslat lehetővé teszi, hogy a karakter ideiglenesen a faji korlátokat

is átlépje, azaz ilyenkor nem számítanak a gyorsaság minimum/maximum értékei. A hatás egyik pillanatról a másikra következik be, majd marad abba a hatás megszűnésekor. Két lassítás varázslat egymást követő elmondása a célszemélyre a sebesség további csökkenését fogja maga után vonni (az aktuális, már lassítással elért gyorsaság, cselekvési idő és kezdeményező dobás ismét duplázódik). Az ezt követő harmadik varázslat újabb hatásváltozást már nem okoz, viszont kitolhatja a hatóidőt. Az anyagi komponens a *varázslónak* kell lenyelnie, így az újra már nem használható fel.



### Varázslövedék

*Típus:* személyre ható

*Nehézség:* 2

*Esszenciaigény:* 5/varázslövedék

*Erő:* 10

*Hatótávolság:* zóna

*Komponens:* szó, mozdulat

*Elmondási idő:* 2 szegmens

*Hatóidő:* azonnali

*Leírás:* a varázslat alkalmazása során a mágiahasználó ujjából zöldessárga fényben izzó energialövedék lövell ki, mely automatikusan célba talál. A varázslövedék mindig a lehető legrövidebb úton halad a célszemély felé, ám képes kikerülni az elébe kerülő akadályokat, vagy követni a célszemélyt, ha az elmozdult – de megszűnik, ha a zónahatáron belül nem talált célba. Bizonyos varázslatok és varázstárgyak képesek blokkolni a varázslövedéket. Egy varázslövedék 5 esszenciapontba kerül, viszont 10 esszenciapontért 2 varázslövedék hozható létre, 15-ért három, és így tovább – mindez egyetlen varázslatként! Minden egyes célba ért varázslövedék 3 fizikumpont veszteséget okoz a célszemélynek. A lövedékek Gyorsasága 1.

### Esszencia mozgatása

*Típus:* önmagára ható

*Nehézség:* 3

*Esszenciaigény:* 5 (fejleszhető)

*Erő:* 10

*Hatótávolság:* önmaga

*Komponensek:* szó

*Elmondási idő:* 50 szegmens

*Hatóidő:* végleges

*Leírás:* az 5 esszenciapont befektetésével a varázstudó 20 saját esszenciapontot képes átmozdítani varázserejéből az esszenciapajzsába, vagy fordítva – a varázslat minden újabb 5 Ép-ért 20-20 pont átmozdítását teszi lehetővé. A változás mindig az aktuális értékeket érinti, és nem a Fő-értékeket. A hiány – bárhol keletkezik is – a természetes feltöltődési folyamatok, vagy feltöltő varázslatok által pótlódhat. Sem a varázserő, sem az esszenciapajzs maximuma nem léphető át a varázslattal.

### Esszencia érzékelése

*Típus:* speciális

*Nehézség:* 2

*Esszenciaigény:* 9

*Erő:* 5

*Hatótávolság:* 10 méter

*Komponensek:* szó

*Elmondási idő:* 15 szegmens

*Hatóidő:* 5 szegmens

*Leírás:* a kezdetleges varázslat segítségével a varázstudó egy röpké időre megpillanthatja a körülötte áramló esszenciát – mintha ritkás ködben állna, úgy fog majd tűnni az esszenciaáramlásban a való világ. A varázslat megmutatja a személyes esszenciát is, az aktívát világító piros, a passzívát világító kék színben – így a hatótávolságon belül tartózkodó átlagos emberek lilás színben fognak tündökölni, ha egyforma mértékben rendelkeznek aktív, illetve passzív esszenciával. A gyakorlottabb varázstudók a tündöklés erejéből és színárnyalatából képesek kikövetkeztetni a személyes esszencia mértékét és arányát. A varázslatba igazott esszencia a varázslat számára érzékelhetetlen.

## Mágia érzékelése

Típus: speciális

Nehézség: 1

Esszenciaigény: 5

Erő: 10

Hatótávolság: zóna

Komponens: szó, mozdulat

Elmondási idő: 1 szegmens

Hatóidő: 5 szegmens

**Leírás:** ez a varázslat lehetővé teszi a mágiahasználó számára, hogy a zónán belül meghatározza, hogy egy adott hely (tárgy, személy, stb.) sugároz-e mágiát. A célpontot látni kell, és rá kell mutatni.

## Mágiadetekció

Típus: speciális

Nehézség: 3

Esszenciaigény: 10

Erő: 10

Hatótávolság: zóna

Komponens: szó, mozdulat

Elmondási idő: 5 szegmens

Hatóidő: azonnali

**Leírás:** lehetővé teszi a mágiahasználó számára, hogy a zónán belül meghatározza, egy adott hely (tárgy, személy stb.) milyen minőségű mágiát sugároz – azaz a varázsló tudomására jut a meghatározni kívánt mágiába fektetett esszencia pontos értéke, a varázslat ereje és hatóideje – ezek fontos információk egy esetleges ellenvarázs számára. A célpontot látni kell, és rámutatni. Ha a megvizsgált célpont több varázslat által is érintett, a Mágiadetekció csupán a legkisebb Erejű varázslatot leplezi le, és árulja el pontos értékeit. Varázstárgyak esetében a Mágiadetekció *nem* ad helyes információt.

## Fejlesztett mágiadetekció

Típus: speciális

Nehézség: 5

Esszenciaigény: 20

Erő: 30

Hatótávolság: zóna

Komponens: szó, mozdulat

Elmondási idő: 15 szegmens

Hatóidő: azonnali

**Leírás:** lehetővé teszi a mágiahasználó számára, hogy a zónán belül meghatározza, hogy egy adott hely (tárgy, személy, stb.) milyen minőségű mágiát sugároz – azaz varázsló tudomására jut a megvizsgált célpont összes tartalmazott mágiájának esszenciapontja, Ereje és hatóideje. A célpontot látni kell, és rámutatni. A Fejlesztett Mágiadetekció varázstárgyak esetében is helyes információt ad.

## Mágikus ellenvarázs

Típus: speciális

Nehézség: 5

Esszenciaigény: speciális

Erő: 50

Hatótávolság: zóna

Komponens: szó, mozdulat

Elmondási idő: speciális

Hatóidő: azonnali

**Leírás:** a varázslat mágikus hatások utólagos megszüntetésére szolgál. Használható személyekre, tárgyakra, területre vagy helyre ható varázslatok megszüntetésére. Esszenciaigénye mindig a megszüntetni kívánt varázslattól függ: a sikeres Mágikus Ellenvarázshoz ugyanannyi esszencia szükséges, amennyit arra használtak, amelyet megszüntetni kívánt. Azaz, egy 50 Ep-ből létrehozott Iszonyataura negálásához legalább 50 Ep-s Mágikus Ellenvarázs kell. A Mágikus Ellenvarázs elmondási ideje annyi szegmens, amennyi a negálni kívánt varázslat Ereje. A varázslat segítségével lehetőség nyílik mágikus tárgyak hatásainak időleges megszüntetésére is a fentiek figyelembe vételével. Ilyenkor a varázstárgy negált hatása (pl. egy PÁNCÉLGYŰRŰ oltalma) az ellenvarázs sikerétől (azaz a varázslat létrehozását célzó dobás mennyivel haladta meg a Smaragd Tábla célszámát – nagy különbség nagy siker, kis különbség kis siker) függően 1-24 órára megszűnik, majd ismét visszatér.

## Mágiatörés

Típus: speciális

Nehézség: 7

Esszenciaigény: 90

Erő: 90

Hatótávolság: 1 méter

Komponens: szó, mozdulat, anyagi

Elmondási idő: 100 szegmens

Hatóidő: azonnali

**Leírás:** ez a varázslat más mágikus hatások utólagos megszüntetésére szolgál, akkor, ha a megszüntetni kívánt varázslatról nincs információ, vagy van, de az gyaníthatóan téves. Egyaránt használható személyekre, tárgyakra, területre vagy éppen helyre ható varázslatok megszüntetésére. Egyetlen korlátja van a Mágiatörésnek: nem fejleszthető, márpedig ha a megszüntetni kívánt varázslat Ereje nagyobb, mint 90, akkor a Mágiatörés varázslat hatástalan lesz vele szemben. A varázslat segítségével nincs lehetőség mágikus tárgyak hatásainak végleges, vagy időleges megszüntetésére. Az anyagi komponens egy acélgolyó, amely a varázslat során megsemmisül.

## Mágialeplezés

Típus: speciális

Nehézség: 4

Esszenciaigény: 15

Erő: 12

Hatótávolság: zóna

Komponens: szó, mozdulat

Elmondási idő: 30 szegmens

Hatóidő: speciális

**Leírás:** lehetővé teszi a mágiahasználó számára, hogy zónán belül elleplezen egy mágikus hatást. A leplezés addig tart, amíg az elleplezni kívánt mágikus hatás fennáll, függetlenül attól, hogy a varázsló időközben elhagyta-e a környéket (kikerült-e a zónából a leplezni kívánt mágiára). A Mágialeplezéssel védett varázslatok 50% eséllyel elrejtőznek a Mágia Érzékelése elől, illetve 75% eséllyel téves adatokat közölnek a Mágiadetekció varázslatra. A Fejlesztett Mágiadetekció mind a Mágialeplezés, mind a leplezni kívánt mágiára pontos adatait kimutatja.

## Rosszakarat/Jóakarát

Típus: személyre ható

Nehézség: 3

Esszenciaigény: 5/módosító

Erő: 20

Hatótávolság: zóna

Komponens: szó, mozdulat

Elmondási idő: 4 szegmens

Hatóidő: 10 perc

**Leírás:** a varázslat elmormolásával a mágiahasználó minden ellen-szenvét kivetítheti egy tetszőlegesen kiválasztott személyre, akinek ezáltal annyi negatív módosító járul minden dobás célszámához, ahányszor 5 Ep-t a varázslat létrehozásakor felhasználtak. A hatás 10 percig tart. A varázslat másik változata, a Jóakarát pozitív módosítókat ad a célszemély dobásaihoz (a fenti minta alapján). A varázslat csak az őszinte érzelmek kivetítését teszi lehetővé.

## Kis legendatan

Típus: tárgyra ható

Nehézség: 5

Esszenciaigény: 15 /1 perc

Erő: 20

Hatótávolság: 5 méter

Komponens: szó, mozdulat

Elmondási idő: 1 perc

Hatóidő: 1 perc /15 Ep

**Leírás:** segítségével az alábbi típusú információk kaphatók meg a varázslatnak alávetett tárgyról; ki készítette, kik voltak eddig a gazdái, mikor készítették stb. A varázslat csak a hétköznapi tárgyakról ad felvilágosítást, mágikus tárgyak esetében semmiféle információval nem szolgál. A varázslat annyi percig tart, ahányszor 15 Ep-t elhasználnak a létrehozásakor. Percenként legfeljebb két információ nyerhető, s az információk hossza nem lesz hosszabb 10 szónál.

## Érzékenység mágiára

*Típus:* személyre ható

*Nehézség:* 5

*Esszenciaigény:* varázslattól függő

*Erő:* 1

*Hatótávolság:* érintés

*Komponens:* szó, mozdulat

*Elmondási idő:* 1 perc

*Hatóidő:* 3 óra, vagy a varázshatás bekövetkezte

*Leírás:* ennek az igen erős és hatékony varázslatnak a segítségével a mágiahasználó érzékennyé tehet bizonyos személyt egy adott varázslatra. A varázslat alkalmazásakor a mágiahasználó meghatározza, hogy mely varázslatra akarja az adott személyt érzékennyé tenni. Az Érzékenység Mágiára esszencia-szükségletét a kiválasztott varázslat alap-esszenciaigénye határozza meg (egyenértékű azzal)! Az elvarázsolt személy ezt követően 3 órán keresztül lesz érzékeny az adott varázslatra. Az érzékenység azt jelenti, hogy az adott varázslat első alkalmazásával szemben nem dobhat esszenciapajzs-próbát, tehát gyakorlatilag védtelen. Egyszerre csak egy Érzékenység Mágiára varázslat lehet egy személyen. Amennyiben a varázslat, amelyre érzékennyé tették a célpontot, hatni kezd, az Érzékenység Mágiára varázslat automatikusan szertefoszlik.

## Immunitás varázslatra

*Típus:* személyre ható

*Nehézség:* 5

*Esszenciaigény:* varázslattól függő

*Erő:* 1

*Hatótávolság:* érintés

*Komponens:* szó, mozdulat, anyagi

*Elmondási idő:* 1 perc

*Hatóidő:* 1 óra

*Leírás:* a varázslat segítségével a mágiahasználó vagy bármely, általa megérintett személy immúnis lesz egy előre meghatározott varázslat hatásaira, amelynek hatását a mágiahasználó már közvetlenül megtapasztalta vagy ő maga képes annak a varázslatnak a létrehozására. Például, ha a mágiahasználó egyszer már rálőtt egy tűzgolyót (vagy ő maga képes tűzgolyót varázsolni), akkor az Immunitás Varázslatra oltalmazni fogja a varázslat alanyát a tűzgolyó hatásaitól. A varázslat mágiája nemcsak a tűzgolyó varázslattal szemben nyújt oltalmat, hanem a varázstárgyak vagy az élőlények veleszületett varázslatszerű képességeivel szemben is (amennyiben az Tűzgolyóként van definiálva). Az immunitás csak a varázslat időtartamára szól. Egyszerre csak egy Immunitás Varázslatra lehet egy személyen, egy újabb mindaddig hatástalan lesz, amíg az első időtartama le nem jár. A védelem kiterjed a varázslat alanya által viselt tárgyakra is. Csak az előre meghatározott varázslattal szemben nyújt védelmet az Immunitás Varázslatra, nem reagál azokra a varázslatokra, amelyek hasonló hatást fejtenek ki; azaz a Tűzgolyó ellen létrehozott védelem hatástalan lesz egy Tűzcsapással szemben. Az Immunitás Varázslatra esszencia-szükségletét a kiválasztott varázslat alap-esszenciaigénye határozza meg (pontosan annyi)! A varázslat anyagi komponense egy darabka abból az anyagi komponensből (*havan*), amely ahhoz a varázslathoz szükséges, amellyel szemben immunitást kíván a mágiahasználó nyerni. Az immunizáló varázslat csak a hatóidő lejártakor foszlik szét.

## Oltalmazó kör

*Típus:* önmagára ható

*Nehézség:* 8

*Esszenciaigény:* 1 /1 szegmens

*Erő:* 60

*Hatótávolság:* mágiahasználó

*Komponens:* szó, mozdulat, anyagi

*Elmondási idő:* 5 szegmens

*Hatóidő:* 1 szegmens / 1 Ep

*Leírás:* a varázslat egy igen erőteljes védekező mágia, amely a létrehozóját védi. Amikor elmondják, a mágiahasználó körül egy annyi méter sugarú oltalmazó kör képződik, mint ahányadik szintű Mágiahasználó jártassággal rendelkezik. Az oltalom félgömb alakú, magassága feleannyi méter, mint amennyi a sugara, és nem a varázslóhoz, hanem a helyhez kötődik, ahol a varázsló állt, amikor létrehozta. A körben csak a mágiahasználó tartózkodhat; ha a varázslat elmondásakor állt valaki a közelében, az automatikusan kívül kerül a körön (egy „biztonságos” helyre), mintha valami kiteszítaná onnan (ha nem juthat biztonságos helyre – pl. szakadék szélén áll –, akkor belül marad a körön). Amennyiben a mágiahasználónak famulusa van, az minden különösebb nehézség nélkül a gazdájával marad. Közöséges tárgyakra (fa, kőszikla stb.) a taszítóerő nem hat. A kör lehetetlenné teszi élőholtak belépését a védett területre. Megakadályozza a 30-as Erőnél gyengébb varázslatok hatásainak bejutását, eltéríti a nem mágikus lövedékeket (például nyílvevők, parittyakövek stb.). A félgömb védelmet nyújt a természeti behatásokkal szemben, belsejében állandó (20 Celsius körüli) a hőmérséklet, nem ázik be stb. Ezenkívül minden ellenséges érzelmű lénynek, aki megpróbál eljutni a mágiahasználóhoz, méterenként Lelkierő-próbát kell tennie, különben visszafordul. A mágiahasználó kizárólag olyan hatású varázslatokat alkalmazhat, melyek hatása az oltalmazó körön belül marad, különben megszakítja a kört alkotó esszenciaszálakat. Ha a mágiahasználó elhagyja a kör területét, megtörik a varázslat ereje. Ugyancsak ezt eredményezi, ha támadást indít a körön kívül álló lények ellen. Anyagi komponens egy legalább 100 arany értékű gyémánt, amely a varázslat során lassan elhamvad.



## Varázslat átruházás

*Típus:* személyre ható

*Nehézség:* 8

*Esszenciaigény:* speciális

*Erő:* 35

*Hatótávolság:* érintés

*Komponens:* szó, mozdulat

*Elmondási idő:* 3 perc

*Hatóidő:* 1 nap

*Leírás:* a varázslattal a mágiahasználó időlegesen varázslatokat adományozhat egy mágiát nem ismerő személy számára. A varázslat kizárólag humán teremtményeken (a játszható fajok bármelyikén) működik. A mágiahasználó nem szólhat bele, hogy a varázslat alanya mikor, milyen célra használja fel a kapott varázslatokat. Összesen 30 esszenciapontnyi varázslat sugározható így át – a varázslónak ugyanannyi esszenciapontot kell az átruházásba fektetnie, mint az átadott varázslat igénye. Az átadott varázslatot a célszemély a saját varázserejéből hozza létre: neki dupla annyi esszenciapontot kell befektetnie, mint amennyibe egyébként kerülne. Így egy 25 Ep igényű varázslatot a mágus 25 Ep-ért ruház át, a célszemély pedig 50 Ep-ért hozza létre – ha rendelkezik egyáltalán ennyivel. Az átvevő egyszerű koncentrálással képes működésbe hozni a kapott varázslato(ka)t, tehát ilyenkor elmarad mind a szó, mind a mozdulatkomponens. Ha az átadott varázslat anyagi komponens használatát igényli, azt a célszemélynek is használnia kell. Az átadott varázslatok változtatható karakterisztikája (hatótávolság, elmondási idő, stb.) az átadó mágus által kerül meghatározásra, az átadás pillanatában (hiszen ettől függ az átruházásra fordított esszencia mennyisége). Az átruházáskor a mágus dobja meg az átruházott varázslat sikeréhez szükséges dobást a Smaragd Táblán (az átruházás külön dobást igényel) – rontás esetén a varázslat sérülten adódik át, így a célszemély képtelen lesz létrehozni azt, ám erről a varázsló az átruházáskor még nem szerez tudomást, csak abban az esetben, ha a rontás oly mértékű, hogy az spontán mágikus visszahatást hoz létre. Siker esetén a varázslat sérülés nélkül átruházódott, sőt, a célszemélynek nem kell a majdani létrehozáskor dobást tennie a Smaragd Táblán, hiszen azt az átruházáskor megtette helyette a mágus.

### Varázsszáj

*Típus:* tárgyra ható  
*Nehézség:* 3  
*Esszenciaigény:* speciális  
*Erő:* 15  
*Hatótávolság:* érintés  
*Komponens:* szó, mozdulat  
*Elmondási idő:* 10 szegmens  
*Hatóidő:* speciális

*Leírás:* A mágiahasználó ezen varázslat segítségével üzenethordozóként használhat egy tetszőleges, nem mágikus tárgyat. Az üzenet megfogalmazása mindig feltételhez kötődik, s ha ez bekövetkezik, akkor az üzenet elmondásra kerül (például akkor szólal meg, ha egy törpe megérinti 5 méteres körzetben a varázslattal felruházott téglaközelében a falat, vagy akkor, ha valaki két méternél közelebb kerül hozzá). A Varázsszáj egy maximum 20 szavas üzenetet tud elmondani olyan nyelven, amit a mágiahasználó ismer, és a varázsszáj megalkotásakor használt. A varázsszáj nem képes varázsigék elismolására. A varázslat egy beszélő száját (a varázsszáját) jeleníti meg a felhasznált tárgy felszínén, ha a feltétel teljesül. Máskülönben a Varázsszáj láthatatlan. A varázslat esszencia-felhasználása függ az üzenet hosszától és az üzenet kiváltó feltétel bonyolultságától. Alapértelmezésben minden szó 1 Ep-t igényel, míg a feltételek bonyolultsága 10-50 Ep-t igényelhet. Túl bonyolult feltétel meghatározása 1-6 szinttel növeli a varázslat nehézségét. Meghatározható, hogy a Varázsszáj hányszor ismétlje el az üzenetet (minden egyes ismétlés további 5 Ep-t igényel). Amikor a Varázsszáj elmondta az üzenetet (és az esetleges ismétléseket), a varázslat szertefoszlik. A varázsszáj nem reagál láthatatlan teremtményekre.

### Fejlesztett varázsszáj

*Típus:* tárgyra ható  
*Nehézség:* 6  
*Esszenciaigény:* speciális  
*Erő:* 25  
*Hatótávolság:* érintés  
*Komponens:* szó, mozdulat  
*Elmondási idő:* 20 szegmens  
*Hatóidő:* speciális

*Leírás:* A fejlesztett varázsszáj esetén a mágiahasználó képes egy maximum 10 Ep szükségletű varázslatot is elmondani a Varázsszájjal. A mágia átruházása háromszor annyiba kerül, mint az átruházott mágia eredeti esszenciaigénye (egy rész az átruházásra, két rész a majdani létrehozáshoz). A varázslattal felruházás további kitételei hasonlóak a Varázslat Átruházása varázslatéhoz (előzetes sikerdobás stb.).

### Rémséges állkapcsok

*Típus:* speciális  
*Nehézség:* 4  
*Esszenciaigény:* 10 / állkapocs  
*Erő:* 20  
*Hatótávolság:* 10 méter  
*Komponens:* szó, mozdulat, anyagi  
*Elmondási idő:* 6 szegmens  
*Hatóidő:* 300 szegmens

*Leírás:* a varázslat annyi állkapcsot idéz meg, ahányszor 10 Ep-t a varázslatra fordít a mágiahasználó. Minden állkapocs a lebegőben lebeg. Támadó- és Védőszintjük megegyezik a létrehozó varázsló mágiahasználati szintje felével (lefelé kerekítve), Sebzésszorójuk 3, Fizikumuk 15, Páncélszintjük 2. Az állkapcsok kezdeményezési értéke azonos a létrehozójuk kezdeményezésével. A mágiahasználó egy időben több ellenféllel szemben is használhatja a varázslatot, de az ellenfeleknek egy 10 méter sugarú gömbön belül kell tartózkodniuk. Az állkapcsok ezt a területet nem hagyhatják el. A varázsló bármikor új ellenfeleket jelölhet ki állkapcsainak, de nem kell a harcukat irányítania. Anyagi komponens valamilyen erőteljes szörnyeteg állkapocscsontja.

### Kettős csapás

*Típus:* személyre ható  
*Nehézség:* 6  
*Esszenciaigény:* 35  
*Erő:* 30  
*Hatótávolság:* zóna/2  
*Komponens:* szó, mozdulat, anyagi  
*Elmondási idő:* 3 szegmens  
*Hatóidő:* 100 szegmens

*Leírás:* általa növelhető a célszemélyt érő veszteség. A (sikeres) varázslat vörösen izzó lángokkal veszik körül a célpontot. A lángok nem okoznak közvetlen veszteséget, ám mágikus hatásuk miatt a következő 100 szegmensben a célpontot ért minden sikeres támadás okozta fizikumpont-veszteség (függetlenül attól, ki okozta és mily módon) megduplázódik. A veszteség lehet közönséges fegyverrel ejtett, vagy akár mágikus is, ez az eredményen semmit sem változtat. A varázslat anyagi komponense sárkányvérrel elegyített elf vér.

### Varázshéj

*Típus:* személyre ható  
*Nehézség:* 4  
*Esszenciaigény:* 25  
*Erő:* 12  
*Hatótávolság:* a mágiahasználó  
*Komponens:* szó, mozdulat, anyagi  
*Elmondási idő:* 3 szegmens  
*Hatóidő:* 10 perc

*Leírás:* ez a mágikus páncél láthatatlanul öleli körbe a mágiahasználó testét (a felszerelését is beleértve). A varázshéj egyrészt kettővel növeli a mágiahasználó Páncélszintjét, valamint a 20 méternél nagyobb távolságról érkező nem-mágikus támadások (parittyakő, lándzsa, nyilvessző) egyszerűen célt tévesztenek. Ha a varázshéjat 5 szegmensben belül ötnél több támadás éri azonnal szertefoszlik. A varázslat anyagi komponense aranyfüsttel bevont krodiltojás-héj.



### Vérégetés

*Típus:* önmagára ható  
*Nehézség:* 8  
*Esszenciaigény:* 1  
*Erő:* 25  
*Hatótávolság:* mágiahasználó  
*Komponens:* szó  
*Elmondási idő:* 1 szegmens  
*Hatóidő:* lásd alább

*Leírás:* a varázslat lehetővé teszi a mágiahasználó számára, hogy esszenciája kifogyása után az életerejéből varázsoljon tovább. Ez egy rendkívül veszélyes, önkiszipolyozó technika, melynek alkalmazása kétségkívül meggondolandó. A varázsló az utolsó esszenciapontját használja fel a varázslat aktivizálásához (ha egynél több esszenciapontja van, a varázslat elmondásakor automatikusan elveszíti a maradékot, azaz varázsereje nullára csökken). Innentől kezdve a mágiahasználó az életerejét használja a varázslás során. Amikor a fizikumpontjainak száma eléri az eredeti érték felét, a mágiahasználónak szívósságpróbát kell tennie, melyet ha elront, azonnal elájul (és a varázslatnak vége szakad). Sikeres próba esetén folytathatja a véregetést, ám amennyiben fizikumpontjainak száma eléri az eredeti érték húsz százalékát, akkor Tudatpróbát kell tennie. Amennyiben ezt a dobását elrontja, akkor nem képes megállítani és visszafordítani a véregetést. Ilyenkor a folyamat irreverzibilissé válik, az esszencia (pontosabban az esszenciává alakított fizikumpontok) szivárogni kezd, 10 szegmensenként 1 pont sebességgel. A szivárgás addig tart, amíg a varázsló 0 fizikumpontra érve el nem ájul. Ha ekkor nem kap sürgős segítséget (életmentés, gyógyítás, stb.), akkor pár percen belül meghal. A varázsló kizárólag önmagára használhatja ezt a varázslatot!

### Büntető tekintet

Típus: személyre ható

Nehézség: 3

Esszenciaigény: 15/fénypászma (max. 4 fénypászma)

Erő: 25

Hatótávolság: 20 méter

Komponens: szó, mozdulat

Elmondási idő: 1 szegmens

Hatóidő: 1 óra

*Leírás:* a varázslat alkalmazása során a mágiahasználó szeméből aranyszínű fénypászma lövell ki, mely automatikusan célba talál, ha a célpont a mágiahasználó látóterében található. A fénypászma nyíl-egyenesen halad a célpont irányába, így ha akadály kerül az útjába, akkor azon fogja hatását kifejteni. A fénypászma erőteljes fájdalmat kelt a célpontban, s ezzel egyidejűleg 10 fizikumpont veszteséget okoz. A mágiahasználó a varázslat elmondásakor meghatározhatja, milyen mozdulat komponens váltja ki a varázslat aktivizálódását (patint az ujjával, erőteljesen ráncolja a homlokát, kétszer kacsint a szemével, stb. – a mozdulatok nem lehetnek bonyolultak). Amennyiben a varázslat aktivizálása nem történik meg a varázslat elmondását követő órában, a varázslatot felépítő esszencia elgyengül, és szertefoszlik.



### Aljak kardvarázsa

Típus: speciális

Nehézség: 6

Esszenciaigény: 1 / 5 szegmens

Erő: 30

Hatótávolság: 5 méter

Komponens: szó, mozdulat, anyagi

Elmondási idő: 3 szegmens

Hatóidő: 5 szegmens / 1 Ep

*Leírás:* a varázslat egy izzó fényű, kard alakú erőteret idéz fel, amely a mágiahasználó körül repked. A mágiahasználónak csupán az első 5 szegmensben kell koncentrálnia a kardra, utána az már önállóan harcol, mindig a hozzá legközelebb lévő ellenféllel. Az önállóság arra is kiterjed, hogy amennyiben a kard végez ellenfelével, nyomban újabbat keres. A kard egyszerre csak egy ellenféllel veheti fel a harcot! A kard Támadó- és Védőszintje, valamint Ereje (sebzésszorzó) megegyezik a varázsló mágiahasználat jártasság szintjével, gyorsasága a varázsló terheletlen alapgyorsaságának kétszeresével – viszont a kard Összesített Gyorsaságát csupán a fegyvergyorsaság és a kezdeményező dobás adja meg, cselekvési idő nincs. Amíg a fegyver harcol, a mágiahasználó bármit csinálhat. A kard sohasem távolodik el 5 méternél messzebbre a létrehozójától, de azzal együtt mozog. A kard Védőszintje a karaktert védi – vagyis az ellenfél, akivel a kard harcol, csak a varázslat által meghatározott Védőszinttel szemben támadhatja meg a karaktert, még akkor is, ha az háttal áll neki. Anyagi komponens egy apró gyémántkard, amelynek formája meghatározza a kard alakját.

## Öselemi Kódexek

A tűzmágia Skarlát Kódexe, a vízmágia Azúr Kódexe, a földmágia Gránit Kódexe és a légmágia Alabástrom Kódexe összefoglaló néven Öselemi Kódexek néven ismeretesek. Ezen kódexek varázslatainak sajátossága, hogy az akadémikus és a szakrális mágia-utat járó varázshasználók számára minden egyes varázslathoz *kötelezően* szükséges az anyagi komponens használata (ez nyilván nem vonatkozik a szabad és a vadmágiára). Az anyagi komponens szükséglete egyébként a legtöbb esetben nem okoz problémát: a tűzvarázslatokhoz egy aprócska lángnyelv szükséges (gyertyaláng, vagy *Lánghívás* varázslat), a vízvarázslatokhoz egy csepp tiszta víz (nem vegytiszta, csupán nincs más anyagokkal keverve), a földvarázslatokhoz egy csipet humusz, agyag, vagy

homok (varázslattól függ), valamint a légvarázslatokhoz egy sajátos légzéstechnikával mélyen a tüdőbe szívott levegő. Egyedül ez utóbbi anyagi komponens használata igényel külön időt, minden esetben 5 szegmenst, amely minden akadémikus és szakrális mágiahasználó esetében automatikusan hozzáadódik a légvarázslatoknál leírt varázslási időhöz (az anyagi komponens használatát nem igénylő mágia-utak esetében természetesen a lélegzetvétel ideje nem adódik hozzá a varázslás idejéhez). A standard anyagi komponensek sosem tűnnek el a varázslás során (a gyertyaláng nem alszik ki, a tüdőből a levegő nem tűnik el stb.), ám az extra anyagi komponensekkel akár ez is megtörténhet. Azon akadémikus és szakrális varázslók, akik életükben csakis egyetlen öselemi kódex varázslatait tanulják meg (illetve a kódexen kívüli varázslatokat, de más kódexekét semmiképpen), azoknak az anyagi komponens használatára nincs szükségük, minden egyes varázslatot *anélkül* képesek – változatlan körülmények között – létrehozni.

## Skarlát Kódex

### Lánghívás

Típus: személyre ható

Nehézség: 1

Esszenciaigény: 1

Erő: 1

Hatótávolság: mágiahasználó

Komponens: szó

Elmondási idő: 1 szegmens

Hatóidő: 50 szegmens

*Leírás:* ez a varázslat a tűzmágia kódex varázslataihoz szükséges anyagi komponens hozza létre. Az így kapott lángot 50 szegmensben át közönséges módon nem lehet eloltani (természetes szél nem fújja el, közönséges víz nem oltja el). Ehhez a varázslathoz automatikusan kapcsolódik a következő varázslat, melynek anyagi komponenseként szolgál, így annak nem kell új kezdeményező dobást tennie (s nem kell személyes gyorsaságot, stb. sem hozzászámolni). A két varázslat egy cselekedetnek számít.

### Tűzközpont

Típus: speciális

Nehézség: 7

Esszenciaigény: 10

Erő: 10

Hatótávolság: zóna

Komponens: szó

Elmondási idő: 1 szegmens

Hatóidő: legfeljebb 100 szegmens

*Leírás:* a varázslat epicentruma áthelyeződik egy, zónán belül lévő lángocskára (vagy bármilyen tüzre), és onnan úgy jön létre a varázslat, mintha a varázsló ott tartózkodna. Az új epicentrumtól kell számítani a következő tűzvarázslat hatótávolságát és minden más paraméterét. A Tűzközpont és az azt követő tűzvarázslat egy cselekedetnek számít. Egy Tűzközpont varázslat után csak egyetlen tűzvarázslatot lehet elmondani (de az nem lehet egy másik Tűzközpont).

### Tűztől védő varázs

Típus: személyre ható

Nehézség: 3

Esszenciaigény: 10 / 1 perc

Erő: 12

Hatótávolság: érintés

Komponens: szó, mozdulat, anyagi (lángnyelv)

Elmondási idő: 3 szegmens

Hatóidő: 1 perc / 10 Ep

*Leírás:* a varázslat megoltalmazza alanyát a közönséges és mágikus tüzek hatásától. Akit véd a varázslat, az bátran beszélhet a természetes lángok közé, sem neki, sem magánál tartott felszerelésének nem esik bántódása. Tűzvarázslatok ellen csupán Ereje függvényében védelmez: ha a támadóvarázs magasabb erejű, a többlet átcsúszik a védelmen – de nem hatnak egymásra ellenvarázslatként – és az átcsúzás mértékének megfelelően fejt ki hatását. A varázslat hatóideje a védelem fordított esszencia mennyiségétől függ.

### Sziporkázó lángok

*Típus:* önmagára ható

*Nehézség:* 1

*Esszenciaigény:* 2

*Erő:* 3

*Hatótávolság:* saját maga

*Komponensek:* szó, anyagi (lángnyelv)

*Elmondási idő:* 2 szegmens

*Hatóidő:* 100 szegmens

*Leírás:* A varázsszavak elmondásával kicsiny, színes láng gyúl a varázsló ujján, mely alkalmas világításra (bár nem ad több fényt, mint egy gyertya), vagy könnyen éghető dolgok meggyújtására. A lángok közvetlenül csupán 1 Fizikumpontot sebeznek (természetesen a varázsló immúnis önnön mágiájára), s utána rögtön bealszanak, de az általuk begyújtott dolgok már természetes tűzként viselkednek.

### Izzó tenyér

*Típus:* önmagára ható

*Nehézség:* 1

*Esszenciaigény:* 4 /100 szegmens

*Erő:* 5

*Hatótávolság:* önmaga

*Komponensek:* szó, anyagi (lángnyelv)

*Elmondási idő:* 3 szegmens

*Hatóidő:* 100 szegmens (fejleszthető)

*Leírás:* A varázslat segítségével a varázsló tenyere tűzforróvá válik, bár külsőleg ennek nyoma nincs. A felhevült tenyérrel aztán bármit tehet: vizet melegíthet, lyukat olvaszthat egy befagyott tó jégtükrére, vagy akár meg is gyújthat vele valamit (az anyag minőségétől függően erre 10-40% esélye van). Használhatja sebzésre is, ha huzamosabb ideig képes megragadni valakit: a forró tenyér 25 szegmensenként 1 Fizikumpontot sebez. Dupla esszencia dupla hatóidőt eredményez.

### Lángoló tenyér

*Típus:* személyre ható

*Nehézség:* 4

*Esszenciaigény:* 18

*Erő:* 20

*Hatótávolság:* érintés

*Komponensek:* szó, mozdulat, anyagi (lángnyelv)

*Elmondási idő:* 5 szegmens

*Hatóidő:* 100 szegmens

*Leírás:* A varázsló tenyere lángra lobban, amely az éghető anyagokat 75 % eséllyel meggyújtja. A folyamatos érintés 4d6 fizikumpontot sebez 25 szegmensenként.

### Fellobbanás

*Típus:* tárgyra ható

*Nehézség:* 2

*Esszenciaigény:* 5 (fejleszthető)

*Erő:* 15

*Hatótávolság:* zóna

*Komponensek:* mozdulat, anyagi (lángnyelv)

*Elmondási idő:* 2 szegmens

*Hatóidő:* 30 szegmens /mágiahasználat szint

*Leírás:* A varázslat 5 Ep-ért megduplázza egy fáklya lángját, 10-ért megtriplázza és így tovább. Használható nagyobb lángok fellobbantására is. Kiindulásképpen: egy fáklya lángja kb. egy arasznyi kiterjedésű (20 cm) minden irányban.

### Tűznyíl

*Típus:* személyre ható

*Nehézség:* 3

*Esszenciaigény:* 5 /1d6 sebzés

*Erő:* 5

*Hatótávolság:* zóna

*Komponensek:* mozdulat (rámutatás), anyagi (lángnyelv)

*Elmondási idő:* 3 szegmens

*Hatóidő:* azonnali

*Leírás:* Alapvető támadóvarázslat, melynek segítségével a varázsló apró lángcsövát lövell ellenfelére, mely találat esetén 1d6 Fizikum-

pont veszteséget okoz. A varázslattal mozdulatlan célpontot elhibázni szinte lehetetlen, hiszen csak rá kell mutatni, ám a célpont sikeres rátermettségpróbával elugorhat a tűznyíl elől. Ha a célpont 20 méteren belül áll, a próba célszáma 30-cal romlik, ha 10 méteren belül áll, 60-nal romlik esélye a sikerre. A varázslat változatlan nehézség mellett fejleszthető; minden újabb 5 esszenciapont 1d6-tal növeli a sebzést.



### Izzó tekintet

*Típus:* személyre ható

*Nehézség:* 2

*Esszenciaigény:* 12 /10 szegmens

*Erő:* 8

*Hatótávolság:* zóna

*Komponensek:* mozdulat, anyagi (lángnyelv)

*Elmondási idő:* 2 szegmens

*Hatóidő:* 10 szegmens / 12 Ep

*Leírás:* A varázsló a szeméből égető, láthatatlan sugarakat bocsát ki, amely szegmensenként 1 Fizikumpontot sebez, de csak akkor, ha a célpont mindkét szemmel látható. A célpont a mágikus ellenállásra csak a sugarakkal való első érintkezéskor jogosult, később akkor sem, ha a varázslat időtartama alatt a szemkontaktus egy időre megszűnik. A varázsló önmagát nem égetheti meg sugaraival.

### Hideg tűz

*Típus:* területre ható

*Nehézség:* 4

*Esszenciaigény:* 10/méter (a tűz átmérője)

*Erő:* 15

*Hatótávolság:* 10 méter

*Komponens:* szó, mozdulat, anyagi (szalamandrabőr)

*Elmondási idő:* 3 szegmens

*Hatóidő:* 1 perc/10 Ep

*Leírás:* ezzel a varázslattal a nem mágikus tüzek forrósága akár a környezeti hőmérsékletig lecsökkenthető. A tűz átmérője annyi méter lehet, amennyiszer 10 Ep-t a mágiahasználó a létrehozáskor felhasznál. A varázslat hatására a lángok a mágiahasználó akaratának megfelelően vagy egyik pillanatról a másikra hűlnek le, vagy pedig fokozatosan, de legfeljebb egy perc alatt. A varázslat időtartamának leteltével (vagy a varázslat megszüntetésekor) a tűz azonnal visszanyeri eredeti hőfokát. Anyagi komponens a szokásos lángnyelv helyett egy darabka szalamandrabőr, amely azok részére is kötelező, akik csak a skarlát mágiában járatosak.

### Suttogó lángok

*Típus:* speciális

*Nehézség:* 5

*Esszenciaigény:* 15

*Erő:* 5

*Hatótávolság:* 50 mérföld/mágiahasználati szint

*Komponensek:* anyagi (láng + a célpont személy hajszála)

*Elmondási idő:* 10 szegmens

*Hatóidő:* 2 perc /mágiahasználat szint

*Leírás:* A tűzmágia használóinak kommunikációs csatornája e varázslat. Alapfeltétele, hogy mind a mágus, mind a másik fél – akivel beszélni akar, és akinek egy hajszálát birtokolja a varázsló – legalább fáklya nagyságú tűzforrás közvetlen közelében legyenek. A lángok képet nem, csak hangot közölnek, amely a tűz körül állók számára tökéletesen hallható. Mivel a varázsló általában nem tudhatja, hogy a személy, akivel beszélni kíván, éppen tűz közelében van-e, ezért sokszor előfordul az eredmény nélküli varázslat (a befektetett esszencia elhasználódik).



### Lángkard

Típus: speciális

Nehézség: 5

Esszenciaigény: 10 /50 szegmens

Erő: 12

Hatótávolság: zóna

Komponensek: szó, mozdulat, anyagi (lángnyelv)

Elmondási idő: 10 szegmens

Hatóidő: 50 szegmens /10 Ep

**Leírás:** A varázslat hatására a varázshasználó kezében egy puszta eszenciából szőtt, mélybibor, mágikus lángnyelvek formálta kard materializálódik. A lángkard forgatásához bármely kardforgatás jártasság alkalmazható, ugyanis a varázslat figyelembe veszi a célpont ilyen irányú jártasságát, és egy annak megfelelő formájú kardot formáz.

A fegyver gyorsasága 5-ös, Ereje pedig 6-os, sikeres találat esetén 20% esély van az ellenfél ruhájának begyújtására is. Másnak nem adható át, ha a célszemély elengedi a markolatot, a kard elenyészik.

### Lángpenge

Típus: tárgyra ható

Nehézség: 5

Esszenciaigény: 10 /50 szegmens

Erő: 20

Hatótávolság: érintés

Komponensek: szó, mozdulat, anyagi (lángnyelv)

Elmondási idő: 10 szegmens

Hatóidő: 50 szegmens /10 Ep

**Leírás:** A varázslattal lángokat lehet egy fegyverre idézi (használóját nem sebzí a tűz), amelyek beburkolják a fegyver fém részeit. A fegyver ereje 2-vel nő, sikeres találat esetén 20% esély van az ellenfél ruhájának begyújtására is.

### Tűzaura

Típus: személyre ható

Nehézség: 3

Esszenciaigény: 12 /50 szegmens

Erő: 25

Hatótávolság: érintés

Komponensek: szó, mozdulat, anyagi (lángnyelv)

Elmondási idő: 7

Hatóidő: 50 szegmens /12 Ep

**Leírás:** a varázslat egy egész testet fedő tűzaurát hoz létre, mely mindenkin sebez, aki hozzáér; 1d6 Fizikumpontot. Éghető tárgyakat 40% eséllyel begyújtja, a természetes lángok hőjét elnyeli – ezzel védelmezi hordozóját. A vízalapú varázslatokkal szemben a varázslat erejének megfelelő gátat alkot – magasabb erejű vízvarázslatok többlet ereje átszúszik ezen a védelmen, az átszúzott résznek megfelelő hatást kifejtve.

### Lángpajzs

Típus: személyre ható

Nehézség: 3

Esszenciaigény: 10

Erő: 10

Hatótávolság: zóna

Komponensek: szó, anyagi (lángnyelv)

Elmondási idő: 1 szegmens

Hatóidő: 20 szegmens

**Leírás:** A célpont baljában lángoló felszínű, 1 méter átmérőjű, kerek pajzs materializálódik. A lángpajzs minden cél-nak megfelel, amelyre természetes anyagú társai is alkalmasak. A pajzssal való támadás esetén a Gyorsasága 10-es, ereje 4-es. Hordozója nem érzékeli hőjét.

### Tűzfal

Típus: területre ható

Nehézség: 6

Esszenciaigény: 20

Erő: 60

Hatótávolság: zóna

Komponensek: szó, mozdulat, anyagi (lángnyelv)

Elmondási idő: 20 szegmens

Hatóidő: 100 szegmens

**Leírás:** A varázslat megidéz egy jó három méter magas, vörösen izzó lángfalat. A fal maximális szélessége a varázsló mágiahasználat jártasság szintjének felel meg, méterben. Amennyiben a hely adottságai (keskeny folyosó) korlátozza a méreteket, úgy a korlátozó tényező lesz a mérvadó. A tűzfal 5d10 fizikumpontnyi sebzést okoz mindazoknak, akik megpróbálnak átjutni rajta, és ruházatuk 50-90% eséllyel (anyagtól függő) lobban lángra.

### Tűzketrec

Típus: személyre ható

Nehézség: 7

Esszenciaigény: 35

Erő: 60

Hatótávolság: zóna

Komponensek: szó, mozdulat, anyagi (lángnyelv)

Elmondási idő: 17

Hatóidő: 10 perc/mágiahasználat szint

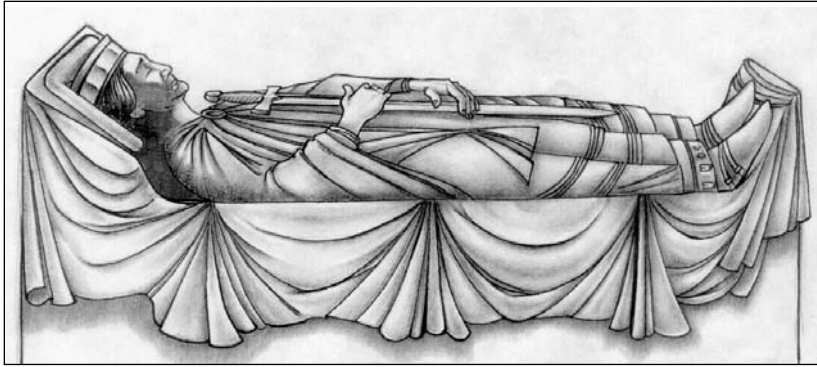
**Leírás:** A célszemély körüli 1 méter átmérőjű körben lángoló rácsozatú ketrec jön létre, amely 2 méter magasan zárul. A rácsozat elég sűrű ahhoz, hogy akár egy tündérkét is bent tartson. A kibocsátott hő elég kellemetlen, de csak akkor sebez, ha a bezárt személy megérinti a rácsokat: ilyenkor szegmensenként 1 Fizikumpontot sebez. Fizikai erővel a rácsozt szétörni lehetetlen.



### Tűzgolyó

Típus: területre ható  
Nehézség: 5  
Esszenciaigény: 30 (5 esszenciapontként növelhető)  
Erő: 80  
Hatótávolság: zóna  
Komponens: mozdulat, anyagi (tűzgóte pikkelye)  
Elmondási idő: 4 szegmens  
Hatóidő: azonnali

**Leírás:** a varázslat apró, lángoló gömböt materializál, mely a mágiahasználó akaratának megfelelően csapódik célba (a varázslónak rá kell mutatni a célpontra), s ott felrobbanva egy körülbelül 10 méter sugarú tűzgömbbé válik. A robbanás hangja fülsiketítő, és a robbanás ereje képes megrepeszteni a vékonyabb falakat, vagy földre dönteni a robbanás közelében tartózkodókat (akár magát a varázslót is). Akik a robbanás középpontjától számított tíz méter sugarú gömbön belül tartózkodnak, azok annyi fizikumpontot veszítenek, amennyi esszenciát a mágiahasználó a tűzgolyóra fordított (alaphelyzetben 30, ám ha a varázsló 50 esszenciáért hozta létre a tűzgolyót, akkor a veszteség is 50 fizikumpont lesz). A robbanás epicentrumától számított 20 méteren belül (de 10 méteren túl) a légnyomás 2d10 fizikumpont-veszteséget okoz. A tűzgolyó lángra lobbant minden könnyen éghető anyagot (papír, szövet, fa, stb.), az alacsony olvadáspontú fémeket megolvasztja, a közönséges folyadékokat (pl. víz, bor, stb.) többnyire elpárologtatja (ez a másodlagos hatás erősen függ a tárolóeszköztől). Amennyiben a tűzgolyót zárt térben robbantják fel, akkor a légnyomás valószínűleg szét fogja feszíteni a falakat, s a kevésbé erős épületek össze is omolhatnak. A varázslathoz egy tűzgóte pikkelyét kell kettéropantani (ezáltal megsemmisül), amelyből a skarlát varázslatokhoz szükséges apró lángnyelv automatikusan kicsap.



### Tűzbillog

Típus: speciális  
Nehézség: 6  
Esszenciaigény: 32 /érintés  
Erő: 25  
Hatótávolság: speciális  
Komponensek: anyagi (lángnyelv), mozdulat (érintés)  
Elmondási idő: 15 szegmens  
Hatóidő: 10 nap

**Leírás:** A mágus érintésre lángoszloppá váló, láthatatlan tűzbillogokat helyezhet el bármely szilárd felületen – akár egy darab kavicsra is – a hüvelykujja enyhe nyomásával. A billogok érintésre két méter hosszú lángoszlopot lövellnek ki magukból, mindig az elhelyezés felületétől merőlegesen elfelé. A lángoszlopok sebzése 2d6 fizikumpont. A varázslat hátulütője, hogy akár egy rámászó bogár is aktiválhatja a billogokat (kb. 20 gramm súly). 10 nap múltán az aktiválatlan billogok varázslata is megszűnik.

### Tűzsereg

Típus: speciális  
Nehézség: 4  
Esszenciaigény: 18  
Erő: 20  
Hatótávolság: zóna  
Komponensek: szó, mozdulat, anyagi (lángnyelv)  
Elmondási idő: 8 szegmens  
Hatóidő: 5 perc

**Leírás:** a varázsló lángtestű tűzmanók tucatjait (6 db/mágiahasználati szint) idézi meg, zónáján belül bárhová. A tűzmanók arasznyi lángnyelvek, amelyek 10-es gyorsasággal és 5 fizikumponttal rendelke-

nek. Parancsot nem teljesítenek, csupán kiszámíthatatlan módon rohangálnak. Érintésük 1d6 fizikumpont veszteséget okoz, a gyűlékony tárgyakat 50% eséllyel meggyújtják – ha huzamosabb ideig állnak egy helyben (25 szegmens), akkor az esély 90%-ra nő. Magát a megidéző mágust elkerülik, egyébként bármire felmászhatnak, akár a mennyezetre is. Csupán a fizikai behatásokra, a vízvarázslatokra és a természetes vízre érzékenyek. Kellemetlen mellékhatásként sűrű fekete füstöt ergetnek, amely hamar betölti a zárt helyiségeket – ez a füst már nem kíméli a varázslót sem. A hatóidő lejártakor nyomtalanul elenyésznek – ám nem enyészik el a tűz, amelyet ténykedésükkel okoztak.

### Tűzgyűrű

Típus: személyre ható  
Nehézség: 5 (másra 7)  
Esszenciaigény: 22 (másra 44)  
Erő: 20 (másra 50)  
Hatótávolság: zóna  
Komponensek: szó, mozdulat, anyagi (lángnyelv)  
Elmondási idő: 12 szegmens  
Hatóidő: 25 szegmens/mágiahasználat szint

**Leírás:** A varázslattal a mágus maga (vagy más személy) köré idéz egy lángoló gyűrűt, mely teljesen körbeveszi. A lángok magassága kb. 2 méter, és 50 cm távolságban veszik körbe a célszemélyt. 25 szegmensenként egyszer a tűzgyűrű kitágul, megháromszorozódik, mintegy 1,5 m sugarú kört alkot, majd egy szegmensben belül visszatér eredeti méretére. A tágulás nem szabályozható, automatikusan bekövetkezik. A gyűrű követi a célszemély mozgását, azaz „vele halad”. A lángfal sebzése egyszeri érintésre 2d6 fizikumpont, tartós érintéskor minden 5. szegmensben újabb 2d6 – de csak a külső oldala sebez, a belső oldala kellemesen langyos hőmérsékletű. A tűzfal nem gátja a fizikai behatolásnak, legyen szó fegyverről, vagy személyről – csupán kifejti velük szemben sebzését.

### Fémizzítás

Típus: személyre ható  
Nehézség: 5  
Esszenciaigény: 65  
Erő: 50  
Hatótávolság: 20 méter  
Komponensek: szó, anyagi (lángnyelv)  
Elmondási idő: 20 szegmens  
Hatóidő: 50 szegmens + 10 szegmens/mágiahasználat

**Leírás:** A varázslattal bármely fém – legyen az ötvözet, vagy nemesfém – lehet vörös izzásig hevíteni. A fém tárgyának nem muszáj egyetlen darabból állnia (lehet pl. sodronyong is), ám nem lehet nehezebb 50 kilogrammnál. A fém tárgy 50 szegmens alatt éri el a vörös izzás állapotát, majd ezt a hő-intenzitást annyiszor 10 szegmensig tartja, ahányadik szintű a varázsló mágiahasználat jártassága. A hatóidő lejárt után a fém azonnal környezeti hőmérsékletre hűl. A sebzés a melegezés szakaszának első 25 szegmensében 0, a második 25 szegmensben 5d6, ezt követően minden 10 szegmensben 5d10.

### Tűzirányítás

Típus: speciális  
Nehézség: 5  
Esszenciaigény: 2/méter (fáklya)  
Erő: 15  
Hatótávolság: zóna  
Komponensek: szó, mozdulat, anyagi (lángnyelv)  
Elmondási idő: 8 szegmens  
Hatóidő: 10 perc / mágiahasználat szint

**Leírás:** már létező tüzet irányít át máshová, úgy, hogy az éghető anyag, amely eddig normális módon táplálta a tüzet, a helyén marad, és csupán a lángok tevődnek át más helyre. Az ily módon áthelyezett tűz továbbra is az eredendő éghető anyagából táplálkozik, amíg el nem fogyaszta azt, vagy a varázslat lejártával vissza nem kerül rá. A lángokat eloltani csak úgy lehet, ha az őt tápláló éghető anyagot locsolják le vízzel, vagy hatnak rá megfelelő víz, illetve légmágiával. A lángok a zónán belül bárhová elmozdíthatóak, 1 méter elmozdulás 2 esszenciapontba kerül. A varázslat a fáklánál nagyobb tüzek elmozdítására csak akkor alkalmas, ha növelik az esszenciaigényt: egy két-fáklányi lángot 4 Ep-ből lehet méterenként elmozdítani stb.

### Lángcsápok

**Típus:** önmagára ható

**Nehézség:** 5

**Esszenciaigény:** 15/csáp

**Erő:** 18

**Hatótávolság:** 3 méter

**Komponensek:** szó, mozdulat, anyagi (lángnyelv)

**Elmondási idő:** 15 szegmens

**Hatóidő:** 20 szegmens/mágiahasználat szint

**Leírás:** A mágus haja „eleven” tűzcsápokká alakul át, melyek hossza a varázsló akaratának megfelelően változik, és akár a 3 métert is elérheti. A tűzcsápok száma maximum 5 lehet. A varázsló ezeket a lángcsápokat használja harcra ellenfelei ellen. A csápok támadószintje a mágus mágiahasználat szintje; míg a védőszintjük ennek a fele (lefelé kerekítve) – ugyanis védekezni meglehetősen körülményes velük. Minden csáp külön fegyver, külön támadással, egy-egy csáp gyorsasága 5, sebzésszorója 4, és a harc közben folyamatosan koncentrálni kell rájuk, azaz mellette varázsolni nincs mód. A csápok, ha el is találják a varázslót, nem sebzik őt.

### Östest (Tűz)

**Típus:** önmagára ható

**Nehézség:** 10

**Esszenciaigény:** 80

**Erő:** 100

**Hatótávolság:** önmaga

**Komponensek:** szó, mozdulat, anyagi (lángnyelv)

**Elmondási idő:** 5 perc

**Hatóidő:** 100 szegmens/mágiahasználat szint

**Leírás:** a varázshasználó teste maga lesz az Élő Tűz – hasonlónak válik egy tüzelemálhoz. A varázsló külső kinézete teljesen kivethetlenné válik, körvonalai is elmosódtak, csak távolról emlékeztet humanoidra a mindenhol lobogó tűz miatt. A felszerelési tárgyak és a ruha is beleolvad az östestbe. A varázslat időtartama alatt a tűzmágus csak mágikus fegyverekkel, természetes vízzel, vagy mágiával sebezhető. Az Azúr Kódex varázslatai duplán sebzik, ugyanakkor a Skarlát Kódex varázslataira immúnissá válik, bármilyen szándékkal mondanák is ki rá. Östeste képes átégetni magát a legvastagabb ajtón (200 szegmens), érintése megolvasztja a fémeket (200 szegmens), sőt, 500 szegmensben túl a kőveket is. Érintése minden 10 szegmensben 5d10 fizikumpont veszteséget okoz. A varázsló mindemellett az östestben eredeti sebességével bír. Az östest kiveti magából a mérgeket, és a természetes kórokozókat. A visszaalakulást követő két napon a mágus vízigénye megtízszereződik, amelyet ha nem bír pótolni, szomjan hal.

### Tűzgát

**Típus:** személyre ható

**Nehézség:** 6

**Esszenciaigény:** 18 (növelhető)

**Erő:** 30 (növelhető)

**Hatótávolság:** érintés

**Komponensek:** szó, mozdulat, anyagi (lángnyelv)

**Elmondási idő:** 10 szegmens

**Hatóidő:** 100 szegmens/mágiahasználat szint

**Leírás:** A varázslat lehetővé teszi a testi épség megőrzését a pusztító lángok közepette. Aktiválásakor a mágus – vagy az általa kiválasztott személy – alakja körül egy gyengén vibráló, narancssárgás fal jelenik

meg, amely azonnal 2,5 méter sugarú kórré tágul. A fal megvédi hordozóját mindenfajta tűzvarázslattól – bármilyen céllal is érkezzenek azok a falon túlról –, és a természetes lángoktól. A falon belülről szintén nem lehet kifelé a Skarlát Kódexből varázsolni. A magasabb erejű tűzvarázslatok a védőpajzson ugyan átjutnak, de csak az erejük magasabb része, az ennek megfelelő hatásmódosulással. A Tűzgát és a megfogott tűzvarázslatok nem szüntetik meg egymást. A varázslat Ereje minden újabb 2 Ep befektetésével 1-el nő.

### Szikraeső

**Típus:** területre ható

**Nehézség:** 6

**Esszenciaigény:** 60

**Erő:** 40

**Hatótávolság:** zóna

**Komponensek:** szó, mozdulat, anyagi (lángnyelv)

**Elmondási idő:** 8 szegmens

**Hatóidő:** 30 szegmens + 25 szegmens/mágiahasználat szintje

**Leírás:** A varázslat elmondása után bíborvörös felhők gyűlnek össze viharos gyorsasággal (30 szegmens) 15 méterrel a felszín felett, melyekből hirtelen szikrazápor zúdul a földre – a zápor maga annyiszor 25 szegmensig tart, ahányadik szintű a varázsló mágiahasználati szintje. A szikrák célpontja egy 10 méter sugarú kör lesz, melynek epicentruma a zónán belül bárhol lehet. A varázslat időtartama alatt a felhőket a mágus egyszer áthelyezheti, a zónáján belül bárhová. Mindazok, akik a varázslat ideje alatt a hatóterületen tartózkodnak, 3d6 fizikumpontot sebződnek minden 25. szegmensben.

### Izzó eső

**Típus:** területre ható

**Nehézség:** 7

**Esszenciaigény:** 80

**Erő:** 70

**Hatótávolság:** zóna

**Komponensek:** szó, mozdulat, anyagi (lángnyelv)

**Elmondási idő:** 10 szegmens

**Hatóidő:** 30 szegmens + 25 szegmens/mágiahasználat szintje

**Leírás:** A varázslat elmondása után bíborvörös felhők gyűlnek össze viharos gyorsasággal (30 szegmens) 15 méterrel a felszín felett, melyekből hirtelen izzó tűzcseppek záporoznak a földre – a zápor maga annyiszor 25 szegmensig tart, ahányadik szintű a varázsló mágiahasználati szintje. A tűzcseppek célpontja egy 10 méter sugarú kör lesz, melynek epicentruma a zónán belül bárhol lehet. A varázslat időtartama alatt a felhőket a mágus a zónáján belül bárhová elmozdíthatja, akár folyamatosan mozgásban is tarthatja őket. Mindazok, akik a varázslat ideje alatt a hatóterületen tartózkodnak, 3d10 fizikumpontot sebződnek minden 25. szegmensben.

### Tűzcsapás

**Típus:** területre ható

**Nehézség:** 7

**Esszenciaigény:** 40

**Erő:** 50

**Hatótávolság:** zóna/2

**Komponens:** szó, mozdulat, anyagi (lángnyelv)

**Elmondási idő:** 8 szegmens

**Hatóidő:** azonnali

**Leírás:** a mágiahasználó intésére tűz lobban fel a célként meghatározott helyen (a mágiahasználóknak a célpontra kell mutatnia). A tűz rendkívül forró; lángra lobbant minden könnyen éghető anyagot (papír, szövet, fa, stb.), az alacsony olvadáspontú fémeket megolvasztja, a közönséges folyadékokat (pl. víz, bor, stb.) többnyire elpárolgattja (ez a másodlagos hatás erősen függ a tárolóeszköztől). A tűz átmérője mintegy két méter átmérőjű, magassága 3-4 méter lehet (a létrehozó akaratától függően). A tűzcsapást elszenvedő célpont annyi d10 Fp veszteséget szenved, amennyi a létrehozó Mágiahasználat jártasságának szintje.

## Taszító lángok

Típus: területre ható

Nehézség: 7

Esszenciaigény: 35 (fejleszhető)

Erő: 38 (fejleszhető)

Hatótávolság: 10 méter (fejleszhető)

Komponensek: szó, mozdulat, anyagi (lángnyelv)

Elmondási idő: 14

Hatóidő: azonnali

**Leírás:** Az anyagi komponens lángnyelve hirtelen egy 10 méter sugarú körbe szétviharzó lángföregeteggé válik (a mágust immúnis a hatá-saira), amely eltaszítja és megperzseli a mágus körül állókat, illetve környezetét. A sebzés 4d10. 70 esszenciapontért dupla erejű varázslat hozható létre, melynek hatóterülete egy 20 méter sugarú kör. A fejlesztett varázslat a belső 10 méteren 9d10-et sebez (ez nem csak a tűz, de a lökéshullám sebzése is), a külső 10 méteren pedig 4d10-et. A hirtelen fellobbanás zárt térben felemészti a levegőt, ez könnyen a bent lévőkhöz fulladását okozhatja – beleértve a mágust is.

## Hivogató lángok

Típus: speciális

Nehézség: 6

Esszenciaigény: 5 (tetszés szerint növelhető)

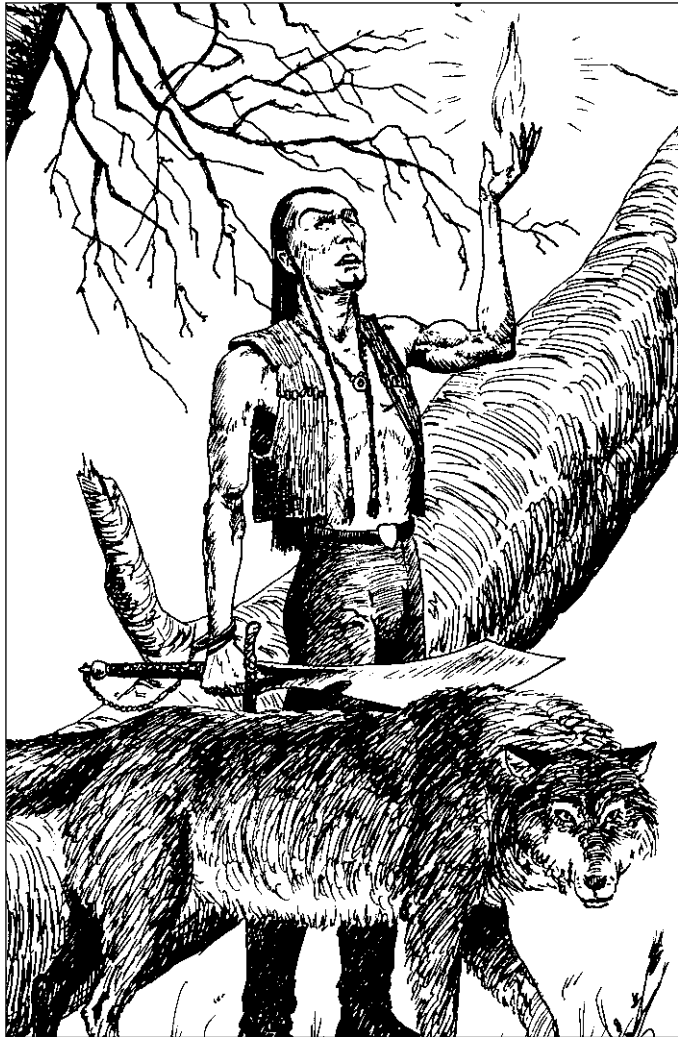
Erő: 8

Hatótávolság: zóna

Komponens: szó, mozdulat, anyagi (lángnyelv)

Elmondási idő: 4 szegmens

Hatóidő: 1 perc/10 Ep



**Leírás:** ezt a varázslatot valamilyen tűzforrásra (például máglya, vagy hasonló) lehet rábocsátani. Hatására a lángok kékes-lilás fényben kezdenek világítani, és mindazon lények, akik rápillantanak, esszenciapajzs-próbát tesznek, melyet ha elhibáznak, nyomban megindulnak a tűz felé, és 1-3 méteres távolságban letelepednek köréje. Azok a lények, akik letelepedtek a tűz köré, annyi percig fogják nézni a lángokat, ahányszor 5 esszenciapontot a mágiahasználó a varázslatra fordított. Nem hatolnak el hozzájuk a külvilág zajai és képei, minden figyelmükkel a lángokra és a szikrák sercegésére koncentrálnak. Amennyiben bárki rátámad egy tűz körül ülő teremtményre, szertefoszlatja a varázslat esszenciáját, s minden, a tűz körül ülő hirtelen magához tér. A mágiahasználó egyszerre legfeljebb összességében 250 Tudatpontnyi teremtményre képes hatni ezzel a varázslattal (azaz mondjuk öt fő 50-es Tudattal rendelkezőre stb.).

## Hamvasztó tűz

Típus: személyre ható

Nehézség: 9

Esszenciaigény: 90

Erő: 45

Hatótávolság: érintés

Komponensek: szó, mozdulat, anyagi (lángnyelv)

Elmondási idő: 10

Hatóidő: azonnali

**Leírás:** gyilkos erejű varázslat ez; az áldozat saját életerejét használja fel arra, hogy megsemmisítse azt. A varázslat felszabadítja az áldozat életenergiáját, és pusztító lánggá formálja azt. Ez az „öngyulladás”, vagy „önégés” igen látványos, hiszen az áldozatnak ezután a saját teste az ellene, mely belülről ég. Az áldozat testnyílásaiból lángnyelvek csapnak ki... a végén esetleg csupán egy kupac hamu marad belőle. A varázslat sebzése 15d10! Ha valaki esetleg túlélne a varázslatot, az irtózatos fájdalom és sokkhatás következtében teljesen lebénul az elkövetkező 6 órában.

## Lángtenger

Típus: területre ható

Nehézség: 7

Esszenciaigény: 55

Erő: 40

Hatótávolság: zóna

Komponensek: szó, mozdulat, anyagi (lángnyelv)

Elmondási idő: 30 szegmens

Hatóidő: 25 szegmens/mágiahasználat szint

**Leírás:** E varázslat aktiválásakor a skarlátmágus körül lángnyelvek sarjadnak a földből, majd kör alakban szétterjednek, és mindent beborítanak a varázsló zónáján belül. A látvány olyan, mintha a mágus egy folyékony tűztenger kellő közepén állna – bár ezt azok, akik szintén benne állnak nem tudják értékelni. A varázsló maga immúnis ezekre a lángokra. A tűztenger képes követni létrehozója mozgását. A lángok magassága 20 centiméter. Élőlényeknek ez 1d6 fizikumpont sebzést jelent minden 25. szegmensben, amíg benne tartózkodnak, viszont a kisebb természetűeknek, akiknek a teste is belemerül a lángokba, 4d6-ot.

## Övő láng

Típus: önmagára ható

Nehézség: 7

Esszenciaigény: 90

Erő: 50

Hatótávolság: 1 méter/mágiahasználati szint

Komponensek: szó, mozdulat, anyagi (lángnyelv)

Elmondási idő: 20 szegmens

Hatóidő: 30 szegmens/mágiaszint

**Leírás:** a varázslat egy egész testet fedő lángburkot hoz létre, mely a természetes lángok hőjét elnyeli – ezzel védelmezi hordozóját. A víz-alapú varázslatokkal szemben a varázslat erejének megfelelő gátat alkot – magasabb erejű vízvarázslatok többet ereje átszűszik ezen a védelmen, az átszűszött résznek megfelelő hatást kifejtve. A testet fedő lángok sebzése – ha valaki megérinti azokat – 5d6. A varázsló testét borító lángok szinte önálló életre kelnek és „kezeket”, „csápokat” növesztve támadnak meg minden élő, aki a varázsló közelébe merészkedik, legyen az barát, vagy ellenség. Az varázsló 1 méteres körzeté-

ben tartózkodókat 50% eséllyel eltalálják a lángok, mely támadást 25 szegmensenként megismétel. Mivel igen nehéz egy olyan valakit eltalálni, akit folyamatosan mozgó, csapkodó, „élő” lángnyelvek védenek, ezért a mágus a varázslat időtartamára +2-t kap az éppen használt Védőszintjére, mely – a folyamatosan változó körvonalú célpont miatt – vonatkozik a célzó fegyverek elleni Védőre is.

### Pusztító lángförgeteg

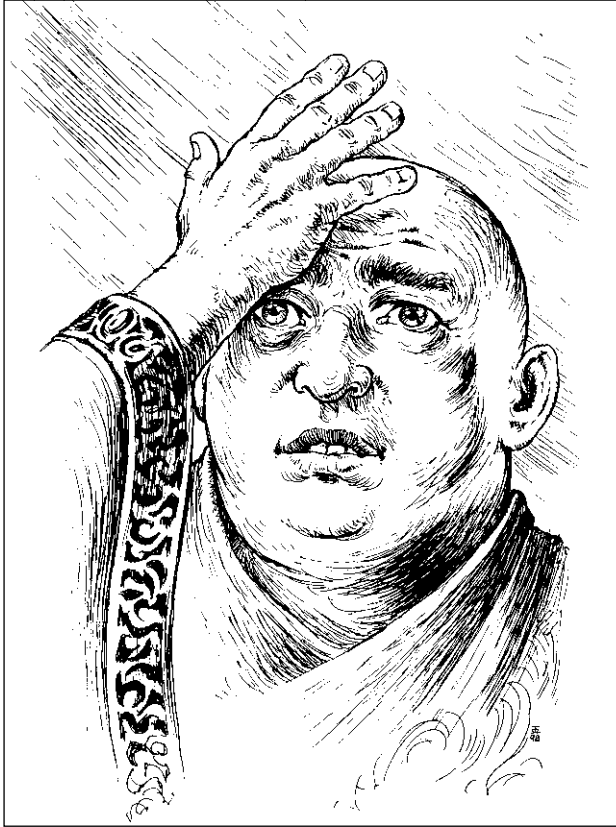
**Típus:** területre ható  
**Nehézség:** 10  
**Esszenciaigény:** 100  
**Erő:** 65  
**Hatótávolság:** zóna  
**Komponensek:** szó, mozdulat, anyagi (lángnyelv)  
**Elmondási idő:** 30  
**Hatóidő:** 10 szegmens/mágiaszint  
**Leírás:** Mint neve is mutatja, a skarlátmágia mestereinek egyik legpusztítóbb hatású varázslatáról van szó. A mágus képes minden hatalmát a két tenyerébe összpontosítani, és onnan kiengedni, egy-egy tűzcsóva formájában. Ezeknek a lángcsóváknak a maximális hatótávolsága a varázsló zónája, a csóvaformának köszönhetően a lángsugarak vége általában 6-8 méter átmérőjű. A csóvák sebzése 10d10 minden 10. szegmensben, a tárgyak pedig méretüktől és anyaguktól függően súlyos károsodásokat szenvednek, vagy éppen megsemmisülnek (szétolvadnak, szétrobbannak az iszonyatos hőtől). Bár a lángok magát a varázslót nem sebzik, mégis komoly veszélyt rejt a varázslat: a legkisebb rontás is a varázsló halálát okozza, sorspróbatól függetlenül.

### Höguta

**Típus:** személyre ható  
**Nehézség:** 8  
**Esszenciaigény:** 35  
**Erő:** 30  
**Hatótávolság:** érintés  
**Komponensek:** szó, anyagi (lángnyelv)  
**Elmondási idő:** 11 szegmens  
**Hatóidő:** a betegség lefolyásától függ  
**Leírás:** A skarlátmágia különleges darabja ez a varázslat, mely aktíválásakor képes arra, hogy a varázsló által megérintett személyt hógutával sújtsa. Rohamosan gyengülő szervezet, romló közérzet, hasogató fejfájás a baj elsődleges tünete. A sikeres behatás után a hógutát 6. szintű betegségként kell kezelni, és innentől a *Betegségek* fejezetben leírtak szerint kell eljárni vele kapcsolatban. A hóguta naponta annyiszor d6 fizikumpont veszteséget okoz, ahányadik szintű a betegség.

### Sárkánylehelet

**Típus:** önmagára ható  
**Nehézség:** 9  
**Esszenciaigény:** 55  
**Erő:** 65  
**Hatótávolság:** önmaga  
**Komponensek:** szó, mozdulat, anyagi (lángnyelv)  
**Elmondási idő:** 10 szegmens  
**Hatóidő:** 100 szegmens  
**Leírás:** a varázsló felruházza saját magát a sárkányláng-fúvás egyszeri képességével. A sárkánylángot a varázslat hatóideje alatt bármikor kifújhatja – a hatóidő lejártá után a képességét akkor is elveszti, ha nem fújta lángot. A láng mágikus – tehát nem kell a kifúvás előtt lélegzetet venni –, 3 méteres hatósugarú, a végén 50 cm széles csóva, és



mindössze 5 szegmensig tart. Ezalatt képes 5d10 fizikumpont veszteséget okozni – ráadásul a varázslat direkt célpontja maga a varázsló, és a megtámadottak csupán áttételes célpontok, így ők nem jogosultak mágikus ellenállásra!

### Az élet tüze

**Típus:** speciális  
**Nehézség:** 10  
**Esszenciaigény:** 2 /1Fp  
**Erő:** 50  
**Hatótávolság:** érintés  
**Komponensek:** szó, anyagi (máglya)  
**Elmondási idő:** 50 szegmens  
**Hatóidő:** azonnali  
**Leírás:** A varázslónak ehhez a varázslathoz egy kisebbfajta máglyára van szüksége, mint anyagi komponensre. A varázslat során a mágus könyékig beledugja a kezét a lángok közé, így szippantva fel a tűz erejét, amelyet saját fizikumpont veszteségének pótlására használ fel. Minden egyes fizikumpont pótlásához 2-2 esszenciapontot kell a varázslásba fektetni. A sikertelen varázslat minden esetben azzal jár, hogy a tűz – természetes módon – összegegeti az óvatlan varázstudó kezét, legalább 1d6 fizikumpont veszteséget okozva ezzel. A sikeres varázslat végeztével a tűz – legyen bármekkora – kialszik.

## Azúr Kódex

### Vízközpont

**Típus:** speciális  
**Nehézség:** 7  
**Esszenciaigény:** 10  
**Erő:** 10  
**Hatótávolság:** zóna  
**Komponens:** szó  
**Elmondási idő:** 1 szegmens  
**Hatóidő:** legfeljebb 100 szegmens  
**Leírás:** a varázslat epicentruma áthelyeződik egy, zónán belül lévő tiszta vízre (keveretlen, de nem vegyítiszta, a víz mennyisége minimum 1 deciliter), és onnan úgy jön létre a varázslat, mintha a varázsló ott tartózkodna. Az új epicentrumtól kell számítani a következő vízvarázslat hatótávolságát és minden más paraméterét. A Vízközpont és az azt követő vízvarázslat egy cselekedetnek számít. Egy Vízközpont varázslat után csak egyetlen vízvarázslatot lehet elmondani (de az nem lehet egy másik Vízközpont).

### Vízpermet

**Típus:** speciális  
**Nehézség:** 1  
**Esszenciaigény:** 1  
**Erő:** 1  
**Hatótávolság:** zóna  
**Komponensek:** szó, anyagi (vízcsepp)  
**Elmondási idő:** 8 szegmens  
**Hatóidő:** azonnali  
**Leírás:** A varázslattal egy 1 méter sugarú körben frissítő vízpermetet lehet létrehozni a levegőben, mely derús napsütés esetén szivárványt hoz létre. A vízpermettel behintett tárgyak nehezebben kapnak lángra, míg meg nem száradnak (d6 perc). A melegtől, szomjúságtól tikkadt vándorok új erőre kapnak a hűsítő permet hatására.

## Vizfakasztás

*Típus:* speciális  
*Nehézség:* 1  
*Esszenciaigény:* 3  
*Erő:* 1  
*Hatótávolság:* érintés  
*Komponensek:* szó, mozdulat, anyagi (vízcsepp, kődarab)  
*Elmondási idő:* 8 szegmens  
*Hatóidő:* 1 perc  
*Leírás:* Az egyik legalapvetőbb varázslat, amit az Azúr Kódex ismerő először elsajátítanak. A varázsló bal hüvelykjét egy legalább emberfejnyi kődarabhoz szorítja, s az igék kiejtése után 1 deciliter víz fakad az érintés helyéről.

## Vízteremtés

*Típus:* speciális  
*Nehézség:* 1  
*Esszenciaigény:* 2  
*Erő:* 2  
*Hatótávolság:* speciális  
*Komponensek:* szó, anyagi (vízcsepp)  
*Elmondási idő:* 3 szegmens  
*Hatóidő:* maradandó  
*Leírás:* általa a mágus képes saját testnedveit (nyál, vizelet, vér, izzadság) vízzé alakítani, amennyiben azok elhagyják testét. A megjelenő víz mennyisége megegyezik az átalakított testnedv mennyiségével.

## Víz tisztítás

*Típus:* speciális  
*Nehézség:* 1  
*Esszenciaigény:* 5 /liter  
*Erő:* 4  
*Hatótávolság:* 1 méter  
*Komponensek:* anyagi (vízcsepp)  
*Elmondási idő:* 5 szegmens  
*Hatóidő:* maradandó  
*Leírás:* A varázslat minden befektetett 5 esszenciapontja képes 1 liter vizet megszabadítani a látható és a láthatatlan szennyeződésektől, ráadásul fertőtleníti is (elpusztítja a kórokozókat). Az eredmény forrástisztaságú, friss, egészséges víz.

## Víz sugár

*Típus:* speciális  
*Nehézség:* 2  
*Esszenciaigény:* 5  
*Erő:* 5  
*Hatótávolság:* zóna/2  
*Komponensek:* szó, anyagi (vízcsepp)  
*Elmondási idő:* 3 szegmens  
*Hatóidő:* 10 szegmens  
*Leírás:* A mágus nyitott tenyeréből erős víz sugár csap ki, mellyel fel lökheti ellenfelét, ha az elrontja módosítatlan Rátermettségpróbáját. Sebzése a varázslatnak nincs, bár a durván elrontott Rátermettségpróbával fémjelzett és járhat együtt sérülésekkel. A varázslat kitűnően alkalmazható még tűzoltásra is, mivel szegmensenként 20 liter (kb. 1 vödörnyi) víz távozik a mágus tenyeréből.

## Utalom hidegtől/melegtől

*Típus:* személyre ható  
*Nehézség:* 4  
*Esszenciaigény:* 2 /1 perc  
*Erő:* 18  
*Hatótávolság:* érintés  
*Komponens:* szó, mozdulat, anyagi (vízcsepp)  
*Elmondási idő:* 6 szegmens  
*Hatóidő:* 1 perc /2 Ep  
*Leírás:* ez a varázslat a hideg és a meleg szélsőséges hatásaitól oltalmazza alanyát. Akire rábocsátják a varázslatot, annak teste érzéketlen né válik a hidegre/melegre (azt, hogy melyikre, a mágiahasználó dönti el a varázslat lezáró formulájával). A célszemély akár teljesen meztelenül is különösebb kényelmetlenség nélkül viseli el a plusz/mínusz

100 Celsius fokot. Nagyobb hideg (meleg) esetén (pl. fagykard, mági kus jégvihar, fagycsapás, mági kus tüzek keltette hőség stb.) az utalom csupán csökkenti az elszenvedett veszteséget (amennyiben értelmezhető). A csökkenés mértéke a behatás erősségétől függ, de soha nem csökkenhet 1 Fp/10 szegmens alá: azaz, ha egy fagycsapás (rendkívüli, mági kus hideg) 50 Fp-t sebezne az utalom alatt lévő személyen, akkor a veszteség mérséklődik (mesélői opció). Megjegyzendő, hogy a varázslat ugyan védelmet nyújt a tűz forráságával szemben, de nem oltalmazza meg a felszerelést, ruházatot is a lángoktól. A hideggel (meleggel) szembeni immunitás maximum 10 percig tarthat.

## Vízfagyasztás/olvasztás

*Típus:* területre ható  
*Nehézség:* 3  
*Esszenciaigény:* 5 (fejleszthető)  
*Erő:* 8  
*Hatótávolság:* zóna  
*Komponensek:* mozdulat, anyagi (vízcsepp)  
*Elmondási idő:* 6 szegmens  
*Hatóidő:* maradandó  
*Leírás:* A varázsló vizet fagyaszthat meg, vagy jeget olvaszthat vízzé egy pillanat alatt egy 10 centiméter sugarú gömbben (akkor is lehetséges, ha a vízben, illetve jégben tartózkodik valami vagy valaki). A kialakult halmazállapot a környezeti hőmérséklet függvényében, normális módon változhat tovább. A varázslatba pumpált minden újabb 5 esszenciapont 10-10 centiméterrel növeli a befolyásolt terület gömb sugar-nagyságát.

## Varázskulacs

*Típus:* tárgyra ható  
*Nehézség:* 3 (4)  
*Esszenciaigény:* 10 /24 óra  
*Erő:* 20  
*Hatótávolság:* érintés  
*Komponens:* szó, anyagi (vízcsepp, rézgolyók)  
*Elmondási idő:* 10 perc  
*Hatóidő:* 24 óra /10 Ep  
*Leírás:* lehetővé teszi a mágiahasználónak, hogy egyetlen kulacsban (vagy más italtartó eszközben) többféle italt tároljon egyszerre, anélkül, hogy azok összekeverednének. A varázslat menete: a mágiahasználó beletölti az első italt a kulacsba, majd mond egy maximum 2 szavas varázsigét (például *Ach Achim*), ezután beledob a kulacsba egy apró rézgolyót. Ezután beletölti a kulacsba a második folyadékot, ismét mond egy kétszavas varázsigét, beledob a kulacsba egy újabb rézgolyót, s így tovább. Az italok összesített térfogata sohasem haladhatja meg az italtartó eszköz befogadóképességét! A kulacs használatakor a mágiahasználó azt a varázsigét mondja ki, melyiket a kívánt folyadék kulacsba töltése után mondott. Minden kitöltésnél ki kell mondani a megfelelő varázsigét, különben a legfelül lévő (tehát *legutoljára beletöltött ital*) fog kiömleni a kulacs száján. A varázslat 24 óráig tart (de esszencia-ráfördítással növelhető). Az anyagi komponense annyi darab rézgolyócska, ahányféle italt az italtartóba töltenek, amelyek a kulacs kiürülése után visszanyerhetőek (addig azonban nem).

## Savfelhő

*Típus:* területre ható  
*Nehézség:* 5  
*Esszenciaigény:* 30  
*Erő:* 20  
*Hatótávolság:* zóna  
*Komponens:* szó, mozdulat, anyagi (vízcsepp, sav)  
*Elmondási idő:* 5 szegmens  
*Hatóidő:* 100 szegmens  
*Leírás:* a mágiahasználó egy 10 méter átmérőjű, páraszerű felhőt hoz létre a varázslattal. A felhő tömény savból áll. A felhőbe kerülő (és abban tartózkodó) lények 10 szegmensenként annyi fizikumpont veszteséget szenvednek, amennyi a létrehozó Mágiahasználat jártasság szintje. A mágiahasználó mozgásra bírhatja a felhőt, de csak a földfelszínen (legfeljebb 45 fokos lejtőig), és csak 30 méter/perc sebességgel. Anyagi komponens egy kis üveg erős sav, amely a varázslás folyamán eltűnik (az üveg nem).

### Vízen járás

Típus: személyre ható

Nehézség: 7

Esszenciaigény: 20

Erő: 30

Hatótávolság: érintés

Komponensek: szó, anyagi (vízcsepp, viasz)

Elmondási idő: 6 szegmens

Hatóidő: 20 szegmens/mágiahasználat szint

**Leírás:** A célszemély képes lesz járni a vízen, feltéve, hogy csupasz talppal lép a víz felszínére. A vízen ekkor sétatempóban közlekedhet, ha futni próbál, akkor nem halad előre, és lassan süllyedni kezd. A varázslat 80 kg terhet képes teljesen elbírní, a vízen járó saját testsúlyával egyetemben. 100 kg-ig a célszemély térdig elmerül és csak fele akora sebességgel tud haladni, 100 kg felett pedig elsüllyed. A varázslathoz a célszemély talpát viasszal kell bekenni.

### Esőidézés

Típus: területre ható

Nehézség: 2

Esszenciaigény: 6 vagy 50

Erő: 25 vagy 70

Hatótávolság: zóna

Komponensek: szó, mozdulat, anyagi (vízcsepp)

Elmondási idő: 5 szegmens

Hatóidő: 1 perc /mágiahasználat szint

**Leírás:** A varázsló képes a zónájába csendes esőzést idézni a varázslat segítségével, amennyiben nyitott térségben tartózkodik. Varázslat nem hoz létre esőfelhőt, anélkül keletkeznek az esőcseppek. A varázslat fejlesztett formája (50 Ep, Erő 70) ugyanezen területre, ugyanilyen időintervallumban valódi felhőszakadást idéz – igaz, szél nélkül – záporosó formájában.



### Felhőidézés

Típus: területre ható

Nehézség: 3

Esszenciaigény: 45

Erő: 60

Hatótávolság: 1 kilométer

Komponensek: szó, mozdulat, anyagi (vízcsepp)

Elmondási idő: 33 szegmens

Hatóidő: 1 óra /mágiahasználat szint

**Leírás:** A varázslat vastag esőfelhőket idéz meg, melyekből 80% eséllyel szemerkélni kezd, 60% eséllyel csendes eső hullik belőlük, illetve 25% eséllyel zuhogni kezd az eső. A hatóidő lejártával nem csak az eső áll el, de a felhők is elenyésznek.

### Vizlégzés

Típus: személyre ható

Nehézség: 6

Esszenciaigény: 10 /perc

Erő: 12

Hatótávolság: érintés

Komponensek: szó, mozdulat, anyagi (vízcsepp)

Elmondási idő: 100 szegmens

Hatóidő: 1 perc /10 Ep

**Leírás:** A célszemély (humán élőlény) képes lesz a vizet belélegezni, mintha a levegővel tenné ugyanezt. A vízben esetlegesen lebegő, apró, szilárd részecskék ingerlik a tüdőt, illetve ha túl nagyok, fulladási is okozhatnak (mint amikor cigányútra szalad a falat), ezért célszerű védekezni ellenük.

### Jégnyíl

Típus: személyre ható

Nehézség: 2

Esszenciaigény: 5

Erő: 6

Hatótávolság: 10 méter

Komponensek: szó, anyagi (vízcsepp)

Elmondási idő: 2 szegmens

Hatóidő: azonnali

**Leírás:** A jégnyíl a varázsló tenyeréből lövell ki; sebzése 1d6 fizikumpont. Ha a célpont számít is a támadásra, az olyan gyorsan következik be, hogy elugorni előle csaknem lehetetlen.

### Jégdárda

Típus: személyre ható

Nehézség: 4

Esszenciaigény: 25

Erő: 45

Hatótávolság: 50 méter

Komponensek: szó, anyagi (vízcsepp)

Elmondási idő: 12 szegmens

Hatóidő: azonnali

**Leírás:** A jégdárda a varázsló tenyeréből lövell ki; sebzése 6d6 fizikumpont. Ha a célpont számít a támadásra, rendkívül kedvezőtlen körülmények között Rátermettségpróbát tehet, amelynek sikere esetén képesnek bizonyult elugorni a támadás elől.

### Beszélő vizek

Típus: speciális

Nehézség: 5

Esszenciaigény: 15

Erő: 5

Hatótávolság: 50 mérföld /mágiahasználat szint

Komponensek: szó, anyagi (víz + hajsza)

Elmondási idő: 10 szegmens

Hatóidő: 2 perc /mágiahasználat szint

**Leírás:** A mágus könnyen társalozhat valakivel, akinek birtokolja egy hajszálat, és aki víz közelében tartózkodik. A sikeres varázslathoz mindkét fél részéről legalább egy tálnyi víz szükséges. A víz képet nem, csak hangot közvetít. Mivel a varázsló nem tudhatja (alapesetben), hogy a személy, akivel beszélni kíván, éppen víz közelében van-e, ezért sokszor előfordul az eredmény nélküli varázslat (a befektetett esszencia elhasználdik).

### Vizaura

*Típus:* személyre ható  
*Nehézség:* 3  
*Esszenciaigény:* 6  
*Erő:* 12  
*Hatótávolság:* érintés  
*Komponensek:* szó, anyagi (pohár víz)  
*Elmondási idő:* 4 szegmens  
*Hatóidő:* 20 szegmens  
*Leírás:* Egy vékony vízhartyát hoz létre a megérintett személy testén, mely befedi a ruházatát is, felszerelési tárgyait és a kezében tartott eszközöket azonban nem. A varázslat megvédi a mágus a kellemetlen melegtől, és megóvjá a vele azonos vagy kisebb Erejű tüzektől, legyen az akár mágikus vagy természetes eredetű. Az aura Erejénél nagyobb Erejű mágikus tüzek átcúsznak az aurán, az átcúszott résznek megfelelő mértékű hatást produkálva. A célszemélynek meg kell innia az anyagi komponensként szolgáló vizet.

### Jégfal

*Típus:* területre ható  
*Nehézség:* 6  
*Esszenciaigény:* 20  
*Erő:* 60  
*Hatótávolság:* zóna  
*Komponensek:* szó, mozdulat, anyagi (vízcsepp)  
*Elmondási idő:* 20 szegmens  
*Hatóidő:* maradandó  
*Leírás:* Egy 3 méter magas, 1 méter vastag jégfalat hoz létre a varázslat, amelynek a szélessége a varázsló mágiahasználati szintjének felel meg méterben. Kitűnően alkalmazható járatok, ajtók eltorlaszolására, ráadásul a jégfal a természeti viszonyoknak megfelelően olvad el. Ha a varázslatot olyan helyre mondják el, ahol élőlény tartózkodik, a képződő fal kilöki a lényt a képződés területéről.

### Jégbörtön

*Típus:* személyre ható  
*Nehézség:* 6  
*Esszenciaigény:* 28  
*Erő:* 50  
*Hatótávolság:* zóna  
*Komponensek:* szó, mozdulat, anyagi (vízcsepp)  
*Elmondási idő:* 17 szegmens  
*Hatóidő:* 10 perc /mágiahasználat szint  
*Leírás:* A mágus fagybörtönbe zárhatja áldozatát, míg a varázslat hatóideje le nem jár – ekkor a jég pillanatok alatt semmivá válik. Az áldozat(ok) körül 1 méter átmérőjű belső térrrel egy kupola alakú, 1 méter vastag falú jégpáncél formálódik, amely érzéketlen a környezeti (természetes) hőmérsékletre. A jégpáncél alól ki lehet látni, azonban a hangja nem jut ki a bebörtönzöttnek.

### Víztől védő varázs

*Típus:* személyre ható  
*Nehézség:* 3  
*Esszenciaigény:* 10 /perc  
*Erő:* 20  
*Hatótávolság:* érintés  
*Komponensek:* szó, mozdulat, anyagi (vízcsepp)  
*Elmondási idő:* 3 szegmens  
*Hatóidő:* 1 perc /10 Ep  
*Leírás:* A varázslat megvédi a célszemélyt a víz alapú támadásoktól. A védett személy képes minden gond nélkül ellenállni a 20-as Erejű (és persze az ennél kisebb) víz alapú támadásoknak, illetve a természetes víz és a természetes jég testkárosító fizikai hatásainak. Az ennél magasabb erejű vízvarázslatok hatnak rá, de csak gyengült mértékben (a védővarázs Erejét meghaladó Erő jut át).

### Dermesztés

*Típus:* személyre ható  
*Nehézség:* 6  
*Esszenciaigény:* 18 /célpont  
*Erő:* 15  
*Hatótávolság:* zóna  
*Komponens:* szó, mozdulat, anyagi (vízcsepp)  
*Elmondási idő:* 8 szegmens  
*Hatóidő:* 50 szegmens /mágiahasználat szint  
*Leírás:* A mágus megdermeszti ellenfelét. Az alany a varázslat időtartama alatt mindent lát, ami a látószögében történik, mindent hall, s ugyanúgy képes lélegezni. Képes gondolkodni, a varázslat csupán a testét kényszeríti mozdulatlanlásba, elméjét nem. A varázslat hatással van mind az élőlényekre, mind az élőholtakra egyaránt, de maximum három célszemélyre lehet egyszerre kimondani.



### Szökőár

*Típus:* területre ható  
*Nehézség:* 8  
*Esszenciaigény:* 45  
*Erő:* 60  
*Hatótávolság:* 200 méter  
*Komponensek:* szó, mozdulat, anyagi (vízcsepp + gyémánt)  
*Elmondási idő:* 80 szegmens  
*Hatóidő:* azonnali  
*Leírás:* Hatására egy folyóból (tó, tenger) egy 20 méter magas, 10 méter vastag és mágiahasználat szintenként 10 méter széles vízfal emelkedik ki, hogy aztán rázúduljon a mágus által megjelölt célpontra. Akiket elér a víztömeg, 20d6 sebzést szenvednek el, és elúsznak az árral. Az egyszerű, nem kőből épült épületeket is elmossa a víz. A szökőár 10 méterenként egy métert veszít magasságából, s a sebzése is eszerint csökken (50 méterre a parttól 15d6 stb.), így a parttól számítva 200 méterig ér el. A varázsló sértetlenül állhat a pusztító víztömeg között. A varázslat anyagi komponense egy parányi gyémánt, amit a vízbe kell hajtani.

### Viztasztás

*Típus:* önmagára ható  
*Nehézség:* 6  
*Esszenciaigény:* 70  
*Erő:* 40  
*Hatótávolság:* önmaga  
*Komponensek:* szó, mozdulat, anyagi (vízcsepp)  
*Elmondási idő:* 5 szegmens  
*Hatóidő:* 1 óra /mágiahasználat szint  
*Leírás:* E varázslat hatására a varázsló elől 1 méteres körzetben minden szabad víz elfolyik, ha lehetséges (üvegbe zárt víz pl. nem). Ily módon a mágus látványosan (és szárazon) kelhet át folyókon, tengeren egy nagy légbuborék belsejében. A varázslat az iszapot is megszikkasztja annyira, hogy a varázsló ne süllyedjen bele.

### Jégvihar

*Típus:* területre ható  
*Nehézség:* 6  
*Esszenciaigény:* 28 /100 szegmens  
*Erő:* 20  
*Hatótávolság:* 30 méter  
*Komponensek:* szó, mozdulat, anyagi (vízcsepp)  
*Elmondási idő:* 15 szegmens  
*Hatóidő:* 100 szegmens /28 Ep  
*Leírás:* A varázslat hatására rohamos sebességgel viharfelhők kezdenek gyülekezni a mágus feje fölött, hogy aztán *tojásnyi* jégdarabok záporozzanak az alant levőkre. A felhő mintegy 20 méter magasban képződik, így zárt helyeken csak akkor jön létre, ha a belmagasság eléri a



20 métert. A szabadban a felhő alatt eltöltött minden 25 szegmensben 2d6 sebzést szenvednek az ott tartózkodók, a mágus kivételével. A fej fölé tartott pajzs vagy egyéb kemény tárgy éppoly óvó hatással bír, mint a természetes jégeső ellen. A felleg követi a mágus mozgását.

### Örvény

Típus: területre ható

Nehézség: 5

Esszenciaigény: 14 (fejleszthető)

Erő: 30

Hatótávolság: zóna

Komponensek: szó, mozdulat, anyagi (vízcsepp)

Elmondási idő: 10 szegmens

Hatóidő: 1 perc

**Leírás:** Bármely szabad vízfelszínen, amely elég nagy kiterjedésű (és elég mély), 1 méter átmérőjű, erős örvény jön létre, amely könnyedén magába szippanthat egy úszó embert. Az örvény a sétáló ember gyorsaságával mozgatható a zónán belül. Minden újabb befektetett 14 eszenciapont vagy 1-1 méterrel növeli meg az örvény átmérőjét, amely így nagyobb szívóhatással fog rendelkezni, vagy 1-1 perccel növeli a hatóidő tartamát. A fejlesztett hatás kombinálható is.

### Szárazság

Típus: területre ható

Nehézség: 8

Esszenciaigény: 75

Erő: 60

Hatótávolság: zóna

Komponensek: szó, anyagi (vízcsepp)

Elmondási idő: 400 szegmens

Hatóidő: marandó

**Leírás:** A varázslat segítségével a mágus elszívhatja zónájából a talaj nedvességét, 1 méter mélyen. Az elszívott nedvesség pára formájában a levegőbe távozik. Nem hat a varázslat a nyílt felszínű vizekre (még egy pocsolját sem szárít ki), sem az élőlények testében lévő vízre.

### Hűtés

Típus: személyre/tárgyra ható

Nehézség: 2

Esszenciaigény: 20

Erő: 30

Hatótávolság: érintés

Komponensek: szó, anyagi (vízcsepp)

Elmondási idő: 10 szegmens

Hatóidő: marandó

**Leírás:** A mágus a forró tárgyakat környezeti hőmérsékletűvé hűthet, avagy a forró (lázás) személyeket természetes testhőmérsékletükre juttathatja. A természetes és/vagy környezeti hőmérsékletnél tovább csökkenteni a célpont hőmérsékletét ezzel a varázslattal nem lehetséges.

### Fagyasztás

Típus: tárgyra ható

Nehézség: 4

Esszenciaigény: 25 (fejleszthető)

Erő: 60

Hatótávolság: érintés

Komponensek: szó, anyagi (vízcsepp)

Elmondási idő: 60 szegmens

Hatóidő: marandó

**Leírás:** A megérintett tárgy extrém módon megfagy, mínusz 100 fokok hőmérsékletre, így az anyagától függően könnyen törhető lesz. A fagyasztás alapesetben 10 kilogrammos tárgyra hat, de minden újabb befektetett 25 Ep 10-10 kg-mal növeli a célpont lehetséges súlyát.

### Östest (Víz)

Típus: önmagára ható

Nehézség: 10

Esszenciaigény: 80

Erő: 100

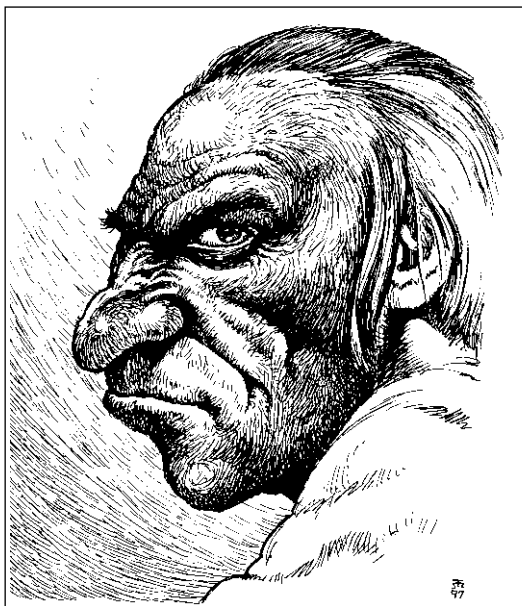
Hatótávolság: önmaga

Komponensek: szó, mozdulat, anyagi (vízcsepp)

Elmondási idő: 5 perc

Hatóidő: 100 szegmens/mágiahasználat szint

**Leírás:** a varázshasználó teste maga lesz az Élő Víz – hasonlóvá válik egy vízelementálhoz. A varázsló külső kinézete kivehetetlenné válik, körvonalai is elmosódtak, csak távolról emlékeztet humanoidra a testét alkotó átlátszó, állandóan mozgó víz miatt. A felszerelési tárgyak és a ruha is beleolvad az östestbe. A varázslat időtartama alatt a vízmágus csak mágikus fegyverekkel, természetes földdel, vagy mágiával sebezhető. A Gránit Kódex varázslatai duplán sebzik, ugyanakkor az Azúr Kódex varázslataira immúnissá válik, bármilyen szándékkal mondanák is ki rá. Östestben képes lemerülni a legmélyebb tengerek fenekére, elvegyülni a vizekben, átjutni a legkisebb nyílásokon. Ha valakinek az arcára tapad, képes belefolyani annak a tüdejébe, amely 300 szegmensben belül halált okoz. Teste a fizikai behatásoknak nem áll ellen, a szilárd tárgyak áthatolnak rajta, ugyanakkor akarata szerint hozzátapadhat bármihez. A varázsló az östestben eredeti sebességével bír. Az östestben való lét beforrasztja a varázsló korábban szerzett nyílt sebeit, eltünteti bőréről a forradásokat és az idő ráncait. A visszaalakulást követő két napon a mágus só-igénye megtízszereződik, amelyet ha nem bír pótolni, görcsökben fetrengve elpusztul.



### Vízgát

Típus: személyre ható

Nehézség: 6

Esszenciaigény: 18 (növelhető)

Erő: 30 (növelhető)

Hatótávolság: érintés

Komponensek: szó, mozdulat, anyagi (vízcsepp)

Elmondási idő: 10 szegmens

Hatóidő: 100 szegmens/mágiahasználat szint

**Leírás:** Aktiválásakor a mágus – vagy az általa kiválasztott személy – alakja körül egy gyengén vibráló, kékes fal jelenik meg, amely azonnal 2,5 méter sugarú körre tágul. A fal megvédi hordozóját mindenfajta vízvarázslattól – bármilyen céllal is érkezzenek azok a falon túlról –, és a víz alapú természeti hatásoktól (eső, jégeső, hideg, meleg). A falon belülről szintén nem lehet kifelé az Azúr Kódexből varázsolni. A magasabb erejű vízvarázslatok a védőpajzson ugyan átjutnak, de csak az erejük magasabb része, az ennek megfelelő hatásmódosulással. A vízgát és a megfogott vízvarázslatok nem szüntetik meg egymást. A varázslat Ereje minden újabb 2 Ep befektetésével 1-gyel nő.

### Vízköppő

Típus: önmagára ható

Nehézség: 9

Esszenciaigény: 35

Erő: 55

Hatótávolság: önmaga

Komponensek: szó, mozdulat, anyagi (vízcsepp)

Elmondási idő: 10 szegmens

Hatóidő: 100 szegmens

**Leírás:** a varázsló szájából hihetetlen energiájú vízcugarat képes kibocsátani a varázslat hatására. A vízcugarat a varázslat hatóideje alatt bármikor kibocsáthatja – a hatóidő lejártá után a képességét akkor is elveszti, ha nem élt vele. A víz mágikus – tehát nem kell a kibocsátás előtt vizet vennie a szájába venni –, 3 méteres hatósugarú, a végén 50 cm széles csóva, és mindössze 5 szegmensig tart. Ezalatt képes 5d6 fizikumponzt veszteséget okozni – ráadásul a varázslat direkt célpontja maga a varázsló, és a megtámadottak csupán átteles célpontok, így ők nem jogosultak mágikus ellenállásra! A vízcugar nyomása, ereje képes betörni a közönséges ajtókat, igen hatékonyan oltyja el a tüzeket.

## Árasztás

*Típus:* területre ható

*Nehézség:* 10

*Esszenciaigény:* 88

*Erő:* 70

*Hatótávolság:* 5 kilométer

*Komponensek:* szó, mozdulat, anyagi (vízcsepp)

*Elmondási idő:* 25 perc

*Hatóidő:* azonnali

*Leírás:* A varázslat bármely folyóvízre alkalmazható (tehát tóra, tengerre nem). A varázslat hatására a folyó, patak stb. vízmagasságához az éppen aktuális vízmélység mérete hozzáadódik (az eredeti mélység megkétszereződik), öt kilométer hosszan, a folyásiránynak felfelé, miközben az eredeti vízmennyiség megháromszorozódik. Ez azt jelenti, hogy egy 10 méter mély folyó a varázslat hatására a varázslat előtti vízfelszínénél 10 méterrel magasabb víztömeget fog hirtelen produkálni. Ez a víztömeg aztán a természetes domborzati viszonyoknak megfelelően fog elhelyezkedni, így a sekélyebb medrekből kicsapva áradást okoz.

## Jéghíd

*Típus:* területre ható

*Nehézség:* 5

*Esszenciaigény:* 65

*Erő:* 70

*Hatótávolság:* zóna

*Komponensek:* szó, mozdulat, anyagi (vízcsepp)

*Elmondási idő:* 60 szegmens

*Hatóidő:* 1 perc /mágiahasználat szint

*Leírás:* A varázslat alapesetben egy 20 méter hosszú, 3 méter széles jéghíd képez bármely nyílt víz fölött. A jéghíd elég vastag ahhoz, hogy akár egy alaposan megrakott szekeret is elbírnjon. Ugyanakkor a varázsló döntése szerint a jéghíd meg lehet hosszabbítani 40 méteresre – ekkor csupán 2 méter széles lesz –, avagy 60 méteresre – ekkor már csak 1 méter széles hidat kapnak. Ennél hosszabbra nem lehet nyújtani a jéghidat, illetve eddig is csak akkor, ha a túlsó vége nem kerül túl a varázsló zónáján. A jéghíd csakis akkor jön létre, ha mindkét vége szilárd partot ér – amennyiben a varázstudó rosszul becsülte fel a távolságot, a varázslat nem jön létre, a felhasznált esszenciapont viszont eltávozik. A jéghidat szakadékok, várfalak, háztetők stb. fölött nem lehet létrehozni, csakis nyílt vizen, amelyből kifagy a híd anyaga. A víz lehet bármilyen vad folyású, a híd a varázslat időtartama alatt ennek képes ellenállni.



## Gránit Kódex

### Földközpont

*Típus:* speciális

*Nehézség:* 10

*Esszenciaigény:* 10

*Erő:* 10

*Hatótávolság:* zóna

*Komponens:* szó

*Elmondási idő:* 1 szegmens

*Hatóidő:* legfeljebb 100 szegmens

*Leírás:* A varázslat epicentruma áthelyeződik egy, zónán belül lévő, legalább egy tenyérnyi szabad földfelületre (nem homok, nem agyag, stb.), és onnan úgy jön létre a varázslat, mintha a varázsló ott tartózkodna. Az új epicentrumtól kell számítani a következő földvarázslat hatótávolságát és minden más paraméterét. A Földközpont és az azt követő földvarázslat egy cselekedetnek számít. Egy Földközpont varázslat után csak egyetlen földvarázslatot lehet elmondani (de az nem lehet egy másik Földközpont).

### Köbör

*Típus:* személyre ható

*Nehézség:* 2

*Esszenciaigény:* 10 / 100 szegmens

*Erő:* 5

*Hatótávolság:* érintés

*Komponens:* szó, mozdulat, anyagi (kavics)

*Elmondási idő:* 8 szegmens

*Hatóidő:* 100 szegmens / 10 Ep

*Leírás:* a varázslat keménnyé és ellenállóvá teszi a célszemély bőrét, akárha kővé változna a bőre. Akire rámondják, annak a bőre 5-ös szintű vértként fog viselkedni az egész testfelületén (varázsfegyverekkel szemben is), ugyanakkor személyes gyorsaságához +15 adódik, azaz lelassul.

### Acélbőr

*Típus:* személyre ható

*Nehézség:* 4

*Esszenciaigény:* 20 / 100 szegmens

*Erő:* 15

*Hatótávolság:* érintés

*Komponens:* szó, mozdulat, anyagi (acélgyűrű)

*Elmondási idő:* 10 szegmens

*Hatóidő:* 100 szegmens / 20 Ep

*Leírás:* a varázslat éppolyan keménnyé és ellenállóvá teszi a célszemély bőrét, mint az acél. Akire rámondják, azt hasztalan próbálják közösleges fegyverekkel megvágni, megszúrni stb., bőréről egyszerűen lesiklanak ezek a támadások, miközben a célszemély mit sem lassul! Varázslatokkal és varázsfegyverekkel szemben azonban az Acélbőr tehetetlen. A varázslat anyagi komponense egy apró acélgyűrű, melyet a célszemélynek kell viselni a varázslat időtartama alatt (acélből készült varázsgyűrűk nem alkalmasak anyagi komponensnek).

### Agyagállatok

*Típus:* speciális

*Nehézség:* 7

*Esszenciaigény:* 25

*Erő:* 25

*Hatótávolság:* érintés

*Komponens:* szó, mozdulat, anyagi (agyag, állati anyag)

*Elmondási idő:* 8 szegmens

*Hatóidő:* 3 óra (25 Ep-ért duplázzható)

*Leírás:* a mágiahasználó állatokat teremthet agyagból. Az állatokat először meg kell formázni kicsiben, majd a varázslatot rábocsátva az agyagállatok felveszik a valódiak méretét, és megelevenednek. Ezek után az agyagállatok a varázslat megszűntéig úgy fognak viselkedni, mintha igaziak lennének, és megkapják az eredeti minden közösleges (nem természetfeletti) képességét. Azaz lovagolhatnak rajtuk, húzhatnak szekeret, sőt repülhetnek is, ha egyébként az igazi állat képes erre. Csak közösleges állatok teremthetők ezzel a varázslattal, szörnyec-

tegek nem! Az így létrehozott állatok nem képesek harcra, csak olyan mértékben, mint egy közönséges állat is képes lenne (tehát az így teremtett ló nem harci mén lesz, csupán egyszerű háta; a teremtett kutya védeni fogja a gazdáját, de nem ismer semmilyen speciális jelzést, amivel irányítani lehetne stb.). Egy varázslattal csupán egyetlen (legfeljebb ló nagyságú) állat teremthető. Az agyagállatok „élők” maradnak, amíg a varázslat időtartama le nem jár, sikeres Mágikus Ellenvarázst nem bocsátanak rájuk, vagy a mágiahasználó nem szünteti meg őket a varázskötések feloldásával. Megjegyzendő, hogy az agyagállatok színe mindig sárgás-szürke (ezáltal egyértelműen megkülönböztethetőek az igaziaktól), és ha elpusztítják őket, akkor csak egy marék agyag marad utánuk. Egy agyagállat elpusztításához annyi fizikum-pont veszteséget kell okozni neki, amennyi az őt megformázó mágiahasználó Fizikum Főértéke. A varázslat anyagi komponense egy marék agyag, valamint egy szőrszál (vagy hasonló, például toll) attól az állattól, amit a mágiahasználó meg akar formázni.

### Nyomtalan lábak

**Típus:** személyre ható  
**Nehézség:** 3  
**Esszenciaigény:** 20  
**Erő:** 5  
**Hatótávolság:** érintés  
**Komponens:** szó, anyagi (por)  
**Elmondási idő:** 3 szegmens  
**Hatóidő:** 10 perc

**Leírás:** a varázslat alanya bármiféle csupasz talajon – föld, agyag, sár, por, stb. – kivehető láb- és szagnyom hátrahagyása nélkül mozoghat. Így az ezzel a varázslattal védett személyt lehetetlen közönséges módon nyomon követni. Megjegyzendő, hogy a terep, amelyen a személy halad át, áthaladása után 30-180 (1d6\*30) percen keresztül mágiát fog sugározni.

### Gránitököl

**Típus:** személyre ható  
**Nehézség:** 2  
**Esszenciaigény:** 1-50  
**Erő:** 25  
**Hatótávolság:** mágiahasználó  
**Komponens:** szó, anyagi (gránitkavics)  
**Elmondási idő:** 6 szegmens  
**Hatóidő:** 4 szegmens/1 Ep

**Leírás:** a varázslat segítségével a mágiahasználó gránitkeménységűvé változtathatja az ökleit, s így igen hatásosan használhatóak lesznek a közelharc során. A gránitököl sebzésszorzója 6. A mágiahasználó keze érzéketlenné válik a közönséges tűzzel és hideggel szemben, de mágikus tüzek és hidegek normál veszteséget okoznak. Amennyiben a varázslat időtartama alatt a gránitököl bármiféle módon károsodik (például eltörik, mágikus tűzzel megégetik stb.), akkor a mágiahasználó keze is automatikusan elszenvedi ezeket a károsodásokat, és ezek a varázslat letételével is megmaradnak. A varázslat anyagi komponense egy darabka gránit, melyet a varázslat végéig kézben kell tartani. A gránitököllel a verekedésen kívül bármiféle más tevékenységet végezni igen nehéz, ezeket a cselekvési típusától függően 30-70 ponttal csökkentett célszámú Ügyességpróba után végezheti el a célszemély.

### Hullócsillag

**Típus:** speciális  
**Nehézség:** 7  
**Esszenciaigény:** 40 /hullócsillag  
**Erő:** 60  
**Hatótávolság:** zóna  
**Komponens:** szó, mozdulat, anyagi (meteorkő)  
**Elmondási idő:** 8 szegmens  
**Hatóidő:** azonnali

**Leírás:** a varázslat hullócsillago(ka)t idéz meg, melyek az égből érkező, maguk után tüzes csóvát húzó, izzó lövedékek. A hullócsillag közvetlen találat esetén 5d10 Fp veszteséget okoz; majd becsapódáskor 5 méter átmérőjű körzetben szétrobban, ezáltal további 5d6 Fp veszteséget okoz (akit eltalálta a hullócsillag, annak ez a sebzéssel már nem kell számolnia). A hullócsillag oda zuhan, ahova a mágiahasználó

ló mutat, ám találati pontossága 1:6 (azaz a célpont dobjon hatoldalú kockán, s ha az érték 1, akkor a hullócsillag telibe talált – egyébként a robbanásból fakadó veszteséget szenved el a célpont). A vérték nem védenek a varázslat fizikai hatásától, csakis a mágikus ellenállás. Hullócsillagot kizárólag szabad ég alatt, alkonyattól pirkadatig lehetséges megidézni. A varázslat anyagi komponense megsemmisül.

### Fémtrasztítás

**Típus:** speciális  
**Nehézség:** 5  
**Esszenciaigény:** 10/m<sup>2</sup> vagy 30/lény  
**Erő:** 30  
**Hatótávolság:** zóna  
**Komponens:** szó, mozdulat, anyagi (mágnes por)  
**Elmondási idő:** 5 szegmens  
**Hatóidő:** 20 szegmens /mágiahasználat szint

**Leírás:** a varázslat segítségével a mágiahasználó fémtrasztítási képességgel ruházhat fel tárgyakat vagy személyeket. Tárgy esetén annyi négyzetméterre varázsolhat, ahányszor 10 Ep-t a varázslatra fordít. Ha élőlényre bocsátja rá a varázslatot, akkor egy emberméretű lényt 30 Ep-ért tehet fémtrasztítóvá (azaz egy kisebb lényre kevesebb Ep-ért lehet rábocsátani, de egy óriásra nagyságrendekkel többért). A varázslat elmondása után a varázslat alanya erőteljesen taszítani fog magától mindenféle fémeket, kivéve azt, amit a varázslat előtt is viselt, beleértve az aranyat, ezüstöt, vasat és a hasonlókat. Ha egy Fémtrasztító varázssal védett személyt fémfegyverrel támadnak, akkor Páncélszintje 3 szinttel javul, ugyanis teste egyszerűen eltaszítja magától a fegyvert. Természetesen a varázslat azt is megnehezíti, hogy magához vegyen bármiféle fémtárgyat.

### Mágnesvarázs

**Típus:** személyre ható  
**Nehézség:** 6  
**Esszenciaigény:** 10-100 Ep  
**Erő:** 25  
**Hatótávolság:** zóna  
**Komponens:** szó, mozdulat, anyagi (massza)  
**Elmondási idő:** 8 szegmens  
**Hatóidő:** 20 szegmens /mágiahasználat szint

**Leírás:** a varázslat tulajdonképpen a Fémtrasztítás ellentéte. Amikor a mágiahasználó rámondja valakire/valamire, az illető személy vagy tárgy nyomban vonzani fogja a *mágnesezhető* fémeket, elsősorban a vasat. A mágikus hatás annyiszor 10 centiméteres sugárból vonzza oda a fémeket, ahány esszenziapontot a varázslatba fektettek (10 esszenziapont 1 méteres távolságot jelent, 100 Ep 10 méteres távolságot). Azoknak a lényeknek, akiket vasból (vagy hasonlóképp mágnesezhető fém) készített fegyverrel támadnak, ezen támadásokkal szemben hárommal romlik a Páncélszintje, ugyanakkor az efféle, ellenük irányuló támadások cselekvési idejéhez 10 szegmens adódik, a mágneszettség hatása miatt. A mágnesvarázs vonzáskörzetében *minden* fémfegyverrel harcoló, vagy nagyméretű fémvértet viselő személyre *nagyon rossz körülmények* hatnak a harchoz (lásd: körülmények módosító hatása a harcban), *kivéve* magát a célszemélyt. A mágnesvarázs bármilyen tárgyra (*kő, fa, üveg, stb.*) rámondható, s attól a pillanattól kezdve az illető tárgy úgy fogja vonzani a vasat és hasonlókat, mintha igazi mágneskő lenne. A varázslat anyagi komponense mézből, aranyporból és mágnesporból kevert massza, amiből a varázslat során egy kis adagot le kell nyelnie a *varázslónak*.

### Homokvihar

**Típus:** területre ható  
**Nehézség:** 7  
**Esszenciaigény:** 20-60  
**Erő:** 30  
**Hatótávolság:** zóna  
**Komponens:** szó, mozdulat, anyagi (marék homok)  
**Elmondási idő:** 4 szegmens  
**Hatóidő:** 10 perc

**Leírás:** a mágiahasználó ezzel a varázslattal pusztító homokvihart támaszthat. A vihar kiterjedése annyi méter átmérőjű kör, ahány esszenziapontot a varázslatba fektettek. A vihar lehetetlenné teszi az adott te-

rületen a közlekedést, belepi porral az ott tartózkodókat, nehezíti a légzést, egy méterre csökkenti a látást (már ha képesek nyitva tartani a szemüket) és körülbelül 6-8 méterre a hallást (erős kiabálás esetén). A mágikusan támasztott homokvihár megkülönböztethetetlen a valóditól. Megjegyzendő, hogy a varázslat dupla erővel működik sivatagi környezetben, és csak fele hatással az olyan térségekben, ahol kevés a por (sziklás talaj, erdei talaj). Víz felett (például egy hajón, vagy hóval borított terepen) a varázslat nem használható.

### Meteoralak

*Típus:* önmagára ható

*Nehézség:* 7

*Esszenciaigény:* 88

*Erő:* 75

*Hatótávolság:* mágiahasználó

*Komponens:* szó, mozdulat, anyagi (rubin, meteorokő)

*Elmondási idő:* 10 perc

*Hatóidő:* 1 óra /mágiahasználat szint

*Leírás:* a varázslat egy igen hatékony és látványos utazási módot tesz lehetővé, ugyanakkor komoly harci varázslatnak is számít. Amikor a mágiahasználó elmondja a varázslatot, akkor vakító fényesség támad körülötte, amely gyorsan elhalványul – látszólag ennélfelül több nem történik. Ezek után azonban egyetlen gondolatlan képes aktivizálni a varázslatot, melynek során teste kővé változik, és igen nagy sebességgel képes a földfelszín felett repülni (kb. 100 km/óra, max. 10 méter magasan) – ugyanígy csupán egyetlen gondolatába kerül visszaalakulni. Bármikor megszakíthatja az utazást, és simán landolhat, majd újra elkezdheti. Az időtartamon belül összesen annyiszor két kilométert tehet meg így, ahányadik szinten a Mágiahasználat jártassága áll. Ha túllépi az időtartamot, vagy a távolságot, a varázslat megszűnik – a varázslat megszűnésekor 1d10 percig a varázshasználó nem képes elegendő erőt kifejezni a járásához, mivel az izmai elvesztik tónusukat. Meteoralakban a mágiahasználó korlátozott külső érzékeléssel rendelkezik, mozgás irányát legfeljebb 45 fokos szögben tudja megváltoztatni; tehát nem tehet hirtelen fordulatokat vagy nem csinálhat bonyolult figurákat repülés közben. Látja viszont az alatt elsuhanó tájat, az ott levő dolgokat (például házakat, fákat, személyeket). Meteoralakban képes áttörni falakon is, de a fal anyagától függően bizonyos veszteséget fog szenvedni: fa esetén 2 Fp/25 centiméter, kő esetén 4 Fp/5 centiméter, fém esetén 8 Fp/2 centiméter falvastagság. Élőlények elleni támadáskor a meteoralak sebzése 15d10, ám a varázslat ezután azonnal megszűnik! A varázslat anyagi komponense egy legalább 1000 arany értékű rubin és egy apró meteorokő (a komponensek a varázslat során nem használódnak el).

### Lávabomba

*Típus:* területre ható

*Nehézség:* 5

*Esszenciaigény:* 30 /bomba

*Erő:* 50

*Hatótávolság:* zóna

*Komponensek:* mozdulat, anyagi (kavics)

*Elmondási idő:* 13 szegmens

*Hatóidő:* azonnali

*Leírás:* A varázsló a lába elé mutat, ahol a talajon azonnal egy repedés keletkezik, amelyből emberfej nagyságú, izzó lávatömb türemkedik elő. A lávabomba nagy sebességgel a levegőbe emelkedik, majd parabolikus pályát leírva oda zuhan, ahová a mágus mutatja – ez lehet egy fal mögött is, hiszen a rőppálya miatt a bomba oda is képes bejutni. A bomba becsapódási pontja, így a fröccsenés epicentruma a mágus által pontosan kijelölt helytől 1-5 méterre eltérhet: a lövedék elérését 1d6 dobással kell kijelölni, ahol az 1-5 érték a szóródás távolságát méterben, a 6-os érték a tökéletes találatot jelöli (amennyiben az eltérés iránya is érdekes, egy megpörgetett ceruzával, vagy kockadobással lehet szimulálni). A lávabomba 3 méter sugarú körben fröccsen szét, cseppjei 5d10 Fp veszteséget okoznak. Akit a lávabomba közvetlenül eltalál (sorspróba, balsors zóna), 25d10 Fp veszteséget szenved el, amennyiben a varázslat kifejti rá a hatását. Egyetlen varázslattal annyi lávabomba hozható létre, amennyire csak a varázsló képes.

### Termékenység/Terméketlenség

*Típus:* speciális

*Nehézség:* 5 (személy), 7 (terület)

*Esszenciaigény:* 40 (személy), 20 / 100 m2 (terület)

*Erő:* 40 (személy), 60 (terület)

*Hatótávolság:* érintés (személy), zóna (terület)

*Komponens:* szó, mozdulat, anyagi

*Elmondási idő:* 1 óra

*Hatóidő:* maradandó

*Leírás:* a varázslat lehetővé teszi a mágiahasználó számára, hogy termékkennyé változtasson egy adott területet vagy személyt. Ha területre bocsátja rá a varázslatot, az lehet megszenteltetett, felégetett, egyéb módon elpusztított föld, a varázslat hatására ismét termőképessé válik. Ha személyre mondják rá, akkor az ismét termékkennyé, nemzőképessé válik. A hatás maradandó. A varázslat megfordítottja a Terméketlenség, mely maradandóan terméketlenné tesz egy területet vagy személyt. Mindkét varázslattal vagy egy személyre, vagy pedig egy 100 négyzetméterszer a használó *mágiahasználat* jártasságának szintje nagyságú területre lehet hatni, vagy egy személyre. A Termékenységvarázs során a mágiahasználónak ritka füvekkel feljavított humuszt kell a földre (vagy a célszemély hasára) szórnia, míg a fordított varázslat esetén fahamut és az igen ritka átokfüvet. Személy esetén a mágiahasználónak érintenie kell a célszemélyt, terület esetén zónahatáron belül kell lennie.

### Falerősítés

*Típus:* tárgyra ható

*Nehézség:* 7

*Esszenciaigény:* 25 (erősíthető)

*Erő:* 45

*Hatótávolság:* zóna

*Komponensek:* mozdulat, anyagi (kavics)

*Elmondási idő:* 60 szegmens

*Hatóidő:* maradandó

*Leírás:* a varázslat helyreállítja a sérült falakat – okozza a sérülést az idő, avagy heves fizikai behatás. A helyreállított falrészlet éppen olyan lesz, mint új korában – azaz, ha már akkor is rogyadozó volt a rossz kőművesmunka miatt, akkor a varázslattal sem lehet jobbá tenni. Ha a sérülés nagyobb, mint 1 m<sup>2</sup>, a varázslatot erősíteni kell: minden 10 Ep újabb 1-1 négyzetméter falrészlet felújítását teszi lehetővé ugyanazon a varázslaton belül. A megnövelt varázslattal nem lehet külön falrészleteket megerősíteni, a célterület mindig egybefüggő.

### Östest (Föld)

*Típus:* önmagára ható

*Nehézség:* 10

*Esszenciaigény:* 80

*Erő:* 100

*Hatótávolság:* önmaga

*Komponensek:* szó, mozdulat, anyagi (humusz)

*Elmondási idő:* 5 perc

*Hatóidő:* 100 szegmens/mágiahasználat szint

*Leírás:* a varázshasználó teste maga lesz az Élő Föld – hasonlóvá válik egy földelemenálhoz. A varázsló külső kinézete kivehetetlenné válik, körvonalai is elmosódtak, csak távolról emlékeztet humanoidra a testét alkotó földgöngyök miatt. A felszerelési tárgyak és a ruha is beleolvad az *östestbe*. A varázslat időtartama alatt a földmágus normálisan csak mágikus fegyverekkel, vagy mágiával sebezhető – az egyszerű fizikai sebzéseknek csupán a 20%-át szenved el az östest. Az Alabástrom Kódex varázslatai duplán sebzik, ugyanakkor a Gránit Kódex varázslataira immúnissá válik, bármilyen szándékkal mondanak is ki rá. Östestben képes lemerülni a földre, a föld tápanyagából táplálkozni. Érintése termékkennyé teszi a terméketlent, legyen szó kiszáradt almafáról, egy cserép homokról, vagy egy meddő asszonyról. A varázsló az *östestben* eredeti sebességének *felével* bír (értelemszerűen ez Gyorsaság pontjaira fordítva hat). Az östestben való lét visszaadja a varázsló korábban elvesztett fizikumpontjait, megszünteti éhségét. A visszaalakulást követő két napon a mágus oxigénigénye megtízszereződik, ezért semmilyen megerősítő tevékenységre nem képes, különben saját kilélegzett, elhasznált levegőjétől fullad meg.

## Alabástrom Kódex

### Léggözpont

*Típus:* speciális  
*Nehézség:* 10  
*Esszenciaigény:* 10  
*Erő:* 10  
*Hatótávolság:* zóna  
*Komponens:* szó  
*Elmondási idő:* 1 szegmens  
*Hatóidő:* legfeljebb 100 szegmens

*Leírás:* a varázslat epicentruma áthelyeződik egy, zónán belül lévő tetszőleges, szabad levegőben lévő pontra, és onnan úgy jön létre a varázslat, mintha a varázsló ott tartózkodna. Nem számít szabad levegőnek a tüdőben lévő vagy más, zárt helyen lévő levegő. Az új epicentrumtól kell számítani a következő légvarázslat hatótávolságát és minden más paraméterét. A Léggözpont és az azt követő légvarázslat egy cselekedetnek számít. Egy Léggözpont varázslat után csak egyetlen légvarázslatot lehet elmondani (de az nem lehet egy másik Léggözpont).

### Vakító fény

*Típus:* személyre ható  
*Nehézség:* 3  
*Esszenciaigény:* 18  
*Erő:* 22  
*Hatótávolság:* 20 méter  
*Komponensek:* szó, mozdulat, anyagi (légvétel)  
*Elmondási idő:* 4 + 5 szegmens  
*Hatóidő:* azonnali

*Leírás:* Hatására erősen vakító fényvillanás csap ki a mágus tenyeréből. A felvillanás által bevilágított terület egy 90 fokos szögtartományba fér bele. Minden itt tartózkodónak, aki ez idő alatt a mágus irányába nézett – és nem hunyta le, vagy védte valamivel a szemét –, mágiaellenállást kell tennie, vagy 100 szegmensre elvakul. Az erős fényre érzékeny lények 2-300 szegmens időre is elveszthetik látóképességüket.



### Fantomlámpás

*Típus:* speciális  
*Nehézség:* 1  
*Esszenciaigény:* 1/perc  
*Erő:* 2  
*Hatótávolság:* 20 méter  
*Komponens:* szó  
*Elmondási idő:* 1 szegmens  
*Hatóidő:* 1 perc/1 Ep  
*Leírás:* a mágiahasználó egy imbolygó lámpásszerű fényt idéz fel maga előtt. A fény mintegy 2 méter átmérőjű kört világít meg, mintha csak egy fáklya lenne. A fantomlámpás mozoghat a létrehozó előtt, mögött vagy akár felette, a mágiahasználó kívánságának megfelelően; de sohasem távolodhat el tőle 20 méternél messzebbre. A varázslat időtartama annyi perc, amennyi Ep-ért létrehozták.

### A lélegző erdő fuvallata

*Típus:* területre ható  
*Nehézség:* 4  
*Esszenciaigény:* 12 (növelhető)  
*Erő:* 10  
*Hatótávolság:* 10 méter  
*Komponensek:* szó  
*Elmondási idő:* 5 szegmens  
*Hatóidő:* 1 perc (100 szegmens) (növelhető)  
*Leírás:* A varázsló körül a mágia létrejötte után 10 méteres körzetben a levegő kitisztul, mindenfajta légszennyeződés, légméreg eltűnik. Az időtartam lejártáig semmilyen szag, légméreg nem kerülhet a hatókörbe. Az időtartam növelhető percenként 6 esszenciapontért.

### Rozsdacsapás

*Típus:* tárgyra ható  
*Nehézség:* 5  
*Esszenciaigény:* 1 / 1 dkg fém  
*Erő:* 35  
*Hatótávolság:* 10 méter  
*Komponens:* szó, mozdulat, anyagi (légvétel)  
*Elmondási idő:* 6 + 5 szegmens  
*Hatóidő:* maradandó  
*Leírás:* a célként meghatározott, természetes körülmények között is rozsdásodásra képes fémtárgy a varázslat nyomán rohamos sebességgel rozsdásodásnak indul. A folyamat közönséges módon megállíthatatlan. Hogy mennyi fém fog *tökéletesen* elrozsdálni, az a varázslatra fordított esszenciamentisegtől függ. Ha nagyobb kiterjedésű (és súlyú) fémről van szó, akkor a rozsdafoltok több helyen is megjelennek a felszínen, és a rozsdásodás előbb a felső rétegeket fogja támadni, s csak azután az alsókat.

### Energiakorbács

*Típus:* személyre ható  
*Nehézség:* 6  
*Esszenciaigény:* 20 + X (ahol X a sebzés mértéke)  
*Erő:* 10 + X/2  
*Hatótávolság:* önmaga  
*Komponens:* szó, mozdulat, anyagi (légvétel, szilánk)  
*Elmondási idő:* 2 + 5 szegmens  
*Hatóidő:* 60 szegmens

*Leírás:* a varázslat egy ragyogó, korbácsszerű energifonatot hoz létre – egyfajta megszelídített villámot. A korbács kiválóan alkalmazható a harcban, támadó/védőszintje azonos a Mágiahasználat jártasság szintjével, fegyversebbsége a varázsló alapgyorsaságának fele, minden sikeres találat a támadódobásból eredő sebzést (1-es sebzésszorító) + X Fp veszteséget okoz. A teljes hossza 3-3,5 méter. Fémvért, fém pajzs, fémfegyverek és hasonlóknak esetén a körülmények *rendkívül kedvezőek* lesznek a találathoz, mivel ezek magukhoz vonzzák a korbácsot – ugyanakkor a szálfegyverek esetén ez hátrányos is lehet (a hosszú fanyél miatt a korbács sebző energiája nem jut el az ellenfél felé), ezért ezek ellen a *rendkívül hátrányos* körülmények módosítója érvényes a célszemélyt érintő találatokhoz. A varázslat anyagi komponense egy villámsújtotta fa kicsiny üszkös szilánkjá, amelyet a mágiahasználónak a varázslat végéig a kezében kell tartania. Megjegyzen-

dő, hogy a korbács hétköznapi funkciókat is elláthat, például rátekeredve egy korlátra, megkönnyítheti a felmászást a mágiahasználó, és csakis a mágiahasználó számára (őt nem sebzí). Mindenki más, aki önként megérinti a korbácsot (saját kezüleg vagy bármilyen fémtárgygal), automatikusan a maximális veszteséget fogja elszenvedni.

### Eltérítő aura

Típus: személyre ható

Nehézség: 4

Esszenciaigény: 25

Erő: 15

Hatótávolság: zóna

Komponens: szó, mozdulat, anyagi (légvétel)

Elmondási idő: 10 + 5 szegmens

Hatóidő: 20 szegmens /mágiahasználat szint

**Leírás:** A célszemély körül láthatatlan erőtér keletkezik, amely minden kilótt, vagy égből hulló anyagi kiterjedéssel bíró lövedéket 50% eséllyel eltérít. Tömeghatás esetén (pl. jégeső, a lábavomba freccsenése stb.) nem kell minden egyes lövedékdarabra kiszámítani az esélyt – erre nincs is mód –, ilyenkor az eredeti hatás felével kell számolni a célszemély esetében.

### Csendgömb

Típus: területre/tárgyra/személyre ható

Nehézség: 5

Esszenciaigény: 10 /gömb sugár méterben (max. 5 méterig)

Erő: 15

Hatótávolság: zóna

Komponens: szó, mozdulat, anyagi (légvétel)

Elmondási idő: 3 + 5 szegmens

Hatóidő: 60 szegmens

**Leírás:** hatására a célterületen kioltódik minden hang, abszolút csönd áll be. Gyakorlatilag lehetetlenné válik mindenféle beszélgetés, azon varázslatok pedig, melyekhez szókomponens szükséges, használhatatlanok a területen belül. Sem kifelé, sem befelé nincs hangáramlás. A varázslatot nemcsak helyre, de bizonyos tárgyakra, élőlényekre is rá lehet mondani – ez utóbbi esetben, ha a tárgy vagy az élőlény elmozdul, a csendgömb vele együtt mozog. Sikeres mágikus ellenállás esetén a varázslat nem jön létre, ugyanakkor a felhasznált Ep eltávozik.

### Villámcsapás

Típus: területre ható

Nehézség: 6

Esszenciaigény: 55

Erő: 45

Hatótávolság: zóna

Komponens: szó, mozdulat, anyagi (légvétel)

Elmondási idő: 5 + 5 szegmens

Hatóidő: azonnali

**Leírás:** a varázslat nyomán a mágiahasználó kezéből egy villám robban elő, abba az irányba, amerre mutat. A mágikusan létrehozott villám hatása megegyezik a természetes módon képződöttel (lángra lobbanthatja a gyúlékony anyagokat, becsapódásakor percekre megsüketíti a környéken tartózkodókat, megölhet élőlényeket stb. – de a megfelelő módszerek használatával energiája levezethető a földre, s így hatástalanítható). Az a személy, akit egy villámcsapás eltalál, 15d6 fizikumpontot veszít.

### Szélcsend

Típus: területre ható

Nehézség: 6

Esszenciaigény: 18 (36)

Erő: 25

Hatótávolság: zóna

Komponens: szó, mozdulat, anyagi (légvétel, üres bőrszak)

Elmondási idő: 10 + 5 szegmens

Hatóidő: 1 óra (háromszorozható)

**Leírás:** ezzel a varázslattal még a legnagyobb szelek is lecsillapíthatók a hatáskörön belül. A varázslat egy 10 méter sugarú gömb belsejében gyakorlatilag mozdulatlaná teszi a levegőt. A gömbön kívül tombolhat bármekkora vihar, a bent lévőeknek semmiféle bajuk nem fog esni tőle. A Szélcsend egy teljes óráig tart, de az időtartam az essen-

cia-ráfordítás megduplázásával megháromszorozható. A varázslat ereje levonódik a mágikus szelek erejéből, így csökkentve azok hatását. Megjegyzendő, ha a varázslatot viharban alkalmazzák, az csak a szél ellen nyújt hathatós védelmet, az esetleges eső, villám ellen nem.

### Szikrazápor

Típus: személyre ható

Nehézség: 2

Esszenciaigény: 12

Erő: 30

Hatótávolság: mágiahasználó

Komponens: szó, mozdulat, anyagi (lélegzet)

Elmondási idő: 1 + 5 szegmens

Hatóidő: azonnali

**Leírás:** a varázslat során kékes szikrazápor tör elő a mágiahasználó tenyeréből, maximum 10 méter távolsáig. A szikraeső sugárirányban terjed. Akit a szikrazápor eltalál, 2d10 Fp veszteséget szenved el. Ha az ellenfél fémvértet, fémpajzsot vagy hasonlót visel, automatikusan a maximális veszteséget szenved el.

### Villámló szem

Típus: önmagára ható

Nehézség: 3

Esszenciaigény: 5 /villám

Erő: 20

Hatótávolság: önmaga

Komponens: szó, mozdulat, anyagi (légvétel, békaszem)

Elmondási idő: 1 + 5 szegmens

Hatóidő: 100 szegmens

**Leírás:** a varázslat segítségével a mágiahasználó apró villámokat tud kibocsátani a szeméből, maximum 20 méter távolságra. A hatóidő alatt legfeljebb 4 villám lőhet ki (az ennek megfelelő Ep-t a varázslat létrehozásakor kell befektetni), ezek mindegyike 4 Fp veszteséget okoz. A villámokat nem szükséges egyetlen ellenfélre kilőni, tetszés szerint el lehet osztani a hatáskörön belül álló lények között. A varázslat anyagi komponense egy béka szemgolyója, melyet a mágiahasználónak le kell nyelnie a varázslat aktivizálásához. A varázslat létrejötte után, de a



hatóidőn belül más tevékenységre is lehetőség van, a varázsló harcolhat, sőt, akár varázsolhat is – miközben villámokat lövell a szeméből.

### Repülés

Típus: személyre ható

Nehézség: 4

Esszenciaigény: 5 vagy 10 /perc

Erő: 40

Hatótávolság: érintés

Komponens: szó, mozdulat, anyagi (lélegzet)

Elmondási idő: 100 + 5 szegmens

Hatóidő: 1 perc /5 vagy 10 Ep

**Leírás:** a varázslat felruhazza a mágikus repülés képességével a mágiahasználót (5 Ep-ért), vagy az általa kiválasztott lényt (10 Ep-ért). A hatás alatt álló lény mozgathat függőlegesen és/vagy vízszintesen is, másodpercenként 10 méteres (36 km/órás) sebességgel. A varázslat időtartama annyi perc, ahányszor 5, illetve 10 esszenciapontot a varázslatra fordítottak.

A karakter önmagát súlykorlátozás nélkül reptetheti, de nem repítheti fel magát, miközben egy több mázsás sziklát tart, csak annyi súlylyal, amennyit varázslat nélkül is meg bírna emelni - ellenkező esetben fizikai sérüléseket szenved az elviselhetetlen megterheléstől.

Másokat bruttó 100 kg-ig a leírásban szereplő 10 Ep-igényvel reptethet, 101-150 kg között a leírásban szereplő Ep-igény duplájával (20), 151-200 kg között a leírásban szereplő Ep-igény négyszeresével (40). Idegent 200 kg feletti súllyal reptetni nem képes.

### Gömbvillám

Típus: speciális

Nehézség: 8

Esszenciaigény: 50 /gömbvillám

Erő: 60

Hatótávolság: zóna

Komponens: szó, mozdulat, anyagi (légvétel)

Elmondási idő: 6 + 5 szegmens

Hatóidő: 5 perc (500 szegmens)

**Leírás:** a varázslattal a mágiahasználó gömbvillám(ka)t teremt. A gömbvillámokat létrehozójuk irányítja a zóna határán belül (1 méter/másodperc sebességgel haladhatnak). A gömbvillámok átmérője körülbelül 0,3 méter, és ha bármilyen lény (beleértve a nem e világról valókat, élőholtakat stb.) megérinti valamelyik gömbvillámot, vagy akárcsak a közelükbe (1 méteren belülre) kerül, villamos kisülést idéz elő (ilyenkor a lény esszenciapajzs-próbára jogosult). Az elektromosságra immúnis lények semmilyen veszteséget nem szenvednek. Minden gömbvillám 40-40 Fp veszteséget okoz. Amennyiben a gömbvillám kisül, nyomban szétoszlik, egyébként 5 percig marad meg.

### Forgószél

Típus: területre ható

Nehézség: 8

Esszenciaigény: 90

Erő: 50

Hatótávolság: zóna

Komponens: szó, mozdulat, anyagi (légvétel, pikkely)

Elmondási idő: 10 + 5 szegmens

Hatóidő: 10 perc

**Leírás:** a mágiahasználó annyiszor 2 méter átmérőjű forgószélet hoz létre, amennyi a Mágiahasználat jártasságának szintje. A tornádó létrehozási helyén minden teremtmény 2d10 Fp veszteséget szenved, majd a tornádó elindul a mágiahasználó által meghatározott irányba, s minden, az útjába kerülő teremtményt magával ragad (sikeres Esszenciapajzs-próba semlegesíti a hatást). Akit a hatalmas szélvihar elragadt, azt 10 perc múlva fogja elejteni (időközben az önállósult tornádó elhagyhatja a zónát, ahol létrejött). Az, hogy a tornádó elragadta, az még nem jelent fizikai veszteséget, ám a szélvihar 10d10+20 méter magasságig repíti, s innen fog lezuhanni (s ennek megfelelően szenved veszteséget is, ha nincs a zuhanás ellen egyéb védelme). A tornádó belsejében varázsolni, beszélni vagy bármilyen, értelmezhető cselekedetet végrehajtani a lehetetlenséggel határos. A mágiahasználó nem tudja irányítani a tornádót, csupán az indulási irányt határozhatja meg. Anyagi komponens egy légsárkány pikkelydarabkája.

### Östest (Lég)

Típus: önmagára ható

Nehézség: 10

Esszenciaigény: 80

Erő: 100

Hatótávolság: önmaga

Komponens: szó, mozdulat, anyagi (légvétel)

Elmondási idő: 5 perc + 5 szegmens

Hatóidő: 100 szegmens/mágiahasználat szint

**Leírás:** a varázshasználó teste maga lesz az Élő Lég – hasonlóvá válik egy légelemtálhoz. A varázsló körvonalai elmosódnak, csak távolról emlékeztet humanoidra a testét alkotó tiszta légfuvallatok miatt. A felszerelési tárgyak és a ruha is beleolvad az östestbe. A varázslat időtartama alatt a légmágus csak mágikus fegyverekkel, természetesen tűzzel, vagy mágiával sebezhető. A Skarlát Kódex varázslatai duplán sebzik, ugyanakkor az Alabástrom Kódex varázslataira immúnissá válik, bármilyen szándékkal mondanák is ki rá. Östestben képes felemelkedni a felhők fölé, és képes viharként átszágulni bárkin – egy-egy ilyen százugaldás sebzése 2d10 fizikumpont –, és besurranni a legkisebb nyílásokon. A varázsló az östestben eredeti sebességének tízszeresével bír (értelemszerűen ez Gyorsaság pontjaira fordítva hat), és semmilyen cselekedetéhez nem szükséges kezdeményező dobást tennie. Az östestben való lét időlegesen megduplázza a varázsló aktuális esszenciapontjait, és felfokozza szellemi képességeit (emlékezet, intelligencia stb.). A visszaalakulást követő két napon a mágus energiáigénye megtízszereződik, ezért hihetetlen mennyiségű élelmet fal fel. Ha erre nem képes, éhen hal.

## Smaragd Kódex

A Smaragd Kódex – népszerű nevén a druidakódex – a természetvarázslatok gyűjteménye. Zhéniától ihletett természetpapok (druidák) gyűjtötték össze, s a mai napig is főképpen ők használják ezeket a varázslatokat – azonban a megfelelő formulaváltozatokat már kidolgozták maguknak az akadémikus varázslórendek és más papi rendek is. Csupán néhány varázslat maradt meg kizárólagos természetpapi varázslat; ezek a druidák *szent ligeteihez* köthető varázslatok, melyeket csupán Zhénia adhat az arra érdemeseknek, más isten és az akadémikus mágiáut nem (jelölve az adott varázslatnál).

### Szent liget

Típus: területre ható (csak druidák által használható)

Nehézség: 8

Esszenciaigény: 70 (+50 000)

Erő: 1000

Hatótávolság: zóna

Komponens: rituálé, szó, mozdulat, anyag

Elmondási idő: 1 nap

Hatóidő: végleges

**Leírás:** a varázslat által létrehozott Szent Ligetek Zhénia templomául szentelt erdőrészek, melyekben maga a ligetet létrehozó druida a pap. A Szent Liget – amely lehet önálló liget, de lehet egy nagyobb erdő része is – annyi méter sugarú, amekkora a druida zónája. Létrehozásához sajátos tánc (mozdulatkomponens), egy balladaszerű ének egy teljes napos invokálása (szókomponens), valamint egy falevél, egy marék föld, egy kupa forrásvíz és egy borsónyi drágakő (anyagi komponens) szükséges. A varázslatot *legalább* egy hónapos rituálé előzi meg (kötelező), amelynek során a druida napkelteitől napnyugtáig táncol és énekel a leendő Szent Liget fái között – és csupán napszállta után ehet, ihat vagy pihenhet. A rituálé a szabályok szerint növeli a varázslat célszámát, ezért gyengébb képességű druidák akár egy évig is képesek a rituálét végezni a biztosabb eredmény értelmében. A rontott varázslatot csak egy év elteltével lehet megismételni. A sikeres varázslat 70 esszenciapontjához Zhénia, jóindulata jeleként bizonyos mennyiségű varázserőt ad, amely aztán valósággal életre kelti a Szent Liget környékét (ez az isteni esszencia hozza létre a Druidaerdőt).

A Szent Liget mágiája megtöri az átkokat, ha az átkokkal sújtott személy (vagy az átkozott tárgy tulajdonosa, akihez kötődik a tárgy) *őszintén* Zhéniának ajánlja a lelkét. Ezen kívül a druidák azonnal fel-

gyógyulnak a Szent Ligetekben (olyan gyorsan regenerálódnak, mint a gilfek), s amíg itt tartózkodnak, betegségek nem rontják meg egészségüket – ez bármely druidára igaz, aki a ligetben tartózkodik, nem csupán a Liget Papjára. Nem druida karakterek a szokottnál háromszor gyorsabban gyógyulnak a Szent Liget fái között, ám akik lelkében a Káosz munkál, azok sokkal lassabban gyógyulnak, mint egyébként (a gyógyulás üteme feleződik). Aki a Szent Ligetben öl meg egy druidát (bármelyiket), az azonnal szörnyet hal Zhénia haragja által, legyen akár egy másik isten világi helytartója.

Amennyiben a Szent Ligetet elhagyják a druidák, annak mágiája fokozatosan csökken, majd egy éven belül végkép megszűnik – Zhénia esszenciája visszaáramlik az istennőhöz. Ha egy elhagyott ligetbe az egy év letelte előtt egy másik druida vetődik, napi rendszerességű rituálékkal és ételáldozatokkal visszaadhatja a liget erejét – ekkor az új druida lesz a Liget Papja.

### Druidaerdő

*Típus:* területre ható (csak Zhénia hozhatja létre, a Szent Ligetek körül)

*Nehézség:* nem meghatározható

*Esszenciaigény:* 50 000

*Erő:* 1000

*Hatótávolság:* annyi mérföld átmérőjű, ahányadik szintű a druida *elhivatottság* jártassága

*Komponensek:* nem meghatározható

*Elmondási idő:* nem meghatározható

*Hatóidő:* végleges

*Leírás:* a druidaerdőt Zhénia hozza létre, a druida Szent Ligete – azaz a Zöld Úrnőnek szentelt templom – körül. Ha kell, fákat is növeszt, ám mivel a legtöbb Szent Liget egy nagyobb erdőség szívében található, a druidaerdő csupán a régi erdő egy részletének mágikus átalakulása révén jön létre – közönséges halandók észre sem veszik a változást, amíg csak egy járkáló fával nem találkoznak.

A druidaerdő békés légköre áthatja a halandók lelkét, nyugalmat és szeretetet kölcsönözve nekik. Szép gondolatok és szép álmok várnak az erre tévedőkre – ugyanakkor az alapvetően haragos, gyűlölködő és rosszindulatú karakterekből érthetetlen és látszólag ok nélküli dühöt vált ki az erdő. A düh elsősorban az erdőre irányul, másodsorban a karakter társaira, harmadsorban önmagára.

A druidaerdőkben nem terjed a tűz; a tűzvarázslatok létrejönnek ugyan, ám tüziük – miután a varázslatba foglalt esszencia kitombolta magát – kialszik (vagyis egy tűzgolyó felrobban ugyan, de a tűz nem terjed tovább). A tisztelettel meggyújtott táborúzek lágy fénnyel égnek, és nem terjednek el akkor sem, ha egy egész kupac száraz falevél van a tűz mellett. A druidaerdők növényei és állatai nem fejtenek ki mágikus ellenállást saját druidájuk varázslatával szemben.

A druidaerdőkben különös lények óvják a druidát, akkor is, ha erre a druida külön varázslattal nem készíti őket. Az erdő – a fák, a fűszálak, a rovarok és az állatok – úgy viselkedik, mintha a druida jól idomított, hűséges kutyája lenne. Bárki idegen ér a fái közé, a druidát azonnal értesítik jöttéről. Az elvarázsolt fák között gyakran telepednek meg tündérke-kolóniák.

Ha a Szent Liget megszűnik mágikusnak lenni, a druidaerdő is visszaalakul közönséges erdővé – de már akkor sem tűnik el, ha a fákat Zhénia maga növesztette ki pusztá földből.

### Tiltott erdő

*Típus:* területre ható (csak Zhénia hozhatja létre, a Szent Ligetek körül)

*Nehézség:* nem meghatározható

*Esszenciaigény:* 50 000

*Erő:* 1000

*Hatótávolság:* annyi mérföld átmérőjű, ahányadik szintű a druida *elhivatottság* jártassága

*Komponensek:* nem meghatározható

*Elmondási idő:* nem meghatározható

*Hatóidő:* végleges

*Leírás:* a druidaerdő egy fajtája, ahol a világtól elhúzódo druidák élnek. Ebbe az erdőbe csak a Liget Papjának külön engedélyével lehet belépni – és ez minden más druidára is vonatkozik. Aki engedély nélkül lép a fák közé, azt az erdő minden eszközzel igyekszik kilöki a határain túl: az erdő növényei és állatai gátolják, sőt, megtámadják a betolakodókat. A külső régiókban ez a tevékenység csupán baljós vé-

letlenek sorozatának tűnhet, ám beljebb megnyilvánul a tudatosság. A végsőkig elszánt kalandorokat a legfelsőbb régiókban – a Szent Liget közelében – komoly veszélyek fenyegetik, itt akár az életüket is elveszíthetik meggondolatlanságuk és makacsságuk miatt. A tiltott erdők növényei és állatai nem fejtenek ki mágikus ellenállást saját druidájuk varázslatával szemben.

Tiltott erdőt Zhénia varázsol az egyszerű druidaerdőből, a Liget Papjának imába foglalt kérése alapján – és ugyancsak ez alapján bármikor vissza is varázsolhatja. Eddig még egyetlen pap sem vetemedett arra, hogy évenként változtassa erdeje tulajdonságát – Zhénia bizalmának megvonásával büntetné meggondolatlan papját. Ha a Szent Liget megszűnik mágikusnak lenni, a tiltott erdő is visszaalakul közönséges erdővé.

### Elátkozott erdő

*Típus:* területre ható (csak Zhénia hozhatja létre, a Szent Ligetek körül)

*Nehézség:* nem meghatározható

*Esszenciaigény:* 50 000

*Erő:* 1000

*Hatótávolság:* annyi mérföld átmérőjű, ahányadik szintű a druida *elhivatottság* jártassága

*Komponensek:* nem meghatározható

*Elmondási idő:* nem meghatározható

*Hatóidő:* végleges





**Leírás:** ha a Liget Papját bárhol az elvarázsolt erdő határain belül megölik, Zhénia haragjában elátkozza a druidaerdőt (ha a gyilkosság a Szent Ligetben történik, a gyilkosokra azonnali halál vár). Az elátkozott erdő gonosz és gyilkos lények lakhelye lesz – bár ez a gonoszság nem hasonlatos az Yvorl-hitűek gonoszságához. Az erdő minden növénye, minden állata veszélyes a vándorra, hiszen csupán azért léteznek, hogy megbosszulják a Liget Papjának halálát – tevékenységüket a meggyilkolt druida szelleme irányítja, aki a Szent Ligethez kötődve védeltséget élvez az esszenciaszörnyekkel szemben. A hosszú idő óta működő elátkozott erdőbe más gonosz lények is beköltöznek, amelyek – ellentétben az elátkozott erdő eredeti lakóival – már elhagyják az erdő határait portyáik során, hogy rettegésben tartsák a környéket.

Az elátkozott erdő megtisztulhat akkor, ha egy druida ismét itt akar letelepedni – erre általában Zhéniától kapnak megbízást, mivel magától nem sok druida akar egy régi druidagyilkosság helyszínén élni. Ha az elátkozott erdő határainál tündérke-kolóniák telepednek le, az ő jelenlétük is megválthatja az átkot. Mindkét esetben az utólag ideköltöző bestiákat és gonosz entitásokat külön ki kell irtani.

Sajátosságainál fogva az elátkozott erdő Szent Ligete nem veszíti el mágikus erejét druida nélkül – hiszen a druida szelleme táplálja a Ligetet, a Liget pedig védelmezi a szellemet –, így az erdő is mágikus marad.

### Villámhívás

**Típus:** személyre ható (csak druidák használhatják)

**Nehézség:** 5

**Esszenciaigény:** 30-70

**Erő:** 80

**Hatótávolság:** zóna

**Komponensek:** szó, mozdulat

**Elmondási idő:** 20 szegmens

**Hatóidő:** 200 szegmens

**Leírás:** a druida tisztelttel kéri Zhéniát, hogy küldjön alá az egek magasából egy villámot, hogy égetné porrá a druida ellenségét. A varázslás közben a druida kijelöli a villám célpontját. A villám csupán a hatóidő lejáratá után érkezik meg, azaz 200 szegmens múlva – ezen időn belül a druida bármikor kérheti, hogy Zhénia mégse küldje a villámot. A villám minden esetben eltalálja a kijelölt személyt – az istenek általában kiválóan céloznak –, és annyi pont fizikumvesztést okoznak, ahány Ep-t a druida a varázslatba fektetett. A varázslat specialitása, hogy a körbe álló és összefogódzkodó druidák együttesen is kérhetik Zhéniától a villámot, és a varázslatban mindannyian beletölthetnek fejenként 30-70 esszenciapontot – iszonyatos erejű villámot indukálva ezzel.

### Örzök teremtése

**Típus:** szellemidézés (csak druidák és sámánok által használható)

**Nehézség:** 6

**Esszenciaigény:** 26

**Erő:** 50

**Hatótávolság:** zóna (druidaerdő)

**Komponensek:** szó

**Elmondási idő:** 150 szegmens

**Hatóidő:** elbocsátásig

**Leírás:** a varázslattal a természeti szellemek egyikét lehet megidézni, és feladattal ellátni. Az Örző képes növényekbe költözni, és mozgatni annak bizonyos részeit. Leginkább fába, tuskés bokrokba bújik, s azok ágait, gyökereit mozgatva tart ellenőrzése alatt egy bizonyos területet. A fák ágai megütik a betolakodót, a tuskés indák beleakaszkodnak, a gyökerek elgáncsolják – bár semmit sem tesznek gyilkos szándékkal, olykor előfordulhatnak balesetek. Egy Örző tetszés szerint váltogathatja a növényeket, így az avatatlan számára úgy tűnhet, hogy az egész erdő ellene fordult, holott csupán egyetlen szellem nehezíti az útját, hol ebbe, hol abba a növénybe bújva. Az Örző nem távolodhat el teremtőjétől – mindig annak zónáján belül kell maradnia.

Az Örző a létrehozásába fordított esszenciát folyamatosan leköti, így a varázshasználó, aki akár egyetlen Örző felett is rendelkezik, nem képes teljesen visszanyerni varázserőjét – ez meghatározza az egy varázshasználó által létrehozható Örzők számát is. Az elbocsátás nem

varázslat – a varázshasználó egyszerűen kinyilvánítja köszönetét és akarátát, hogy a szellem visszatérhet a természetes létezéséhez.

A druidaerdőkben a varázslat Nehézsége és Esszenciaigénye feleződik, a Hatótávolság kiterjed az egész druidaerdőre. Az itt létrehozott Örzők nem a druidához, hanem az erdőhöz kötődnek, tehát a druidától eltávolodhatnak.

### Tiltók teremtése

**Típus:** szellemidézés (csak druidák és sámánok által használható)

**Nehézség:** 8

**Esszenciaigény:** 46

**Erő:** 90

**Hatótávolság:** zóna (druidaerdő)

**Komponensek:** szó

**Elmondási idő:** 250 szegmens

**Hatóidő:** elbocsátásig

**Leírás:** a varázslattal a természeti szellemek egyikét lehet megidézni, és feladattal ellátni. A Tiltó képes bármilyen állapotba költözni – legyen az rovar, vagy emlős –, mely állatot a varázshasználó jelöli ki a számára. Egyetlen megkötés, hogy csakis olyan állapotba bújhat, amelynek Esszencia Főértéke 0. A szellem nem váltogatja az állatokat, elbocsátásig, vagy annak pusztulásáig ugyanannak a testében marad – ha a hordozó állat elpusztulna, a szellem új állatot keres, lehetőleg a varázshasználó eredeti kívánsága szerint, ám ez az állat akár az erdő egy távolabbi pontján is lehet. Feladata a betolakodók távoltartása a varázshasználótól, melynek érdekében akár meg is öli őt, ha a szelidebb módszerekre nem reagál. A Tiltók harcértékei megegyeznek a szellem nélküli állatával. Nem távolodhat el teremtőjétől – mindig annak zónáján belül kell maradnia. Parancsokat nem követ, csupán egyetlen feladatot képes végrehajtani: a betolakodók eltávolítását. A druida egyetlen szavával megfékezheti a Tiltóit, hogy azok ne támadjanak rá bizonyos lényekre – például a druida barátaira.

A Tiltó a létrehozásába fordított esszenciát folyamatosan leköti, így a varázshasználó, aki akár egyetlen Tiltó felett is rendelkezik, nem képes teljesen visszanyerni varázserőjét – ez meghatározza az egy varázshasználó által létrehozható Tiltók számát is. Az elbocsátás nem varázslat – a varázshasználó egyszerűen kinyilvánítja köszönetét, és akarátát, hogy a szellem visszatérhet a természetes létezéséhez.

A druidaerdőkben a varázslat Nehézsége és Esszenciaigénye feleződik, a Hatótávolság kiterjed az egész druidaerdőre. Az itt létrehozott Tiltók nem a druidához, hanem az erdőhöz kötődnek, tehát a druidától eltávolodhatnak, viszont nem hagyhatják el a druidaerdő határait. Az Elátkozott Erdők Tiltói ravaszak és vérszomjasok, olykor hagyják egészen behatolni az idegent, csak aztán támadnak rá, hogy minél kisebb eséllyel legyen a menekülésre.

### Erdőkerülő teremtése

**Típus:** szellemidézés (csak druidák által használható)

**Nehézség:** 10

**Esszenciaigény:** 99

**Erő:** 600

**Hatótávolság:** druidaerdő

**Komponensek:** szó

**Elmondási idő:** 600 szegmens

**Hatóidő:** végleges

**Leírás:** a druida munkáját tanítványok, tündérke kolóniák, elfek, manók és egyéb értelmes lények segíthetik. Ezek egyike az Erdőkerülő (fapásztor), amelyet a druida varázslattal hozhat létre fiatal fákból. A varázslat végleges, a fapásztor önálló entitásként tevékenykedik tovább, a druida esszenciáját nem köti magához. A fák hagyományos tempójában fejlődik, így néhány évtized alatt a kis fácska valóságos óriássá fejlődhet – a méret és a fejlődési idő az eredeti fa fajtájától függ. Egy druidaerdőt négy-öt erdőkerülőnél több nem lakhat, mivel ha közel vannak egymáshoz, folyton torzsalkodnak és letörednek egymás ágait.

A magukra hagyott erdőkerülők gonoszszá is válhatnak, sőt, ez feltétlenül bekövetkezik, ha a druidaerdő elveszíti varázserőjét (az erdőkerülők léte nincs hozzákötve), vagy ha Elátkozott Erdő lesz belőle.

Az Erdőkerülő leírását lásd a Bestiáriumban (fapásztor).

### Növénykeresés

*Típus:* növényre ható / területre ható

*Nehézség:* 1

*Esszenciaigény:* 5

*Erő:* 12

*Hatótávolság:* 1 kilométer

*Komponensek:* szó

*Elmondási idő:* 25 szegmens

*Hatóidő:* 10 perc

*Leírás:* A varázshasználó által meghatározott bizonyos fajú növény helyét mutatja meg a hatótávolságon belül. A varázshasználó az összes előforduló példány tőle mért távolságát és irányát megérzi, és ez az érzet folyamatosan fennmarad – sőt módosul, ha a varázshasználó változtatja a helyét –, amíg a hatóidő le nem jár.

### Állatkeresés

*Típus:* állatra ható / területre ható

*Nehézség:* 2

*Esszenciaigény:* 9

*Erő:* 19

*Hatótávolság:* 1 kilométer

*Komponensek:* szó

*Elmondási idő:* 35 szegmens

*Hatóidő:* 10 perc

*Leírás:* A varázshasználó által meghatározott egy bizonyos fajú (nem intelligens) állat helyét mutatja meg a hatótávolságon belül. A varázshasználó az összes előforduló példány tőle mért távolságát és irányát megérzi, és ez az érzet folyamatosan fennmarad – sőt módosul, ha a varázshasználó, vagy a bemért lény változtatja a helyét –, amíg a hatóidő le nem jár.

### Zöld forrás

*Típus:* növényre ható

*Nehézség:* 3

*Esszenciaigény:* 7

*Erő:* 14

*Hatótávolság:* érintés

*Komponensek:* szó, mozdulat (érintés)

*Elmondási idő:* 30 szegmens

*Hatóidő:* egy perc

*Leírás:* A varázslat során megérintett, élő fa törzsén kicsiny dudor keletkezik, majd a dudor csúcsából lassan folydogálni kezd a fánedv, ez a kristálytisza, némileg édeskés ízű víz – tápértéke egy-két kanál cukorral egyenértékű. A varázslat ideje alatt kb. 2 dl fánedv folyik ki, amelyet a dudor miatti pohárban, kulacsban is fel lehet fogni. A druidák egy fából csak egyszer csapolnak nedvet, mert tiszteletben tartják a növény szükségleteit is, más varázshasználók ezt az elvet ritkán tartják be. A dudor a hatóidő letelte után visszahúzódik. Egy varázslat egy érintést tesz lehetővé.

### Gyümölcsoltó szózat

*Típus:* növényre ható

*Nehézség:* 4

*Esszenciaigény:* 15

*Erő:* 39

*Hatótávolság:* érintés

*Komponensek:* szó, mozdulat (érintés)

*Elmondási idő:* 30 szegmens

*Hatóidő:* maradandó

*Leírás:* Bármely időszakban, bármilyen fán bármiféle gyümölcsöt teremthet a varázslat. A gyümölcs, melynek fajtája nem választható (véletlenszerűen jön létre, de a gyümölcsfák mindig a saját gyümölcsöket hozzák), az érintés helyén sarjad. A gyümölcs mindig ehető, tápértéke és íze megfelel a fajtájának. A druidák egy fából csak annyi gyümölcsöt sarjasztanak, hogy egyetlen ember jól lakhasson vele, mert tiszteletben tartják a növény szükségleteit is – hiszen a gyümölcsérlelés megterheli a fát. Más varázshasználók ezt az elvet ritkán tartják be. Egy varázslat egy érintést tesz lehetővé.

### Növény átváltoztatása

*Típus:* növényre ható (csak druidák használhatják)

*Nehézség:* 7

*Esszenciaigény:* 54

*Erő:* 60

*Hatótávolság:* érintés

*Komponensek:* szó, mozdulat

*Elmondási idő:* 1 perc

*Hatóidő:* 1 nap

*Leírás:* A varázshasználó a megérintett növényt mind alakjában, anyagában, mind tulajdonságaiban megváltoztathatja. A növény tömegét (súlyát, kiterjedését) nem befolyásolja a változás, és nem serkenti a növekedést – ugyanakkor nem is függ a tömegtől, azaz egyetlen varázslattal egy óriási tölgyfa éppúgy átalakítható, akár egy fűszál. A változás csakis egy növény egy paraméterében hozható létre. Az anyagi változás során csak növényi anyagokká alakítható át az eredeti anyag.

Pl. Anyagában: nádszálból tölgyfát, miközben a nád formája megmarad (gyors nyilvesszőkésztítés) – de nem lehet acéllá változtatni, mert az nem növényi anyag. Tulajdonságában: vitamindús gyümölcsből mérgező gyümölcsöt, miközben a gyümölcs minden más tulajdonsága változatlan. Formájában: fa alakú fából kunyhót, vagy létrát formázni. Amennyiben több tulajdonságot kíván a varázshasználó ugyanazon a növényen megváltoztatni, úgy több varázslatot kell egymás után elmondania.

### Növény sorvasztás

*Típus:* növényre ható

*Nehézség:* 5

*Esszenciaigény:* 49

*Erő:* 70

*Hatótávolság:* érintés

*Komponensek:* szó, mozdulat

*Elmondási idő:* 5 szegmens

*Hatóidő:* maradandó

*Leírás:* A megérintett növény igen gyorsan, mintegy 100 szegmens alatt elkorhad, elrohad – legyen az faóriás, vagy egy burgonyabokor.

Egy varázslat egyetlen érintést tesz pusztítóvá. Bár ez a varázslat a Zöld Kódexhez tartozik, nem a druidák dolgozták ki, és nem is ők használják, hanem más, a Zöld Kódexet is használó varázstudók. Egy druida annyira tiszteli a növényi életet, hogy még az elátkozott vidékek gyilkos növényeit sem sorvasztaná el – megeszti ugyan a növényeket, mert „életet ad az élet”, de öncélúan sosem pusztít.

### Életadás

*Típus:* területre ható

*Nehézség:* 5

*Esszenciaigény:* 60 (növelhető)

*Erő:* 70

*Hatótávolság:* zóna

*Komponensek:* szó, mozdulat

*Elmondási idő:* 1 szegmens

*Hatóidő:* végleges

*Leírás:* A varázslat területén a halott fát viharos gyorsasággal (1 szegmens) újraéleszt. Ez nem csupán a lábon álló, elkorhadt törzseket érinti, de a megmunkált fát is, kezdve az ágylábtól, a tetőgerendákon át a lándzsanyélig és nyilvesszőkig. A csiszolt fa kérget növeszt, ágakat és leveleket fejleszt, gyökeret ereszt, olykor kivirágzik – mindezt egyetlen szegmens alatt. Gyakorta megcsavarodik, ahogy az élet újból elkezd áramlani benne. A változások néha nem sok hatással vannak a fából készült tárgyak eredeti funkciójára – például a tetőgerendák levellé borítva is tetőgerendák maradnak, noha legyökereznek a falak mellett, és ágaik valószínűleg lelökik a cserepek nagyját. Ugyanakkor egy kilőtt nyilvessző úgy eltorzulhat a varázslat következtében, hogy célt téveszt, elveszti acélhegyét stb. A változás végleges.

A varázslat területe egy 10 méter átmérőjű kör, a zónán belüli tetőzöleget epicentrummal. Minden újabb 10 esszenciapontért újabb 1



méterrel nő a varázslat által érintett terület átmérője, és szintén 1-gyel nő a varázslat nehézsége. A területen belül minden darab halott fa önálló mágia ellenállásra jogosult (tárgyak természetes ellenállása).

### Élet visszavétele

*Típus:* tárgyra ható

*Nehézség:* 5

*Esszenciaigény:* 10

*Erő:* 40

*Hatótávolság:* érintés

*Komponensek:* szó, mozdulat

*Elmondási idő:* 5 szegmens

*Hatóidő:* végleges

*Leírás:* Az életadás varázslat ellenvarázslata – az eredeti állapot tökéletes visszaállítására irányul. Csupán a megérintett „növényre” hat, és csakis akkor, ha az annak előtte fából készült tárgy volt. A visszaalakulás szemmel alig követhető gyorsasággal játszódik le, és végleges.

### Növekedésserkentés

*Típus:* területre ható

*Nehézség:* 3

*Esszenciaigény:* 30 /100 szegmens

*Erő:* 60

*Hatótávolság:* zóna

*Komponensek:* szó

*Elmondási idő:* 15 szegmens

*Hatóidő:* 100 szegmens / 30 Ep

*Leírás:* A növények hihetetlen burjánzásba kezdenek a varázslat területén. 1 szegmens alatt 1 teljes napi növekedést produkálnak, amely a varázslat elmúta után is megmarad. A növekedés igazán jelentős mértékét akkor foghatjuk fel igazán, ha a mérsékelt égövi növények vegetációs ciklusát vesszük alapul – azaz 200 szegmens alatt nő egy folyondár akár 10 métert is, vagy a közönséges fű 60-70 szegmens alatt válik derékig érvé. A növekedést a varázslat nem irányítja, csak serkenti: a növények a fényviszonyok és a természetes szokásaik szerint nőnek. A varázslat területe a varázshasználó mágiahasználati (vagy elhivatottság) szintjének megfelelő sugarú kör, a zónán belüli tetszőleges epicentrummal (tehát egy 3. *elhivatottság-szintű* druida 3 méter sugarú körben képes egyetlen varázslatával növekedésre serkenteni a növényeket). Az esszenciaigény sokszorozásával a varázslat hatóideje is sokszorozható.

### Megvadult természet

*Típus:* növényre ható / területre ható

*Nehézség:* 6

*Esszenciaigény:* 60

*Erő:* 100

*Hatótávolság:* zóna

*Komponensek:* szó, mozdulat

*Elmondási idő:* 20 szegmens

*Hatóidő:* 10 szegmens

*Leírás:* A növények iszonyatosan gyorsan növekszenek, 10 szegmens alatt úgy elburjánzanak, mintha egy teljes év telt volna el ezalatt. A növekedés nem irányított, a fényviszonyok és a természetes tulajdonságok határozzák meg. A varázslat területe a varázshasználó mágiahasználati (elhivatottság stb.) szintjének megfelelő sugarú kör, a zónán belüli tetszőleges epicentrummal. A varázslat egyetlen paramétere sem változtatható.

### Irányított növekedés

*Típus:* növényre ható / területre ható

*Nehézség:* 5

*Esszenciaigény:* 45

*Erő:* 70

*Hatótávolság:* zóna

*Komponensek:* szó, mozdulat

*Elmondási idő:* 20 szegmens

*Hatóidő:* 100 szegmens

*Leírás:* A növények hihetetlen burjánzásba kezdenek a varázslat területén. 1 szegmens alatt 1 teljes napi növekedést produkálnak, amely a

varázslat elmúta után is megmarad. A növekedést a varázslat irányítja, csak serkenti: a növények arra nőnek, amerre a varázshasználó kívánja, ám a természetes szokásaik szerint – tehát egy tölgyfa ága nem fog rácsavarodni senkire, mert az nem szokása, míg egy iszalag igen, mert annak az a természetes szokása. A varázslat területe a varázshasználó mágiahasználati (elhivatottság stb.) szintjének megfelelő sugarú kör, a zónán belüli tetszőleges epicentrummal.

### Növénybilincs

*Típus:* területre ható

*Nehézség:* 7

*Esszenciaigény:* 70

*Erő:* 100

*Hatótávolság:* zóna

*Komponensek:* szó

*Elmondási idő:* 3 szegmens

*Hatóidő:* 5 szegmens / maradandó

*Leírás:* Nagyon gyors, a varázsló szándékai szerint irányított növényburjánzást eredményez a varázslat. A varázslat által érintett növények nem csupán gyorsan nőnek – 5 szegmens alatt annyit, mintha egy év telt volna el ezalatt –, de „feladják” természetes szokásaikat, és mind úgy viselkedik, mint a folyondárok: igyekeznek a célszemélyre tekeredve megbilincselni azt. A célszemély megpróbálhat kikerülni a varázslat hatósugarából – ez csak személyes gyorsaságán és a varázslat területének nagyságától függ –, vagy megpróbálhatja letépni magáról a növényi bilincset. A varázslat hatóidejének lejáta után a növekedés megáll, ám a varázslat előtti helyzet nem áll vissza: a növények megnöttek, és bilincsként tartják fogva a célszemélyt. A növények természetes – anyagi – tulajdonságai nem változnak meg a varázslat során; a lágyszárú növények lágyszárúak maradnak, a sások élesek, a gallyak fások stb. A varázslat a zónán belül bárhol létrejöhet, területe a varázshasználó mágiahasználati (elhivatottság stb.) szintjének megfelelő sugarú kör. A mágikus ellenállást nem a célszemély, hanem a növekedésre készített környezet dobja!

### Tővisnövesztés

*Típus:* területre ható

*Nehézség:* 4

*Esszenciaigény:* 25

*Erő:* 25

*Hatótávolság:* zóna

*Komponensek:* szó, anyagi (tővis)

*Elmondási idő:* 30 szegmens

*Hatóidő:* 1 nap

*Leírás:* a varázslat területén – a varázshasználó mágiahasználati (elhivatottság stb.) szintjének megfelelő sugarú körben – élő növények kemény, hegyes, kb. 5 cm-es tuskéket növesztenek. Ez igen komoly sebző hatással lehet, különösképpen akkor, ha nem csupán a földön, de a bokrok és fák ágain lévő tuskékba is belegyalogol, vagy egyenesen beleszalad az áldozat. A sebzés 1d10-től 10d10-ig is terjedhet, a körülmények függvényében.

### Rejtett tővisnövesztés

*Típus:* növényre ható / területre ható

*Nehézség:* 6

*Esszenciaigény:* 40

*Erő:* 40

*Hatótávolság:* zóna

*Komponensek:* szó

*Elmondási idő:* 40 szegmens

*Hatóidő:* 1 nap

*Leírás:* a varázslat területén – a varázshasználó mágiahasználati (elhivatottság stb.) szintjének megfelelő sugarú körben – élő növények kemény, hegyes, kb. 5 cm-es tuskéket növesztenek, de csak akkor, ha valamely patkánynál nagyobb testű élőlény besétál a területre, még a hatóidő lejáta előtt. Az elvarázsolt területet a behatolás aktiválja, előtte szabad szemmel semmi sem látszik rajta, ám a mágikus fürkészés kimutatja a mágikus befolyásoltságot. A sebzés ugyanúgy alakul, ahogy a tővisnövesztés varázslat esetén: 1d10-től 10d10-ig is terjedhet, a körülmények függvényében.

## Ellenség elpusztítása

*Típus:* területre ható

*Nehézség:* 9

*Esszenciaigény:* 90

*Erő:* 100

*Hatótávolság:* zóna

*Komponensek:* mint a két részvarázslat

*Elmondási idő:* 40 szegmens

*Hatóidő:* 5 szegmens (növénybilincs) / 200 szegmens (állatok hívása)

*Leírás:* Az igen hatékony varázslat a *növénybilincs* és az *állatok hívása* varázslatok kombinálása. A druida által kijelölt célpontot először a környező növények foglyul ejtik (a varázslat mindenben megegyezik a korábban leírtakkal), majd a zónából erőserelő, minden rendű és rangú állatok megtámadják őt, hogy elpusztítsák.

Druidaerdőben, az erdőt birtokló druida hívására az állatok nem a zónából, hanem az egész erdőből áramlanak elő – itt a hatóidő nem 200, hanem 1000 szegmens, változatlan esszenciaigény mellett.

## Állatok hívása

*Típus:* területre ható

*Nehézség:* 6

*Esszenciaigény:* 45

*Erő:* 50

*Hatótávolság:* zóna

*Komponensek:* szó, mozdulat, anyagi

(bármely rész egy tetszőleges állatból, pl. toll)

*Elmondási idő:* 10 szegmens

*Hatóidő:* 200 szegmens

*Leírás:* A varázslat szavaira a zónában tartózkodó minden rendű és rangú állat elősereglik. Ha a varázshasználó rámutat valamire, vagy valakire, az előjött állatok megtámadják azt. Egy varázslat alkalmával csak egy célpont jelölhető ki. Ha nem mutat senkire (nincs mozdulatkomponens), az állatok körbeülik (repülnek stb.) a varázshasználót, majd a hatóidő letelte után szétszélednek. A varázslat hatása alatt a varázshasználó (de csak ő) bármit megtehet az állatokkal (pl. kifejtheti a kigyók mérgét stb.). A varázslat nem terjed ki az állatoknak való parancsolásra (a támadásra felszólító egyetlen mozdulaton kívül), a velük való kommunikációra stb. Druidaerdőben, az erdőt birtokló druida hívására az állatok nem a zónából, hanem az egész erdőből áramlanak elő – itt a hatóidő nem 200, hanem 1000 szegmens, változatlan esszenciaigény mellett.

## Állatok hűsége

*Típus:* állatra ható

*Nehézség:* 4

*Esszenciaigény:* 34

*Erő:* 50

*Hatótávolság:* zóna

*Komponensek:* szó

*Elmondási idő:* 60 szegmens

*Hatóidő:* 1 nap

*Leírás:* A varázslat segítségével egyetlen állat tartós hűsége biztosítható (csak olyan állatokra lehet rámondani, amelyek Esszencia Főértéke 0). Amennyiben az állat megérti a varázstudót, úgy az állati intelligenciától és az állati test lehetőségeitől függően egyszerűbb-bonyolultabb utasításokat végrehajt, akár egy hű szolga. A varázslat paramétereit nem változtathatók, a hosszabb ideig tartó hűséghez újra és újra el kell bűvölni az állatot.

## Beszéd állatokhoz

*Típus:* állatra ható

*Nehézség:* 3

*Esszenciaigény:* 18

*Erő:* 25

*Hatótávolság:* érintés

*Komponensek:* szó, mozdulat

*Elmondási idő:* 100 szegmens

*Hatóidő:* 5 perc (500 szegmens)

*Leírás:* A varázstudó képes kommunikálni a megérintett állattal – a kommunikáció nem szavakban, hanem gondolatokban meg végbe. A siker nagyban függ az állat intelligenciájától, hiszen attól függetlenül,

hogy a kommunikációs csatorna (telepátia) létrejött, még nem biztos, hogy értelmes beszélgetés is folyhat, hiszen a legtöbb állatnak hiányoznak a kommunikációhoz szükséges fogalmai – ez különösképpen a vadon élő állatok esetében van így, az idomítottak néhány emberi kifejezést képesek *elgondolni*. Gyakorta csak érzések közvetítésére van lehetőség, sokszor azok is torzák, hiszen egy ragadozó, vagy egy énekesmadár másképpen látja, érzi a világot, mint egy ember.

## Parancs állatoknak

*Típus:* állatra ható

*Nehézség:* 3

*Esszenciaigény:* 18

*Erő:* 18

*Hatótávolság:* 10 méter

*Komponensek:* szó, mozdulat

*Elmondási idő:* 2 szegmens

*Hatóidő:* a parancs végrehajtásának ideje, de max. 1 óra

*Leírás:* A mágus egyszerű parancsot adhat az állatnak – ez nem lehet bonyolultabb, mint a hagyományos parancsvarázs (csak olyan állatokra lehet rámondani, amelyek Esszencia Főértéke 0). A parancsot hangosan kell kimondani, ám az állat nem a fülével hallja meg azt, hanem az ösztönével követi a varázslat sugallatát. Így akár egy gilisztának is lehet parancsot adni, az már más kérdés, hogy a giliszta milyen parancsokat képes végrehajtani, és mily módon. A varázslat nem ruházza fel semmilyen különleges tulajdonsággal az állatot, csupán az ösztöneinél fogva kényszeríti azt, hogy hajtsa végre a parancsot.

## Rovarok uralma

*Típus:* területre ható

*Nehézség:* 6

*Esszenciaigény:* 50

*Erő:* 50

*Hatótávolság:* zóna

*Komponensek:* szó

*Elmondási idő:* 23 szegmens

*Hatóidő:* 50 szegmens

*Leírás:* a varázslat szavai hatására a zónában tartózkodó összes rovar a varázshasználó köré sereglik – a röpképesek fellegként döngenek a feje körül, a csak mászni tudók a lábai előtt hemzsegnek. A rovarok képességeikhez mérten teljesítik a varázslatba foglalt egyszerű parancsot. A parancs megváltoztatásához új varázslatra van szükség. A rovarfelhő természetes mágia ellenállása 50% – ha sikerül ellenállniuk a varázslatnak, egyetlen rovar sem jön elő az egyébként sikeresen létrehozott varázslatra.

Az esszenciaigény duplázásával, háromszorozásával a hatóidő 100, illetve 150 szegmensre növelhető. Más paraméterek megváltoztatására nincs lehetőség.

## Hírnökök

*Típus:* állatra ható

*Nehézség:* 7

*Esszenciaigény:* 35

*Erő:* 90

*Hatótávolság:* érintés

*Komponensek:* szó, anyagi

*Elmondási idő:* 30 szegmens

*Hatóidő:* a feladat teljesítése

*Leírás:* a megbabonázott állatot leggyakrabban üzenetek közvetítésére használják (a levelet rá kell csatolni, mert elmondani nem tudja), de alkalmaztak már *hírnököket* bérgyilkosságra is, amikor egy fekete oroszlánt babonáztak meg, s míg a célpont mit sem sejtve kutatót a sörényében a – nem létező – üzenet után, az oroszlánról lefoszlott a mágia, és tette, amit az ösztönei diktáltak...

### Emberré formázás

*Típus:* állatra ható (csak druidák alkalmazhatják)  
*Nehézség:* 8 (10)  
*Esszenciaigény:* 55  
*Erő:* 100  
*Hatótávolság:* érintés  
*Komponensek:* szó, mozdulat, anyagi (smaragd)  
*Elmondási idő:* 10 perc  
*Hatóidő:* 1 nap (10 nap)

*Leírás:* Bármely nagyobb termetű emlőst, vagy madarat emberré formáz. Az állat eredeti testtömege nem változik, így az erősen befolyásolja a létrejövő emberlény méretét. Az elvarázsolt állat megőrzi eredeti tudatát, eredeti gondolatait és az állat szellemi képességeit. Ha hűséges volt a varázshasználóhoz, ezután is hűséges lesz, ha vadászott rá, ezután is fog. Egy emberré alakított, idomított medve valószínűleg képes lesz néhány emberi szót kiejteni a torkán (mert ezeket korábban elsajátította, csak sosem volt lehetősége használni), míg egy vadon élő medvéből formázott „ember” erre nem lesz képes. Az átalakulás biológiai tökéletes – ember alakban akár gyermeket nemzeni is képes, az utód tökéletes ember lesz. Csupán az állat szemei nem változnak, illetve az emberi arcvonásokban ott rejtőzik az eredeti állati pofa.

A varázslat esszenciaigényének duplázásával a hatóidő 10 napra növekszik, míg a nehézség 2-vel nő, más paraméter nem változtatható. Az anyagi komponens, egy legalább mogyorónyi smaragd, amely a varázslás során megsemmisül.

A varázslat egyes formái nem embert, hanem manót, gnómot, elfet, orkot, vagy törpét hoznak létre. Más értelmes fajokat a varázslat segítségével nem lehet létrehozni.

### Végleges emberré formázás

*Típus:* állatra ható (csak druidák alkalmazhatják)  
*Nehézség:* 11  
*Esszenciaigény:* 140  
*Erő:* 1000  
*Hatótávolság:* érintés  
*Komponensek:* szó, mozdulat, anyagi (smaragd)  
*Elmondási idő:* 1 nap  
*Hatóidő:* végleges

*Leírás:* Az emberré formázás varázslat végleges hatóidejű változata. A paramétereken kívül mindenben megegyezik azzal a varázslattal.

### Értelemmel felruházás

*Típus:* állatra ható  
*Nehézség:* 9  
*Esszenciaigény:* 90  
*Erő:* 1000  
*Hatótávolság:* érintés  
*Komponensek:* szó, mozdulat, anyag (malachitszobor)  
*Elmondási idő:* 5 óra  
*Hatóidő:* végleges

*Leírás:* A varázslat bármely gerinces állatot képes értelemmel felruházni, illetve alkalmas a még állati tudattal rendelkező, emberi formát öltött lények (*emberré formázás, végleges emberré formázás*) tudatának emberivé alakítására. Az anyagi komponens – egy arasznyi Zhénia-szobor – megsemmisül. Az állati testben maradó, értelemmel felruházott állatok továbbra is állati testük képességei szerint képesek tevékenykedni – például egy kutya sosem fog beszélni, mert bár szellemileg képes lenne rá, a torka nem alkalmas a beszéd képzésére. Az emberré formázott, értelemmel felruházott állatok biológiailag és szellemileg *tökéletes emberré* válnak (a szemük kivételével). Az értelemmel felruházás pillanatában az állat (emberré alakított állat) tudata egy csecsemő tudatának felel meg (állati emlékeit és ismereteit sem birtokolja többé), s csupán hosszas tanulás után válik felnőtté (2-5 év). Ez a folyamat gyakorta fárasztó, hiszen az *értelemi újszülött* nem szobatiszta, magától nem képes enni, bár a testi adottságai már meglehetősen hozzá – igaz, ezeket a dolgokat némileg gyorsabban sajátítja el, mint egy valódi újszülött. Az értelem minősége a varázslatdobás sikerén múlik.

*Rontott dobás:* az állatra többé nem alkalmazható ez a varázslat

*Kis siker:* átlag alatti értelem (IQ 60-80)

*Nagy siker:* átlagos értelem (IQ 80-120)

*01-es dobás:* átlag feletti értelem (IQ 120 felett)

### Nyomtalan séta

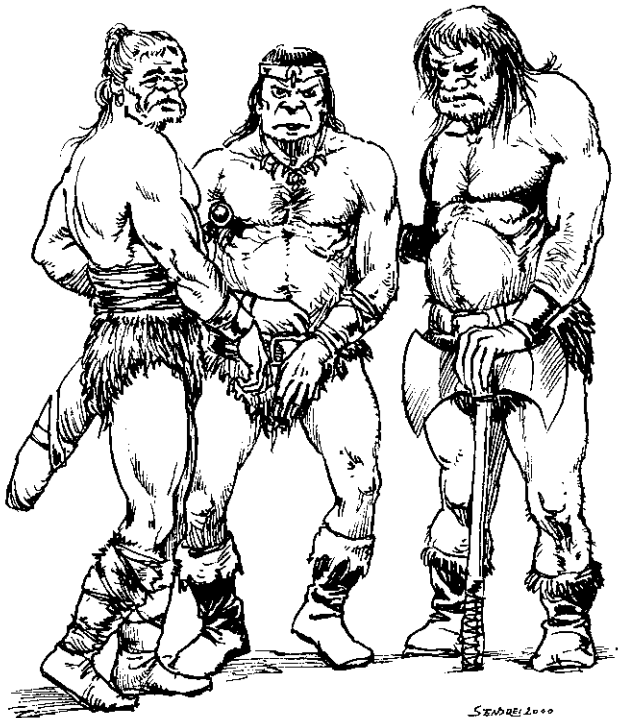
*Típus:* személyre ható  
*Nehézség:* 2  
*Esszenciaigény:* 15  
*Erő:* 5  
*Hatótávolság:* érintés  
*Komponensek:* szó  
*Elmondási idő:* 5 szegmens  
*Hatóidő:* 10 perc

*Leírás:* A varázshasználó, vagy az a személy, akire a varázslatot elmondja, képes lesz anélkül áthaladni bármilyen növényvel, vagy növényi maradványokkal borított terepen (avar, fű stb.), hogy lábnyomot hagyva – de a szokásos testsúlya megmarad, tehát pl. beeshet egy farkasverembe, vagy elmerülhet a mocsárban, ám mindezt lábnyomok nélkül fogja megtenni. Más nyomok létrejöttét – pl. letört ágak, elszaggatott pókhálók – a varázslat nem előzi meg. Az esszenciaigény arányos növelésével a hatóidő is növelhető (kétszeres Ep = kétszeres időtartam), a növelésnek határt csakis a varázstudó varázssereje szab.

### Erdőszellem

*Típus:* személyre ható  
*Nehézség:* 5  
*Esszenciaigény:* 25  
*Erő:* 30  
*Hatótávolság:* érintés  
*Komponensek:* szó  
*Elmondási idő:* 12 szegmens  
*Hatóidő:* 10 perc

*Leírás:* a varázslat – nevének sugallatával ellentétben – nem szellemidézés, hanem rejtő-varázs. A varázshasználó, vagy az, akit megérint, az erdőszellemekhez hasonlatos rejtőzési képességekre tesz szert. Nem válik láthatatlanná, ám mindenfajta észleléséhez – látás, hallás, szaglás, mágia, szenz – negatív módosítók járulnak: annyiszor 10 pont, ahányadik szintű varázshasználó volt a varázslat létrehozója. A varázslat csak akkor hatásos, ha az elvarázsolt személy aktívan bujkál a fák és bokrok között, amelyek – legyenek bármilyen csenevészek – a varázslat következtében hatékonyan elrejtik őt. Ha a varázslat cél-személye nem bujkál, vagy egyenesen odaáll mások orra elé, a varázslat rejtőzködés sem védi meg a felfedezéstől. A varázslatot csak er-



dőben, fás-bokros ligetben. parkban lehet létrehozni, másutt nem – ha mégis másutt próbálják meg létrehozni, az automatikus rontással, sőt, spontán mágikus kitöréssel jár. Az esszenciaigény arányos növelésével a hatóidő is növelhető (kétszeres Ep = kétszeres időtartam), a növelésnek határt csakis a varázstudó varázsereje szab. Minden egyes hatóidő duplázás egygel növeli a varázslat nehézségét is.

### Fatörzs-ösvény

*Típus:* Önmagára ható (csak druidák használhatják)

*Nehézség:* 5

*Esszenciaigény:* 15

*Erő:* 40

*Hatótávolság:* 10 méter / elhivatottság szint

*Komponensek:* szó, anyagi (harkálytoll)

*Elmondási idő:* 3 szegmens

*Hatóidő:* 10 szegmens

*Leírás:* A druida a varázslat segítségével beléphet egy fa törzsébe, és a hatótávolságon belül kiléphet egy másik fa törzséből. Mindkét törzsenek legalább akkorának kell lennie, hogy eltakarja a druidát, ha az mögé áll. A druida várakozhat is a törzsben, ezalatt érzékeli a környezetét, ám a hatóidő lejártakor automatikusan kilöködik a célpont fából. Bármennyi idő is áll még rendelkezésére a varázslatból, csak egyszeri átlépésre van lehetősége – újabb átlépéshez újabb varázslatra van szükség. Amikor a varázslat létrejön, a druida úgy érzékeli a hatókörébe eső, számba vehető (elégg nagy) fatörzseket, mint a saját testrészeit, tehát nem szükséges semmilyen érzékszerével érzékelnie a célpont törzset, elég „befelé” figyelnie, és gondolatban eldöntenie, melyik törzset választja kilépési pontul.

### Fatörzs-országút

*Típus:* Önmagára ható (csak druidák használhatják)

*Nehézség:* 7

*Esszenciaigény:* 25

*Erő:* 50

*Hatótávolság:* 10 kilométer / elhivatottság szint

*Komponensek:* szó, anyagi (harkálytoll)

*Elmondási idő:* 5 szegmens

*Hatóidő:* 100 szegmens

*Leírás:* A druida a varázslat segítségével beléphet egy fa törzsébe, és a hatótávolságon belül kiléphet egy másik fa törzséből. Mindkét törzsenek legalább akkorának kell lennie, hogy eltakarja a druidát, ha az mögé áll. A druida várakozhat is a törzsben, ezalatt érzékeli a környezetét, ám a hatóidő lejártakor automatikusan kilöködik a célpont fából. Bármennyi idő is áll még rendelkezésére a varázslatból, csak egyszeri átlépésre van lehetősége – újabb átlépéshez újabb varázslatra van szükség. Amikor a varázslat létrejön, a druida úgy érzékeli a hatókörébe eső, számba vehető (elégg nagy) fatörzseket, mint a saját testrészeit, tehát nem szükséges semmilyen érzékszerével érzékelnie a célpont törzset, elég „befelé” figyelnie, és gondolatban eldöntenie, melyik törzset választja kilépési pontul.

### Kigyószem

*Típus:* állatra/személyre ható

*Nehézség:* 5 (növekszik)

*Esszenciaigény:* 10 /30 szegmens

*Erő:* 20

*Hatótávolság:* szemkontaktus

*Komponensek:* mozdulat

*Elmondási idő:* 1 szegmens

*Hatóidő:* 30 szegmens /10 Ep

*Leírás:* a varázshasználó tekintete mágikussá válik, és mozdulatlan-ságra készít minden olyan élőlényt, akivel farkasszemet néz – a szem fizikailag is megváltozik, hasított pupillájú kigyószeme lesz. A mozdulatlan-ság hatása ellen mindenkinek joga van mágiamentőt dobni (természetes ellenállás, vagy esszenciapajzs). A varázslattal mindig csak az a lény ejtethető foglyul, akivel a szemkontaktus fennáll, ha ez bármely okból megszakad, a lény felszabadul a varázslat hatása alól. A hatóidő lejártáig akárhány lényel lehet szemkontaktust létesíteni, ám ha valamely célpont megdobja az ellenállását, vagy felszabadul a szemkontaktus alól, ugyanezen varázslat hatása alá még egyszer nem vonható (immunizálódik) – egy új kigyószem-varázslat azonban hat-

hat rá. Az esszenciaigény arányos növelésével a hatóidő is növelhető (kétszeres Ep = kétszeres időtartam), a növelésnek határt csakis a varázstudó varázsereje szab. Minden egyes hatóidő duplázás egygel növeli a varázslat nehézségét is.

### Bagoly szem

*Típus:* önmagára ható

*Nehézség:* 2

*Esszenciaigény:* 25 /1 perc

*Erő:* 25

*Hatótávolság:* önmaga

*Komponensek:* mozdulat

*Elmondási idő:* 1 szegmens

*Hatóidő:* 1 perc /25 Ep

*Leírás:* a varázshasználó éjjellátó képességekre tesz szert. A látás hatékonysága megegyezik az ork fajnál leírtakéval. Nem hőlátás! A szem nem alakul át, csak a képességei javulnak. Az esszenciaigény arányos növelésével a hatóidő is növelhető, a növelésnek határt csakis a varázstudó varázsereje szab.



### Denevérfül

*Típus:* önmagára ható

*Nehézség:* 2

*Esszenciaigény:* 25 /1 perc

*Erő:* 25

*Hatótávolság:* zóna

*Komponensek:* mozdulat

*Elmondási idő:* 1 szegmens

*Hatóidő:* 1 perc /25 Ep

*Leírás:* a varázshasználó különlegesen éles hallásra tesz szert, de a füle fizikailag nem változik. A hallás hatékonysága 200%-al növekszik – azaz háromszor jobban hall mindent. Mindemellett a karakter hallja az ultrahang tartományba eső, magas rezgésszámú hangokat, képes felfogni a tárgyáról visszaverődő hangokat, így teljes sötétségben is képes tájékozódni, akár egy denevér (szonár-elv). A varázslatnak egyetlen hátránya, hogy a varázshasználó a denevérhallás mellé nem kap denevérhangot is (ultrahang), így ha a hangvisszaverődés alapján akar tájékozódni, akkor hangosan sikoltoznia kell, amely némely helyzetben nem kivitelezhető. A zónán túlról érkező hangokat normálisan érzékeli, a varázslat azokat nem teszi jobban hallhatóvá. Az esszenciaigény arányos növelésével a hatóidő is növelhető, a növelésnek határt csakis a varázstudó varázsereje szab.

### Medvemancs

*Típus:* önmagára ható  
*Nehézség:* 2 (növelhető)  
*Esszenciaigény:* 40 (növelhető)  
*Erő:* 6 (növelhető)  
*Hatótávolság:* önmaga  
*Komponensek:* mozdulat, anyagi (medvekarom)  
*Elmondási idő:* 1 szegmens  
*Hatóidő:* 300 szegmens

*Leírás:* a varázshasználó mindkét karja vállból medvemancscsá alakul, amelynek ereje (sebzésszorójája) 6, amely a varázslat erejéből fakad. A mancsokkal való harc már jártasság függvénye: *birkózás*, *ökölharc*, kocsmái *verekedés* és az ehhez hasonló pusztakezes harci technikák alkalmasak arra, hogy meghatározzák a medvemancsot használó druida, vagy varázsló harcértékeit.

Az esszenciaigény növelésével 5 pontonként +1 erő adódik a varázslathoz (így a medvemancs sebzésszorójához is), valamint a varázslat nehézségéhez. Az erő 10 fölé nem növelhető, más paraméter nem változtatható.

### Kopoltyú

*Típus:* önmagára ható (csak druidáknak)  
*Nehézség:* 5  
*Esszenciaigény:* 60  
*Erő:* 60  
*Hatótávolság:* önmaga  
*Komponensek:* mozdulat, anyagi (hal kopoltyúfedője)  
*Elmondási idő:* 1 szegmens  
*Hatóidő:* 30 perc

*Leírás:* a druida füle mögött kopoltyúk nyílnak, amelyekkel a víz alatt képes lélegezni. A vízbe merülés és a varázslat lejártakor a vízből való kiemelkedés belső fájdalommal jár – de nem sebződéssel. A varázslat bármikor megszakítható, de a megszakítás után újra nem kezdhető.

### Keselyűszárny

*Típus:* önmagára ható (csak druidáknak)  
*Nehézség:* 5  
*Esszenciaigény:* 60 (+20)  
*Erő:* 60  
*Hatótávolság:* önmaga  
*Komponensek:* mozdulat  
*Elmondási idő:* 1 szegmens  
*Hatóidő:* 30 perc

*Leírás:* A druida karjai tollakkal borított keselyűszárnyá alakulnak át, amellyel a varázslat időtartama alatt nem lépes fogni, mivel az ujjai is eltűnnek. A szárny segítségével elég esetlenül tud repülni, mivel a test humán marad, amely nem igazán alkalmas a repülésre. A szárny maximum 70 kg-os test felemelésére képes, az ennél könnyebb druidák még terhet is vihetnek magukkal, a nehezebbek viszont leginkább csak arra használhatják ezt a varázslatot, hogy magas helyről leugorva tompítsák az esést. A varázslat komoly hátránya, hogy a hatóidő lejártá előtt csak újabb 20 Ep felhasználásával lehet megszakítani, általában nem.

### Kigyónyelv

*Típus:* önmagára ható  
*Nehézség:* 2  
*Esszenciaigény:* 5 /30 szegmens  
*Erő:* 5  
*Hatótávolság:* önmaga  
*Komponensek:* mozdulat  
*Elmondási idő:* 1 szegmens  
*Hatóidő:* 30 szegmens /5 Ep

*Leírás:* A varázshasználó nyelve egy 3 méter hosszú mérgekígyóvá változik, amely persze a száját nem képes elhagyni. A kígyó támadó- és védőszintje a varázshasználó mágiahasználati szintjének felel meg, mérgeinek szintje ugyancsak, míg a gyorsasága (a támadás során) minden esetben 10. A megmárt személy sikertelen egészségpróbája esetén marásonként annyiszor d6 fizikumpont veszteséget okoz, ahányadik szintű a mérge (a varázsló mágiahasználati szintje). Sikeres egészség-

próba esetén ennél jóval alacsonyabb, 1-1 pontos veszteséget okoz. Ha a kígyót levágják, gyakorlatilag a varázshasználó nyelvét vágják le – ehhez azonban a kígyóra mért egyszeri, legalább 20 fizikumpontot sebző támadás szükséges.

### Állattá lényegülés

*Típus:* önmagára ható (csak druidáknak)  
*Nehézség:* 6  
*Esszenciaigény:* 45  
*Erő:* 70  
*Hatótávolság:* önmaga  
*Komponensek:* mozdulat  
*Elmondási idő:* 1 perc (100 szegmens)  
*Hatóidő:* nem meghatározott.

*Leírás:* A druida a varázslat segítségével egyetlen korábban kiválasztott állatfaj kiemelkedően nagy testű példányává alakulhat. A druida addig marad ebben az alakban – miközben megőrzi szellemi képességeit –, amíg kedve tartja, és bármikor akarata szerint visszaváltozhat (a visszaváltozás is 1 perct vesz igénybe). Állatalakban a szellemi képességein túl az állat tulajdonságaival rendelkezik (pl. testi tulajdonságok), így pl. csakis olyan varázslatokat hozhat létre, amelyeket az állati felépítés megenged – azaz gyakorlatilag semmilyen, bár pl. egy majom testében a csak mozgáskomponenst igénylő varázslatok létrehozhatóak. Az első varázslatkérő imát egy hosszú, legalább három napos megszakítatlan rituálé előz meg (szívósságpróbák, az első napon egy, a második napon kettő, a harmadik napon öt), amelyben a druida kiválaszt magának egy állati testet, amelyet felölthet – ez az állat nem lehet kisebb, mint a druida testméretének fele. Ha az első varázslat, amellyel először alkotja meg állati alakját, nem sikerül, a druida 6 hónapig nem próbálkozhat újra. Miután már megkapta Zhéniától az állati alakot, bármely rontás után azonnal újra próbálkozhat.

### Fatest

*Típus:* önmagára ható (csak druidáknak)  
*Nehézség:* 5  
*Esszenciaigény:* 35  
*Erő:* 60  
*Hatótávolság:* önmaga  
*Komponensek:* mozdulat  
*Elmondási idő:* 6 perc (600 szegmens)  
*Hatóidő:* 1 nap

*Leírás:* A druida képes fává alakulni, amely átalakulás tökéletes, tehát semmilyen módszerrel – mágikus leleplezéssel sem – deríthető ki, hogy az adott fa valójában druida. A fává alakult druida akarata szerinti időben alakulhat vissza, de legkésőbb a hatóidő lejártakor ez önmagától bekövetkezik. Fa alakban nem érzékeli a környezetét, ám a visszaalakulás előtti néhány szegmensben már igen (30 szegmens) – igaz, ekkor már nem lehet visszafordítani az emberré válás folyamatát. A druidafa 5-6 méter magas, 40 cm törzsátmérőjű és tetszőlegesen választott fajú. A fán bekövetkező apróbb sérülések nem jelennek meg a druidán a visszaváltozás után (lehullott levelek, letört gallyak, lemorzsolts kéreg stb.).

### Kéregbőr

*Típus:* személyre ható  
*Nehézség:* 3  
*Esszenciaigény:* 12 /100sz  
*Erő:* 15  
*Hatótávolság:* érintés  
*Komponensek:* mozdulat  
*Elmondási idő:* 5 szegmens  
*Hatóidő:* 100 szegmens /12 Ep

*Leírás:* A varázshasználó bőre – vagy azé a személyé, akit a varázslat során megérint – páncélszerűen kérgessé, keménnyé változik, amely 6-os szintű vértként fogja fel a fizikai hatásokat – az ízületeknél a bőr puha marad, így a mozgást nem gátolja. Ugyanakkor a varázslat mellékhatásaként (nem a kérges bőr, hanem belső élettani folyamatok miatt) a célszemély mozgása lelassul (+20 gyorsaság), és a bőrérzékelése teljesen megszűnik. A kérges bőr a harci képességeket nem befolyásolja.

## Gyökértalp

*Típus:* személyre ható (csak druidák által használható)

*Nehézség:* 4

*Esszenciaigény:* 25

*Erő:* 30

*Hatótávolság:* önmaga

*Komponensek:* szó, anyagi (mandragóragyökér)

*Elmondási idő:* 10 perc

*Hatóidő:* 1 óra

*Leírás:* A druida meztelen talpából gyökerek sarjadnak (10 perc), amelyek a talajba hatolva vizet és tápanyagokat vesznek fel. Az egyórnyi táplálkozás egy átlagos mezei, vagy erdei talajból a druida fél-napi étel és italszükségletét fedezi – a folyamat inkább a gombák és nem a zöld növények táplálkozására hasonlít, mivel a druidának sincsen szüksége napfényre – akár éjszaka is táplálkozhat ily módon. Sivatatban a varázslat gyakorlatilag hatástalan, a gyökerek létrejönnek ugyan, ám nincs mit felszívniuk. Ezt a varázslatot különösen szívesen alkalmazzák azok a druidák, amelyek még növényi étrenden sem akarnak élni. A varázslat hatása alatt nem lehet járkálni, mert akkor a gyökerek kiszakadnak a druida talpából, 4d10 fizikumvesztést okozva ezzel.

## Madárjósítás

*Típus:* általános (csak druidák által használható)

*Nehézség:* 6

*Esszenciaigény:* 15

*Erő:* 100

*Hatótávolság:* látótávolság

*Komponensek:* szó, mozdulat, anyagi (malachitkavics)

*Elmondási idő:* 1 perc

*Hatóidő:* 15 perc

*Leírás:* a druida a varázslat hatóideje alatt valamiféle természetfeletti jelet kap – Zhénia üzenetét, melyet az Általa küldött madarak fejeznek ki. Sikeres varázslat esetén a jósmadarak mindenképpen megérkeznek, és elrepülnek a druida felett, ám a druida csupán *elhivatottság* szintjének megfelelő eséllyel képes megfejteni a látott üzenetet (szintenként 10%). A jóslat – ha meg is fejtik – csupán rávilágít a jövődőre a druida által feltett kérdés fényében, ám nem határozza meg azt (azaz az emberi tényező, az intelligens lények sorsfelettsége, a jóslat ismeretében végzett akaratlagos tevékenysége megváltoztathatja az adott pillanatban még nagy valószínűséggel bekövetkező jövődőt). A túl gyakori jóslatkérés negatívan hat a druida isteni megítélésére, amely sorsromlással, elhivatottság-csökkenéssel járhat. Egy átlagos druida évente 5-10 alkalommal fordulhat jóslatkéréssel Zhéniához. Az anyagi komponensként használt féldrágakő legalább borsónyi nagyságú legyen (ennek ára 10-50 arany között van, mintázattól és színárnyalattól függően), amely a varázslat során eltűnik.

## Seblevél

*Típus:* növényre ható (csak druidák által használható)

*Nehézség:* 7

*Esszenciaigény:* 40 /levél

*Erő:* 100

*Hatótávolság:* érintés

*Komponensek:* anyagi (bármely ép és friss falevél), szó

*Elmondási idő:* 1 perc

*Hatóidő:* 1 nap

*Leírás:* a varázslat létrehoz egyetlen seblevelet, amely nem nagyobb a druida tenyerénél. Egyetlen levél egy napig óvja az éget, vágott, szúrt és zúzott sebeket a fertőzésektől, elősegíti a seb beforradását és gátolja az enyhébb vérzést. A seblevéllal lefedett seb úgy gyógyul, mintha sikeres jártasságpróbájú sebkötözést alkalmaztak volna rajta (lásd a szabálykönyvet), de Fizikumpontot a seblevél *nem ad vissza!* A seblevél eltérhető, a darabjai kisebb sebekre tehetőek. A teljes sebet tökéletesen fednie kell, különben nem fejt ki a hatását. Miután a sebre ráhelyezték, kisvártatva az ép bőrrel fedett sebszélekre tapad, így nem esik le onnan. Egy nap múltán a levél elszárad, és magától lehullik (egyetlen nap a fél nem használt seblevelek szavatossága is). Erősen vérző sebre a seblevél nem képes rátapadni. Rontott varázslat esetén (kisrontás) is átalakul az anyagi komponensként alkalmazott levél, ám an-

nak semmilyen hatása nem lesz – így, ha annak tudatában alkalmazák, hogy gyógyerejű, és a sebet a hagyományos módon nem látják el (hiszen a seblevél ezt feleslegessé teszi), úgy a seb ellátatlannak számít, és ez magával vonzza az összes káros hatást. Nagyobb varázslatrontás esetén a levél nem alakul át, sőt, spontán mágikus kitörés jön létre (lásd a mágia, és a varázslatrontás szabályait).

## Kórság elűzése - Zöld út

*Típus:* állatra ható / személyre ható

*Nehézség:* 7

*Esszenciaigény:* 62

*Erő:* 70

*Hatótávolság:* érintés

*Komponensek:* szó, mozdulat, anyagi (kénpor)

*Elmondási idő:* 10 perc

*Hatóidő:* azonnali / végleges

*Leírás:* a varázslat emberi és állati betegségeket képes legyőzni (a heveny fertőző betegségeket és mérgezéseket, de nem gyógyítja a tartós egészségkárosodással járó problémákat), a varázslat erejét szembeállítva a betegség erejével. Alapesetben egyszeri varázslat 2-vel csökkenti a betegség szintjét, ám ha a varázslatdobás 01 (abszolút siker), úgy a beteg azonnal tökéletesen meggyógyul. Ha azonban a varázslat sikerdobása 00 (abszolút balsiker), úgy a páciens azonnal meggyógyul, ám a kórság a sikertelenül próbálkozó varázslóra száll át. A kórság átszállása ellen sem egészségpróba, sem mágikus ellenállás nem dobható, ez a különösen sikertelen esszencia-felhasználás következménye. A varázslat univerzális, tehát nem kell ismerni a gyógyított betegséget ahhoz, hogy a Kórság Elűzése hatásos legyen. Ugyanakkor egy varázslat csak egy betegséget támad meg, legyen bárhány betegsége a páciensnek – kivéve a 01-es dobás, melynek következtében minden betegségéből kigyógyul a páciens. Egy betegre a Kórság Elűzése egy nap csak egyszer mondható rá, akárhány különböző varázstudó próbálkozik is a gyógyítással – minden újabb próbálkozás automatikusan rontott dobásnak számít, spontán mágikus kitörést eredményezve. A druidák Szent Ligetében (nem a druidaedőben) végzett varázslat szintén abszolút gyógyulást hoz magával, az egyszerű siker esetén is.

## Csodabogyó

*Típus:* növényre ható (csak druidák által használható)

*Nehézség:* 7

*Esszenciaigény:* 15 (30)

*Erő:* 25

*Hatótávolság:* érintés

*Komponensek:* szó, anyagi (bogyós gyümölcs)

*Elmondási idő:* 15 perc

*Hatóidő:* azonnali / maradandó

*Leírás:* a varázslat egyetlen csodabogyót hoz létre az anyagi komponensként használt gyümölcsből, amely 1d10 fizikumpontot ad vissza annak, aki elfogyasztja. Az elfogyasztott csodabogyó automatikusan kifejti hatását, nem kell mágikus ellenállást dobni rá. 24 órán belül maximum két csodabogyó fogyasztható el, a harmadik ahelyett, hogy regenerálna, méregként viselkedik, és 1d6 fizikumpontnyi sebzést okoz. Az el nem fogyasztott csodabogyó 1 napon belül elveszti hatását, és elrothad – ez alól kivétel a 30 esszenciapontból létrehozott csodabogyó, amely egy teljes hétig képes megőrizni varázslatos képességét.

## A természet ereje (regeneráció)

*Típus:* személyre ható

*Nehézség:* 8

*Esszenciaigény:* 90

*Erő:* 80

*Hatótávolság:* érintés

*Komponensek:* szó, mozdulat, anyagi (jadedő)

*Elmondási idő:* 25 perc

*Hatóidő:* azonnali / maradandó

*Leírás:* A varázslat regenerálja a célszemély szervezetét. A sebei látványosan begyógyulnak, elvesztett fizikumpontjai visszatérnek. A regeneráció mértékét a varázshasználó mágiahasználói szintje határozza meg: szintenként 1d10 fizikumpont tér vissza. Egy nap egy személyre csupán két *természet ereje* varázslat mondható, minden továb-





nat ráeső szála azonnal megszakad, nehogy mindenki vele együtt haljon meg. A varázslat az aktiváló személytől függetlenül működik, tehát akár annak halála esetén is fennmarad. A közösség tagjainak a hatótávon belül kell maradniuk, aki messzebb kerül a csapat epicentrumától, az kiszakad a közösségből, és hiába tér vissza, már nem fog beolvadni a közös erőbe. A varázslatot akaratlagosan csak a létrehozója szakíthatja meg (de nem személyenként, hanem egységesen), mindenki másnak ki kell várnia, amíg lejár a hatóidő.

### Szellempöröly

*Típus:* önmagára ható

*Nehézség:* 5

*Esszenciaigény:* 20 /100 szegmens

*Erő:* 35

*Hatótávolság:* önmaga

*Komponensek:* Szó, mozdulat

*Elmondási idő:* 15 szegmens

*Hatóidő:* 100 szegmens /20 Ep

*Leírás:* A varázslat hatására egy kékes fényvel izzó energia-pöröly manifesztálódik a varázshasználó kezében, amely eldobva mindig visszatér – legalábbis a hatóidő lejártáig. Az élőholtakat, szellemeket, démonokat igen durván sebzí (10-es sebzésszorító), az élőket csak gyengén (3-as sebzésszorító). A szellempöröly harcértékei a varázshasználó mágiahasználat jártasságán alapulnak. A dobás maximális távolsága a varázshasználó Erő főértékének 50%-a méterben. A szellempöröly sebzése ellen nincs mágikus ellenállás, mivel ez a varázslat elsődlegesen a mágiahasználóra hat.

### Zöld lángok

*Típus:* önmagára ható

*Nehézség:* 3

*Esszenciaigény:* 6 /csóva

*Erő:* 50

*Hatótávolság:* önmaga

*Komponensek:* szó

*Elmondási idő:* 1 szegmens

*Hatóidő:* 100 szegmens

*Leírás:* A varázshasználó tenyeréből a hatóidő alatt egyszer (illetve annyiszor 6 Ep-t a varázsló a varázslatba befektetett), egy tetszés szerinti pillanatban smaragdzöld lángcsóva csap ki, amely 5 fizikumpontra sebez. A csóva 10 méterre csap ki, majd megszűnik. A zöld tűz az élő növényeket sem sebzí.

### Pókháló

*Típus:* helyre ható

*Nehézség:* 4

*Esszenciaigény:* 10 (50)

*Erő:* 20

*Hatótávolság:* zóna

*Komponens:* szó, mozdulat, anyagi (pókháló)

*Elmondási idő:* 25 szegmens

*Hatóidő:* 10 perc (maradandó)

*Leírás:* ezzel a varázslattal egy emberi mértékkel meglehetősen erős pókhálót hozhat létre a mágia tudó. A pókhálónak legalább három fix ponton kell rögzülnie. A háló átmérője 5 méter lehet, bár alakja a helynek és a mágia tudó akaratának megfelelően változhat, kiterjedése azonban sohasem haladhatja meg a 20 négyzetmétert. A pókháló nem túl vastag, azonban elég erős ahhoz, hogy huzamosabb időre lelassítson bárkit, aki belekeveredik. A szálak egyenként is erősek, ráadásul erősen tapadnak bármihez. Aki hozzájuk ér, csak sikeres Erőprórával szabadulhat meg a hálótól, s ugyancsak sikeres Erőprórára van szükség, ha át akar vágni rajta. Vízzintesen elhelyezett pókháló esetén minden 5 méter megtétele után újabb erőprórára kell tennie, s minden elhibázott próba esetén az áldozatnak 20 szegmenst kell pihennie, mielőtt ismét próbálkozna. Ezen időt cöleles pihenéssel töltenie (amibe beleférnek az erőkifejtéssel nem járó cölekedetek is). A pókháló elég gyúlékony, s ha tűz éri, akkor 10-60 szegmens alatt elég. Az égő hálóban tartózkodók szegmensenként 1 fizikumpontra veszítenek a tűz miatt. Az 50 esszenciapont ráfordításával létrehozott Pókháló maradandóan jön létre!

bi próbálkozás automatikusan sikertelen lesz, és spontán mágikus kitörést produkál. A varázslatot létrehozó dobás (Smaragd tábla) rontása esetén a varázslat ellenkezője jön létre a célszemélyen: sebződés. A sebződés mértéke: mágiahasználati szintenként 1d6 fizikumpontra. Ezért veszélyes, ha felkészületlen (alacsony szintű) varázshasználó igyekszik alkalmazni ezt a varázslatot – különösen, ha figyelembe vesszük, hogy a legtöbb célszemély, gyógyító varázslatra várva, tudatosan megszünteti az esszenciapajzsát. Ha a varázslatot druida hozza létre, a bármely Szent Ligetben, úgy esszenciapajzs-próbát nem kell dobni ellene, és a rontott varázslata sem alakul át sebző varázslattá – egyszerűen csak nem jön létre.

### Közös erő

*Típus:* személyre ható

*Nehézség:* 7

*Esszenciaigény:* 45

*Erő:* 9

*Hatótávolság:* 20 méter

*Komponensek:* szó

*Elmondási idő:* 3 szegmens

*Hatóidő:* 50 szegmens /mágiahasználat szint

*Leírás:* Ez a varázslat a mágiahasználóra és a közelben lévő, kiválasztott társaira hat – egyetlen hatalmas életerő-közösséggé válnak a varázslat időtartamára. A kapott sebek egyenlően eloszlanak az összes résztvevő között, így még súlyos sebekbe sem rendül bele egyikük sem, mert rá a fájdalomnak és a sebződésnek csak egy része hat, a többit társai állják ki. Amennyiben az egyik társat szíven szúrják, levágják a fejét, vagy valami hasonlóan halálos sebet kap, akkor a mágiafo-

### Méreg lelassítása

*Típus:* személyre ható  
*Nehézség:* 3  
*Esszenciaigény:* 20 /nap  
*Erő:* 5  
*Hatótávolság:* érintés  
*Komponens:* szó, mozdulat  
*Elmondási idő:* 30 szegmens  
*Hatóidő:* 1 nap /20 Ep

*Leírás:* ha rábocsátják egy megmérgezett egyénre, a mágia rendkívüli mértékben lelassítja a testében mindenféle mérge terjedését. Noha ez a varázslat nem semlegesíti a mérget, ám amíg tart, megakadályozza, hogy komolyan ártsen a megmérgezett személynek. A dinamikadobások ideje megtízszereződik. Nem-mérgezett személyre mondott varázslat nem jön létre, a varázslásba fordított esszencia eltávozik.

### Méreg érzékelése

*Típus:* személyre ható  
*Nehézség:* 2  
*Esszenciaigény:* 10 /perc  
*Erő:* 3  
*Hatótávolság:* 3 méter  
*Komponens:* szó, mozdulat  
*Elmondási idő:* 10 szegmens  
*Hatóidő:* 1 perc /10 Ep

*Leírás:* a varázslattal megállapítható, tartalmaz-e mérget egy adott tárgy, élőlény vagy terület. A varázslattal körülbelül egy köbméter nagyságú területet lehet megvizsgálni 1 perc alatt. A mágiahasználó tehát nem tudja megállapítani, mérgezett-e egy egész tavacska, de azt igen, hogy az adott körben vizsgált közege – vagy valami abban a körzetben – tartalmaz-e mérget. A varázslat anyagi komponense egy üvegcsé tiszta víz, mely zavarossá válik, ha mérge van a varázslat hatótávolságán belül.

### Holtaktól óvó aura

*Típus:* személyre ható  
*Nehézség:* 3  
*Esszenciaigény:* 12 /100 szegmens  
*Erő:* 10  
*Hatótávolság:* érintés  
*Komponensek:* szó, anyagi (virágszál)  
*Elmondási idő:* 3 szegmens  
*Hatóidő:* 100 szegmens /12 Ep

*Leírás:* A varázsló, vagy az általa megérintett személy rövid időre védekezést szerez minden élőholltal szemben. Számukra láthatatlannak minősül (más teremtmények számára azonban nem), bár egy intelligensebb élőhalott (például egy vámpír) a többi jelenlévő viselkedés-

ből, a zajokból rájöhet, hogy tartózkodik a közelében valaki (esetleg arra is ráébredhet, hogy hol), ám ennek ellenére sem képesek megérinteni őt – sem pusztá kézzel, sem fegyverrel. A tiltás nem vonatkozik a távolsági fegyverekre és a mágiára, ám ezek használatát gátolja a célszemély láthatatlansága. A varázslat anyagi komponensét, egy friss (nem hervadt) virágot a varázslat célszemélyének kell az ajkai között tartania – a virág a hatóidő lejártakor elhervad.

### Holtakat taszító aura

*Típus:* személyre ható  
*Nehézség:* 6  
*Esszenciaigény:* 22 /100 szegmens  
*Erő:* 10  
*Hatótávolság:* érintés  
*Komponensek:* szó, anyagi (virágszál)  
*Elmondási idő:* 30 szegmens  
*Hatóidő:* 100 szegmens /22 Ep

*Leírás:* A varázsló, vagy az általa megérintett személy rövid időre védekezést szerez minden élőholltal szemben, akik látják ugyan a varázslat alanyát, ám ha megérintik őt, minden egyes érintés 10 Fizikumpont veszteséget okoz nekik. Az aura nem védelmez az élőholtak távolsági fegyverei és mágiája ellen, ám minden fizikai kontaktusra sebzással reagál, történjék az test-test ellen, fegyverrel, vagy más tárgyal. Az „érintésvédelem” kiterjed a célszemély magán viselt ruházatra és felszerelésére is, de nem terjed ki például a hátsra, amelyen ül. A varázslat anyagi komponensét, egy friss (nem hervadt) virágot a varázslat célszemélyének kell az ajkai között tartania – a virág a hatóidő lejártakor elhervad.

### Hűséges Őr

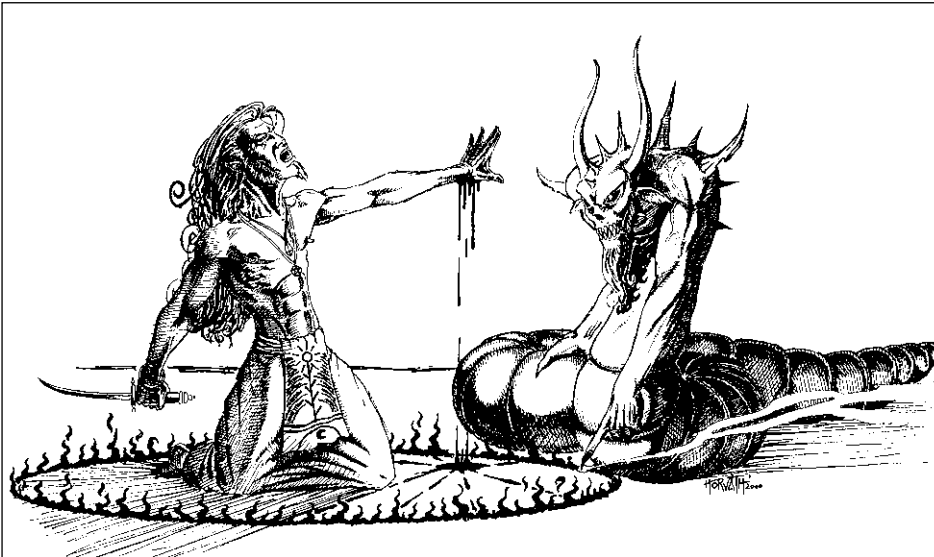
*Típus:* területre ható  
*Nehézség:* 2  
*Esszenciaigény:* 5/négyzetméter  
*Erő:* 15  
*Hatótávolság:* 15 méter  
*Komponens:* szó  
*Elmondási idő:* 1 perc  
*Hatóidő:* 2 óra

*Leírás:* a varázslat segítségével a mágiahasználó rábíráhat egy legalább állati intelligenciával bíró lényt, hogy a mágiahasználó által behatárolt területet – amely mérete annyi négyzetméter lehet, ahányszor 5 Ep-t a létrehozó felhasználó – hűségesen őrizze, és a mágiahasználón kívül oda senkit be ne engedjen. Az elbájtolt lény rátámad az illetéktelen behatolóokra, de amennyiben elveszíti Fizikumpontjainak legalább a felét, el fog menekülni. Ugyancsak elmenekül, ha a területre belépő lény elől természetes állapotában is elmenekülne. A varázslat alapértelmezésben 2 óráig tart, de a felhasználó Ep duplázásával (triplázásával) arányosan növelhető.

### Fotogenezis

*Típus:* önmagára ható  
*Nehézség:* 6  
*Esszenciaigény:* 80  
*Erő:* 100  
*Hatótávolság:* önmaga  
*Komponens:* szó, mozdulat, anyagi (moha)  
*Elmondási idő:* 1 perc  
*Hatóidő:* speciális

*Leírás:* a varázslat lehetővé teszi alkalmazója számára, hogy pusztán fényből, néhány csepp vízből és levegőből éljen, akár csak a növények. Alvási szükséglete meg növekszik, legalább napi 12 óra alvásra van szüksége, ugyanakkor nem kell ennie vagy innia. A fotoszintetizáló képességgel annyi napig tart, amennyi használója mágiahasználat jártasságának szintje. A varázslat hatására az alany bőre kicsit bezöldül, akár csak haja és egyéb szőrzetei. Szeme fehérje zöldes árnyalatot vesz fel, de ez nem jár semmilyen káros következménnyel. Ha a



mágiahasználó nem jut elég fényhez, normális táplálékkal pótolhatja energiaszükségletét, anélkül, hogy ezzel a varázslatot megszakítaná. Anyagi komponense egy kevés moha, amit meg kell enni.

**Természetidézés**

*Tipus:* speciális  
*Nehézség:* 11  
*Esszenciaigény:* 110  
*Erő:* 1500  
*Hatótávolság:* speciális  
*Komponens:* szó, mozdulat, anyagi  
*Elmondási idő:* 15 szegmens  
*Hatóidő:* speciális

*Leírás:* miután a mágiahasználó elstogta a megidéző szavacskákat, a földből szemkápráztató gyorsasággal növények fognak sarjadni (sarkak megjelenése 1. szegmens, maximális méret elérése 30. szegmens), 30 kilométeres körzetből minden közönséges madár és állat a varázslat középpontja felé indul, legázolva mindent és mindenkít, ami/aki az útjukba kerül. A növények, mintha csak élőlények lennének, indákat eresztenek és megfojtanak mindenkit, a fák rádőlnek az alattuk elhaladókra, a bokrok sűrű szövevényei lehetetlenné teszik a menekülést, a földön árkok és gödrök nyílnak, melyek mélyén mohó állkapcsok lesik áldozatukat. Az állatok megtámadnak és legázolnak mindenkít, aki az útjukba kerül. Minden növény és állat pusztulásáig harcol. A mágiahasználó a varázslattal átkerül egy másik létsíkra, ahonnan csupán a varázslat befejezésekor fog visszakerülni. A varázslat egy 150 méter sugarú gömbön belül érvényesül. Minden megidézett élőlény addig pusztít, amíg a célterületen eredetileg tartózkodó állati (illetve szörny) és humán élőlények meg nem halnak. Ezek után az állatok szétszédnek, a növények visszabújnak a földre, a mágiahasználó pedig visszatér arra a létsíkra, ahol a varázslat elmondásakor tartózkodott. A varázslat nyomát csupán az elpusztult humán, állati és növényi tetemek jelzik. Anyagi komponens egy quandeo-mag, ami mágus-gubó néven is ismert (hihetetlenül ritka és értékes).

**Fekete Kódex**

Az átkozott Fekete Kódex varázslatai az avatlan szemlélődő előtt semmi rendszert nem mutatnak – ám aki csak egyszer is belekóstolt az alatt leírt varázsigébe, sosem feleli, miben más ez a kódex a többiétől, s miben egyeznek sötét varázslatai. A Fekete Kódex ígéri a test esszenciája mellett a test erejét is kívánják – azaz esszenciapontok mellett fizikumpontokat is kell a varázslatra áldozni. Ez azt jelenti, hogy a már létrehozott varázslatban „benne van” az esszencia- és a fizikumpont is, függetlenül a varázslat későbbi sikerétől (azaz a célpont mágikus ellenállásának sikerétől), így mindkettő „eltávozik” a szervezetből. A fizikumpont csökkenés általában sebzés nélküli, de olykor nyílt sebekkel jár. Az igény mértékéről a varázslat-értékek *Fizikumpont-igény* sora árulkodik, mely más kódexekben nem található. Ez a fizikumpont-igény tehát alapvetően a varázsló saját fizikumpontjaiból elégitendő ki, ám ha a varázsló a varázslat *elmondási ideje* alatt saját kezűleg sebzést okoz más húsból-vérből való lénynek – azaz állatnak, vagy intelligens lénynek –, úgy a sebzés mértékétől függően az ily módon okozott fájdalommal (fizikumpont-veszteséggel) pótolni lehet a saját fizikumpontot. Ezt a folyamatot nevezik a feketemágusok *felszabadításnak*. A sajátkezéség nem feltétlenül pusztá kézzel való sebzést jelent, lehet valamilyen szerszámmal, fegyverrel is, ha azokat a varázsló kézbe fogja – de nem lehet távolra ható fegyverrel, csapdával, vagy mágiával okozott sebzéssel pótolni a saját fájdalmat, ugyanis, ha áttételesen is, de testi kontaktus szükséges.

*Példa:* a varázsló egy Fekete Kódex Varázslat elmondása közben eltapos egy bogarat, amelyből 3 fizikumpont „szabadul fel”, akkor a varázsló saját fizikumából ennivel kevesebb fordítódik a varázslatra. Ha tíz bogarat tapos el egyszerre, akkor az nagy valószínűséggel fedezi a teljes fizikumpont igényt, így a varázsló megmenekül a fájdalomtól. Ha a két tevékenység (a varázslat és a „felszabadítás”) nem egyszerre történik (a varázslat elmondási ideje alatt), akkor a bogár „felszabadított” fizikumpontja nem képes beépülni a varázslatba, így a teljes igény a varázslóból vonódik el.

Bár a Fekete Kódex az akadémikus mágiáút varázslatait tartalmazza (és így a szakrális útét is), az olyan szabadon létrehozott varázslatoknak (szabad-, és vadmágia), amelyek *elvük szerint* a Fekete Kódexbe tartoznak, az esszenciaigény mellett szintén van fizikumigényei is, amelyet az esszenciapontokhoz hasonlóan kell kiszámolni. Előfordulhat, hogy spontán mágiakitörés hoz létre fekete kódexes varázslatot – ebben az esetben a varázslat nem igényel fizikumpontot.

A Fekete Kódex varázslatait négy nagy csoportba oszthatjuk. Ezek a Nekromancia (holtakkal kapcsolatos varázslatok), a Diabolika (más létsíkok teremtményeinek idézése és uralása, valamint kapcsolatteremtés gonosz istenekkel), a Rontásmágia (vegyes boszorkánymesteri varázslatok) és a Vérmágia (vérrel kapcsolatos varázslatok).

**Lélek elhívása**

*Tipus:* nekromancia, lélekre ható  
*Nehézség:* 2  
*Esszenciaigény:* 10  
*Fizikumpont-igény:* 10  
*Erő:* 10  
*Hatótávolság:* a holttest érintése  
*Komponensek:* szó, mozdulat, anyagi (egy ezüstprézn)  
*Elmondási idő:* 100 szegmens  
*Hatóidő:* 30 perc

*Leírás:* A varázslattal a még testhez kötött, de már az anyag bilincseiből kiszabadult lelkek hívhatók a varázslóhoz, oly módon, hogy a holttestet a varázsló megérinti. A testből kiszabadult lélek csupán egyetlen nap elmúltáig hívható el, azután már elérhetetlen lesz a varázslat számára, mivel a halál beálltát követő 24 órával a lelket a testhez kötő esszenciafonál elszakad, és a lélek az isteni síkok valamelyikére távozik. (Amennyiben a lélekkonál nem szakadna el, az esszenciaszörnyek hamarosan lecsapnak a lélekre, és széttépik. Ez alól csak az a különleges körülmény jelenthet kivételt, amikor a lelket valamely hely, vagy tárgy mágiája megóvjá az esszenciaszörnyektől – ezért nincsenek kóbor lelkek Worlukon.)

A varázslat hatására a lélek a hatóidő leteltéig visszaköltözik a testbe – a test már nem éled újra, de a varázsló képes további varázslatoknak alávetni a holt lelket.

**Lélek megkötése**

*Tipus:* nekromancia, lélekre ható  
*Nehézség:* 1-10  
*Esszenciaigény:* 10-100  
*Fizikumpont-igény:* 10-100  
*Erő:* 1000  
*Hatótávolság:* a holttest érintése  
*Komponensek:* szó, mozdulat  
*Elmondási idő:* 10 perc  
*Hatóidő:*

<b>E'pont*</b>	<b>10</b>	<b>20</b>	<b>30</b>	<b>40</b>	<b>50</b>
Nehézség	1	2	3	4	5
Hatóidő	1 óra	10 óra	1 nap	1 hét	1 hó
<b>E'pont*</b>	<b>60</b>	<b>70</b>	<b>80</b>	<b>90</b>	<b>100</b>
Nehézség	6	7	8	9	10
Hatóidő	1 év	10 év	100 év	1000 év	végleges

(\* E'pont = esszenciapont)

*Leírás:* Az elhívott lelket ezzel a varázslattal lehet valamihez kötni. Amennyiben a tárgy, vagy hely, amelyhez a lelket kötik, nem rendelkezik óvó mágiával (lélek *megvédése* varázslat), úgy az esszenciaszörnyek néhány órán belül megtalálják, és széttépik a megkötött lelket. A megkötött lélek önmagától nem képes megszabadulni anyagi bilincseitől. Ha a tárgy (hely) megsemmisül, a kötő mágia is megsemmisül, így a lélek végre szabadon távozhat. Amennyiben a lelket egy holttetemhez kötik, úgy az élőholtak legegyszerűbb fajtája jön létre: a lélek képes mozgatni a holttestet, amíg az szét nem rothad, majd amikor a holttetem nem holttetem többé (ez a rothadás túlhaladott állapotában következik be), a lélek elhagyja börtönét.

A varázslatba fektetett esszenciapontnak megfelelő a fizikumpont-igénye is.

### Lélek megvédése

*Típus:* nekromancia, lélekre ható

*Nehézség:* 5

*Esszenciaigény:* 40

*Fizikumpont-igény:* 150

*Erő:* 1000

*Hatótávolság:* a tárgy érintése

*Komponensek:* szó, mozdulat, anyagi (márványpor)

*Elmondási idő:* 3 óra

*Hatóidő:* maradandó

*Leírás:* A tárgyba, testbe, helybe foglalt léleknek szüksége van egy mágikus védőernyőre, amely elrejti őt az esszenciaszörnyek elől. A varázslat elmondása során a márványport a lélek megkötő tárgyára, testére, helyére kell szórni, amely a varázslat létrejöttékor eltűnik. A varázslat maradandó, illetve addig áll fenn, amíg a lélek kötődik a befogadó tárgyhoz, testhez vagy helyhez.

### Beszéd lélekkel

*Típus:* nekromancia, lélekre ható

*Nehézség:* 3

*Esszenciaigény:* 5

*Fizikumpont-igény:* 5 (duplázható)

*Erő:* 5

*Hatótávolság:* zóna

*Komponensek:* szó

*Elmondási idő:* 2 szegmens

*Hatóidő:* 10 szegmens (duplázható)

*Leírás:* A lélek, ha olyan testbe van zárva, amelynek beszéd képéséhez szükséges szervei vannak – és épségben vannak –, akkor képes kommunikálni a varázslóval. Ellenkező esetben erre a varázslatra van szükség ahhoz, hogy a varázsló tudjon beszélni a lélekhez, és hallja annak válaszait. A kommunikáció gondolati úton megy végbe, tehát a varázslón és a lelken kívül senki más nem érzékeli, nem vehet részt benne. A varázslat nem kényszeríti a lelket, hogy kommunikáljon a varázslóval, csupán lehetőséget teremt erre.

A fizikumpont-igény duplázásával a hatóidő is duplázható (max. 160 szegmensig), az egyéb értékek változatlanúsága mellett.

### Lélekparancs

*Típus:* nekromancia, lélekre ható

*Nehézség:* 5

*Esszenciaigény:* 20

*Fizikumpont-igény:* 10

*Erő:* 30

*Hatótávolság:* zóna

*Komponensek:* szó

*Elmondási idő:* 3 szegmens

*Hatóidő:* végrehajtásig, vagy 10 nap,

*Leírás:* A lélekparancs egyszeri mágikus utasítás, amelyet a lélek minden erejével igyekszik végrehajtani. Lélekként természetesen igen korlátozott lehetőségekkel rendelkezik, ám amennyiben képes a testet, amelybe zárták, mozgatni, úgy élőholtként számos parancsot képes teljesíteni. A parancs teljesítése megszünteti a lélekparancs hatását – illetve ha a parancs végrehajtása nem sikerülne, úgy 10 nap múltán a varázslat magától lefoszlik a lélekről.

Amennyiben a varázsló maga idézte meg a lelket és kötötte testhez, úgy a lélekparancs varázslata ellen a léleknek nincsen mágikus ellenállása. Amennyiben más varázsló idézte és kötötte a lelket, úgy a lélek csak akkor rendelkezik mágikus ellenállással, ha valamely varázslat ez megadja neki (lélekparancs, permanens uralás), egyébként szintén védtelen mások parancsvarázslata ellen. Amennyiben a lélek természetes úton kötődött Worluk anyagi síkjához (természetes úton létrejött élőholtak, mint pl. a wendigor, vagy a tevshi), úgy a parancsvarázslat szemben 80%-os, nem csökkenő mágikus ellenállással rendelkezik.

A lélekparancs a természetes mágikus ellenállással nem rendelkező élőholtakat egy 30 pontos esszenciapajzshoz hasonlóan védelmezi (más varázslatok ellen, mértéke a megfogott varázslatok Erejével csökken). Azon élőholtak, lelkek, amelyek saját esszenciapajzzsal rendelkeznek (mágiahasználó élőholtak), ezt a védelmet nem kapják meg.

### Lélek permanens uralása

*Típus:* nekromancia, lélekre ható

*Nehézség:* 8

*Esszenciaigény:* 50

*Fizikumpont-igény:* 60

*Erő:* 60

*Hatótávolság:* zóna

*Komponensek:* szó, mozdulat

*Elmondási idő:* 1 óra

*Hatóidő:* végleges

*Leírás:* A varázslat az élőholtakat uraló hűségvarázs. A hűségvarázs kötelékében az élőholt további mágikus befolyásoltság nélkül (parancsvarázs) teljesíti ura parancsait – ez nem jelenti azt, hogy meg is hallja, ugyanis ha erre nincsen megfelelő szerve, akkor a kommunikációhoz szükséges varázslatot alkalmazni.

Amennyiben a varázsló maga idézte meg a lelket és kötötte testhez, úgy a permanens uralás varázslata ellen a léleknek nincsen mágikus ellenállása. Amennyiben más varázsló idézte és kötötte a lelket, úgy a lélek csak akkor rendelkezik mágikus ellenállással, ha valamely varázslat ez megadja neki (lélekparancs, permanens uralás), egyébként szintén védtelen mások hűségvarázslata ellen. Amennyiben a lélek természetes úton kötődött Worluk anyagi síkjához (természetes úton létrejött élőholtak, mint pl. a wendigor, vagy a tevshi), úgy a permanens uralással szemben 90%-os nem csökkenő mágikus ellenállással rendelkezik.

A lélek permanens uralása a természetes mágikus ellenállással nem rendelkező élőholtakat egy 60 pontos esszenciapajzshoz hasonlóan védelmezi (más varázslatok ellen, mértéke a megfogott varázslatok Erejével csökken). Azon élőholtak, lelkek, amelyek saját esszenciapajzzsal rendelkeznek (mágiahasználó élőholtak), ezt a védelmet nem kapják meg.



### Lélek megszabadítása

*Típus:* nekromancia, lélekre ható  
*Nehézség:* 8  
*Esszenciaigény:* 50  
*Fizikumpon-tigény:* 0  
*Erő:* 1000  
*Hatótávolság:* érintés  
*Komponensek:* szó, mozdulat  
*Elmondási idő:* 1 óra  
*Hatóidő:* végleges

*Leírás:* A tárgyat, testet vagy helyet (amelyhez a lélek kötött) megérintve, a varázslat elszakítja a *lélek megkötése* varázslat szövődékét, és a lélek felszabadul. A szabad lélek azonnal távozik az anyagi síkról, hiszen számára óriási kínokat okozott a rabság.

### Lélek elűzése

*Típus:* nekromancia, lélekre ható  
*Nehézség:* 9  
*Esszenciaigény:* 30  
*Fizikumpon-tigény:* 10  
*Erő:* 100  
*Hatótávolság:* zóna  
*Komponensek:* szó, mozdulat  
*Elmondási idő:* 10 szegmens  
*Hatóidő:* 1 óra

*Leírás:* A varázslat a zónában tartózkodó összes élőholtat, holt lelket menekülésre kényszerít – az intelligens élőholtokról ez a kényszer lefoszlik, amint a varázsló zónáján kívül érnek, ám a hatóidő lejártáig nem képesek belépni a zónába. A varázslat ellen semmiféle természetes és mesterséges mágikus ellenállás nem állhat, csupán a permanens uralás varázslat által biztosított esszenciapajzs.

### Test konzerválása

*Típus:* nekromancia  
*Nehézség:* 6  
*Esszenciaigény:* 50  
*Fizikumpon-tigény:* 20  
*Erő:* 100  
*Hatótávolság:* érintés  
*Komponensek:* szó, mozdulat, anyagi (szárított *sylbe*-gomba)  
*Elmondási idő:* 1 óra  
*Hatóidő:* 1 év

*Leírás:* A holttestet konzerválása, bomlási folyamatainak lelassítása. A tetem továbbra is oszladozni fog, ám a természetes folyamatok olyanra lelassulnak, hogy mindez egy év alatt megy végbe. Az anyagi komponenszt a gyomorba kell varni. A varázslattal lelassított folyamat nem befolyásolható az időjárás által – hidegben, melegben egyaránt 1 éves időtartammal kell számolni. A varázslat alapesetben egy hátsó tetemével megegyező nagyságú, vagy annál kisebb testet képes tartósítani.

Azon kevés nekromanta varázslatok egyike, amelynek paraméterei változtathatóak:

Ep-igény	Fp-igény	Nehézség	Hatóidő
50	20	6	1 év
100	30	7	2 év
150	50	9	10 év
300	100	10	100 év

Ep-igény	Fp-igény	Nehézség	Maximális testméret
50	20	6	Hátasló
80	40	8	Óriás
150	80	10	Cethal

### Csontfűzés

*Típus:* nekromancia  
*Nehézség:* 7  
*Esszenciaigény:* 70  
*Fizikumpon-tigény:* 30  
*Erő:* 50+5d10  
*Hatótávolság:* érintés  
*Komponensek:* szó, mozdulat  
*Elmondási idő:* 1 óra  
*Hatóidő:* végleges



*Leírás:* A varázslat mágikusan egybefűzi azokat a csontokat, amelyeket a nekromanta előzetesen az anatómia szabályait ismerve és alkalmazva – avagy attól teljességgel eltérve – egymás mellé helyezett. Az így egybefűzött csontvázat azután mágikus módszerekkel mozgatni lehet, avagy egy lelket zárva belé, önálló mozgásra készíthető, mivel a varázslat nem csupán a csontok közötti kapcsolódást hozza létre, de azokat izomzatként mozgatja is. Az izomzat „ereje” a varázslat Erejével egyenértékű, amely csontvázanként külön kockadobással határozható meg a fenti képlet alapján.

### Test mozgatása

*Típus:* nekromancia  
*Nehézség:* 4  
*Esszenciaigény:* szegmensenként 1  
*Fizikumpon-tigény:* minden 10.  
 szegmensben 1d6  
*Erő:* 30  
*Hatótávolság:* zóna  
*Komponensek:* szó, mozdulat  
*Elmondási idő:* 100 szegmens  
*Hatóidő:* amíg képes fenntartani

*Leírás:* A testet, mint egy marionett-bábot mozgatja a nekromanta, saját mozdulatai, szavai és gondolatai által (mindre szükség van). A test által produkált mozgás minősége a nekromanta ügyességétől, jártasságaitól függ – így a test éppúgy képes lehet harcolni, mint varni –, ugyanakkor minden mozgás kivitelezésénél figyelembe kell venni azt, hogy a testet körülvevő dolgokra és eseményekre a nekromanta távolról reagál, így nem biztos, hogy mindent lát, ami a test körül történik. Ez a sajátosság – hogy az események és jelenségek észlelése térben elkülönül a cselekvés végrehajtásától – a holttest számos cselekedetének hatékonyságát negatívan befolyásolja.

A varázslat csakis a lélektől elhagyott testekre hat, ezek közül is csak azokra, amelyek könnyebbek a nekromantánál.

### Halott hívása

*Típus:* nekromancia  
*Nehézség:* 6  
*Esszenciaigény:* 40  
*Fizikumpon-tigény:* 20  
*Erő:* 100  
*Hatótávolság:* zóna  
*Komponensek:* szó  
*Elmondási idő:* 10 szegmens  
*Hatóidő:* 30 perc

*Leírás:* A lélek nélküli holttestek a hívó szóra előjönnek (akár a föld alól is), és a nekromanta köré gyűlnek. A nekromantát ért közvetlen támadásokra azzal reagálnak, hogy akár passzívan (a testükkel felfogják a csapásokat), akár aktívan (a támadóra támadnak) a nekromanta védelmére kelnek. Más tevékenységre nem készíthetők, csupán mágikus úton – de minden mágia alkalmazásakor figyelembe kell venni, hogy ezek lélek nélküli tetemek, tehát a lélekre ható varázslatok rájuk nincsenek befolyással.



### Újraélesztés

*Típus:* nekromancia

*Nehézség:* 10

*Esszenciaigény:* 50

*Fizikumpont-igény:* 51

*Erő:* 1000

*Hatótávolság:* érintés

*Komponensek:* szó, mozdulat, anyagi (csiszolt gyémánt)

*Elmondási idő:* 1 óra

*Hatóidő:* 1 hét

*Leírás:* ha egy holttestbe a saját lelkét helyezik vissza, úgy alkalmassá válik az újraélesztése. Az újraélesztett halott semmilyen sem különbözik korábbi, élő önmagától – ám a halál utáni élet csak rövid ideig tart számára. Az anyagi komponens a varázslat elvégzése után változatlan formában megmarad.

### Permanens újraélesztés

*Típus:* nekromancia

*Nehézség:* 10

*Esszenciaigény:* 100

*Fizikumpont-igény:* 1

*Erő:* 1000

*Hatótávolság:* érintés

*Komponensek:* szó, mozdulat, anyagi (csiszolt gyémánt)

*Elmondási idő:* 10 óra

*Hatóidő:* végleges

*Leírás:* ha egy holttestbe a saját lelkét helyezik vissza, úgy alkalmassá válik az újraélesztése. Az újraélesztett halott semmilyen sem különbözik korábbi, élő önmagától. Az újraélesztés semmilyen extra tulajdonságot nem plántál az újraélesztett személybe – nem lesz sebezhetetlen, nem fog vért szívni stb. –, bár meglehet, hogy a személyiségben komoly változások fognak bekövetkezni, amelyet azonban nem az újraélesztés mágiája, hanem a halál élményének megtapasztalása okoz. Az anyagi komponens a varázslat elvégzése során megsemmisül.

### Gyors búcsú

*Típus:* nekromancia

*Nehézség:* 7

*Esszenciaigény:* 35

*Fizikumpont-igény:* 5

*Erő:* 1000

*Hatótávolság:* érintés (csók)

*Komponensek:* szó, mozdulat

*Elmondási idő:* 100 szegmens

*Hatóidő:* végleges

*Leírás:* A varázslat segítségével a lélek a halál után azonnal eltávozik a testből, sőt az anyagi síkról is (egyéb esetben ez csupán egy óra múltán következik be). A varázslat fontosabbik hatása, hogy a lélek nem kerül be egyik istenvilágba sem, hanem azonnal az újjászületés ösvényére lép – ezért ez a varázslat számos istentagadó halandó fontos temetési szertartásává vált. Például az istenek különbözőbb imádata nélkül élő drének kermon-mágiája is tartalmazza ezt a varázslatot, mert úgy tartják, hogy halandó lelket nem érhet annál nagyobb csapás, minthogy az istenek játékszerévé válik. (Természetesen az isteneknek mindig van lehetőségük arra, hogy a kiszemelt lelket magukhoz emeljék, a gyors búcsú ellenére is, bár az igaz, hogy a halandók igen ritkán vívják ki az istenek ilyen mértékű figyelmét.)

### Démonoktól védő burok

*Típus:* diabolika

*Nehézség:* 3

*Esszenciaigény:* 10

*Fizikumpont-igény:* 10

*Erő:* 30

*Hatótávolság:* 3 méter sugarú gömb

*Komponensek:* szó

*Elmondási idő:* 2 szegmens

*Hatóidő:* 1000 szegmens (10 perc)

*Leírás:* A varázslat egy rövid ideig tartó esszenciagömböt hoz létre a varázsló körül, amely burkon a démoni lények nem képesek áthatolni (de át tudnak lőni rajta, és képesek átvarázsolni). A burok nem védelmez a fagydémon (zzi-ruugh) és a szolgadémon (rizghir) ellen, és az ereklyéje által védelmezett elgwhondra ellen sem.

### Démonidézés

*Típus:* diabolika

*Nehézség:* 8

*Esszenciaigény:* 80

*Fizikumpont-igény:* 100

*Erő:* 1000

*Hatótávolság:* kiszámíthatatlan

*Komponensek:* démononként meghatározott

*Elmondási idő:* démononként meghatározott

*Hatóidő:* végleges

*Leírás:* a megfelelő ismeretek birtokában (*diabolika* jártasság) ezzel a varázslattal lehet ideiglenes kaput nyitni valamelyik démoni síkra, hogy onnan a démon megidézhető legyen. A démon a varázshasználó zónáján belül bárhol megjelenhet, ám ha valamely démonoktól védő varázskör, burok védelmezi a varázstudót, akkor azon kívül.

### Parancs démonnak

*Típus:* diabolika

*Nehézség:* 7

*Esszenciaigény:* 50

*Fizikumpont-igény:* 25

*Erő:* 100

*Hatótávolság:* zóna

*Komponensek:* szó, mozdulat

*Elmondási idő:* 10 szegmens + a parancs szövege

*Hatóidő:* a parancs teljesítéséig

*Leírás:* egyszeri parancs, amely, ha hatást gyakorol a démonra, kényszerítő erővel bír. Maga a parancs lehet bonyolultabban megfogalmazott is, ám csupán egyetlen célra irányulhat.

### Permanens démonhúség

*Típus:* diabolika  
*Nehézség:* 10  
*Esszenciaigény:* 100  
*Fizikumpont-igény:* 200  
*Erő:* 200  
*Hatótávolság:* zóna  
*Komponensek:* szó, anyagi (egy csepp a démon testnedvéből)  
*Elmondási idő:* 20 szegmens  
*Hatóidő:* 100 nap  
*Leírás:* a varázslat hatására a démon valamiféle húséget fog érezni a varázslóval szemben. Mivel a húség alapvetően idegen érzés a démonok számára, a varázslónak hatalma fitogtatásával újra és újra meg kell erősítenie a mágikus húséget a démonban, különben az meggyengül. Minden 10-ik napban a démon tudatpróbára jogosult, hogy lerázza magát a varázslat bilincseit – ha azonban az elmúlt tíz napban a varázsló megmutatta neki hatalmát (pl. fájdalomkózos varázslattal), a tudatpróba elmarad.

### Fájdalomkózos démonnak

*Típus:* diabolika  
*Nehézség:* 5  
*Esszenciaigény:* 30  
*Fizikumpont-igény:* 60  
*Erő:* 300  
*Hatótávolság:* zóna  
*Komponensek:* mozdulat  
*Elmondási idő:* 5 szegmens  
*Hatóidő:* azonnali  
*Leírás:* Egy viszonylag egyszerűen létrehozható kínvarázs, amely földöntúli fájdalmat okoz a démonnak. A démonok – a legállóképesebbek kivételével – a fájdalomtól a földre rognak, és egy kis időre mindenfajta cselekedetre képtelenek lesznek. A földre rogyás ellen szívósságpróbát tehetnek, úgy, hogy Szívósság Főértéküket a varázslat erejével csökkentik. A feketemágusok egyfajta kutyakorbácsként alkalmazzák ezt a varázslatot, a démonok féken tartására.

### Démon fürkészése

*Típus:* diabolika  
*Nehézség:* 8  
*Esszenciaigény:* szegmensenként 1  
*Fizikumpont-igény:* szegmensenként 1  
*Erő:* 100  
*Hatótávolság:* meghatározhatatlan  
*Komponensek:* szó, mozdulat, anyagi (bármely részecske a démonból, pl. egy bőrdarabka)  
*Elmondási idő:* 10 szegmens  
*Hatóidő:* ameddig képes fenntartani  
*Leírás:* A varázslat a varázsló által szabadon kiválasztott, saját maga által megidézett démon érzékszerveivel hoz létre kapcsolatot: a varázsló látja, hallja, szagolja stb., amit a démon lát, hall, érez stb.  
 A démonhúséggel leláncolt démonokon a varázslat mágikus ellenállás dobás nélkül létrejön.

### Démon elbocsátása

*Típus:* diabolika  
*Nehézség:* 7  
*Esszenciaigény:* 80  
*Fizikumpont-igény:* 100  
*Erő:* 1000  
*Hatótávolság:* kiszámíthatatlan  
*Komponensek:* démononként meghatározott  
*Elmondási idő:* démononként meghatározott  
*Hatóidő:* végleges  
*Leírás:* a megfelelő ismeretek birtokában (*diabolika* jártasság) ezzel a varázslattal lehet ideiglenes kaput nyitni arra a démoni síkra, ahonnan a démon korábban megidéztek. A varázslat a démon méterre pontosan oda juttatja vissza, ahonnan megidéztek.

### Démonkapu

*Típus:* diabolika  
*Nehézség:* 10  
*Esszenciaigény:* 50  
*Fizikumpont-igény:* 100 + a saját halála  
*Erő:* 100  
*Hatótávolság:* a varázshasználó  
*Komponensek:* szó és mozdulat  
*Elmondási idő:* 300 szegmens  
*Hatóidő:* végleges  
*Leírás:* A Démonkapu egy különös idéző varázs, amely során a feketemágus önmaga halálát előidézve (szíven dőfi magát), a saját testébe nyit kaput valamelyik démoni síkra, és onnan egy véletlenszerűen kiválasztott démon szippant át Worlukra (tehát a varázsló nem tudja előre meghatározni sem a pontos démoni síkot, sem a démon).

### Lélekáldozás

*Típus:* diabolika  
*Nehézség:* 5  
*Esszenciaigény:* 15  
*Fizikumpont-igény:* 10 (csak saját lehet)  
*Erő:* 100  
*Hatótávolság:* meghatározhatatlan  
*Komponensek:* szó, mozdulat, anyagi (egy lélekkel bíró lény)  
*Elmondási idő:* 10 perc  
*Hatóidő:* végleges  
*Leírás:* Ezt a gonosz varázslatot gonosz istenek papjai, vagy azok alkalmazzák, akik fel kívánják hívni magukra valamely gonosz isten figyelmét. A varázslat során feláldozott személy lelke a gonosz istenhez kerül, hogy szolgálja őt. Gonosz isten lehet Káosz-, Rend- és Egyensúlyisten is, többnyire azokat nevezzük annak, amelyek emberáldozatot, azaz ennek a varázslatnak a végrehajtását követelik meg híveiktől. (Nem csupán ember lehet az áldozat alanya, hanem bármely lélekkel rendelkező humán, ezért pontosabb a lélekáldozás elnevezés, mint az emberáldozás.)



### Könyörgés gonosz istenekhez

*Típus:* diabolika  
*Nehézség:* 1  
*Esszenciaigény:* 0  
*Fizikumpont-igény:* 10  
*Erő:* 1000  
*Hatótávolság:* a varázshasználó  
*Komponensek:* szó  
*Elmondási idő:* 10 szegmens  
*Hatóidő:* nem értelmezhető

*Leírás:* A gonosz istenek papjai csakis ezen varázslat elmondása esetén kapnak hasznos varázslatokat (lásd - Szakrális mágiaút). A Könyörgés az egyetlen varázslat, amelyet sosem kell kérni, a gonosz istenek papjai bármikor elmondhatják – gyakorlatilag a varázslatkérő imába építve. Egyetlen gonosz isten van, Yvorl, aki papjaitól nem követeli meg ezt a varázslatot.



### Gonoszság ereje

*Típus:* diabolika  
*Nehézség:* 10  
*Esszenciaigény:* 66  
*Fizikumpont-igény:* 5 (Főértékből maradandóan levonva)  
*Erő:* 100  
*Hatótávolság:* a varázshasználó  
*Komponensek:* szó  
*Elmondási idő:* 1000 szegmens  
*Hatóidő:* 100 szegmens

*Leírás:* A varázshasználó Ereje 1000-re növekszik (más főértéke, így pl. a Szívóssága azonban nem változik). Az iszonyatos erővel gyakorlatilag sziklákat lenne képes pusztá kézzel szétzúzni, ha ezt az erőhatást a teste bírná – azonban még így is brutális hatásokat képes elérni, ha óvatosan használja a testét.

### Gonoszság védőszárnya

*Típus:* diabolika  
*Nehézség:* 10  
*Esszenciaigény:* 66  
*Fizikumpont-igény:* 5 (Főértékből maradandóan levonva)  
*Erő:* 100  
*Hatótávolság:* a varázshasználó  
*Komponensek:* szó  
*Elmondási idő:* 1000 szegmens  
*Hatóidő:* 100 szegmens

*Leírás:* a varázshasználó egy óriási hatékonyságú, nem csökkenő mágikus ellenállás birtokosává válik. Amennyiben a varázslatok elleni mentődobása 99, vagy annál kisebb, úgy a nem módosuló védelme megfogta a varázslatot. A Védőszárnyat Tudatpróbával leépíteni nem lehet, így semmilyen varázslat szelektív átengedése nem lehetséges általa. Mivel a természetes mágikus ellenálláshoz hasonlóan működik, ezért a Tükröződés jelenségét nem produkálja. Amennyiben a varázslat ereje nagyobb, mint 99, a maradék erő képviselte varázshatás átcsúszik a védelmen, és kifejti töredékes hatását a Védőszárny óvta karakteren. Amennyiben a mágikus ellenállás dobás 00 (fatális rontás), a Védőszárny a hatóidő lejárta előtt összeomlik, melynek során 66 fizikumpontot sebez a varázshasználón.

### Gonoszság meghívása

*Típus:* diabolika  
*Nehézség:* 10  
*Esszenciaigény:* 99  
*Fizikumpont-igény:* 0  
*Erő:* 100  
*Hatótávolság:* a varázshasználó  
*Komponensek:* szó  
*Elmondási idő:* 10 óra szegmens  
*Hatóidő:* végleges

*Leírás:* A feketemágus ezzel a varázslattal magába idéz egy darabkát (minden esetben gonosz) istene tudatából. A tudat megőrjíti őt, ám örültsége nem teszi a varázslót nyáladzó hülyévé, csupán kiszámíthatatlanná és nagyon erőssé. A varázslatot elmondó mágus nem lehet többé játékos karakter, mivel tetteit igen nagy részben nem ő, hanem a magába idézett isteni tudattöredék fogja irányítani. Kedvelt varázslat az elf halálistenek követői számára, akik ezáltal szektáik profétáivá válnak.

### Vérvizsgálat

*Típus:* vérmágia  
*Nehézség:* 1  
*Esszenciaigény:* 5  
*Fizikumpont-igény:* 5  
*Erő:* 5  
*Hatótávolság:* 1 méter  
*Komponensek:* szó, mozdulat  
*Elmondási idő:* 10 szegmens  
*Hatóidő:* nem értelmezhető

*Leírás:* egy csepp vérből meghatározható a vércsepp egykori tulajdonosának neve, életkora és mágikus lenyomata (ennek segítségével varázsolni is lehet rá). A varázslat nem működik, ha a gazdaszemély már nem él, vagy él, de éppen nincs folyékony vére (pl. kővé változtatás hatása alatt áll). A vérnek nem szabad alvadtnak lennie, és mások vérével keverednie, ellenkező esetben a varázslat nem jön létre.

### Vérkapcsolat

*Típus:* vérmágia, személyre ható, szimpatetikus mágia  
*Nehézség:* 5  
*Esszenciaigény:* 10  
*Fizikumpont-igény:* 50  
*Erő:* 30  
*Hatótávolság:* 1 méter (bármennyi)  
*Komponensek:* szó  
*Elmondási idő:* 5 szegmens  
*Hatóidő:* a szimpatetikus varázslat létrejöttéig

*Leírás:* A varázslat kapcsolatot hoz létre a vércsepp és detektált gazdája között. A vérkapcsolat rövidke varázslatát más varázslatok elé helyezve a varázslat a vércsepre mondható ki, de a gazdaszemélyen jön



létre, legyen bárhol Worlukon. A gazdaszemély dobja meg mágikus ellenállását, mind a vérkapcsolat varázslatra, majd annak létrejötte esetén az azt követő varázslatokra. A szimpatetikus varázslat (amelyet a vércseppe mondtak, de a fennálló mágikus kapcsolat miatt a gazdaszemélyt támadja) sikere és sikertelensége egyaránt megszünteti a Vérkapcsolatot. Minden egyes szimpatetikus szándékkal létrehozott varázslat előtt újabb Vérkapcsolatot kell létrehozni.

### Alvadásgátlás

*Típus:* vérmágia  
*Nehézség:* 2  
*Esszenciaigény:* 1 (növelhető)  
*Fizikumpont-igény:* 10 (növelhető)  
*Erő:* 5  
*Hatótávolság:* 1 méter  
*Komponensek:* mozdulat  
*Elmondási idő:* 2 szegmens  
*Hatóidő:* 1 nap (növelhető)

*Leírás:* A varázslat megakadályozza maximum 0,5 dl vér alvadását. Minden újabb varázslatba fektetett esszenciapont (és újabb 10 fizikumpont) egy-egy nappal növeli a hatóidőt. A hatóidő lejártá előtt újabb Alvadásgátlás elmondásával a folyékony állapot fenntartása végtelenségig nyújtható. Élő teremtményekre a varázslat nem alkalmazható.

### Vérgyűjtés

*Típus:* vérmágia  
*Nehézség:* 3  
*Esszenciaigény:* 6  
*Fizikumpont-igény:* 12  
*Erő:* 15  
*Hatótávolság:* zóna  
*Komponensek:* szó  
*Elmondási idő:* 30 szegmens  
*Hatóidő:* 1 dl tiszta vér begyűjtéséig, vagy hamarabb, ha az 1 dl nem áll rendelkezésre.  
*Leírás:* hatására a kiömlött, elkoszolódott, más vérrel összekeveredett vér magától egy előre kijelölt tartályba folyik. A varázslat egyetlen személy kiömlött vérére érinti, és 1 dl begyűjtése után megszűnik.

### Vérfakasztás

*Típus:* személyre ható, vérmágia  
*Nehézség:* 4 (növelés esetén 5)  
*Esszenciaigény:* 3 (növelhető)  
*Fizikumpont-igény:* 1 (növelhető)  
*Erő:* 10  
*Hatótávolság:* zóna  
*Komponensek:* szó, mozdulat (rámutatás)  
*Elmondási idő:* 5 szegmens  
*Hatóidő:* végleges  
*Leírás:* A varázsló ujjának intésével vérző sebet fakaszt áldozatán, amely 1d6 fizikumpontot sebez. Az esszencia-, és fizikumpont-igény arányos növelésével a sebző kockák száma is sokszorozható (növelés esetén a varázslat nehézsége egyel nő), maximum 10d6-ig.

### Vérláz

*Típus:* személyre ható, vérmágia  
*Nehézség:* 5 (6, 7)  
*Esszenciaigény:* 30  
*Fizikumpont-igény:* 30 (60, 90)  
*Erő:* 50 (60, 70)  
*Hatótávolság:* zóna  
*Komponensek:* szó, szemkontaktus  
*Elmondási idő:* 10 szegmens  
*Hatóidő:* végleges  
*Leírás:* A varázslat magas lázat gerjeszt az áldozatban (innen a név), amely kábáságot, fizikai gyengeséget, szélsőséges esetben halált okoz. A láz 5. szintű betegség, amely a betegségdinamika által meghatározva súlyosbodik, vagy enyhül – betegségi szintenként napi 2 Fizikumpont veszteséget okoz (tehát 5. szinten 10-et). A fizikumpont-igény duplázásával (az esszenciaigény nem változik) a varázslat erejét 60-ra,

nehézségét 6-ra, a kezdő betegségi szintet szintén 6-ra lehet módosítani. A fizikumpont-igény 90-re emelésével a varázslat ereje 70, nehézsége 7, okozott betegségi szintje 7 lesz.



### Vérvetítés

*Típus:* személyre ható, vérmágia  
*Nehézség:* 9  
*Esszenciaigény:* 70  
*Fizikumpont-igény:* 140  
*Erő:* 200  
*Hatótávolság:* érintés  
*Komponensek:* szó, mozdulat, vérrajz  
*Elmondási idő:* 200 szegmens  
*Hatóidő:* végleges  
*Leírás:* A varázshasználó valaki vérenek birtokában hűségvarázst bocsáthat a vér gazdájára, ha a varázslat során gazda homlokára keni a korábban belőle kinyert, folyékonyan tartott vért. Amennyiben a rontott varázslatot spontán mágikus visszahatás követi (nagyobb rontás esetén), úgy nem kell dobni a Spontán Mágia Táblán, mert a visszahatás permanens gyűlöletvarázs lesz (a célszemély a varázshasználót fogja gyűlölni).

### Vérfertőzés

*Típus:* személyre ható, rontásmágia  
*Nehézség:* 5 (növekedő)  
*Esszenciaigény:* 35 (15 pontonként növelhető)  
*Fizikumpont-igény:* 15 (10 pontonként növelhető)  
*Erő:* 20 (növelhető)  
*Hatótávolság:* zóna  
*Komponensek:* szó, anyagi (egy élő varangy)  
*Elmondási idő:* 150 szegmens  
*Hatóidő:* végleges  
*Leírás:* A varázslat során a feketemágus szétlapítja tenyerében a varangyot, majd megeszi maradványait. Így képes fertőző betegséget plántálni a kiszemelt áldozatba. A betegség 5-ös szintű, fajtáját a véletlen határozza meg. Az esszencia-, és fizikumpont-igény feltüntetett mértékű növelésével a betegség szintje is növelhető, maximum 10-es szintig. A növekedés automatikusan magával vonja a varázslat nehézségének növekedését (szintenként +1 nehézség), és erejének növekedését (szintenként +10 erő). A már kialakult betegség természetes lefolyású.

### Vérszikasztás

*Típus:* személyre ható, vérmágia

*Nehézség:* 7

*Esszenciaigény:* 10

*Fizikumpont-igény:* 10 (csak saját!)

*Erő:* 50

*Hatótávolság:* érintés

*Komponensek:* szó, anyagi (a sebből származó vér)

*Elmondási idő:* 50 szegmens

*Hatóidő:* végleges

*Leírás:* A varázslat képes beforrasztani nyílt sebeket, amelyeket a varázsló megérint. A nagyobb sebek beforrasztásához két egymás után elmondott varázslat szükséges. A sebforrasztás nem egyenértékű a regenerálással, tehát csak a nyílt sebeket szünteti meg, a fizikumpont-hiány nem. A fekete mágiához szükséges fizikumpont-igény a varázshasználó csak saját magából merítheti – akár magát, akár másokat gyógyít vele.

### Vértisztítás

*Típus:* személyre ható, vérmágia

*Nehézség:* 8

*Esszenciaigény:* 45

*Fizikumpont-igény:* 20 (csak saját!)

*Erő:* 35

*Hatótávolság:* érintés

*Komponensek:* szó, anyagi  
(a beteg személy vére)

*Elmondási idő:* 20 perc

*Hatóidő:* végleges

*Leírás:* A varázslat betegségek és mérgek testből való kipucolására szolgál. A sikeres varázslat a betegségek és mérgezések aktuális szintjét eggyel csökkenti. Naponta csupán egyszer alkalmazható, ellenkező esetben a hatása visszajára fordul – megnöveli a betegség, vagy a mérgezés szintjét. Különleges siker (01 dobás) esetén a beteg személy csodálatos gyógyuláson megy keresztül, teljesen egészségesé válik. A fatális rontás (00 dobás) egy szinttel rontja a beteg állapotát, ám ha ez a rontás az aznapi második varázslatnál következik be (amely egyébként is káros hatású), úgy a betegségi szintet 1d6-tal növeli.

### Vérszívás

*Típus:* személyre ható, vérmágia

*Nehézség:* 9

*Esszenciaigény:* 10 (fokozható)

*Fizikumpont-igény:* 1d6 (mindig az áldozaté, fokozható)

*Erő:* 20

*Hatótávolság:* érintés

*Komponensek:* szó, anyagi (friss vér)

*Elmondási idő:* 25 szegmens

*Hatóidő:* végleges

*Leírás:* A regeneráló varázslat során a feketemágus mások friss vérére issza, amellyel önmagát regenerálja (fizikumpont-hiány pótlása). A vérnek egy percet szabad csupán testen kívül töltenie, ennek letelte után nem alkalmas többé a varázslatra. A varázslathoz csakis élő humánok vére alkalmazható – ha az alany meghal, mielőtt a feketemágus végrehajtaná varázslatát, a vére elveszti alkalmaságát. Minimálisan 1 dl vére van szükség, amely 1d6 fizikumpontot ad vissza a feketemágusnak – és ugyanennyit von el az alanytól, mint a varázslat fizikumigényét. Minden újabb 10 esszenciapont befektetése újabb 1d6 fizikumpont átvándorlását eredményezi, ám csakis akkor, ha a vér adagját is ennek megfelelően növelik. A varázslat ellen az áldozat, és nem a mágus dob esszenciapajzs-próbát!

### Véradás

*Típus:* személyre ható, vérmágia

*Nehézség:* 10

*Esszenciaigény:* 15 (fokozható)

*Fizikumpont-igény:* 1d10 (mindig saját, fokozható)

*Erő:* 30

*Hatótávolság:* érintés

*Komponensek:* szó, anyagi (friss vér)

*Elmondási idő:* 50 szegmens

*Hatóidő:* végleges

*Leírás:* A regeneráló varázslat során a feketemágus saját friss vérére itatja másokkal, akik ettől regenerálódnak (fizikumpont-hiány pótlása). A vérnek egy percet szabad csupán testen kívül töltenie, ennek letelte után nem alkalmas többé a varázslatra. A varázslathoz csakis a mágus saját vére alkalmazható. Minimálisan 1 dl vére van szükség, amely 1d10 fizikumpontot ad a varázslat alanyának – és ugyanennyit von el a mágustól, mint a varázslat fizikumigényét. Minden újabb 15 esszenciapont befektetése újabb 1d10 fizikumpont átvándorlását eredményezi, ám csakis akkor, ha a vér adagját is ennek megfelelően növelik. A varázslat ellen az alany, és nem a mágus dob esszenciapajzs-próbát!



### Méregfelhő

*Típus:* területre ható, mérgezmágia

*Nehézség:* 3

*Esszenciaigény:* 8

*Fizikumpont-igény:* 1

*Erő:* 5

*Hatótávolság:* 20 méter sugarú kör

*Komponensek:* szó

*Elmondási idő:* 5 szegmens

*Hatóidő:* 1+2 perc (100+200 szegmens)

*Leírás:* A varázsló ezen varázslata sűrű, szinte átláthatatlan ködöt idéz az általa kijelölt területre. A köd kiterjedése egy három méter sugarú gömb. A ködön belül a rossz látási viszonyok miatt a támadószint 2-vel csökken, lő-, és dobófejevert pedig egyenesen lehetetlen használni. A köd ezen kívül még enyhe bódító-mérgeként is funkcionál (2. szintű, gyorsan ható kábító mérge), ami az érzékszerveket erősen tompítja. A köd 1 percig (100 szegmens) marad a helyén, ez idő alatt semmilyen légmozgás nem mozdíthatja el. Az időtartam lejártá után még 2 egész percig jelen van a köd, ám mérgező hatását ekkora már elveszti, és a légmozgások is könnyűszerrel szétlebbenthetik. A köd mérgező része nincs hatással a létrehozójára, de látni ő sem fog benne

### Mérgező érintés

*Típus:* személyre ható, mérgezmágia

*Nehézség:* 2

*Esszenciaigény:* 5 / 50 szegmens

*Fizikumpont-igény:* 15

*Erő:* 10

*Hatótávolság:* érintés

*Komponensek:* szó, mozdulat

*Elmondási idő:* 10 szegmens

*Hatóidő:* 50 szegmens / 5 Ep

*Leírás:* A varázsló kezének érintésével 3. szintű, azonnal ható idegmérget juttat az áldozat szervezetébe, amihez sikeres támadódobást kell tennie. A mérgező hatását, égető fejfájást, koncentrációs zavarokat idéz elő (rendkívül kedvezőtlen körülményeket okoz, -30%). Ha nem sikerül a célszemély mágikus ellenállása, a mérgező mindenképpen kifejti hatását.

## A rothadás párája

*Típus:* személyre ható, mérgegmágia

*Nehézség:* 3

*Esszenciaigény:* 6

*Fizikumpont-igény:* 2

*Erő:* 5

*Hatótávolság:* érintés

*Komponensek:* szó

*Elmondási idő:* 20 szegmens

*Hatóidő:* 10-60 perc

*Leírás:* A varázslat a célszemély körüli 10 méter sugarú körben elviselhetetlen szagot teremt, mely leginkább a rothadás édeskés szagára emlékeztet. Mindenki – kivéve a varázslót – szörnyű rosszulléttel fog küszködni, amelyet csak sikeres Szívósságpróba után képes elviselni. Az undorító szag 1d6-szor 10 percig marad meg. A légmozgások nem befolyásolják a bűzfelhőt.

## Méregimmunitás

*Típus:* személyre ható, mérgegmágia

*Nehézség:* 4

*Esszenciaigény:* 20 (+10 minden egyes percért)

*Fizikumpont-igény:* 5

*Erő:* 15

*Hatótávolság:* érintés

*Komponensek:* szó, anyagi (levelibéka)

*Elmondási idő:* 4 szegmens

*Hatóidő:* 2 perc (+1 perc minden további 10 esszenciáért)

*Leírás:* A varázsló rövid időre teljes immunitást élvez mindennemű méreggel szemben. A már szervezetben lévő mérgek azonban csak a varázslat idejére szűnnek meg hatni. A varázslat anyagi komponensét, egy élő levelibékát a varázslat alatt a célszemélynek a szájában kell tartania.

## Méregizzadás

*Típus:* önmagára ható, mérgegmágia

*Nehézség:* 5

*Esszenciaigény:* 15

*Fizikumpont-igény:* 10

*Erő:* 30

*Hatótávolság:* önmaga

*Komponensek:* szó

*Elmondási idő:* 15 szegmens

*Hatóidő:* 1 perc (100 szegmens)

*Leírás:* A szervezetbe jutott mérgek eltávolításának egy igen praktikus módja, amivel a varázsló akár újra fel tudja használni az ellene használt mérget. A varázsló 15 szegmensig tartó erős koncentrációval az egész testéből összegyűjti a mérget, s teste egy pontján (általában tenyéren) kiizzadja azt. A hatóidő lejártáig a mágiahasználó védve van a kiizzadt mérgek (mérgek) hatása ellen, ám 100 szegmens múltán pl. bőrön át felszívódó mérgek kellemetlen meglepetést okozhatnak a varázslónak – ezért célszerű a kiizzadt mérgeket a hatóidő lejártáig eltávolítani a testfelületről.

## Méregző lehelet

*Típus:* önmagára ható, mérgegmágia

*Nehézség:* 5

*Esszenciaigény:* 16 (+4 a mérgek minden további szintjéért)

*Fizikumpont-igény:* 1

*Erő:* 10

*Hatótávolság:* a kifújott levegő

*Komponensek:* anyagi (a kifújott levegő)

*Elmondási idő:* 5 szegmens

*Hatóidő:* 250 szegmens

*Leírás:* A varázsló a tüdejéből kifújott összes levegőt (3-6 liter) a hatóidő alatt egyszer légmérgeggé alakítja, amit ezután az áldozatára fújhat. A mérgek 1. szintű, azonnal hat, kábultságot okoz, amely 1 percig tart – a varázslóra nem hat – illetve a kifújás után 100 szegmens keresztlől marad aktív. A lehelet távolsága legfeljebb 3 méter és a legvégső pontján sem szélesebb fél méternél. A mérgek szintje minden újabb 4 Ep felhasználásával 1-1-el növelhető, ugyanígy a mérgek hatóideje is

1-1 perccel (de nem a varázslaté). A varázslatot az áldozat nem védheti ki mágikus ellenállással (hiszen ez számára áttételes varázslat, nem ő volt a célpont, hanem a varázsló), ám a mérgek hatását kivédheti szívósságpróbával, ezért fontos a mérget erősíteni.

## Méreggé alakítás

*Típus:* tárgyra ható, mérgegmágia

*Nehézség:* 2 + a mérgek szintje

*Esszenciaigény:* speciális

*Fizikumpont-igény:* 10 (30)

*Erő:* 25

*Hatótávolság:* érintés

*Komponensek:* mozdulat

*Elmondási idő:* 5 szegmens

*Hatóidő:* 30 perc (maradandó)

*Leírás:* a varázslat segítségével a varázsló képes lesz 2 dl tetszőleges folyadékból tetszése szerinti folyadékmérget előállítani, amely akkor fejti ki a hatását, ha az áldozat megissza. Varázslat közben a varázsló kezének érintkezni kell a pohárral (edénnyel). Az így előállított mérgek szintje, típusa és hatása csak a varázsló által befektetett esszenciától függ. A következő értékek első szintű mérgekre vonatkoznak, minden egyes további szint az eredeti Ep-igénnyel megegyező újabb Ep-be kerül.

*Sebző mérgek (1d6 Fp/szint):* 5 Ep.

*Émelygést okozó mérgek:* 2 Ep.

*Kábulatot okozó mérgek:* 5 Ep.

*Bódulatot okozó mérgek:* 8 Ep.

*Gyengeséget okozó mérgek:* 8 Ep.

*Rosszullétet okozó mérgek:* 12 Ep.

*Görcsöt okozó mérgek:* 15 Ep.

Az előállított mérgek 30 percig marad ilyen formában, utána visszalakul az eredeti folyadékká. Ha a varázsló 30 fizikumpontot fektet a varázslatba, az átalakított folyadék véglegesen mérgek marad.

## Savlövedék

*Típus:* személyre ható, mérgegmágia

*Nehézség:* 6

*Esszenciaigény:* 75

*Fizikumpont-igény:* 5

*Erő:* 25

*Hatótávolság:* 20 méter

*Komponensek:* szó, mozdulat,

*Elmondási idő:* 10 szegmens

*Hatóidő:* maradandó

*Leírás:* A varázsló tenyeréből egy zöldes savgömböt lök ki, alig kisebbet egy emberfejnél (kb. 1 liter), melynek a maximális célzott távolsága 20 méter. Ehhez támadódobást köteles tenni, ahol jártasságként a mágiahasználó jártasságát használja fel – szemben az áldozatnak a lövfegyverek elleni védettsége áll. Amennyiben a lövedék eltalálja áldozatát, szétloccsanna testén 300 szegmens alatt 60 Fizikumpontot sebez (50 szegmensenként 10-et). A teljes sebzést meg lehet akadályozni a sav időbeni lemosásával, esetleg semlegesítésével. A sebzés mellett a sav tönkreteszi a ruházatot, vérteteket, felszereléseket (a Mesélő belátása szerint).

## Arcidézés

*Típus:* halottra ható, nekromancia

*Nehézség:* 2

*Esszenciaigény:* 6

*Fizikumpont-igény:* 1

*Erő:* 8

*Hatótávolság:* érintés

*Komponensek:* szó, anyagi (ezüsttükör)

*Elmondási idő:* 1 perc

*Hatóidő:* 10 perc

*Leírás:* A varázslattal lehetővé válik egy csontváz, vagy egy „rossz állapotban” lévő hulla arcának felidézése, ahogyan az közvetlenül halála előtt kinézett. A felidézett (mozdulatlan) arc 10 percig látható az ezüsttükörben.

### Élőholtak érzékelése

*Típus:* területre ható, nekromancia

*Nehézség:* 2

*Esszenciaigény:* 5

*Fizikumpont-igény:* 1

*Erő:* 5

*Hatótávolság:* zóna

*Komponensek:* szó

*Elmondási idő:* 10 szegmens

*Hatóidő:* 10 szegmens

*Leírás:* A varázslat segítségével a varázsló érzékeli, ha a zónájában élőholtak tartózkodnak. Meg tudja mondani pontos helyzetüket és mozgásukat (a hatóidőn belül), valamint az általános jellemzőiket (lélek nélküli, vérivó, életerővel táplálkozó, stb.). A varázslat azonban nem érzékeli a szabad lelkeket és a holttesteket sem, lévén nem élőholtak.

### Csontok meséje

*Típus:* tárgyra ható, nekromancia

*Nehézség:* 4

*Esszenciaigény:* 15

*Fizikumpont-igény:* 8

*Erő:* 1000

*Hatótávolság:* érintés

*Komponensek:* szó, anyagi (csont)

*Elmondási idő:* 5 perc + 1 óra

*Hatóidő:* az elmondási idő alatt

*Leírás:* A varázslathoz szükség van az elhunyt illető valamely csontjára. A varázsló a csontot markolva medítál a varázslat időtartamának lejártáig, miközben leperog előtte a halott egész élete, persze csak nagyvonalakban (fontosabb események, érzések, indulatok stb.), vagy másik lehetőségként a halott halála előtti utolsó 10 perc minden apró részlete. Bármelyiket is választja, a csont a varázslat végére elporlad. Meditáció közben a varázsló mozdulatlan állapotban van, nincs tudatában a külvilágnak.

### Tulajdonságorzás

*Típus:* holttestre ható, nekromancia

*Nehézség:* 6

*Esszenciaigény:* 35

*Fizikumpont-igény:* 25 (csak saját!)

*Erő:* 20

*Hatótávolság:* érintés

*Komponensek:* szó, anyagi (holt szervek)

*Elmondási idő:* 20 perc

*Hatóidő:* 2 nap

*Leírás:* A varázsló egy halott valamely szervének birtokában elorozhatja a halott személy egykori, meghatározott tulajdonságát. A tulajdonságnak kapcsolatban kell lennie a szervvel (pl. agy/ész, szív/bátorság vagy érzelmesség, izom/erő stb.). Az időtartam lejártá után az elorzott képesség azonnal elvész. A szerv a varázslat során elrothad, a továbbiakban fel nem használható. Fontos, hogy ha a varázsló az „erőt” akarja elorozni, de a halott (amíg élt) valójában gyenge volt, a varázsló is gyengébb lesz a Tulajdonságorzás következtében – azaz az eredmény nem a varázsló vágyai és hite határozza meg, hanem az egykor valóságos tulajdonságok.

### Emlékorzás

*Típus:* személyre ható, nekromancia

*Nehézség:* 6

*Esszenciaigény:* 45

*Fizikumpont-igény:* 35 (csak saját!)

*Erő:* 20

*Hatótávolság:* érintés

*Komponensek:* szó, mozdulat, anyagi (ép tetem)

*Elmondási idő:* 1 óra

*Hatóidő:* 2 nap

*Leírás:* A varázslat hasonló elven működik, mit a Tulajdonságorzás, különbség csak abban mutatkozik, hogy ezen varázslat keretében a varázsló a halott egy évnél nem régebbi emlékeit rabolja el – de csak az emlékeit, és nem mindazon történekekről szóló információt, amely ez idő alatt estek meg vele. Az emlékek felhasználásával nem lehet új jártasságokat nyerni, sem varázslatokat, ellenben egy-egy hasznos információ a felszínre bukkanhat. A komponensként felhasznált, helyléllel ép tetem a varázslás során megsemmisül (elrothad). Ha a varázslat hatóideje alatt a varázsló nem jegyzi le az emlékeket, azok nyomtalanul elvesznek.

### Holtlátás

*Típus:* személyre ható, nekromancia

*Nehézség:* 6

*Esszenciaigény:* 20

*Fizikumpont-igény:* 8

*Erő:* 15

*Hatótávolság:* érintés

*Komponensek:* szó

*Elmondási idő:* 1 perc

*Hatóidő:* 1 óra

*Leírás:* A varázslat a célpontot egyfajta túlvilági látással ruházza fel. Az alany mindent egy kicsit „koporsószerű” árnyalatban fog látni. Az utca házeit leomló félben, az öreg fakoloszuszusokat korhadtan, repedeztetten, mi több, látja az embereken, hogy mennyire állnak közel a természetes halálhoz. Ily módon felfedezhetőek betegségek, szervi elváltozások is, ugyanis a Holtlátással ezen részek kiviláglanak a szürke kontúrú testből. A lelkek apró mécsesként világítanak a testek középpontjában.

A varázslat hatása alatt azonban eltűnnek a színek, az arcok egységes szürkévé válnak, a helyek nehezen felismerhető omladékká (bár aki sokat járt egy adott helyen, az még a romok között is felismerheti azt). A varázslat tehát nem jövőbe látás, csak azt tárja fel, hogyha jelen körülmények között eljönne az enyészet arra a helyre, akkor az hogyan festene.

Alternatív használatként szokták rontásként használni, ezzel kínozza a szerencsétlen alanyt, akinek sikeres Lelkierőpróbat kell tennie, különben menthetetlenül depresszióssá, vagy éppen örülté válik egy rövid időre (1 hét).

### Életerő-tolvajlás

*Típus:* személyre ható, nekromancia

*Nehézség:* 7

*Esszenciaigény:* 10 (+ 4Ep/2Fp)

*Fizikumpont-igény:* 2 (csak saját!)

*Erő:* 20

*Hatótávolság:* érintés

*Komponensek:* szó

*Elmondási idő:* 4 szegmens

*Hatóidő:* azonnali

*Leírás:* A varázsló érintésével életerőt szív el az áldozatától, ám ehhez először meg kell érintenie (védekező áldozat ellen sikeres pusztakezes támadódobást kell tennie). Az áldozat találat esetén 2 Fizikumpontnyi sebzdést szenved el (maga az ütés nem sebez), mely minden további 4 esszenciapontért 2-2 Fp-vel növelhető. Az így elszívott Fizikumpontok felől a varázsló azonnal regenerálódik. A varázslat saját Fizikumpont-igényéből következően a varázsló csak akkor képes valóban regenerálódni a varázslat előtti állapothoz képest, ha legalább 3 Fp-t a saját regenerációjára fordít (6 elszívott Fp, 18 Ep).



### Életerő csatorna

*Típus:* személyre ható, nekromancia  
*Nehézség:* 8  
*Esszenciaigény:* 20 (+4 Ep minden további 10 szegmensért)  
*Fizikumpont-igény:* 10 (csak saját!)  
*Erő:* 30  
*Hatótávolság:* zóna  
*Komponensek:* szó, anyagi (vérrel töltött nádszál)  
*Elmondási idő:* 5 szegmens  
*Hatóidő:* 50 szegmens (fejleszthető)

*Leírás:* A varázsló egy láthatatlan csatornát hoz létre önmaga és az áldozata között, melyen keresztül a távolból is elszívhatja annak életerejét. A célpontnak láthatónak kell lennie, amennyiben kikerül a varázsló látószögéből, láthatatlanná válik, vagy valami a csatorna útjába kerül, a varázslat nyomban megszűnik. Ugyanaz történik akkor is, ha az áldozat kikerül a varázslat hatóterületéből. A varázslat létrejötte után a mágus bármit tehet szabadon (újabb varázslatba kezdhet, vagy akár harcolhat is), feltéve, hogy képes közben szemmel tartani a célszemélyt. A sebzés 2 Fizikumpont minden 10. szegmensben, amely *teljes mértékben* a varázsló regenerálására fordítódik. A varázslat *saját* Fizikumpont-igényéből következően a varázsló csak akkor képes valóban regenerálódni a varázslat előtti állapothoz képest, ha fokozza a varázslat hatóidejét – alapidő szerint ugyanis éppen annyit nyer, mint amennyit veszít a varázslattal. Az anyagi komponens egy vérrel töltött, viasszal lezárt nádszál, amely mindaddig használható anyagi komponensként, amíg a benne tárolt vér nem alvad meg, illetve a nád megőrzi épségét.

### Életerőkohó

*Típus:* önmagára ható, nekromancia  
*Nehézség:* 3  
*Esszenciaigény:* 2  
*Fizikumpont-igény:* 15  
*Erő:* 5  
*Hatótávolság:* önmaga  
*Komponensek:* szó  
*Elmondási idő:* 7 szegmens  
*Hatóidő:* azonnali  
*Leírás:* A varázsló képes lesz a saját, varázslatba fektetett életerejét esszenciává alakítani. A feláldozott 15 fizikumpontért 10 + 1d6 esszenciapontot kaphat.

### Holtak nyelve

*Típus:* lélekre ható, nekromancia  
*Nehézség:* 6  
*Esszenciaigény:* 15  
*Fizikumpont-igény:* 10  
*Erő:* 20  
*Hatótávolság:* érintés  
*Komponensek:* szó, anyagi (szurokkő)  
*Elmondási idő:* 60 szegmens  
*Hatóidő:* 10 kérdés (legfeljebb 1 óra)  
*Leírás:* A varázsló egy elhunyt személy lelkét bírja szóra, amennyiben birtokában van az ép – fizikailag beszédre képes – holttest, illetve ahhoz még kötődik a lélek (ez a halál után egy óráig áll fenn normális esetben). A varázslat őt, a varázsló által feltett kérdés erejéig marad fenn, de a kérdés nem nyúlhat túl az egy órára. A halott mindig a saját *anyanyelvén* szólal meg, és csupán az oly nyelven feltett kérdéseket érti, melyeket életében is értett. A holttestet a mágia őszinte válaszokra kényszeríti. A test és a lélek parancsokat nem hajt végre, csupán válaszol a kérdésekre.

### A védelem bélyege

*Típus:* élőholtra ható, nekromancia  
*Nehézség:* 6  
*Esszenciaigény:* 35  
*Fizikumpont-igény:* 30  
*Erő:* 45  
*Hatótávolság:* érintés  
*Komponensek:* szó  
*Elmondási idő:* 1 óra  
*Hatóidő:* 1 hónap



*Leírás:* A varázsló egy élőholtra (vagy olyan halott, aki csak később fog élőholtta válni) mondhatja rá a varázslatot, minek eredményeképp az élőholt képtelen lesz benne ezek után kárt tenni. A bélyeg egy hónapig aktív, mielőtt elhagyná az ereje. A bélyeg fennmaradásáig semmilyen hatás nem kényszerítheti rá az élőhalottat, hogy a nekromanta ellen forduljon. Egy élőholton csak egy ilyen bélyeg lehet egy időben.

### Parancs bélyege

*Típus:* élőhalottakra ható, nekromancia  
*Nehézség:* 7  
*Esszenciaigény:* 45  
*Fizikumpont-igény:* 25  
*Erő:* 45  
*Hatótávolság:* érintés  
*Komponensek:* szó  
*Elmondási idő:* 1 óra  
*Hatóidő:* 1 hónap  
*Leírás:* A parancsbélyeggel ellátott élőholtat a varázsló egyszerűen megfogalmazott parancsokkal képes lesz irányítani. Így megkímélheti magát az esszenciafecsérléstől, lévén a bélyeg egy egész hónapra keresztül minden utasítását végrehajtja az élőhalottal. A bélyeg egyszerre csupán egyetlen parancsot kényszerít rá a holtra, s míg ezt a holt nem hajtja végre (vagy a nekromanta nem oldja fel az első parancs teljesítése alól) addig a bélyeg hatásán keresztül érkező újabb parancsra nem reagál.

### Testmeleg

*Típus:* élőholtra ható, nekromancia  
*Nehézség:* 5  
*Esszenciaigény:* 25 (+10 minden további napért)  
*Fizikumpont-igény:* 14  
*Erő:* 10  
*Hatótávolság:* érintés  
*Komponensek:* szó, mozdulat  
*Elmondási idő:* 10 perc  
*Hatóidő:* 3 nap (nyújtható)  
*Leírás:* A varázslat az életfolyamatok külső jeleivel ruház fel egy élőhalottat (vagy halottat), akit a nekromanta megérint. A test felmelegszik, a bőr kipirul, a szembe visszatér az élőkre oly jellemző csillogás, a szívverés és a légzés is megindul. A halott test teljesen élő benyomását kelti, olyannyira, hogy az életérzékeli varázslatok jeleznek az alanyra, míg például az *előholtak érzékelése* nem. Az élőholtaknál a rájuk jellemző tulajdonságok megmaradnak minden előnyükkel és hátrányukkal együtt (tehát továbbra is kirekeszthető *Halott-tagadás-sal*, nem lesz ügyesebb sem, mint eddig volt stb.). Az élők szellemi képessége nem tér vissza (beszédkészség, ész, érzelmek stb.). A varázslat egyetlen nagy hiányossága, hogy a bomlás előrehaladottabb stádiumát nem képes leplezni, sem az esetleges hiányzó testrészeket, szerveket pótolni. Az alany teste a hatóidő alatt enyhe mágiát sugároz.

## Rothasztás

*Típus:* élőhalottra ható, nekromancia

*Nehézség:* 6

*Esszenciaigény:* 22

*Fizikumpont-igény:* 10

*Erő:* 12

*Hatótávolság:* érintés (tördőfés)

*Komponensek:* szó, anyagi (aranypengéjű tör)

*Elmondási idő:* 3 szegmens

*Hatóidő:* maradandó

*Leírás:* A varázslat eredményeként a halott test (élőholté is) szemmel látható gyorsasággal elkezd rothadni, annak minden mellékhatásával együtt. Egy teljesen ép hulla elrothasztása nagyjából 5 percbe telik. Csontvázak, múmiák és az olyan testtel rendelkező élőholtakkal szemben, akiknek teste nem tartalmaz természetes körülmények között elrothadó anyagot, a varázslat hatástalan.



## Rettenetes végzet

*Típus:* önmagára ható, nekromancia

*Nehézség:* 8

*Esszenciaigény:* 28

*Fizikumpont-igény:* 30

*Erő:* 22

*Hatótávolság:* önmaga

*Komponensek:* szó, anyagi (főnixtoll)

*Elmondási idő:* 1 perc

*Hatóidő:* maximum 1 óra

*Leírás:* A varázsló a varázslat aktiválódása után látványosan „elrothad”. Az egész teste felpuffad, gennyes kelések burjánzanak el rajta, majd bőre, húsa rétegenként fonnyad le róla és szétrohad. A ruha is lefoszlik testéről, a csontokra rászárad a rothadt hús maradéka, a kopo-

nyüiregbe nyálkás férgek, pókok fészkelik be magukat. Ez nem káprázat, a varázslóról ténylegesen lemállik a hús, férgek tekergőznek elő a testéből és a bomlás szagát ontja magából. A szörnyű átalakulás 30 szegmensig tart, minek végére csak a varázsló pusztja, viharvert csontváza áll ott. A hatóidő alatt intelligens élőhalottnak minősül annak minden előnyével és hátrányával egyetemben (tehát megfelelő varázslatokkal űzhető, vagy távol tartható stb.). Élőholtként mágikus képességeit, főértékeit megtartja. A hatóidő lejártával a folyamat inverz módon lejátszódik ismét és egy újabb 30 szegmenses időtartam után a varázsló visszanyeri eredeti formáját – ez bekövetkezhet a varázsló akartából is, a hatóidő lejárta előtt bármikor.

## Túlvilági fürgeteg

*Típus:* területre ható, nekromancia

*Nehézség:* 9

*Esszenciaigény:* 60 (+20 minden további 10 szegmensért)

*Fizikumpont-igény:* 30

*Erő:* 50

*Hatótávolság:* 20 méter sugarú kör

*Komponensek:* szó, mozdulat

*Elmondási idő:* 70 szegmens

*Hatóidő:* 100 szegmens (nyújtható)

*Leírás:* A varázsló a túlvilág szövetségét nyit hasadékok, hagyva, hogy a negatív síkok szele a való világra szabaduljon. Az örvénylő, fekete fürgeteg pillanatok alatt elborít egy 20 méter sugarú, öt méter magas területet, ahol sivitva táncol, pörög, folyton nyeldekelve a benne tartózkodók életerejét. A negatív esszencia 10 szegmensenként 1k10 Fizikumpontot rabol a benne tartózkodóktól (kivéve a varázslót, illetőleg a sikeres Mágia-ellenállást tevőket), száraz, fonnyadt, elhalt foltokat hagyva az áldozat testén. Bárki, aki ki akar keveredni a fürgetegből, Erőpróbát köteles tenni. Amennyiben sikerrel járt, úgy kikászálódhat, ha elhibázza, a vad túlvilági szél kedve szerint dobálja (ez vonatkozik a varázslóra is). Ha a varázslat 100 szegmensnél tovább tart, az áldozatok újabb Erőpróbára jogosultak. Az időtartam lejártával a szelek úgy tűnnek el, ahogy jöttek, ám az időtartam lejárta előtt nem lehet eltüntetni a fürgeteget, még a varázsló halálával sem szűnik meg.

## Lélekcseré

*Típus:* személyre ható, nekromancia

*Nehézség:* 10

*Esszenciaigény:* 130

*Fizikumpont-igény:* 50 (a saját, eredeti testből)

*Erő:* 70

*Hatótávolság:* érintés

*Komponensek:* szó, mozdulat, anyagi (5000 arany)

*Elmondási idő:* 10 óra

*Hatóidő:* maradandó

*Leírás:* A varázslat segítségével a varázsló saját lelkét egy másik testbe költöztetheti, míg a másik lélek elfoglalja az ő testét. A litánia végrehajtásához nem kell a másik belegegyezése, de a varázslónak meg kell oldania, hogy a másik a 10 órás litánia közben ne mozduljon el a helyéről. Ha bármi megzavarja a litániát (ez koncentráció jártassággal kiküszöbölhető), a varázslat tönkre megy, az anyagi komponensek elporladnak és a varázsló *maradandóan* elveszít 30 Fizikumpontot. Ugyanez történik akkor is, ha a csere alanya a 10 órás litánia végén megdobja mágikus ellenállását (ezt kiküszöbölendő a varázslók rendre megpróbálják az esszenciapajzsot kisebb varázslatokkal legyengíteni). Ha a csere létrejön, akkor a varázsló lelke új testet lelt örökre – az áldozat lelke pedig egy 50 fizikumpont veszteséget elszenvedő testbe kerül. Az új test fizikuma, rátermettsége immáron a varázslóé, de esszenciája, tudata és megtanult jártasságai a lélekkel együtt átvándorolnak, s a varázsló saját mentális képességeit csempészi át lelke új lakóhelyére. Persze eleinte bizonyosan levonásokat fog szenvedni mindkét lélek, míg megszokja az új testet (Mesélő döntése szerint), de viszonylag gyorsan beleszokhatnak abba.

A varázslatot megszüntetni végrehajtás után már nem lehet, legfeljebb egy újabb Lélekcseré varázslattal tehető vissza mindkét lélek az eredeti testbe.

## Csontpajzs

*Típus:* tárgyra ható, nekromancia

*Nehézség:* 6

*Esszenciaigény:* 20 (+6 minden további 20 szegmensért)

*Fizikumpon-tigény:* 8

*Erő:* 10

*Hatótávolság:* 50 centiméter

*Komponensek:* szó, anyagi (csontok)

*Elmondási idő:* 13 szegmens

*Hatóidő:* 40 szegmens (nyújtható)

*Leírás:* A varázsló a birtokában lévő (vagy a körülötte heverő) csontokból a teste körüli félméteres körben egy állandóan forgó, kavargó csontörvényt alkot, amely védelmet nyújt támadásokkal szemben. A kavargó csontok akár meg is sebezhetik a közelmerészkedő ellenfelet. A varázslat létrehozásához legalább tucatnyi, legfeljebb 40 darab, 20 centiméter-nél nem kisebb csontra van szüksége (pl. állkapcsok). A csontpajzs tucatonként +1 Páncélszintet biztosít és amennyiben valaki 50 centiméter-nél rövidebb fegyverrel támadja meg a varázslót, úgy tucatonként 1k6 Fizikumpon-t veszteséget szenved el maga is a forgó csontok szúrásaitól, ütéseitől. A lőfegyverek elleni védettséget tucatonként 2-vel növeli. Ugyanakkor a csontpajzs védelmében a varázsló sem tehet meg bármit, mivel ha a kinyújtott keze, vagy a lába beleér a csontpajzsba (az örvénylés epicentruma a teste, így a végtagjai beleérhetnek), úgy ő is elszenvedi a sebzést. A csontpajzs minden d6 sebzés után (azaz kockánként) 1 csontot veszít (összetörrik). A „tucat” mindig a teljes 12 csontra vonatkozik, és nem a „megkezdett” tucatra.

## Vérforralás

*Típus:* személyre ható, vérmágia

*Nehézség:* 10

*Esszenciaigény:* 60 (+10 minden további 10 szegmensért)

*Fizikumpon-tigény:* 30

*Erő:* 30

*Hatótávolság:* érintés

*Komponensek:* szó, anyagi (kénkö, elporlad)

*Elmondási idő:* 2 szegmens

*Hatóidő:* 10 szegmens (nyújtható)

*Leírás:* A varázsló érintésével az áldozat vérének hőmérsékletét növeli meg drasztikus mértékben. Harcban ehhez sikeres pusztakezes támadódobást kell tennie. A vér hőmérsékletének emelkedése rövid távon (a 30. szegmensig) égető kint és 3d10 fizikumpon-t veszteséget okoz, hosszabb távon (50 szegmensen túl) pedig újabb 3d10 fizikumpon-t veszteséget, majd szegmensenként 1d6 fizikumpon-t veszteséget! A varázslatot a létrehozója bármikor megszüntetheti, illetve akkor is a hatóidő lejártá előtt szűnik meg, ha a varázsló előbb meghal – ez ugyanis a varázslat azonnali megszűnését vonja magával. A varázslatra immúnis minden teremtmény, amelynek nem vér kering az ereiben, vagy természeténél fogva nem hat rá efféle mágia.

## Véreső

*Típus:* területre ható, vérmágia

*Nehézség:* 5

*Esszenciaigény:* 21

*Fizikumpon-tigény:* 5

*Erő:* 10

*Hatótávolság:* zóna

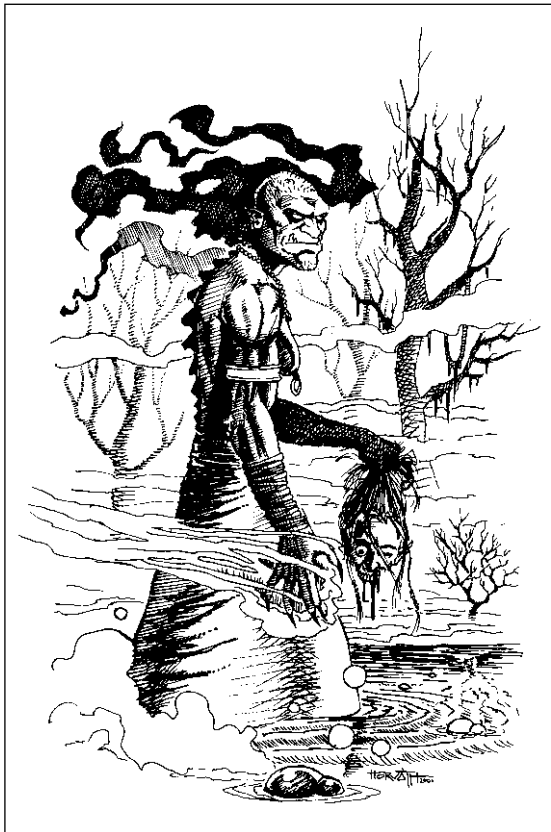
*Komponensek:* mozdulat, anyagi (2 liter friss vér)

*Elmondási idő:* 3 perc

*Hatóidő:* 15 perc

*Leírás:* Az ijesztő hatású varázslat segítségével a varázsló kiadós vérzivatart hoz létre zónájában (6 maga az epicentruma, ezért a zivatart vele együtt mozog). Az időtartam lejártával a tálba gyűjtött vér (anya-

gi komponens) elpárolog. A zivatarként lehullott vér, ha fel is fogják, további mágikus eljárásokra nem alkalmas, vérről élő lények táplálékul nem szolgál.



## Savas vér

*Típus:* területre ható, vérmágia

*Nehézség:* 3

*Esszenciaigény:* 1 / 10 szegmens

*Fizikumpon-tigény:* 30 (csak saját!)

*Erő:* 30

*Hatótávolság:* 3 méter

*Komponensek:* szó, mozdulat

*Elmondási idő:* 1 szegmens

*Hatóidő:* 10 szegmens / 1Ep (max 100 szegmens)

*Leírás:* A varázsló ütőeres vágást ejt magán, és a sebből spriccelő vért használja fegyverként, mely a mágia hatására savassá válik (amire a varázsló persze immúnis). Ahhoz, hogy találatot vigyen be, a varázslónak pusztakezes támadást kell tenni, bár a meglepő támadóforma miatt +3 támadószintet kap. A sav azonnali sebzése sikeres támadásonként 1d10 fizikumpon-t, sőt, ha nem mossák le 50 szegmens belüli, újabb 1d10 fizikumpon-t veszteséget okoz (ezután elveszti hatását). A sav ellen nem véd a páncél, vagy a ruházat, mi több, a Mesélő döntése alapján még azok is roncsolódhatnak. A varázsló 10 szegmensenként 1-1 deciliter vért veszít, amely 1 dl savvá alakul át. A varázslat időtartamának lejártával a vágott seb összeháródik (a kifiröckölt savas vér azonban már nem változik vissza rendes vérré). Az időtartam 70 szegmensig minden további nélkül nyújtható, a további nyújtás 10 szegmensenként 1d10 fizikumpon-t veszteséget okoz a varázslónak (az elvérzés hatása). 100 szegmensen túl így sem nyújtható a varázslat.

## Véramóba teremtése

*Típus:* tárgyra ható, vérmágia

*Nehézség:* 2

*Esszenciaigény:* 20

*Fizikumpon-tigény:* 7

*Erő:* 20

*Hatótávolság:* zóna

*Komponensek:* szó, anyagi (vér)

*Elmondási idő:* 50 szegmens

*Hatóidő:* 300 szegmens (3 perc)

*Leírás:* A varázsló nagy mennyiségű vérből (három liter, se több, se kevesebb) terem magának szolgálót, egy vérből formázott amóbat. A vérlény nem vesz fel semmilyen formát, és nem bír jelentékeny intelligenciával sem. Gyakorlatilag egy szilárd aljzathoz tapadó (akár a plafonhoz is), mozgó vértócsáról van szó, mely egyszerűbb (javarészt egyszavas) parancsok teljesítésére képes – amennyiben fizikai tulajdonságai képessé teszik erre. A vérlény, lévén folyadék, nem sebezhető, legfeljebb mágiával, illetőleg mágikus fegyverekkel, azonban ő maga sem tud sebezni. Képes viszont elvakítani ellenfelét, vagy az arcába mászva megpróbálhatja megfullasztani. A vérlény sebessége 35, literenként 10 fizikumpon-tal bír. 100 szegmensenként 3d6-3d6 esszenciapontot gyűjt magába a környezetéből, amelyet pusztulásakor a létrehozójának átpumpál (egy „végelgyengülésben” elpusztuló amóba esetén ez min. 9, max. 54 pont) – a varázsló ebből csak annyit képes hasznosítani, hogy elérje Varázsereje maximumát, többet nem. Az amóba a varázslat lejártával – vagy korábbi pusztulása esetén – azonnal alvadt vérfoltta szárad.

### Árvuló vér

*Típus:* tárgyra ható, vérmágia

*Nehézség:* 5

*Esszenciaigény:* 25

*Fizikumpont-igény:* 4

*Erő:* 10

*Hatótávolság:* speciális

*Komponensek:* szó, anyagi (friss vércsepp)

*Elmondási idő:* 15 szegmens

*Hatóidő:* azonnali

*Leírás:* A varázslat segítségével a varázsló a keresett személy még meg nem alvadt véréből meg tudja határozni annak hozzávetőleges irányát és távolságát. A vér mesél továbbá tulajdonosa neméről, életkoráról, egészségi állapotáról is. A varázslathoz az áldozatnak egyetlen csepp vére is elég, amelyet a varázslónak le kell nyelnie.



### Rossz ómen (Balszerencse)

*Típus:* személyre ható, rontásmágia

*Nehézség:* 6

*Esszenciaigény:* 18

*Fizikumpont-igény:* 2

*Erő:* 10

*Hatótávolság:* érintés

*Komponensek:* szó

*Elmondási idő:* 6 szegmens

*Hatóidő:* 1 hét

*Leírás:* A varázslat hatására a célpont személy Balsors zónájához 20-at kap. Jósors zónája csak akkor csökken, ha a Semleges zóna nem képes „felvenni” a balsors növekedését – ebben az esetben is csak olyan mértékben csökken, hogy a minimálisan szükséges 5 pontos Semleges zóna megmaradjon. A hatóidő elmúltával a zónák visszaállnak a varázslat előtti értékekre.

### Rossz ómen (Ügyetlenség)

*Típus:* személyre ható, rontásmágia

*Nehézség:* 7

*Esszenciaigény:* 20

*Fizikumpont-igény:* 2

*Erő:* 18

*Hatótávolság:* érintés

*Komponensek:* szó

*Elmondási idő:* 6 szegmens

*Hatóidő:* 1 hét

*Leírás:* A varázslat hatására a karakter rendkívül ügyetlenné válik, minden ügyességet, atlétikusságot, mozgékonytágot igénylő cselekedetéhez -30-as módosító járul (ez vonatkozik a harcra is). A karakter mindent elejt, minden kiemelkedésben orra esik, lehetetlen vele hangtalanul közlekedni, mert minden száraz gallyra rálép.

### Rossz ómen (Bűz)

*Típus:* személyre ható, rontásmágia

*Nehézség:* 4

*Esszenciaigény:* 15

*Fizikumpont-igény:* 2

*Erő:* 12

*Hatótávolság:* érintés

*Komponensek:* szó

*Elmondási idő:* 6 szegmens

*Hatóidő:* 1 hét

*Leírás:* Az áldozatnak gyomorforgató a lehelete és visszataszító testszagot áraszt, ami a legtöbb szociális helyzetben igen kellemetlen lehet. A karakter maga nem érzi a szagot, így vélhetően nem is fogja érteni, miért viselkedik vele mindenki bizalmatlanul, és miért fordulnak el tőle az emberek beszéd közben. Fontos megjegyezni, hogy a varázslat más, szagosabb teremtmények (orkok, ogárok) esetében is működik, akik még saját fajtájuk mércéjéhez mérten is bűdösek lesznek.

### Rossz ómen (Préda)

*Típus:* személyre ható, rontásmágia

*Nehézség:* 7

*Esszenciaigény:* 30

*Fizikumpont-igény:* 4

*Erő:* 19

*Hatótávolság:* érintés

*Komponensek:* szó

*Elmondási idő:* 6 szegmens

*Hatóidő:* 1 hét

*Leírás:* A varázslat hatására a karakter tipikus baleknak tűnhet mindenki számára, akire csak úgy ragadnak a potyalesők. Az átok egyaránt vonz ellenségeket, költözködőket, tolvajokat, rosszakarókat, haszonélvezőket ingyenélőket és szemfényvesztőket. A karaktert egész nap nyagatják, egy percnyi nyugalma nem lehet tőlük.

### Rossz ómen (Riasztó szag)

*Típus:* személyre ható, rontásmágia

*Nehézség:* 4

*Esszenciaigény:* 10

*Fizikumpont-igény:* 2

*Erő:* 10

*Hatótávolság:* érintés

*Komponensek:* szó

*Elmondási idő:* 6 szegmens

*Hatóidő:* 1 hét

*Leírás:* A varázslat bármely fajú áldozatot az állatok számára riasztó szaggal ront meg. A szaglással rendelkező állatok, ha a varázslattal megrontott karakterrel találkoznak, menten menekülni kezdenek tőle, vagy ellenkezőleg – vérmérséklettől és faji szokásoktól függően – rátámadnak. A lovak elhúzódnak, ha rájuk ül, levetik a karaktert, a kutyák megugatják, olykor meg is kapták őt. Aki tud olvasni ezekből a jelekből, előbb-utóbb gyanakodni fog a karakterre, vélhetően valami természetfölöttit sejt majd benne.



### Idegrángás

*Típus:* személyre ható, rontásmágia

*Nehézség:* 5

*Esszenciaigény:* 14

*Fizikumpont-igény:* 3

*Erő:* 20

*Hatótávolság:* érintés

*Komponensek:* szó

*Elmondási idő:* 1 perc

*Hatóidő:* 1 hét

*Leírás:* A rontás hatására a karakteren állandó, de mérsékelt idegrángás vesz erőt. A rángás nem folyamatos, csupán a fej, a kéz hirtelen megrándulása, esetleg apró nyelvbötlások. Mások számára a karakter folyton feszültnek, vagy elmebetegnek tűnhet, ami esetleg bizalmatlanságot szülhet. A rángatózás esetleg kellemetlen lehet varázslás, vagy kézügyességet igénylő feladatok megoldásánál (a Mesélő döntése szerint).

### Csontolvadás

*Típus:* személyre ható, rontásmágia

*Nehézség:* 10

*Esszenciaigény:* 90

*Fizikumpont-igény:* 18 (csak saját!)

*Erő:* 30

*Hatótávolság:* érintés

*Komponensek:* szó, anyagi (kígyóepe)

*Elmondási idő:* 1 óra

*Hatóidő:* maradandó

*Leírás:* A varázslat egy célpont csontjait felpuhítja, elsorvasztja oly mértékben, hogy azok már tovább képtelenek lesznek vázaként szolgálni a testnek. A varázslat alanya mozgásképtelenné válik, ágyhoz lesz kötve. A felpuhult csontok könnyen sérülnek, meghajolnak, deformálódnak. A leépülés maga egyetlen hét alatt megy végbe, és semmiféle gyógyítással (természetessel vagy mágikussal) nem hozható rendbe. A varázslat végrehajtásához meg kell érinteni a célpontot, miközben a varázsló a szájában tart egy darab szárított kígyóepét. A varázslatot megszüntetni csak a varázsló maga tudja (ugyanazzal a varázslattal, amely ekkor ellenkező hatást vált ki), avagy halála esetén a rontás magától megszűnik.

### A szenvedés hangjai

*Típus:* személyre ható, rontásmágia

*Nehézség:* 6

*Esszenciaigény:* 35

*Fizikumpont-igény:* 6

*Erő:* 20

*Hatótávolság:* érintés

*Komponensek:* szó

*Elmondási idő:* 10 szegmens

*Hatóidő:* 1 hét

*Leírás:* A rontás hatására a karakter képtelen értelmes beszédre, csupán artikulátlan üvöltések, sikolyok és hörgések hagyják el a torkát, valahányszor kinyitja a száját, akár csak egy tüszentes, vagy sóhajtság erejéig is. Még akkor is működik a varázs, ha a karakternek álmában kinyílik a szája. Amint becsukja a száját, úgy a kísérteties, vagy éppen fülbántó hangok azonnal elhalnak.

### Hajlam (Paranoia)

*Típus:* személyre ható, rontásmágia

*Nehézség:* 6

*Esszenciaigény:* 21

*Fizikumpont-igény:* 4

*Erő:* 20

*Hatótávolság:* érintés

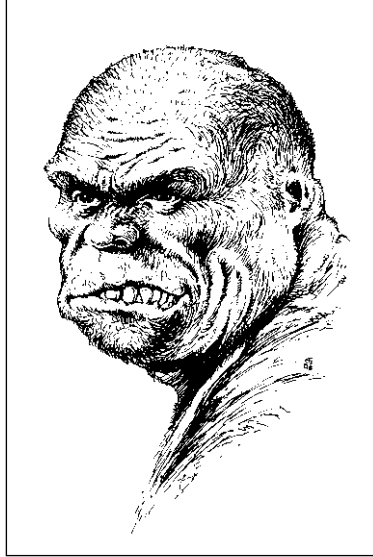
*Komponensek:* szó

*Elmondási idő:* 10 szegmens

*Hatóidő:* 1 nap

*Leírás:* A karakter *mindenkivel* szemben bizalmatlanná válik, mindegy, hogy hány éve kalandoznak már együtt, mennyire szereti az anyját,

vagy hogy a szerelme mennyire megbízható. A karakter magába zárkózik, és minden mögötte elhangzott szó egy összeesküvésnek tűnhet számára, minden hirtelen mozdulatot, hangosabb szót támadásnak vélhet. Ilyen esetekben Lelkierő-próbát köteles dobni, hogy ne veszítse el az önuralmát, és ne támadjon neki gyanúja célpontjának, vagy – ha sokkal erősebbnek véli önmagánál – ne meneküljön sikoltozva előle.



### Hajlam (Igazmondás/Hazudozás)

*Típus:* személyre ható, rontásmágia

*Nehézség:* 4

*Esszenciaigény:* 28

*Fizikumpont-igény:* 1

*Erő:* 15

*Hatótávolság:* érintés

*Komponensek:* szó

*Elmondási idő:* 6 szegmens

*Hatóidő:* 1 hét

*Leírás:* A rontás hatására a karakter képtelen lesz hazudni (még a legnagyobb szükség sem képes hazug szót csinálni a szájára). Az igazmondás egyfajta belső kényszer, így még azt sem teheti, hogy nem válaszol a feltett kérdésre. A hatás alatt álló karakter bárkinek bármilyen kérdésére őszintén válaszol – de nem lo csog, tehát főleg az információkat nem ad ki, ha ügyel rá. Mindenkiről véleményt alkot és azt könnyörtelen őszinteséggel a szemébe is mondja, ha az kíváncsi rá. A varázslat másik változata a karaktert megrögzött hazudóssá változtatja egy hétre, olyan személlyé, aki örömet leli mások félrevezetésében, tehát nem csupán akkor hazudik, ha kérdezik.

### Hajlam (Vámpirizmus)

*Típus:* személyre ható, rontásmágia

*Nehézség:* 6

*Esszenciaigény:* 12

*Fizikumpont-igény:* 5

*Erő:* 12

*Hatótávolság:* érintés

*Komponensek:* szó

*Elmondási idő:* 10 szegmens

*Hatóidő:* 1 hét

*Leírás:* A vér látványa extázist okoz a karakternek. A folyó vért, de akár egy megvágott ujjat is megbabonázva bámul. A szeme kigúvad, kapkodva szedi a levegőt. Az átoknak más hatása nincs, a karakter nem fogja vérengző vámpirként rávetni magát a sebre, csupán a látvány hatása alatt áll majd. Ez viszont épp elég okot szolgáltat a félreértésekre, a karakter viselkedése félelmet és viszolygást vált ki másokból, saját csapattársai is félreértelmezhetik a helyzetet.

### Végső búcsú

*Típus:* önmagára ható, rontásmágia

*Nehézség:* 7

*Esszenciaigény:* 2

*Fizikumpont-igény:* speciális

*Erő:* 100

*Hatótávolság:* 10 méter / 1 kilométer

*Komponensek:* szó

*Elmondási idő:* 2 szegmens

*Hatóidő:* azonnali / 1 nap

*Leírás:* A varázsló ezzel a varázslattal önmaga halálát idézi meg – fizikumpont-igénye a varázsló összes rendelkezésre álló fizikumpontja. A halál azonnal bekövetkezik, miközben a kiáramló fizikumpontok minden 10 méteren belül álló élőlényt sebzik – minden kiáramló 2 Fp 1-1 pont veszteséget okoz az áldozatoknak. A kiáramlás jókora esszenciavihart is kavart, amely 1 napig tart, és a halál epicentrumától 1 km-es távolságig ér. Az esszenciaviharban létrehozott varázslatok minden rontáskor spontán visszahatást okoznak, a vadmágusok pedig óránként produkálnak spontán kisüléseket. A Végső Búcsú generálta esszenciavihar sajátja, hogy a benne létrehozott Fekete Kódexes varázslatok időtartama – amennyiben értelmezhető – kétszeres hosszúságúak lesznek.

## Zhar Dakk csontvázai

*Típus:* élőholtra ható, nekromancia

*Nehézség:* 4

*Esszenciaigény:* 15 / csontváz

*Fizikumpont-igény:* 1 / csontváz (saját)

*Erő:* 30

*Hatótávolság:* 10 méter

*Komponens:* szó, mozdulat

*Elmondási idő:* 20 szegmens

*Hatóidő:* 10 perc

*Leírás:* a mágiahasználó korlátozott befolyást nyerhet néhány élőholt csontváz felett (s azok nem mutatnak ellenséges szándékot irányában). A varázslat lehetővé teszi a számára, hogy annyi csontvázat az irányítása alá vonjon, ahányszor 15 Ep-t ráaldozott erre a varázslatra. A csontvázakat rövid parancsok segítségével irányíthatja (*hozzátok ide nekem azt a ládát stb.*). Ha a mágiahasználó rátámad bármilyen csontvázra vagy az általa irányított csontvázakat más csontvázak ellen irányítja, a varázslat szertefoszlik.

## Beszéd a halott növényekkel

*Típus:* speciális, nekromancia

*Nehézség:* 8

*Esszenciaigény:* 20 / kérdés

*Fizikumpont-igény:* 36

*Erő:* 12

*Hatótávolság:* érintés

*Komponens:* szó, mozdulat

*Elmondási idő:* 10 perc

*Hatóidő:* 1 perc

*Leírás:* a mágiahasználó meghatározott számú kérdést tehet fel egy halott növénynek, és képes fogadni (de nem feltétlenül értelmezni) annak válaszait. Egy Mágiahasználóban jártasabb személy régebben elpusztult növényekkel is tud kommunikálni, azaz információkat nyerhet egy üszkös fatuskótól, egy letaposott fűszáltól stb. A növény el tudja mondani a mágiahasználónak, milyen lények mentek az általa ismert területen keresztül, merre haladtak vagy honnan jöttek. Bonyolult válaszokat (*hogyan nézett ki, milyen ruhát viselt stb.*) csak az igazán öreg és bölcs növények (például *östölgyek*) képesek adni. Feldolgozott növények esetén a válasz kizárólag a feldolgozás előtti időszakra irányulhat, azaz egy fagerenda emlékezhet arra, hogy ki vágta ki és mikor, ám arra semmiképpen nem képes válaszolni, hogy ki gyűjtötte fel a belőle is épített kunyhót. Konkrét kérdések esetén a növény képeket felel, s csupán a mágiahasználón múlik, hogyan értelmezi azokat.

## Rontó szem

*Típus:* személyre ható, rontásmágia

*Nehézség:* 7

*Esszenciaigény:* 30 + a rontásé

*Fizikumpont-igény:* 5 + a rontásé

*Erő:* 40

*Hatótávolság:* zóna

*Komponens:* szó, mozdulat, anyagi (aranypor, szempilla)

*Elmondási idő:* 15 perc

*Hatóidő:* 1d6 perc

*Leírás:* a mágiahasználó képes rontást idézni élőlények fejére. A varázslat bevetési ideje két részre oszlik: az előkészítésre, ez egy fertályórát vesz igénybe, és az aktivizálásra, ami egytized szegmenset (*egy szempillantást*) igényel. Az előkészítés során a mágiahasználó aranyporral keni be a szemhéját, és elmondja a varázslat szavait. Az aktivizáláshoz egy pillanatra kell csupán koncentrálnia, s a varázslat életbe lép. A varázslatot legkésőbb 1 órával az előkészítés után aktivizálni kell – ennek hiányában hatás nélkül megszűnik. A varázslattal egy zónahatáron belül levő teremtményre lehet rontást küldeni. A varázslat alanyát a varázslónak látnia kell, különben a varázslat nem aktivizálható. Az aktivizált rontás bármely rontásmágia lehet, akár olyan is, amelyik eredeti formájában testi érintést igényelne – csupán azok a rontásmágiák zárhatóak ki a felhasználhatóság köréből, amelyek hatása nem értelmezhető másra (pl. Végső Bűcsű). A varázslat esszencia- és fizikumpont igényéhez már a létrehozáskor hozzájön a beépített rontásmágia igénye, amelyet saját sikerdobás követ – rontás esetén a beépítés nem sikerül. Anyagi komponense egy csipet aranypor és egy boszorkány szempillái.

## Ezüst Kódex

A tér-, idő- és anyagmágia kódexének varázslatai csupán ritkán állnak önmagukban, hiszen a legtöbb ide tartozó varázslat szerepe az, hogy extrém módon megváltoztassák más varázslatok hatótávolságát, időtartamát. Szintén ide tartoznak a különféle teleportációk, térkapu-varázslatok. Sajátos csoportot alkotnak az anyag minőségét, tulajdonságait megváltoztató varázslatok is, mint az anyagteremtő és átalakító varázslatok.

## Kicsinyítés

*Típus:* tárgyra vagy élőlényre ható, anyagmágia

*Nehézség:* 5 (tárgy), 8 (élőlény)

*Esszenciaigény:* 10 (10 pontonként növelhető max. 90-ig)

*Erő:* ugyanannyi, mint a befektetett Ep

*Hatótávolság:* 10 méter

*Komponens:* szó, mozdulat

*Elmondási idő:* 15 szegmens

*Hatóidő:* 30 perc /mágiahasználati szint

*Leírás:* a varázslat a célpont méretének és tömegének a csökkentését teszi lehetővé. A mágiahasználó tárgyat és élőlényt egyaránt lekicsinyíthet. Előbbi egyszerűbb, utóbbi bonyolultabb folyamat. A kicsinyítés során a célpont mérete (és tömege) a befektetett esszencia mennyiségével arányosan csökken. 10 Ep felhasználásával az eredeti méret 10 százalékával csökken, 90 Ep-ért 90 százalékával (azaz az eredeti méret egytizedére, amely a legkisebb méret, amit ezzel a varázslattal el lehet érni). A lekicsinyített célpont tulajdonságai – és nem a főértékei! – arányosan csökkennek. Egy lekicsinyített harcos senkit nem fog megölni a fegyverével, mivel ereje is lecsökken (de nem az Erő Főértékének számszerűsége). A fizikumpontok – mivel azok megfelelnek a Fizikum Főértéknek – nem csökkennek. Számos előnye is lehet a méretcsökkenésnek (például bejuthat oda, ahova egyébként nem). A lekicsinyített személy tárgyai is arányosan kisebbek lesznek, kivéve azon, nála lévő varázstárgyakat, melyek nincsenek hozzákötődve. A varázslat ereje a befektetett esszenciával arányosan nő.



## Nagyítás

*Típus:* tárgyra vagy élőlényre ható, anyagmágia

*Nehézség:* 5 (tárgy), 8 (élőlény)

*Esszenciaigény:* 10 (10 pontonként növelhető max. 90-ig)

*Erő:* ugyanannyi, mint a befektetett Ep

*Hatótávolság:* 10 méter

*Komponens:* szó, mozdulat

*Elmondási idő:* 15 szegmens

*Hatóidő:* 30 perc /mágiahasználati szint

*Leírás:* a varázslat a célpont méretének és tömegének a növelését teszi lehetővé. A mágiahasználó tárgyat és élőlényt egyaránt felnagyíthat, előbbi egyszerűbb, utóbbi bonyolultabb folyamat. A nagyítás során a célpont mérete (és tömege) a befektetett esszencia mennyiségével arányosan növekszik. 10 Ep felhasználásával az eredeti méret 10

százalékkal növekedik, 20 Ep-ért 20 százalékkal és így tovább. A méretnövekedés felső határa 90 százalékos, azaz egy 2 méter magas emberből 90 Ep felhasználásával 3,8 méter magasat lehet varázsolni. A megnövesztett célpont tulajdonságai (és nem a főértékei!) arányosan növekednek. Akit egy ilyen óriássá növesztett harcos eltalál a pallosával (mely szintén arányosan megnövekedik), annak alighanem komoly gondjai támadnak, egy kisebb teremtményt egyszerűen eltaposhat, hangja valóságos mennydörgés, s jóval nagyobb távolságra fog elláttni, mint egyébként. Ugyanakkor számos hátránya is lehet a méretnövekedésnek (például nem juthat be oda, ahova egyébként igen). A felnagyított személy tárgyai is arányosan növekednek, kivéve azon, nála lévő varázstárgyakat, melyek nincsenek hozzákötődve. A varázslat ereje a befektetett esszenciával arányosan nő.

### Étel-ital teremtése

Típus: anyagmágia

Nehézség: 2

Esszenciaigény: 20/egy adag (max. 100)

Erő: 3

Hatótávolság: 10 méter

Komponens: szó, mozdulat

Elmondási idő: 1 perc

Hatóidő: maradandó

Leírás: a varázslat segítségével a mágiahasználó ételt és/vagy vizet teremt. Az így létrehozott ennivaló magas tápértékű. A mágiahasználónak erőteljesen koncentrálni kell a teremteni kívánt ételre, s ha sikeres Tudatpróbát tesz, akkor az fog megjelenni, különben valami egyszerűbb, de magas tápértékű étel (például zabkása hideg vízzel). A varázslattal nem lehet tálalóedényeket teremteni (azaz 5 személynek felhasználásával egy személynek, egyszeri étkezésre elegendő étel és ital teremthető, és egy időben legfeljebb 100 esszenciapontot lehet a varázslatba belesűríteni (azaz 5 személynek teremthető ezáltal étel/ital). A mágiahasználó csak olyan ételt/italt teremthet, amit élete során legalább *háromszor* már megkóstolt.

### Üvegfal

Típus: anyagmágia

Nehézség: 7

Esszenciaigény: 1 / m<sup>2</sup>

Erő: 30

Hatótávolság: zóna

Komponens: szó, mozdulat, anyagi (gyémántlap)

Elmondási idő: 1 perc

Hatóidő: speciális

Leírás: a varázslat segítségével a mágiahasználó egy *tökéletesen átlátszó* üvegfelületet (üvegfalat) hoz létre egy általa kiválasztott, tetszőleges helyen. A fal maximum annyiszor 5 centiméter vastag, ahányadik szintű a létrehozó Mágiahasználó jártasságának szintje, nagysága 25 négyzetméter jártassági szintenként (a vastagságot és a felület nagyságát a lehetőségeken belül a létrehozó határozza meg). A falnak szüksége van szilárd támpontokra, nem függhet a semmiben. Alapesetben csupán 5 százalék esély van arra, hogy a fal felé közeledő lények észreveszik az üveget (a dobást a Mesélő teszi le, de az esély módosulhat a körülményeknek megfelelően, például az eső cseppjei meglátszhatnak a felületen). A létrehozó határozza meg, hogy a fal az első erőteljesebb érintésre (kis erejű ütközés) összetöri, vagy minden erejével álljon ellen az efféle behatásokra (ezt a tulajdonságát az üvegfalnak a létrehozásakor meg kell határozni). Amennyiben az üvegfal apró darabokra szakad, az üvegszilánkok körülbelül 10 méter sugárban 1d10\*d6 Fp veszteséget okoznak mindenkinek (a fal nagyságának függvényében). Anyagi komponens egy legalább 100 arany értékű csiszolt gyémántlap, melyet a varázslat során összetörnek.

### Zhar Dakk kapunyitó varázslata

Típus: anyagmágia

Nehézség: 6

Esszenciaigény: 35 / 10 perc

Erő: 40

Hatótávolság: érintés

Komponens: szó, mozdulat

Elmondási idő: 6 szegmens

Hatóidő: 10 perc / 35 Ep

Leírás: a varázslat segítségével bármilyen *nem mágikus, élettelen tárgy* felületén átjáró nyitható, ha annak vastagsága nem haladja meg a létrehozó Mágiahasználó jártasságának szintjét méterben (azaz 3. szintű Mágiahasználóval legfeljebb 3 méter vastag tárgyakon lehet átjárót nyitni). Azaz kaput nyithat egy várfalon, egy tömör ólomdarabon, vagy hasonlón. A kapu mérete legfeljebb kétszer olyan széles és magas lehet, mint a mágiahasználó testméretei, alakja a mágiahasználó elképzelésének megfelelően lehet díszes, egyszerű, vagy akár csupán egy lyuk. A mágikusan nyitott átjáró 10 percen keresztül megmarad, majd fokozatosan összezáradik, automatikusan kilökve magából mindenkit, aki esetleg ott tartózkodik. Anyagi komponens egy tenyérnyi arany háromszög.



### Tükrögömb

Típus: anyagmágia

Nehézség: 8

Esszenciaigény: 100

Erő: 40

Hatótávolság: zóna

Komponens: szó, mozdulat, anyagi

Elmondási idő: 3 szegmens

Hatóidő: speciális

Leírás: a varázslat egy tükrögömböt hoz létre, melyen csak a mágiahasználó képes keresztül látni és varázsolni. Mindenki más, aki a tükrögömbre pillant, saját képét és környezetét fogja megpillantani benne. Aki megpróbál a gömben tartózkodóra vagy magára a gömbre varázsolni, annak a Tükröződés hatásával kell számolnia. Amennyiben a mágiahasználó önmagára mondja rá a varázslatot, a gömb hatásosan oltalmazni fogja mindenféle mágiával szemben. A gömb falai vastagok és erősek, ezért csak legalább 100-as Erővel rendelkező lények törhetik át azt, legalább 200 Fp veszteséget okozva, de amennyiben ez megtörténik, a gömb szilánkokra hasad szét és 3d10 Fp veszteséget okoz mindenkinek, aki 6 méternél közelebb tartózkodik hozzá, a gömb széttrörőjét és a mágiahasználót is beleértve. A varázslat időtartama annyi perc, amennyi az alkalmazó mágiahasználó jártasságának szintje. Anyagi komponensek: egy tükrödarabka és valamilyen természetes ragasztóanyag.

### Állat teremtése

Típus: anyagmágia

Nehézség: 9

Esszenciaigény: 30

Erő: 30

Hatótávolság: érintés

Komponens: szó, mozdulat, anyagi (bármilyen hús)

Elmondási idő: 1 perc

Hatóidő: 1 nap

Leírás: a varázslat segítségével a mágiahasználó egy teljesen közönséges állatot teremthet, mint amilyen a kutya, macska, disznó és hasonlók (legfeljebb ló nagyságig). Az állat tökéletesen élő lesz (mindenben hasonlítani fog közönséges fajtársaihoz), és semmilyen vizs-

gálat nem képes megkülönböztetni a természetes úton születettektől. Ugyanúgy eszik, iszik, alszik, s ha eltelik a számukra kiszabott idő, akkor kimúlnak. Ha ilyen, mágikusan teremtett állat húsából eszik valaki, semmi baja nem lesz; a hús éppolyan tápláló, mint a közönséges.

### Kotta nélkül

*Típus:* tárgyra ható, térmágia

*Nehézség:* 6

*Esszenciagény:* 15/hangszer

*Erő:* 20

*Hatótávolság:* zóna/2

*Komponens:* szó, mozdulat

*Elmondási idő:* 8 szegmens

*Hatóidő:* 100 szegmens

*Leírás:* a mágiahasználó képes a hatótávolságon belül lévő hangszereket megszólaltatni, feltéve, hogy egyébként ért a használatukhoz (azaz elsajátította a megfelelő jártasságot, hangszereként külön-külön). A hangszerek látszólag maguktól fognak szólni mindaddig, amíg a mágiahasználó koncentrált rájuk. Az így előcsalogatott dallamok a jártasság szintjétől függenek. A felhasznált esszenciapontoktól függ, hogy a mágiahasználó hány hangszert szólaltat meg. Megjegyzendő, hogy a már használatban lévő hangszert (melyen mondjuk már játszik valaki) is meg lehet szólaltatni, ám ilyenkor előbb a hangszer használója esszenciapajzpróbára jogosult, melyet ha elront, a varázsló is használhatja a hangszert (amennyiben a zeneszerszám eredeti használója nagyon elrontja a dobását, a varázsló teljesen átveheti a hangszer felletti irányítást).

### Fürkészés

*Típus:* térmágia

*Nehézség:* 5

*Esszenciagény:* 20/perc

*Erő:* 25

*Hatótávolság:* 1 kilométer

*Komponens:* szó, mozdulat, anyagi

*Elmondási idő:* 10 perc

*Hatóidő:* 1 perc/20 Ep

*Leírás:* a varázslat lehetővé teszi a mágiahasználó számára, hogy mindezt lásson és halljon legfeljebb egy kilométer sugarú körön belül. Anyagi komponens egy kicsiny ezüsttükör, a fürkészett tájat abban látja, a hangokat onnan hallja. A mágiahasználónak meg kell dörszölnie az ezüsttükört, melyen a területet felülnézetből fogja megpillantani. Ezek után gondolatban kiválaszt egy területet, és a tükörben levő kép arra a részre koncentrálódik, kinagyítva azt. Amennyiben a mágiahasználó a területen tartózkodó lények valamelyikét veszi fürkészés alá, az esszenciapajzpróbára jogosult, melyet, ha elhibáz, a mágiahasználó a varázslat ideje alatt gondolatolvasás-szerű képességre tesz szert a lénnel szemben. Ha a mágiahasználón kívül valaki a varázslat ideje alatt belenéz a tükörbe, nyomban esszenciapajzpróbát dob. Ha elhibázza, elvakul 10 percere, nagy rontás esetén elájul ugyanennyi időre.

### Fürkészés érzékelése

*Típus:* speciális, térmágia

*Nehézség:* 5

*Esszenciagény:* 2/perc

*Erő:* 30

*Hatótávolság:* mágiahasználó

*Komponens:* szó, mozdulat, anyagi

*Elmondási idő:* 5 perc

*Hatóidő:* 1 perc/2 Ep

*Leírás:* a varázslat segítségével a mágiahasználó azonnal meg tudja alapítani, figyelik-e bármilyen távolsági érzékelő varázslattal. Amennyiben megérezte a fürkészést, akkor a fürkészőnek esszenciapajzpróbát kell tennie, s ha elhibázza, akkor helye és kiléte pontosan ismertté válik a mágiahasználó előtt (körülbelül ilyesformán: „Glavron figyel téged és társaidat, Zvaradur városából.”) A fürkészés érzékelése nem korlátozódik csupán a mágiahasználó személyére, hanem egy 15 méter sugarú területet figyel. Azaz, a mágiahasználó azt is megérezzi, ha valaki mást figyelnek a közelében, feltéve, hogy az illető elég

közel tartózkodik hozzá. Ha aktivizálta a varázslatot, már nem kell külön koncentrálnia rá, a varázslat aktív marad; a mágiahasználó szabadon mozoghat, akár varázsolhat is. A hatáskör középpontja mindig a mágiahasználó marad, bárhova is menjen.



### A messzeség kapui

*Típus:* térmágia

*Nehézség:* 3

*Esszenciagény:* 55

*Erő:* 150

*Hatótávolság:* 1 km /mágiahasználat szint

*Komponens:* szó

*Elmondási idő:* 8 szegmens

*Hatóidő:* 1 szegmens / mágiahasználat szint

*Leírás:* a varázslat segítségével a mágiahasználó egy hatalmas, ezüstös fényben izzó kaput nyit a semmiben, melyen keresztül egy szempillantás alatt el lehet jutni egy maximum 1 kilométerszer a létrehozó mágiahasználat jártasságának szintje távolságra lévő helyre. Ez a varázslat a teleportálás egy speciális, hiba nélküli formája, azaz aki átlép a kapun, az mindig megérkezik oda, ahova kívánja; akár látható az a terület, akár nem. Ha az utazó olyan helyre érkezik, ahol már van valamilyen anyagi test (tárgy, stb.), akkor Sorspróbát kell tennie. A Jósors zóna azt jelzi, hogy az utazó a legközelebbi szabad területre lökődik, semleges zóna esetén visszalökődik a kiindulási helyére, míg a Balsors zóna 10k10 Fp veszteséget jelez (majd az utazó visszalökődik a kiindulási helyére). Ha az utazó a levegőbe érkezik, akkor lezuhan és megsérül, hacsak valamilyen mágikus eszközzel nem védi egyébként magát. Minden anyag, melyet az utazó magán visel vagy hord, vele együtt átranzportálódik. A kapu annyi szegmensig marad nyitva, amennyi a létrehozó mágiahasználat jártasságának szintje. Egy szegmens alatt legfeljebb egy személy juthat át a kapun. A kapu a varázslat időtartamának lejártakor elhalványul és eltűnik. A mágiahasználó bármikor lezárhatja a kaput egyetlen parancsszó kimondásával (ez 1 szegmenst vesz igénybe). Az éppen kapuban levő lény még átjut, a többiek viszont a kapu előtt rekednek. A kapu mérete változó lehet, de magassága nem lehet több méter, mint amennyi a létrehozója mágiahasználat jártasságának szintje. Szélessége feleannyi lehet.

## Kigyókö Kódex

### Levitálás

*Típus:* személyre ható, térmágia  
*Nehézség:* 4  
*Esszenciaigény:* 15 Ep / 100 szegmens  
*Erő:* 20  
*Hatótávolság:* érintés  
*Komponens:* szó, mozdulat  
*Elmondási idő:* 5 szegmens  
*Hatóidő:* 100 szegmens / 15 Ep

*Leírás:* a varázslat segítségével a célszemély teste felemelkedik a földről, és lassan lebegni fog függőlegesen felfelé. Az emelkedés (és süllyedés) sebessége egy méter 10 szegmensenként. A varázslat alanya bármikor megállíthatja az emelkedést és a süllyedést (feltéve, hogy még tart a varázslat), majd onnan akaratlagosan folytathatja. Az emelkedés felső határa 50 méter. A varázslat végéhez közeledve a célszemély fokozatosan süllyedni kezd, bár ilyenkor is megállíthatja süllyedését akaratlagosan (ez esetben viszont a hatóidő lejártakor le fog zuhanni).

### Menedék

*Típus:* személyre ható, térmágia  
*Nehézség:* 5  
*Esszenciaigény:* 30 Ep / 24 óra  
*Erő:* 50  
*Hatótávolság:* mágiahasználó  
*Komponens:* szó, anyagi  
*Elmondási idő:* 1 szegmens  
*Hatóidő:* 24 óra / 30 Ep

*Leírás:* ez a varázslat lehetővé teszi a mágiahasználó számára, hogy kritikus helyzetben vagy akár elmélni kívánva visszavonuljon a világból. A varázslat apró kaput nyit egy nevenincs dimenzióra, s ott egy kis méretű, ötször öt méteres „lakóbuborékot” hoz létre. Ezen a helyen nincs semmi, csupán egy ajtó nyílik – mely vissza vezet az anyagi világba –, ám a levegő folyamatosan megújul, így nem kell fulladástól tartani. Egy külső szemlélő a varázslatból annyit lát csupán, hogy a mágiahasználó átlép egy – a szemlélő számára láthatatlan – ajtón, s eltűnik. A mágiahasználó bármikor visszatérhet a varázslat hatóidejének lejártá előtt, ám ha az idő letelt, akkor ismét megjelenik ott, ahol eltűnik. A mágiahasználónak nincs információja arról, mi történik az anyagi világban, egészen addig, amíg ki nem nyitja az ajtót, s ezzel vissza nem tér. A menedékben a varázsló természetes regenerálódási folyamatai és mágikus feltöltődési folyamatai szünetelnek. A varázslat anyagi komponense egy legalább 100 arany értékű csiszolt opáz, mely elhasználódik a varázslat során.

### Késleltetés

*Típus:* időmágia  
*Nehézség:* 4  
*Esszenciaigény:* 1 / 50 szegmens  
*Erő:* 10  
*Hatótávolság:* speciális  
*Komponens:* szó, mozdulat, anyagi (szárított lajháragy)  
*Elmondási idő:* 1 perc  
*Hatóidő:* 50 szegmens / 1 Ep

*Leírás:* a varázslat segítségével a mágiahasználó késleltetni tudja egy saját varázslat aktivizálódását. Megszabhatja, hogy a tűzgolyó csupán 50 szegmens múlva robbanjon fel, a kardvarázs csak egy óra múlva aktivizálódjon stb. A varázslat minden más paramétere változatlan marad. Először mindig a Késleltetést kell elmondani, s csak utána a késleltetni kívánt varázslatot – a két varázslat létrehozása egy cselekedetnek számít. A varázslat esszenciaigénye a késleltetési időtől függ: 50 szegmensenként 1 esszenciapontot kell felhasználni.

Közvetlenül a tudatra és az érzelmekre és az érzékszervekre ható varázslatok gyűjteménye. Mivel a hatás mágikus, ezért teljesen független a varázshasználó személyétől, karizmatikus, vagy éppen erotikus megjelenésétől – éppúgy a célszemély lelki stabilitásától, intelligenciájától is. Egyetlen dolog befolyásolja a hatás sikerét: a célszemély mágikus ellenállásának sikere.

### Hevítő vér

*Típus:* személyre ható  
*Nehézség:* 2  
*Esszenciaigény:* 10  
*Erő:* 12  
*Hatótávolság:* érintés  
*Komponensek:* szó, mozdulat (érintés)  
*Elmondási idő:* 5 szegmens  
*Hatóidő:* 15 szegmens/mágiahasználati szint

*Leírás:* A varázslat harci megszállottságot lobbant fel a célpont lelkében, gyilkos dühöt, mely vad tombolásra ösztökéli a varázslat alanyát. A varázslat hatása mindenben megegyezik a *berserker düh* előnyél leirtakkal.

### Ellenség Érzékelése/Érzékelhetetlen Ellenség

*Típus:* személyre ható  
*Nehézség:* 5  
*Esszenciaigény:* 25 / 20 szegmens  
*Erő:* 40  
*Hatótávolság:* zóna  
*Komponens:* szó, mozdulat, anyagi (ezüstrúd)  
*Elmondási idő:* 10 szegmens  
*Hatóidő:* 20 szegmens / 25 Ep

*Leírás:* a varázslat segítségével a mágiahasználó zónahatáron belül felfedezhet minden ellenséges érzelmű lényt. Az ellenséges lény lehet láthatatlan, rejtőzhet bárhol, viselhet álöltözetet vagy lehet akár szabad szemmel is látható. A mágiahasználó 20 szegmens alatt 90 foknyi területet képes megvizsgálni, majd tovább fordulhat. Így 80 szegmens szükséges ahhoz, hogy megvizsgálja a körülötte levő területet. Az ellenséges érzelmű lények automatikusan felfedeződnek, ha csak ezen varázslat megfordítottját, az *Érzékelhetetlen Ellenséget* rájuk nem mondta egy másik mágiahasználó. Ez utóbbi varázslatnak köszönhetően semmilyen varázslat vagy varázsszerszám nem képes kimutatni egy lényről annak érzelmeit. Megjegyzendő, hogy léteznek olyan nagyhatalmú mágikák, amelyek segítségével fel lehet fedni az *Érzékelhetetlen Ellenség* varázslattal védett lényeket. A varázslat anyagi komponense egy aprócska ezüstrúd, amely bizseregni kezd, ha a mágiahasználó ellenséges érzelmű lényre mutat vele – a rúd nem semmisül meg a varázslás során.



### Körkörös Látás

*Típus:* önmagára ható  
*Nehézség:* 6  
*Esszenciaigény:* 30 Ep  
*Erő:* 20  
*Hatótávolság:* mágiahasználó  
*Komponens:* szó  
*Elmondási idő:* 5 szegmens  
*Hatóidő:* 10 perc

*Leírás:* a varázslat lehetővé teszi a mágiahasználó számára, hogy egy 10 méter sugarú körben minden irányban egyidejűleg lásson. A beérkezett információk nem fogják megzavarni az agyát, éppen olyan magától értetődően használja új képességét, mint a közönséges látószereit. Csupán azokat a dolgokat fogja látni, amit amúgy, közönséges

módon is észrevenne, azaz a láthatatlan stb. lények és tárgyak továbbra is érzékelhetetlenek lesznek a számára. A mágiahasználó kizárólag önmagára képes ezt a varázslatot rábocsátani, másokra soha! A körkörös látás hatása ideje alatt a mágiahasználót gyakorlatilag lehetetlenség közönséges módon meglepni, azonnal érzékel mindenkit, aki 10 méternél közelebb kerül hozzá, érkezzon bár hátulról avagy felülről. A varázslat nem képes együttműködni más érzékelő varázslatokkal.

### Közös tudat

*Típus:* személyre ható

*Nehézség:* 6

*Esszenciaigény:* 20 /fő

*Erő:* 24

*Hatótávolság:* zóna

*Komponensek:* mozdulat

*Elmondási idő:* 12 szegmens

*Hatóidő:* 150 szegmens

*Leírás:* A varázslatot aktivizáló varázshasználó szellemi úton be tud hatolni társai tudatába, így saját magukon keresztül tudja megvédeni őket a támadó mágiáktól, tud gyógyítani, sőt varázsolni is társai számára (de a saját esszenciájából). Ez utóbbi különösen hasznosnak bizonyulhat, ha a varázshasználó egy csendvarázslat hatása alatt áll. Mivel a szellemi kapcsolat kétirányú, a társak a varázshasználón keresztül akár egymással is képesek kommunikálni, vagy ha varázshasználók, akkor varázsolni. A varázslatot aktiváló személy áll a tudati kapcsolat középpontjában, ha valamely oknál fogva elveszti tudatát (elájul, meghal stb.), a varázslat megszűnik. A közösség tagjainak a hatótávon belül kell maradniuk, aki messzebb kerül a varázshasználótól, az kiszakad a közösségből, és hiába tér vissza, már nem fog beolvadni a közös tudatba.

### Tündesikoly

*Típus:* személyre ható

*Nehézség:* 4

*Esszenciaigény:* 35

*Erő:* 25

*Hatótávolság:* zóna

*Komponensek:* szó

*Elmondási idő:* 1 szegmens

*Hatóidő:* azonnali

*Leírás:* Félelem-erősítő varázslat, amely csak azokra az ellenséges személyekre hat, akik már amúgy is félnek a varázshasználótól, vagy annak társaitól. A varázs enyhébb esetben (kisebb esszenciapajzs-próba rontás) pillanatnyi megtorpanást, egy-két akció erejéig tartó harcértékcsökkenést eredményez, súlyosabb esetben pánikot, fejvesztett menekülést.

### Parancsvarázs

*Típus:* személyre ható

*Nehézség:* 3 (4)

*Esszenciaigény:* 15

*Erő:* 12

*Hatótávolság:* zónán belüli hallótávolság

*Komponensek:* szó, mozdulat

*Elmondási idő:* 2 szegmens

*Hatóidő:* 20 szegmens

*Leírás:* a varázslat lehetővé teszi a mágiahasználónak, hogy egy legfeljebb 2 szavas parancsot mondjon arra a célszemélyre, akire rámutat (szemkontaktus esetén nem kell rámutatni, ilyenkor nincs mozdulat

komponens). A parancs csak akkor fog hatni, ha olyan nyelven lett ki-mondva, amit az áldozat megért. A varázslat hatására a célszemély megkísérel engedelmeskedni a parancsnak (ha a parancs nem egyértelmű, akkor a varázslat hatástalan). A varázslat segítségével senkit nem lehet rávenni arra, hogy önmagában bármiféle kárt tegyen (ha valakinek egy szikla tetején mondják, hogy ugorj le, akkor nem fog engedelmeskedni stb.). Tipikus parancsok: „Állj meg!”, „Fuss el!”, „Fegyvert eldobni!”, stb. A „Halj meg!” parancsra a varázslat alanya elájul 2d10 szegmensre, majd azonnal magához tér. Élőholt teremtményekre a varázslat nincs hatással.

### Félelem

*Típus:* személyre ható

*Nehézség:* 3 (5, több célpont esetén)

*Esszenciaigény:* 15/célszemély

(maximum 5 főig)

*Erő:* 12 (fokozható)

*Hatótávolság:* zóna

*Komponensek:* szó, mozdulat

*Elmondási idő:* 4 szegmens

*Hatóidő:* 20 szegmens /mágiahasználat szint

*Leírás:* a varázslat segítségével a mágiahasználó félelmet ébreszt a kiszemelt célpont(ok)ban. A félelem egyik pillanatról a másikra támad, és elsöprő erejű. Amennyiben a célszemély eddig nem félt, akkor annyiszor 20 szegmensig érez erős félelmet (ennek természetesen vannak harci módosítói, lásd a szabálykönyvet), amennyi a mágiatudó mágiahasználat jártasságának szintje. Amennyiben már félelem hatása alatt állt, akkor pánik tört ki rajta ugyanennyi időre, melynek következménye a fejvesztett menekülés. A Félelemvarázs nem hat élőholt teremtményekre, és azokra sem, melyek eredendően immunisak a félelemre (például sárkányok stb.). Kioltja a nála gyengébb erejű Félelemtől védő varázslatot (ilyenkor azonban nem kelt félelmet, csak negálja a védelmi varázslatot). Abban az esetben, ha a mágiahasználó csupán egy személyre irányítja a varázslatot, 30 Ep-ért dupla erejű, 45 Ep-ért 36-os erejű varázslatot hozhat létre.



### Félelemtől védő varázs

*Típus:* személyre ható

*Nehézség:* 3 (6, több célpont esetén)

*Esszenciaigény:* 15/célszemély (maximum 5 főig)

*Erő:* 15 (30: duplázott Ep esetén)

*Hatótávolság:* zóna

*Komponensek:* szó, mozdulat

*Elmondási idő:* 12 szegmens

*Hatóidő:* 30 szegmens

*Leírás:* a varázslat segítségével a mágiahasználó bátorságot önt a kiszemelt célpont(ok) szívébe. Amennyiben az áldozat(ok) bármilyen (mágikus vagy nem-mágikus), a Félelemtől védő varázsnál gyengébb erejű félelem hatása alatt áll(nak), a félelem nyomban megszűnik. Amennyiben nem áll(tak) ilyen hatás alatt, akkor a varázslat egy órára 30 ponttal növeli a célszemély Lelkierő-próbáját, illetve semlegesíti a legelső félelem-alapú behatást (feltéve, hogy az nem erősebb a Félelemtől védő varázsnál). A varázslat nem hat élőholt teremtményekre. Abban az esetben, ha a mágiahasználó csupán egy célszemélyre irányítja varázslatát, és dupla esszenciapontot használ fel a létrehozás során, úgy a varázslat ereje is duplázódik (azaz erősebb védelmet nyújt félelem-alapú behatásokkal szemben).

## Álom

*Típus:* személyre ható

*Nehézség:* 4 (6, több célpont esetén)

*Esszenciagény:* 20/célszemély (maximum 3 főig)

*Erő:* 15

*Hatótávolság:* 15 méter (növelhető)

*Komponens:* szó, mozdulat

*Elmondási idő:* 8 szegmens

*Hatóidő:* speciális, lásd a leírásban

*Leírás:* a mágiahasználó ezen varázslattal mágikus álmot bocsát a célszemély(ek)re. Az álomba zuhanás a célszemélynél egyik pillanatról a másikra következik be. Legfeljebb három főre lehet egyidejűleg rábocsátani, ám ez esetben nem csupán az esszencia-felhasználás növekedik, hanem a varázslat nehézsége is nő. Élőholt teremtményekre nem hat. A mágiahasználónak látnia kell a célszemélyeket. Az alvók rendkívül mélyen alszanak, tehát rendkívül erős zajra ébrednek csupán fel. Ugyancsak azonnal felébrednek erősebb (legalább 3 fizikum-pont elvesztését okozó) fizikai behatásra is. Az ébredés épp úgy megy végbe, ahogy az elalvás: egyik pillanatról a másikra. Ha rázzák őket vagy hideg vízzel leöntik, az is ébredést fog eredményezni, ez esetben azonban hosszabb ideig tart, amíg összeszedik magukat (mintha egy rendkívül mély, természetes álomból próbálnánk felkelteni őket).

Kétszeres esszenciapontért a hatótávolság 30 méterre növelhető.

## Iszonyataura

*Típus:* önmagára ható

*Nehézség:* 8

*Esszenciagény:* 50

*Erő:* 60

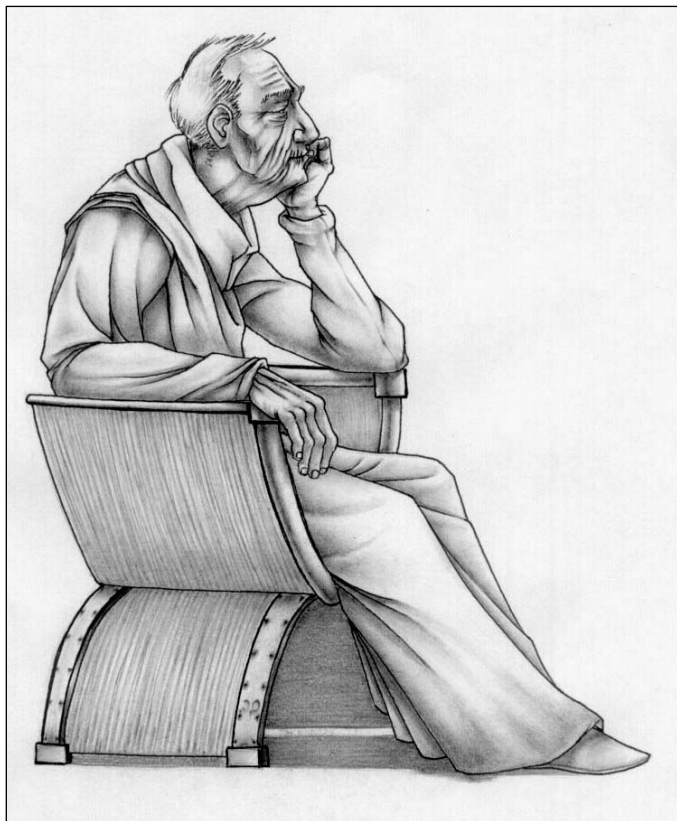
*Hatótávolság:* 10 méter

*Komponens:* szó, mozdulat, anyagi (sárkánypikkely)

*Elmondási idő:* 10 perc

*Hatóidő:* 1 óra

*Leírás:* a félelem nem igazán jó kifejezés arra az érzelemhullámra, amelyet ezzel a varázslattal lehet kiváltani. Középpontjában mindig a mágiahasználó áll (másra képtelen elmondani a varázslatot), és az



iszonyataura teljesen körbeveszi a testét. Az aura szemmel láthatatlan, csupán a szennzel rendelkező varázslók képesek érzékelni, igaz, a hatása ellen ők sem nyernek automatikusan védelmet. Sikeres Lelkierő-próba semlegesíti az iszonyataura hatását. Az iszonyataura mintegy 10 méter sugarú körben hat, a szélén éppolyan erősen mint a közepén. Amikor valaki bekerül az aurába, olyan eszelős rettegés lesz úrrá rajta egyik pillanatról a másikra, amelynek ellenállni szinte képtelenség. Az áldozatok vagy pánikszerűen menekülni kezdenek, vagy pedig földre rognak rémületükben, és mozdulni sem bírnak. A Félelemtől védő varázs ugyan csillapítja némileg a hatást, ám képtelen teljesen negálni. A védővarázslat az iszonyataura hatását lecsökkenti annyira, hogy az aurában lévő személy nem veszíti el az önuralmát, ám amíg az aurán belül tartózkodik minden cselekedetét *rendkívül kedvezőtlen körülmények* módosítóval kell figyelembe venni, s ez érvényes a célszám dobásokra is. Az iszonyataura ugyan nem hat az élőholtakra, ám a gyengébb élőholtak nem fogják megtámadni az iszonyataurát viselő mágiahasználót, hanem lehetőség szerint elkerülik (ha az iszonyataurát viselő személy megtámadja őket, visszatámadnak). Az iszonyataura hatása egy teljes óráig tart, ám az utolsó 10 percben észrevehetően csökken (a fentebb leírt hatás az induló 10 méter sugarú körrel egyre kisebb területen váltódik ki). Az iszonyataura alkalmazásához szükség van egy darab sárkánypikkelyre, s minthogy ez a varázslat a sárkányok iszonyatauráját másolja, magában hordozza azt a lehetőséget is, hogy egy, a közelben (20-30 kilométer sugarú körben) tartózkodó sárkány felfigyel a *különös* aurára, s tesz egy kisebb kitérőt kíváncsisága enyhítése érdekében.

## Tudatfürkészés

*Típus:* személyre ható

*Nehézség:* 6

*Esszenciagény:* 15

*Erő:* 12

*Hatótávolság:* 10 méter

*Komponens:* szó

*Elmondási idő:* 4 szegmens

*Hatóidő:* 5 perc

*Leírás:* a varázslat lehetővé teszi alkalmazója számára, hogy kifürkésze mások gondolatait. A varázslat segítségével csak az aktív gondolatok fürkészhetőek ki (azaz nem lehetséges kiolvasni egy varázslatot vagy valamilyen titkot valaki elméjéből, ha az nem gondol rá). Csak értelemmel bíró teremtmények gondolatai fürkészhetőek ki ezzel a varázslattal. A tudatfürkészéshez a mágiahasználónak látnia kell a célszemélyt.

## Álmod hozó köd

*Típus:* területre ható

*Nehézség:* 5

*Esszenciagény:* 10/köbméter

*Erő:* 30

*Hatótávolság:* zóna

*Komponens:* szó, mozdulat, anyagi

*Elmondási idő:* 6 szegmens

*Hatóidő:* 3 óra

*Leírás:* a varázslattal egy halványlila színben játszó ködszerű képződményt idézhető fel. A köd kiterjedése annyi köbméter, ahányszor 10 Ep-t a létrehozására fordít a mágiahasználó. Alakja szabálytalan, de ha a létrehozója akarja, akkor szabályos mértani formát is ölthet (például téglatest). A ködbe bekerült élőlények 6 szegmensen belül elalszanak. Az álmovarázslatok bármely típusával szemben immunitást élvező lényekre a varázslat nincs hatással. Az álom ájulásszerű, amíg a varázslatnak időtartama le nem jár, addig csak Mágikus Ellenvarázssal, Ébresztővarázssal vagy hasonlóval lehet felébreszteni az alvókat. A létrehozója irányítani tudja a ködöt, de ez esetben mindaddig látnia kell, amíg irányítja. A köd sebessége 1 méter szegmensenként, és csak vízszintes irányban tud mozogni (ám felmehet egy lépcsőn, haladhat a hullámok hátán, azonban nem képes a levegőbe emelkedve átjutni egy szakadékon vagy hasonló mozgásokat végezni). A varázslat anyagi komponense fiolába zárt hajnali ködpára, melyet a varázslás során ki kell engedni az üvegből.

## Aljak rózsaszírom pecsétje

Típus: speciális

Nehézség: 5

Esszenciaigény: 25 / nap

Erő: 30

Hatótávolság: érintés

Komponens: szó, mozdulat, anyagi

Elmondási idő: 5 szegmens

Hatóidő: 1 nap/25 Ep

**Leírás:** a varázslatnak kétféle alkalmazási formája ismeretes. Az első alkalmazás során a mágiahasználó egy apró, rózsaszírom alakú pecsétet helyez el valamilyen védeni kívánt felületen (*könyv, papirusz, ládika, stb.*). Ezek után, ha valaki megérinti a védeni kívánt tárgyat (*akár valamilyen eszköz segítségével is*), a mágia nyomban működésbe lép. Erős rózsaszírom árad szét a hatáskörön belül, és mindenkit álomba dönt. Az álom annyi napon keresztül fog tartani, ahányszor 25 Ep-t a pecsétet megalkotó mágiahasználó a varázslatra fordított. Ez az álom megkülönböztethetetlen a haláltól (tetszhalál), semmilyen életműködés nem tapasztalható. A mágiahasználó akármikor, egyetlen érintéssel megszüntetheti ezt az állapotot az alvókon, de percenként csak egy személyen. A másik alkalmazási forma egy igen erőteljes Álomként értelmezhető. A mágiahasználó egy rózsaszíromot dob ellenfelei felé. A rózsaszírom 3 szegmens alatt betölt illatával egy 3 méter sugarú gömböt, és mindazon lények, akik a 3 szegmens leteltéig nem menekülnek biztonságos távolságba, mentődobásra jogosultak; sikertelen dobás esetén mély álomba zuhannak. Az álom annyi percig tart, amennyi esszenciát a mágiahasználó a varázslatra fordított, bár a rózsaszírom felidézője egyetlen érintéssel megszüntetheti a hatást, 10 szegmenként legfeljebb egy személyt ébresztve fel. A varázslatnak mindkét esetben egy rózsaszírom az anyagi komponense.

## Hamis emlék

Típus: személyre ható

Nehézség: 5

Esszenciaigény: 30 Ep

Erő: 50

Hatótávolság: 10 méter

Komponens: szó, mozdulat, anyagi

Elmondási idő: 30 szegmens

Hatóidő: maradandó

**Leírás:** a varázslat segítségével a mágiahasználó hamis emlékeket plántálhat áldozata agyába. Ezek az emlékek teljesen valódnak fognak hatni, és csak egy rendkívül erőteljes Mágikus Ellenvarázs segítségével lehet semlegesíteni a hatást. Egyszerre csak egy témával kapcsolatos hamis emléket lehet beültetni az áldozat agyába, például egy találkozást valakivel, egy sértő összeszólalkozást, egy párbajt és hasonlókat. Anyagi komponens egy darabka teknősbéka agy.

## Parancsoló szem

Típus: személyre ható

Nehézség: 7

Esszenciaigény: 30

Erő: 40

Hatótávolság: zóna

Komponens: szó, mozdulat, anyagi

Elmondási idő: speciális

Hatóidő: 1d6 perc

**Leírás:** a mágiahasználó ezzel a varázslattal távolról is parancsot adhat egyetlen szempillantásával. A varázslat bevetési ideje két részre oszlik: az előkészítésre, ez egy fertályórát vesz igénybe, és az aktivizálásra, ami egytized szegmenset (*egy szempillantást*) igényel. Az előkészítés során a mágiahasználó aranyporral keni be a szemhéját, és elmondja a varázslat szavait. Az aktivizáláshoz egy pillanatra kell csupán koncentrálnia, s a varázslat életbe lép. A varázslatot legkésőbb 1 órával az előkészítés után aktivizálni kell. A varázslattal egy maximum zónahatáron belül lévő, legalább állati intelligenciával rendelkező lénynek lehet parancsolni (hasonlóképpen a *Parancsvarázshoz*). A varázslat nem tesz különbséget humanoidok, állatok vagy szörnyetek között. A parancsnak egyszerűnek, könnyen érthetőnek kell lennie, és nem lehet hosszabb 6 szónál. A varázslat alanyának mindig látótávolságon belül kell tartózkodnia, különben a varázslat nem aktivi-

zálható. A varázslattal nem lehet önpusztításra irányuló, ekkor ugyanis a varázslat hatástalan marad. Az áldozat a lehető legjobb tudása szerint fogja teljesíteni a parancsot maximum 1d6 percen keresztül.

## Áloműzés

Típus: személyre ható

Nehézség: speciális

Esszenciaigény: speciális

Erő: speciális

Hatótávolság: 3 méter

Komponens: szó, mozdulat, anyagi

Elmondási idő: 20 szegmens

Hatóidő: azonnali

**Leírás:** a varázslat segítségével a mágiahasználó felébreszthet 1-4 teremtményt közönséges vagy mágikus álmából. A varázslat semlegesíti mindenféle álompor, álomvarázs és hasonlókat hatását, ezenkívül megszünteti a Tetszhalált, sőt, a Sztázis állapotát is, bár utóbbi esetben csupán egyetlen lény ébreszthető fel vele. Az álmából való ébredés 1 teljes percet vesz igénybe, Tetszhalál esetén kettőt, Sztázisból pedig egy teljes óráig tart, amíg magához tér a lény. A varázslat nehézsége megegyezik annak a varázslatnak a nehézségével, ami kiváltotta az álmod, közönséges álom esetén a nehézség mindig 1. Az esszenciaszükséglet és a varázslat ereje azonos az álmod létrehozó varázslat esszenciaszükségletével és erejével. Közönséges álom esetén az esszenciaszükséglet 5 Ep, a varázslat ereje pedig 3 lesz. A varázslat anyagi komponense egy gyémánttű.



## Bájoló szem

Típus: személyre ható

Nehézség: 7

Esszenciaigény: 15 + 5 Ep/perc

Erő: 15

Hatótávolság: zóna/2

Komponens: szó, mozdulat

Elmondási idő: speciális

Hatóidő: 1 perc / 5 Ep (a 15 Ep-n felül)

**Leírás:** a mágiahasználó ezzel a varázslattal távolról is bűbáj alá vonhat valamilyen lényt egyetlen szempillantásával. A varázslat bevetési ideje két részre oszlik: az előkészítésre, ez egy teljes percet vesz



igénybe, és az aktivizálásra, ami egytized szegmenset (*egy szempillantást*) igényel. Az előkészítés során a mágiahasználó aranyporral kenni be a szemhéját, és elmondja a varázslat szavait. Az aktivizáláshoz egy pillanatra kell csupán koncentrálnia, s a varázslat életbe lép. A varázslatot legkésőbb 1 órával az előkészítés után aktivizálni kell. A varázslattal egy zónahatáron belül levő, legalább állati intelligenciával (minimum 20-as Tudat) rendelkező lényt lehet bűbáj alá vonni. A varázslat alanyának mindig látótávolságon belül kell tartózkodnia, különben a varázslat nem aktivizálható. A bűbáj alá vont személyek minden kérését teljesítik a mágiahasználónak (amennyiben megértik), ha az nem irányul önpusztításra. Ha a mágiahasználó rátámad a bűbája alatt levő lényre, a bűbáj automatikusan megtörik.

### Mindent látó szem

*Típus:* önmagára ható  
*Nehézség:* 8  
*Esszenciaigény:* 10 + 5 Ep/méter  
*Erő:* 30

*Hatótávolság:* mágiahasználó  
*Komponens:* szó, mozdulat, anyagi  
*Elmondási idő:* 1 perc/5 Ep  
*Hatóidő:* 10 szegmens / 5 Ep

*Leírás:* a varázslat képessé teszi a mágiahasználót, hogy a felhasznált esszencia függvényében a szó szoros értelmében mindent lásson. Nem maradhatnak előtte rejtve sem fizikai védfalak, sem varázslatok mögé rejtett tárgyak és élőlények, a láthatatlanság sem nyújt védelmet a varázslat ellen. A mágiahasználó a varázslat elmondása után átláthat a falakon, fémeken, és még a föld alatt rejtőző dolgok és lények sem maradnak rejtve előtte. A varázslat anyagi komponense denevérvér, boszorkányfűvel keverve.

### Örök feledés

*Típus:* személyre ható  
*Nehézség:* 6  
*Esszenciaigény:* 3 / minden egyes szegmens után  
*Erő:* 30

*Hatótávolság:* zóna/2  
*Komponens:* szó  
*Elmondási idő:* 20 perc  
*Hatóidő:* maradandó

*Leírás:* a mágiahasználó örökre elfeledtethet a célszeméllyel egy bizonyos dolgot (egy eseményt, egy nevet stb. – a feledésre ítélt gondolat nem lehet hosszabb 30 szegmensnél). A hatás maradandó, csak rendkívül erőteljes varázslatok segítségével állítható vissza az emlékezet, de ez is csak akkor, ha a fenti varázslatok valamelyikét elmondó mágiahasználó tudja, milyen elfelejtett emléket akar felidézni. Anyagi komponens egy kristálytű, amit ketté kell törni.

## Arany Kódex

Az illúziómágia kódexe, megfelelően az illúziók kétféle természetének, kétféle varázslattípust tartalmaz. Az egyik, amelyik a valóság érzékelhető látszatát hozza létre, a másik, amelyik a valóságot nem bolygatva, az érzékszerveket nem igénybe véve, közvetlenül a célszemély elméjét befolyásolja. Ez nem csupán elvi különbség, mivel a varázslat hatása, illetve a hatás ellen kifejtető mágikus – és szellemi – ellenállás lényegesen más a két illúziótípusnál.

### Tündértűz

*Típus:* személyre ható, valódi illúzió  
*Nehézség:* 2  
*Esszenciaigény:* 6 / célszemély  
*Erő:* 5

*Hatótávolság:* 10 méter  
*Komponensek:* szó  
*Elmondási idő:* 4 szegmens  
*Hatóidő:* 50 szegmens/mágiahasználati szint

*Leírás:* A varázslat aktivizálásakor a varázsló testét színes tűznyelviek ölelik körbe, ám azok hőt nem bocsátanak ki (s így sebzést sem okoz-

nak). A varázslat egy kisebb tábortűz fényével világít és a babonásabb, vagy alacsonyabb intelligenciával rendelkező lényeket elijeszti a mágiahasználó közeléből (ennek eldöntésére Lelkierő-próba javasolt). Külön előnye a varázslatnak, hogy amennyiben a varázsló nem jelöl meg célpontot a varázslatnak, úgy a hozzá legközelebb álló (ám 10 méternél nem távolabb lévő) személyen jelenik meg. Egy varázslattal maximum 3 célszemély jelölhető meg.

A színes lángokkal borított személy remek célpontja az íjászoknak, ezért -1 védettség módosítót ad.

### Láthatatlanság

*Típus:* személyre ható, valódi illúzió

*Nehézség:* 4  
*Esszenciaigény:* 10 / perc  
*Erő:* 30  
*Hatótávolság:* érintés

*Komponens:* szó, mozdulat  
*Elmondási idő:* 3 szegmens  
*Hatóidő:* speciális

*Leírás:* a varázslat alanya láthatatlanná válik. Bár testi valójában továbbra is jelen lesz, ám szem nem képes közönséges módon érzékelni. A láthatatlanság csupán a testet tünteti el, az általa keltett zajokat nem teszi semmissé. A varázslat a célszemélyt minden nála lévő felszerelési tárggyal (ruházat, fegyverek, ékszerek, stb.) teszi láthatatlanná. Az eltűnés 1d3 szegmenst vesz igénybe; a célszemély folyamatosan elhalványul. A láthatatlanság végén a megjelenés hasonló módon megy végbe. A láthatatlanság annyi percig tart, amíg a létrehozója akaratlagosan meg nem szünteti a varázslatot, vagy el nem telik annyi perc, amennyi esszenciát a Láthatatlanság létrehozására fordítottak. A varázslat alanya láthatatlanul minden olyan cselekedet végrehajthat, mint normál esetben, azonban tekintetbe kell venni azt is, hogy ő maga sem látja önmagát (azaz ha meg akar fogni valamit, akkor tapogatnia kell, a kezében tartott tárgyak alkalmazása problematikus, stb.). A láthatatlan személytől származó tárgyak (elejti, eldobja stb.) azonnal láthatóvá válnak, míg ha valami tárgyat rejt a ruhája alá (zsákjába, stb.), akkor az nyomban eltűnik.

### Láthatatlanság érzékelése

*Típus:* személyre ható

*Nehézség:* 5 (6)  
*Esszenciaigény:* 20 (40)  
*Erő:* 15

*Hatótávolság:* a mágiahasználó  
*Komponens:* szó, mozdulat  
*Elmondási idő:* 8 szegmens  
*Hatóidő:* 1 perc (duplázható)

*Leírás:* a varázslat lehetővé teszi a láthatatlan teremtmények és tárgyak megpillantását 10 méteres (dupla esszenciapont befektetés esetén 20 méteres) távolságon belül. A mágiahasználó a láthatatlan dolgokat kékes aurában fogja látni (innen tudja, hogy azok láthatatlanok).

### Illatorgia

*Típus:* mentális illúzió  
*Nehézség:* 3  
*Esszenciaigény:* 5/illat vagy szag  
*Erő:* 8

*Hatótávolság:* zóna  
*Komponens:* szó, mozdulat  
*Elmondási idő:* 1 szegmens  
*Hatóidő:* 10 perc

*Leírás:* a mágiahasználó a legkülönbözőbb szagokat és illatokat keltheti a célterületen, vagy megszüntetheti azokat, vagy átalakíthat már létezőket. Az így létrehozott illatok illúziórikusak, így semmilyen légmentesítő varázslat (Fuvallat, stb.) nem képes szétoszlatni azokat. Az átalakított illatok viszont elfújhatóak, hiszen már létezett egy (elfújható) illat, amelyet a varázslat hatására másnak éreznek. A mágiahasználó körülbelül 10 légköbméternyi területre képes hatni a varázslatával, nagyjából egyenletes elosztást biztosítva az illatok intenzitása terén. Csak olyan illatot lehet a varázslattal létrehozni, amit a mágiahasználó már legalább egyszer megtapasztalt élete során. A varázslattal teljes szaghiány is létrehozható, ez esetben a célterületen semmilyen illat

vagy szag nem érzékelhető azon lények számára, akik elvétik az esszenciapajzs próbájukat (ilyen helyzetben a szaglástól erősen függő teremtmények – például kutyák – teljesen megzavarodnak). A mágiahasználó egyszerre annyi különböző szagot/illatot tud kelteni, ahány-szor 5 esszenciapontot felhasznál a varázslat létrehozása során.

### Lángoló rúna

*Típus:* valódi illúzió

*Nehézség:* 2

*Esszenciagény:* 10

*Erő:* 30

*Hatótávolság:* zóna

*Komponens:* szó, mozdulat, anyagi (foszfor)

*Elmondási idő:* 3 perc

*Hatóidő:* 3 óra

*Leírás:* a varázslat segítségével lángoló rúnák írhatók a levegőbe. A rúnák alapértelmezésben egy méter magasak, de méretük az Ep befektetéssel arányosan növelhető (20 Ep 2 méteres rúnákat eredményez, 30 Ep 3 métereseket, stb.). Így egészen nagy, távolról kiválóan látható feliratok is kialakíthatók. A mágiahasználó annyi rúnát írhat az égre, ahányszor 5 Ep-t felhasznál. A rúnairás 3 óráig lángol. Csak Mágikus Ellenvarázzsal (vagy erőteljesebb negáló varázslattal) lehet eltüntetni. Anyagi komponens annyi gramm foszfor, ahány rúnát a mágiahasználó írni kíván.

### Bűzfal

*Típus:* mentális illúzió

*Nehézség:* 4

*Esszenciagény:* 5/köbméter

*Erő:* 30

*Hatótávolság:* zóna

*Komponens:* szó, mozdulat

*Elmondási idő:* 10 szegmens

*Hatóidő:* 10 perc

*Leírás:* a mágiahasználó egy egybefüggő bűzfal mentális illúzióját teremtheti egy adott terület elzárására, ellenfelei köré, vagy hasonló helyre. A bűzfal nagysága annyi köbméter, ahányszor 5 Ep-t a mágiahasználó a varázslatra áldoz. Az ereje soha nem változik: mindig letaglózó – minden egyes hatása alá került személy a számára legelviselhetlenebb bűzt fogja érezni. Formája a mágiahasználó akaratától függően változik (így akár körbe is lehet zárni vele más lényeket). Nincs olyan lény – kivéve ha nincsenek szaglós zervei –, amelyik könnyedén átjuthatna a falon, ha már egyszer kifejtette rá a hatását. Minden lény, amelyre a bűzillúzió hat, Lelkierő-dobást kell, tegyen. Ha elrontja, akkor egyszerűen nem fog beljebb lépni a falba, hacsak nem életveszélyben menekül. Aki kontaktusba kerül a bűzfalal, és esszenciapajzsa nem képes negálni a hatást, az nyomban összeesik, szeméből dőlni kezd a könny, összehányja magát tehetetlen úndorában, majd 1d4 perc múlva elájul, és csak 2d6 perc múlva tér magához (szomatizált hatások).

### Fénytörés

*Típus:* valódi illúzió

*Nehézség:* 6

*Esszenciagény:* 18

*Erő:* 20

*Hatótávolság:* mágiahasználó

*Komponens:* szó

*Elmondási idő:* 1 perc

*Hatóidő:* az első támadásig, de max. 300 szegmens

*Leírás:* a varázslat elmondása után a mágiahasználó teste körül elhajlanak a fénysugarak, és 50-100 centiméterrel arrébb mutatják, mint ahol fizikailag tartózkodik. Ennek eredményeként az első, közvetlenül ráirányuló fizikai vagy mágikus támadás mindig automatikusan elhibázza. Területre ható támadások ellen (például *Tűzgolyó*) a varázslat semmilyen védelmet nem nyújt.

### Illúzió érzékelése

*Típus:* területre ható

*Nehézség:* 4

*Esszenciagény:* 25

*Erő:* 35

*Hatótávolság:* mágiahasználó

*Komponens:* szó, mozdulat, anyagi

*Elmondási idő:* 3 szegmens

*Hatóidő:* azonnali

*Leírás:* a varázslat segítségével a mágiahasználó képes lesz felfedezni az illúziót maga előtt egy körülbelül 5 méter széles, 10 méter hosszú sávban. A mágiahasználó az esszencia-befektetés megduplázásával duplájára növelheti a fenti paraméterek valamelyikét (10 méter széles vagy 20 méter hosszú). Anyagi komponens egy kristálylap.

### Örző rém

*Típus:* mentális illúzió

*Nehézség:* 8

*Esszenciagény:* 30 Ep/óra

*Erő:* 60

*Hatótávolság:* zóna

*Komponens:* szó, mozdulat, anyagi

*Elmondási idő:* 10 perc

*Hatóidő:* 1 óra/30 Ep

*Leírás:* a varázslat egy iszonyatos külsővel bíró rémséget „idéz meg” a mágiahasználó által kijelölt területre, hogy ott őrfeladatokat lásson el. A terület nagysága legfeljebb annyiszor 20 négyzetméter lehet, ahányadik szintű a létrehozó Mágiahasználó jártassága, de korlátozódhat egy tárgyra vagy egy személyre is. A szörny az időtartam lejártáig hűségesen fogja őrizni a számára kijelölt helyet vagy tárgyat, és megakadályozza azok megközelítését és/vagy megtámadását. Látja a láthatatlan, a rejtőzködő, az álruhát viselő és hasonlóképpen álcázott lényeket, s ha ellenséges szándékot érez (ez lehet egy tárgy ellopását megcélzó cselekedet is), nyomban támadásba lendül. Támadó- és védőszintje megegyezik a megidézője Mágiahasználó jártasságának szintjével. Azok a lények, akik csak rápillantanak az Örző Rémmre, félelem hatása alá kerülhetnek, hacsak sikeres Lelkierő-próbát nem tesznek. A próba súlyos rontásakor (legalább 20-szal a célszám fölé) a karakterek sikoltozva menekülnek annyiszor 10

szegmensben keresztül, ahányadik szintű a létrehozó mágiahasználó jártassága. A lény minden sikeres támadása 1k10 Fp képzelt veszteséget okoz a mentális illúzió szabályai szerint. A Rém nem tűnik el a varázslat időtartamának lejártáig, s akkor sem, ha elzavarta a támadókat. Kivételt képez az az eset, ha legalább háromszor annyi veszteséget okoztak neki, mint ahány fizikumpontja a létrehozójának volt. A varázslat anyagi komponense démonbőr és demónvér. A bőrt apró csíkokra szabdalva el kell helyezni a védendő területen, míg a vérrel a védeni kívánt terület határait kell kijelölni, minden fontos ponton elcseppentve egy keveset.

### Árnyéktolvaj

*Típus:* valódi illúzió

*Nehézség:* 6

*Esszenciagény:* 40 (80, 120)

*Erő:* 35

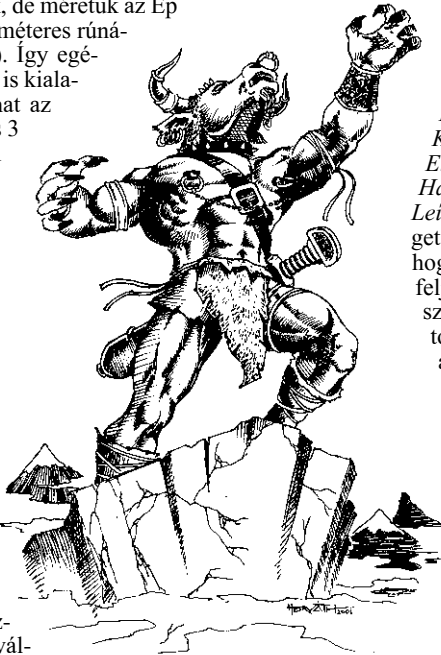
*Hatótávolság:* érintés

*Komponens:* szó, mozdulat

*Elmondási idő:* 5 szegmens

*Hatóidő:* 1 nap (2 nap, 3 nap)

*Leírás:* a mágiahasználó a varázslat segítségével ellophatja valakinek (vagy valaminek) az árnyékát. Ehhez mindössze meg kell érintenie a célpontot, majd az árnyék a mágiahasználó akaratától függően 1-10 perc múlva egyszerűen eltűnik. Ezután a célpontnak egy vagy több napig nem lesz árnyéka. Az árnyék a varázslat lejártát követően azonnal visszatér.



## Praktikus mágia

### Féregirtó mondóka

Jártasságpont igény: 400

Nehézség: 5

Esszenciaigény: 35

Erő: 2

Hatótávolság: 2 méter sugarú kör

Komponensek: szó, anyagi (tisztá víz)

Elmondási idő: 15 szegmens

Hatóidő: azonnali

Rigmus: „Pusztulj innen rút rontása / Gonoszának csúf hajtása / Száradjon el élted réme / Sötétségnek gonosz férgé”

Leírás: A varázslat rút sorsot tartogat minden féreg kategóriába eső - tehát egy kisujjnál rendszerint nem vastagabb, hosszúkás formájú lénynek, valamint a kártékony rovaroknak. A varázslat ezeket a férgeket, rovarokat elpusztítja, ha belső élősködők, akkor a dögök természetes módon ürüljenek ki a gazdaállat testéből. Falutájón sokféle alkalmazása lehetséges, az állatok és a gyerekek megtisztításán keresztül a mindennapi általános takarításig, ahol a rigmus fabütorokban és a repedésekben megtelepedő kártékony állatokat távolíthatja el.

### Lángóvó mondóka

Jártasságpont igény: 500

Nehézség: 4

Esszenciaigény: 27

Erő: 1

Hatótávolság: érintés

Komponensek: szó, mozdulat

Elmondási idő: 15 szegmens

Hatóidő: speciális

Rigmus: „Lobogó láng, fénynek ura / Ne hagyj engem cserben soha / Sötét eső, pusztító szél / Lángom közelébe ne érj”

Leírás: A varázslat képes megvédeni egy kisméretű (fáklánál nem nagyobb) fényforrást a legnagyobb esőben vagy viharban is, amíg a praktikus mágiát használó a kezében tartja a láng forrását (fákllya, gyertya), vagy az el nem hamvad a természetes módon.

### Tűzgyújtó csettintés

Jártasságpont igény: 500

Nehézség: 3

Esszenciaigény: 33

Erő: 2

Hatótávolság: 10 centiméter

Komponensek: mozdulat

Elmondási idő: 1 szegmens

Hatóidő: azonnali

Rigmus: nincs

Leírás: a különleges technikájú csettintés aktivizálja az egyébként nem varázshasználó személyek esszenciáját, melynek következtében kicsiny szikra ugrik elő ujjai közül a csettintés nyomán. A szikra bármilyen éghető anyagot képes meggyújtani, de csak azt, amelyet a használó előzőleg bal keze hüvelykujjával megérintett (pl. gyertya kánóca, a tábortűz egyik fája). A kicsiny láng egy percig mágikusnak számít, természetes hatások által olthatatlan, egy perc után azonban már természetes tűzként ég tovább. Ez azt is jelenti, hogy a nehezebben éghető anyagok – melyek alapos meggyulladásához kevés az egy perc – ezek után nem égnék tovább (pl. vizes fa, börtárgyak stb.).

### Gombakereső mondóka

Jártasságpont igény: 350

Nehézség: 3

Esszenciaigény: 21

Erő: 1

Hatótávolság: 1 méter/a használó Esszencia Főértéke

Komponensek: szó, mozdulat

Elmondási idő: 35 szegmens

Hatóidő: azonnali

Rigmus: „Dugd ki fejed a föld alól / Életadó kicsi manó / Kalapodra eső esik / Csizmacskádat férgek lesik. // Kosaramban víg az élet /

Táncol a sok gomba lélek / Kosár hánca, árnyas öle / Jobb, mint a föld saras röge”

Leírás: A varázs nem pusztán megmutatja a varázshasználó számára a fűben és az avar alatt rejtőz gombákat, de azt is jelzi, ha egy gomba nem ehető (vagy éppen mérgező) a *praktikus mágiát alkalmazó száma*-ra. Nagy siker esetén (dobás 20-al a célszám alá) a mondóka valóban növekedésre serkenti a gombákat, és még az a gomba is kibújik a föld alól, amelyek csak az elkövetkezendő héten bújna ki. Ott, ahol egyébként sem nőne gomba (szárazságban, száraz területeken), a gombanövesztés hatástalan.



### Pengeélező varázs

Jártasságpont igény: 500

Nehézség: 5

Esszenciaigény: 35

Erő: 3

Hatótávolság: érintés

Komponensek: szó, anyagi (bármilyen kavics)

Elmondási idő: 15 szegmens

Hatóidő: maradó

Rigmus: „Tompá acél, csorba kések / Érintésem örvendjétek / Múlt nagyságát előcsalom / A pusztulást veszni hagyom”

Leírás: A kavicsot a pengén a mondóka közben kétszer-háromszor végighúzva csodálatos élességű pengét kap a használó. A mondóka ismerője népszerű és jól kereső ember szerzte a világban. Nincs olyan penge, amit meg ne tudna élezni, függetlenül attól, hogy egy egyszerű konyhakés az alany, vagy egy sok csatát megjárt kard. Sok pengeélező ezért művésznek tartja magát, és csak a legjobboknak dolgozik. Mások kitanulják a pengeélezés hagyományos módjait is, és köszörűként járnak a világot, a varázslatos mondókát csak az igazán komoly esetekben előcitolva. A varázslattal megélezett penge Ereje (sebzésszorozója) +1-el nő ez első 1d6 sikeres találatra. Két fegyverélező búbját nem lesz kétszer hatásosabb.

### Kalmár szava ellen való mondóka

Jártasságpont igény: 600

Nehézség: 6

Esszenciaigény: 33

Erő: 5

Hatótávolság: önmaga

Komponensek: szó, mozdulat, anyagi

Elmondási idő: 15 szegmens

Hatóidő: másnap estig

Rigmus: „Minden isten minden szentje / Adj erőt e róka ellen! / Ha a kalmár szava megnyer / Tisztes férjem este elver”

Leírás: A mondóka anyáról leányára terjed, ha olykor férfiak birtokába jut, és ők is használni kívánják, kénytelenek változtatás nélkül elmondani a rigmust, holott nekik bajosan van „tisztes férjük”. A mondóka védelmet nyújt a sima szavú kalmárok állítólagos előnyös üzle-

tei és alkalmi vételei ellen. A mondókát elmormoló személy csaknem teljesen immúnis lesz az ilyen helyzetek ellen, sőt, védelmet ad minden olyan helyzet esetén is, ahol olyasmire akarják rávenni, ami nem egyezik a valós vágyaival, érdekeivel. A mondóka elmondásakor mindig meg kell jelölni azt a személyt, aki ellen a védeltséget meg akarják szerezni. A védettség a következő estig tart ki, és egyszerre csak egyetlen ilyen védelem lehet aktív. Anyagi komponense egy színes szalag a balkéz gyűrűs és kisujja köré tekerve, melyet a hatóidő alatt folyamatosan viselni kell.

### Besurranó mondóka

Jártasságpont igény: 1000

Nehézség: 7

Esszenciaigény: 49

Erő: 7

Hatótávolság: önmaga

Komponensek: szó, anyagi (nyelvetlen rézcsengő)

Elmondási idő: folyamatos

Hatóidő: speciális

**Rigmus:** „Büveróm szól, suttogásom / Csendes padló legszebb álmom / Frissen olajozott kilincs / Rám várakozó kedves kincs. // Büveróm szól, suttogásom / Alvó ör a legszebb álmom / Cipőfűző, gabalyodva / Síp a földön, messze dobva. // Büveróm szól, suttogásom / Alvó dadas legszebb álmom / Fehér ruhás, víg hajadon / Elbűvöli csendes dalom.”

**Leírás:** A versike széles körben ismert, de igen kevesen tudják hatásosan elmondani, mivel különleges hangsúlyozás és furcsa ütemű dal tartozik hozzá. Minden tolvaj és egyéb besurranó álma, hogy egyszer legyen mester, aki pontosan megtanítja a dallamot, hiszen az alkalmazója különleges hatalomra tesz szert mások tulajdona felett. Nem véletlen, hogy az igazán védett helyeken az őrség, a záruk és a padlóba rejtett csapdák mellett egyéb eszközöket is bevetnek a tulajdon védelmére. De azt is beszélik, hogy léteznek titkos versszakok, amiket csak az igazán nagyok ismernek...

Az ismert három versszak folyamatos suttogása a besurranó lopakodás és rejtőzködés jártasság szintjéhez 1-1-et ad (ha előzőleg nem rendelkezett ezekkel, akkor 1. szintű jártasságot ad). Nagy siker esetén (dobás 20-al a célszám alá) a mondóka 2-2 jártasság szint növekedést eredményez. A helyesen (sikeres dobás) suttogott mondóka senki által nem hallható, legyen akár mágikusan erősített hallású elf az illető.

### Az éberség mondókája

Jártasságpont igény: 900

Nehézség: 7

Esszenciaigény: 49

Erő: 6

Hatótávolság: önmaga

Komponensek: szó, anyagi (egy fej fokhagyma)

Elmondási idő: 1 perc

Hatóidő: 5 óra

**Rigmus:** „Maradjak éber / bármit hoz az éjjel!”

**Leírás:** Az egyszerű mondókát követően a használónak el kell rágnia egy egész fej fokhagymát (ha egészben lenyeli a gerezdeket, hatástalan a varázs). Legalább egy percig kell rágnia, mielőtt a pépet a háta mögé köpné – tehát ekkor sem szabad lenyelnie. A procedura 5 órányi védelmet ad a természetes fáradtság ellen, valamint 10%, nem csökkenő esélyt a különféle álomvarázslatok ellen – ha az esély nem jön be, az esszenciapajzs még mindig megfoghatja a hatást.

### Kalmármosoly

Jártasságpont igény: 600

Nehézség: 5

Esszenciaigény: 33

Erő: 4

Hatótávolság: önmaga

Komponensek: szó, anyagi (vadmez)

Elmondási idő: 30 szegmens

Hatóidő: 1 óra

**Rigmus:** „Mosolyom szépen ragyog / lám, milyen őszinte vagyok / amit adok, csak jó lehet / ha kihagyod, jaj lesz neked!”

**Leírás:** A mondóka után a használó vadmezzel bekeni az ajkait (ez pár perc múltán lenyalható, a varázslat akkor is megmarad). Ezt követően egy óráig +2 szintet kap a *meggyőzés* és az *alkudozás* jártasságok használatára (ha annak előtte nem rendelkezett vele, akkor 2. szinten kapja). A Kalmármosoly és a Kalmár szava ellen való mondóka kioltják egymás hatását – ekkor úgy vesszük, mintha egyik félén sem lenne varázs.

### Útkereső mondóka

Jártasságpont igény: 550

Nehézség: 8

Esszenciaigény: 55

Erő: 10

Hatótávolság: 10 kilométer

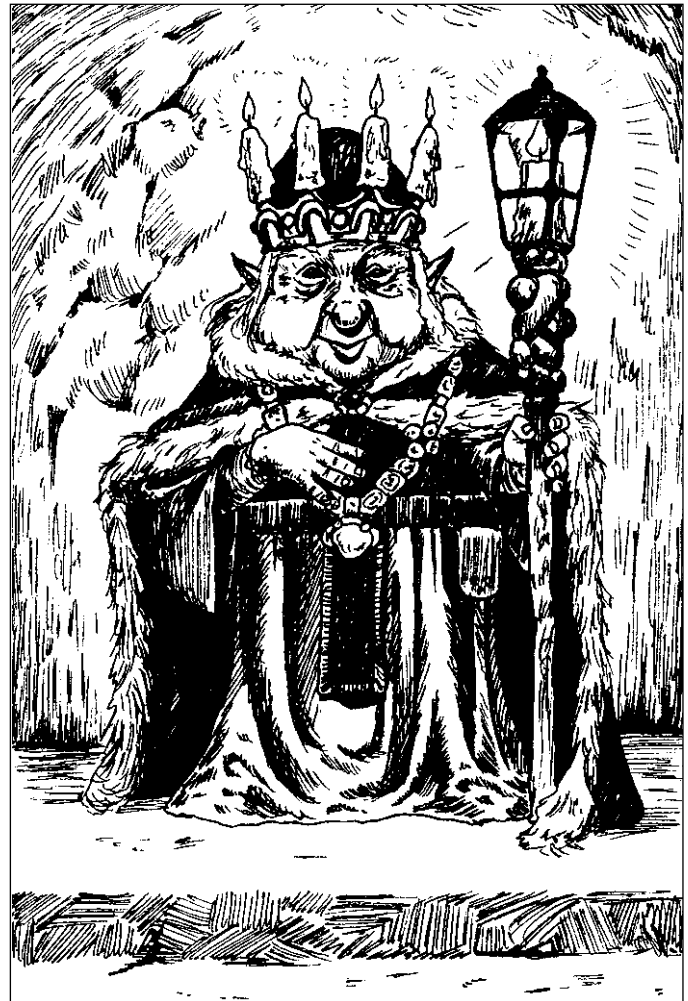
Komponensek: szó, anyagi (iránytű)

Elmondási idő: 15 szegmens

Hatóidő: 1 óra

**Rigmus:** „Bajban vagyok, most segíts meg / Céloom eltűnt, hol vagyok? / Ha nem találok ...-t meg / Csóstül jönnek rám a bajok!”

**Leírás:** A rigmus – amelybe a célpont elnevezését bele kell illeszteni – az iránytűt bájolja el, amely a hatóidő alatt nem az északi irányt, hanem a használó által megjelölt célpont irányát fogja mutatni. Nem alkalmas arra a mondóka, hogy a *valóban odavezető* utat mutassa – tehát egy labirintus esetén nem a helyes járatot, hanem a labirintus kijáratának irányát fogja megmutatni. A hatóidőn belül a használó nyugodtan mozoghat, az iránytű mindig a helyes irányt fogja mutatni. A célpont csak hely, vagy egy bizonyos épület lehet (személy, tárgy stb. nem), ám nem fontos pontosan tudni, mit keres a karakter (pl. keresheti a „legközelebbi forrást”, noha még sosem járt ott, és azt sem tudja, hogy van-e a környéken egyáltalán forrás).



# Varázstárgyak

## Kiegészítés a tárgyak mágiájához

Fontosnak tartjuk megjegyezni, hogy a varázsfegyverek (beleértve a pajzsokat is) nem ruházzák fel tulajdonosukat automatikusan a használatukhoz szükséges jártassággal. Azaz, hiába szerez valaki egy LÁNGPALLOST, ha nincs meg a megfelelő fegyverhasználat jártassága (mind védekezésre, mind pedig támadásra), akkor számára a varázsfegyver nem lesz több egy értékes, ám használhatatlan tárgynál.

## A varázstárgyak karakterisztikája

Az alábbiakban a varázstárgyak (és varázsszerek) leírásánál található statisztikát mutatjuk be:

**MEGNEVEZÉS** - a varázstárgy többnyire ezen a néven ismeretes a világban.

**Típus** - mint azt a fentiekben leírtuk, három típust különböztetünk meg: kötni kell, önmagát köti, ereklye.

**Terhelési érték** - a varázstárgy ennyivel terheli meg a karakter Esszenciafőértékét.

**Esszenciapajzs** - a varázstárgy esszenciapajzsának értéke.

**Aktivizálódás** - a varázstárgy miként aktivizálható (lásd fentebb a pontos leírást).

**Külső megjelenés** - a varázstárgy külső leírása

**Érték** - aranyban kifejezett érték, ám ez csupán iránymutató, mivel minden annyit ér, amennyiért el lehet adni. Megjegyezzük, hogy varázstárgyak a lehető legkritikább alkalommal szoktak adásvétel útján tulajdonost cserélni, mivel a használatukból fakadó előnyök jóval többet érnek az aragnál.

**Működés** - a varázstárgy működésének leírása

**Háttérinformáció** - a játékot elősegítő információk, elsősorban a mesélők számára

## A GYÓGYÍTÁS BOTJA

**Típus:** kötni kell

**Terhelési érték:** 25

**Esszenciapajzs:** 75

**Aktivizálódás:** varázsszóval

**Külső megjelenés:** legalább másfél méter hosszúságú, öt-nyolc centiméter átmérőjű bot. A tulajdonos ízlése szerint faragások vagy különféle fémekből készült díszítések ékesíthetők.

**Érték:** 3500 arany

**Működés:** a varázsszó kimondása után a bot 3d10 fizikumpontot gyógyít azon a teremtményen, akit a bot használója megérint a bot végével. A bot átlagosan 30 töllettel rendelkezik, melyet minden gyógyítás eggyel csökkent. A bot a megfelelő szertartás segítségével újra feltölthető. A bot képes meggyógyítani bármilyen betegséget (egy tölletet elhasználva minden betegség után), semlegesíteni bármilyen mérget (mérgeként 1-1 tölletet használva el), megszüntetni az örületet (2 töllet)

**Háttérinformáció:** állítólag kizárólag Cogart papjai képesek ismét feltölteni a GYÓGYÍTÁS BOTJAIT, ám ennek ellentmondani látszik, hogy írásos források említenek vándor szerzeteseket, akik ugyancsak képesek voltak erre, ráadásul különösebb szertartás nélkül.

## A TISZTA ELME ITALA

**Terhelési érték:** 0

**Esszenciapajzs:** 0

**Aktivizálódás:** automatikus

**Külső megjelenés:** erősen fűszerezett vagy ambrózia ízű ital, melynek mind színe, mint illata változó. Többnyire külsőre semleges, feltűnően nem keltő tárolókban tartják, ám abban valamennyi tárolóeszköz meggyezik, hogy anyaga csak üveg lehet (a fém megszünteti az ital hatóerejét).

**Érték:** 5000 arany

**Működés:** egy adag ebből a csodálatos varázssitalból maradandóan megnöveli 2 ponttal elfogyasztójának Tudat főértékét (s vele együtt az Intelligenciát és a Lelkierőt is). A hatás azonnali. A TISZTA ELME ITALÁT csak egyszer ajánlatos elfogyasztani, ugyanis valamely benne lévő alkotóelemnek köszönhetően a második adag azonnali tébolyt vált ki az illetőből (melyet kizárólag mágikus úton lehet gyógyítani); ráadásul ez esetben már nem érvényesül a főértékeket növelő hatás.

**Háttérinformáció:** előállítási módja nem ismeretes, az azonban csaknem bizonyosra vehető, hogy egyes, nem nevesített boszorkányrendnek köze van a varázsszer elkészítéséhez.

## A TOMBOLÁS PENGÉJE

**Típus:** ereklye

**Terhelési érték:** 50

**Esszenciapajzs:** 95

**Aktivizálódás:** folyamatos (a különleges képessége parancsszóra)

**Külső megjelenés:** a Tombolás Pengéje gyakorlatilag egyedi darab, kisebb ereklyének számít Worlukon. Külsőleg egy, az átlagosnál szélesebb pengéjű szabványának felel meg. Azonban a kidolgozásán már látszik, hogy nem hétköznapi fegyver. Gyöngyberakásos markolatát ezüstös színű csuklóvédő díszíti. A furcsán kékes árnyalatú pengén sűrűn rótt írásjelek láthatók, és az egész fegyver valami megfoghatatlan módon szinte vibrál az erőtől.

**Érték:** kb. 30000 arany

**Működés:** a Tombolás Pengéje egy erősen mágikus varázskard (a kardok fegyvercsoportba tartozik), melynek speciális képessége a napon-t háromszor, parancsszóra aktiválható Tombolás. A Tombolás megállíthatatlan berserkerré teszi forgatóját; a kard szinte önálló életre kelve irtózatossá gyorsasággal és erővel forgatható. A fegyver forgatója addig nem képes abbahagyni a Tombolást, amíg a kard a tulajdonosán kívül akár egyetlen élőlényt is érzékel a közelben (kb. 15 m sugarú kör, de a fegyver nem reagál a bogarakra és a kisebb állatokra, sem a növényekre). Tombolás közben a fegyver nem tesz különbséget barát és ellenség között. A tombolás Pengéjének alapban 3-as a gyorsasága, ám a Tombolás idején ez az érték 1. A fegyver 3 szinttel növeli forgatója támadó- és védőszintjét (a Tombolás alatt további 2 szinttel növekedik mindkét érték). A penge ereje 12 (Tomboláskor 18).

**Háttérinformáció:** A Penge jelenlegi tulajdonosát senki nem ismeri. A volenai nagykönyvtár megszámlálhatatlan feljegyzései között található egy, mely szerint a Pengét egy titokzatos, ismeretlen vándor birtokolja, aki egy különösen erős energiavihar után bukkant fel az Átokmezgye környékén, és botlott bele egy eltévedt volen őrjáratba. Miután szinte az összes katonát megölte egy rövid, ám annál kegyetlenebb összecsapásban, nyomtalanul eltűnt, és azóta nem látták. A kevés túlélő beszámolója alapján a Viharmágusok nagymestere valószínűsítette, hogy az idegen másik létsíkról idekeveredett lény lehetett, és ezzel lezárta az ügyet (bár megbízható források szerint a Viharmágusok komoly erőfeszítéseket tesznek jelenleg is, hogy felleljk a különös pengét, melynek komoly szerepe lenne egy fontos alkuban).

## ALAKVÁLTÓ VARÁZSITAL

**Terhelési érték:** 0

**Esszenciapajzs:** 0 (a tartóedénynek általában 30-50)

**Aktivizálódás:** automatikus (megíváskor)

**Külső megjelenés:** változatos alakú, formájú és anyagú tartókban tartott, szagtalan, borostyán színű, többnyire erősen fűszerezett ízű varázssital.

**Érték:** 600 arany (400 arany az előre meghatározott típusok esetében)

**Működés:** aki megissza ezt a varázssitalt, az képes lesz megváltoztatni az alakját. Az alakváltozás körülbelül egy perc alatt megy végbe, bár ha a változás nem túl jelentős (mondjuk csak néhány arcvonás változik), az idő ennél rövidebb is lehet (ilyenkor a mesélő dönt). Amikor a felhasználó megissza a varázssitalt, magában erősen koncentrálnia kell az új alakjára. Az új alaknak szükségszerűen hasonlítania kell valamire, amit a felhasználó már ismer (mondjuk átalakulhat pumává, ha már látott ilyen állatot, de mondjuk gorillává nem, ha még nem találkozott ilyen élőlényvel). A változásnak vannak bizonyos fizikai kor-

látjai is; a súly- és méretváltozás nem haladhatja meg az eredeti értékek 50 százalékát (például egy 80 kilogrammos esetében az új alak súlya 40-120 kilogramm között lehet; egy 180 centiméteres drén harcosból a varázsital csinálhat egy 90 centiméteres törpét, vagy egy 270 centiméter magas ogárt). A változás tökéletes lesz, bár meghatározott időre szól (annyi percig, amennyi a varázsital elfogyasztó karakter intelligenciája). A visszaváltozást nem előzi meg semmilyen jel, egyszerűen megkezdődik, majd egy percen belül végbe is megy. A varázsital mágiája végrehajtja azokat az alapvető változásokat is, melyek az új alak „használatához” szükségesek. Azaz a karakter pumaként képes lesz négy lábon járni (akár rohanni is, vagy fára mászni), óriás sasként a magasba szárnyalni, stb. Megjegyezzük, a visszaváltozás bizonyos helyzetekben (pl. óriás sasként a magasban szárnyalva) komoly veszélyeket hordoz magában (jelen példánál maradvá a lezuhanást). Az átváltozás során az átváltozott teremtmény intelligenciája/gondolkodásmódja nem változik, azaz nem hasonul az a teremtménnyel, amelyik alakját magára öltötte.

**Háttérinformáció:** a varázsitalnak két alaptípusa van. Az első kategóriába az előre meghatározott átalakulásokat kiváltó italok tartoznak, azaz, aki ilyen varázsitalt iszik, nem képes akarattal befolyásolni, mivé fog átváltozni, hanem a varázsital konkrétan meghatározza új alakját (például oroszlánná változik, vagy mondjuk ogárrá, stb.). A másik alaptípusnál az italt megívó határozza meg az alakot (lásd fentebb). Megjegyzendő, hogy ha valaki tudta nélkül fogyaszt el egy alakváltó varázsitalt, annak nem lesz semmilyen hatása, mivel igen kicsiny annak esélye, hogy az illető más alakba akarná változtatni magát. Márpedig az átalakulás mindig akarattalagos és tudatos cselekedet következménye.

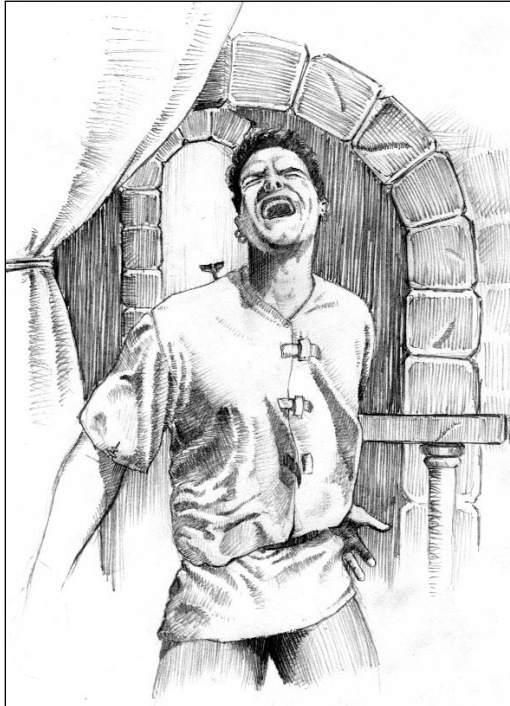
### AZ IFJÚSÁG ITALA

**Terhelési érték:** 0  
**Esszenciapajzs:** 0 (a tartóedénynek általában 20-60)  
**Aktivizálódás:** automatikus (felhasználáskor)  
**Külső megjelenés:** változatos alakú, formájú és anyagú tartókban tartott, színtelen, szagtalan és ízetlen folyadék.  
**Érték:** 10 000 arany  
**Működés:** a varázsital 1-10 évvel megfiatalítja azt, aki elfogyaszt belőle egy adagot. A fiatalodás kizárólag biológiai (annak minden előnyével vagy hátrányával). Ha valaki a varázsital hatására fiatalabb lenne a születési időpontjánál, akkor esetében a varázsital hatástalan marad. A változás nem egyik pillanatról a másikra megy végbe, hanem annyi nap alatt, ahány évet a teremtmény fiatalodott.

### AZ OLDÁS ÉS KÖTÉS ITALA

**Terhelési érték:** 0  
**Esszenciapajzs:** 70  
**Aktivizálódás:** automatikus  
**Külső megjelenés:** ez az ital mindig két adagból áll, melyeket többnyire egy kettős kialakítású porcelánedényben tárolnak. Az oldás itala egy bugyborékoló, sárgás színű, enyhén bűzös, míg a kötés itala egy aranyszínű, savanykás folyadék.  
**Érték:** 2000 arany  
**Működés:** az oldás itala bármilyen élettelen tárgyat képes folyadékká feloldani (ehhez többnyire a tárgyat belehelyezzük egy hordóba, némi vizet öntünk hozzá, majd belekeverjük az oldás italát, és a tárgy három perc leforgása alatt ugyanolyan folyadékká alakul, jelen példánk szerint vízé, amelyet a tárgy mellé öntöttünk). A kötés itala ezt a folyamatot megfordítani képes, azaz a feloldott tárgyat tartalmazó hordóba öntve visszazakapjuk a tárgyat (megközelítőleg ugyanannyi idő alatt,

amennyi a feloldáshoz szükséges). Amennyiben a feloldott tárgyat tartalmazó italból a visszaalakítás előtt fogyasztanak, akkor annak végzetes következményei lehetnek (amennyiben a fogyás mértéke nem haladja meg a 10 százalékot, akkor a tárgy maradandó károsodás nélkül visszaalakítható, ellenkező esetben a visszaalakulás során 80 százalék eséllyel esszenciárobbanás következik be 10d10 fizikumpont veszteséget okozva 10 méter sugarú gömbön belül, ha pedig ez nem történik meg, a tárgy nem alakítható vissza).



### BAJNOKOK PAJZSA

**Típus:** önmagát köti  
**Terhelési érték:** 30  
**Esszenciapajzs:** 60  
**Aktivizálódás:** folyamatos  
**Külső megjelenés:** általában tárcsapajzs, de ismeretes más típus is. Többnyire családi címerek díszítik (noha nem mindig a családhoz tartozók forgatják). A szélük mindig élezett (bár gyakran puha fából készült védőborítás is van rajtuk, amit egy gyors mozdulattal el lehet távolítani).  
**Érték:** 3000-10000 arany  
**Működés:** paraméterei mindig azzal a pajzsval egyeznek meg, amelyik típust képviseli, ám használója támadó- és védőszintjét 2-2 szinttel megnöveli.  
**Háttérinformáció:** a gazdagabb családok gyakran különféle varázslatokat dolgoztatnak a pajzsba, melyek varázsrúnája észrevétel nélkül eltűnik a címert alkotó vonalak és ábrák között. Ezek a varázslatok vagy varázsszóhoz kötődnek, vagy pedig valamely esemény váltja ki az aktivizálódásukat (például a pajzs hordozója halálos sebet kap; vagy ötszörös túlerő támad rá; stb.). Az ilyen mágikus hatások egyediek, bár állítólag egyes nordsesi nemesi családok állítólag olyan pajzsot is birtokolnak, mely legalább három mágikus képességgel bír.

### BALSORS TALIZMÁNJA

**Típus:** önmagát köti  
**Terhelési érték:** 0 (vagy álcázáskor annyi, amennyi az adott tárgyra jellemző)  
**Esszenciapajzs:** 70  
**Aktivizálódás:** folyamatos (birtoklástól számítva)  
**Külső megjelenés:** hétköznapi, kis értékű ékszernek (többnyire medallion, karpánt, fülbevaló vagy hasonló formájában) vagy régi, megkopott talizmánnak tűnik (mely talán ősi hatalmakat is hordoz magában).  
**Érték:** 500 arany  
**Működés:** amikor egy karakter birtokába jut a Balsors Talizmánjának, akkor a balsors zónája 20 ponttal balra mozdul (bár erről a karakternek nem lesz tudomása). A mesélő tartsa nyilván ezt a változást, és érvénytessze a megfelelő pillanatokban. A Talizmán birtokosa idővel rájöhet (megfelelő tapasztalatok birtokában), hogy balszerencsésebb, mint amilyenek hiszi magát. Ha keresi az okot, akkor még a talizmánt is megtalálhatja, ám megszabadulni ettől a kellemetlen varázstárgytól nem könnyű (csak úgy sikerülhet, ha elajándékozzák, s az ajándékot kapó őszintén örül az ajándéknak). Ha valaki eldobja, elásza vagy „elhagyja”, a hatás nem szűnik meg, mi több, abban is biztos lehet, hogy egy-két napon belül valamiképp visszajut hozzá a varázstárgy (pl. vesz egy halat, s mikor azt feldarabolja, megtalálja benne a talizmánt, stb.). A Balsors Talizmánja ráadásul folyamatosan próbál kellemetlenségekkel bosszantja tulajdonosát (például ha kérdőt akar venni, akkor biztos lehet benne, hogy amit megvesz, azon később egy hajszálvékony repedést fog felfedezni, vagy a penge túl hamar csorbul ki, és a kereskedő már rég továbbállt, mielőtt reklamálna). Ha valakinek sikerül megszabadulnia a talizmántól, annak a balsors zónája automatikusan jobbra mozdul 20 ponttal (s határozottan szerencsésebbnek fogja érezni magát).  
**Háttérinformáció:** azt mondják, Gerondarban a Balsors Talizmánját gyakran valami kisebb hatású varázsszernek álcázzák, ám ez a mágia csak az igazi tulajdonságok elfedésére szolgál, s csekély hasznot hajt.

### BANTAN-KÁRTYA

Terhelési érték: 0

Esszenciapajzs: 20

Aktivizálódás: varázsszóval

**Külső megjelenés:** egy nagyjából tenyérnyi magas és széles, 2-3 milliméter vastag aranylap, melyre érthetetlen szimbólumok vannak felírva.

**Érték:** 100-2000 arany

**Működés:** ezek a különleges nemesfém kártyák varázslatok tárolására alkalmas eszközök. Egy kártya legfeljebb 100 esszenciapontnyi varázslatot képes tárolni és legfeljebb 5 varázslatot. A BANTAN-KÁRTYA aktivizálása a megfelelő varázsszó kimondásával történik (amennyiben több varázslat van a kártyán, mindegyikhez egy-egy szó rendelhető – ha ez nincs meghatározva, akkor sorban a legutoljára felírt varázslat fog működni lépni, aztán az előtte lévő, stb.). A kártyára írt varázslat aktivizálásához (mely 1 szegmenst igényel) nem szükséges semmilyen mágikus előismeret, az aktivizáláshoz azonban kézben kell tartani a kártyát. A kártyákról aktivizálás után eltűnik a varázslat. A visszamaradt aranylap újból felhasználható varázssírak elkészítésére.

### BEFOLYÁSOLÓ VARÁZSITAL

Terhelési érték: 0

Esszenciapajzs: 0 (a tartóedénynek általában 30-60)

Aktivizálódás: automatikus (megíváskor)

**Külső megjelenés:** változatos alakú, formájú és anyagú tartókban tartott, enyhén mentolos illatú és ízű, változatos színű folyadék.

**Érték:** 400-2000 arany

**Működés:** ezek a varázssitalok lehetővé teszik megívójuknak, hogy időlegesen befolyással legyen különféle teremtményekre. Ismertebb típusok: állatokat (esetleg külön emlősöket, halakat, hüllőket, kétlábúkat, stb.), növényeket, humánokat, rovarokat, halálontúliakat, szörnyetegeket befolyásoló varázssitalok. A befolyásolás időtartama átlagosan 10 perc (a mesélő ettől bármikor eltérhet, de ügyeljen a játékegyensúlyra). Amennyiben a befolyásoló varázssital hatott a célpont teremtményre, akkor az engedelmessé válik a megívó kéréseinek (feltéve, hogy az nem önpusztításra szólít fel - amelyik teremtmény nem tudja a kérésből kideríteni, hogy az rá potenciális veszélyt jelent, az mindenképp engedelmessé válik). A varázssital csupán korlátozott kommunikációs lehetőséget biztosít, ám ha a karakter beszél azon a nyelven, amit a célpont teremtmény ért, akkor elkerülheti a félreértéseket. A befolyásolást némileg bonyolíthatja a befolyásolandó teremtmény Tudata is (egy növénynek vagy egy bogárnak gyakorlatilag lehetetlen bonyolult parancsokat adni, ám mondjuk egy almát megkérhetünk, hogy kicsit rázza meg az ágait, és ejtsen elénk pár zamatos gyümölcsöt, vagy egy bogarat arra, hogy másszon keresztül egy varázskört határoló, ezüstporból készített vékony vonalon [s ezáltal törje meg a körvonalat]). A lehetőségek elég sokrétűek (a mesélő ügyeljen a játékegyensúlyra). Az ár az általa befolyásolható teremtmény típusától függ. Az alább felsorolt típusoknak külön befolyásoló varázssitaluk van, egyféle itallal csak egyféle teremtménytípust lehet befolyásolni.

Teremtmény	Ár (arany)	Elkészítési nehézség	Alapanyag ára (arany)
Rovar	100	2	85
Gerinctelen állat	200	3	170
Növény	200	3	170
Gerinces állat	400	4	320
Egyszerűbb élőholt	400	5	350
Humán	600	6	500
Mágikus bestia	1000	7	800
Magas tudatú élőholt	1000	7	850
Guarni	1500	8	1200
Démon	1500	9	1300
Moár, trufotán, quetter	2000	9	1600
Intelligens sárkány	5000	10	4000

### BOSZORKÁNYKENŐCS

Terhelési érték: 0

Esszenciapajzs: 0 (a tartóedénynek általában 25-50)

Aktivizálódás: automatikus (felhasználáskor)

**Külső megjelenés:** egy sárgás-zöldes színű kenőcs, melyet többnyire fából készült tárolóeszközökben tartanak (a hiedelmek szerint a fém árt a kenőcs hatóerejének, ám erre eddig nincs bizonyíték). Könnyen kenhető állagú, szaga azonban sokakat elborzaszt a felhasználásától. Íze csípős és mérgező (hatásában a galócaporral egyenértékű).

**Érték:** 500 arany

**Működés:** ez az igen erős varázsszer lehetővé teszi, hogy a testet tetőtől talpig bekenve vele (egyetlen porcikát sem felejtve ki), a boszorkány iszonyú távolságokat utazzon egy szempillantás alatt, s a kiválasztott helyen különböző cselekedeteket (részvételt egy bálon, stb. - a mesélő döntése alapján) hajtson végre anélkül, hogy a teste egy pillanatra is elmozdulna valóságos helyéről. A test bekenése után csupán erőteljesen koncentrálnia kell a feladatra és a kiválasztott helyre, a többi már megy magától is. (Megjegyzendő, hogy a kiválasztott helyet tökéletesen ismerni kell, különben a boszorkánykenőcs hatástalan marad.) Azok, akik találkoznak a boszorkány illúziótestével, és gyanút fognak (és csak akkor!), mentődobást tehetnek Tudat ellen, s ha megdobják, rá fognak jönni, hogy csak egy fantomtesttel van dolguk (az illúziótest nem tűnik el, csupán az illúziót érzékelők tudni fogják, hogy nem igazi test). Az illúziót felfedők megkísérelhetik valamilyen ellenvarázslattal megszüntetni a boszorkánykenőcs hatását. Ha az ellenvarázssikeres, a boszorkány annyiszor 5 fizikumpont veszteséget szenved, ahányadik szintű az ellenvarázslatot alkalmazó személy mágiahasználat (vadmágusok esetén esszenciakontroll, szakrális mágiát üzőknél az elhivatottság) jártassága.

**Háttérinformáció:** a kenőcs összetevői mandragóra és beléndek kivonat, fémedényben megolvasztott fiúzsír, sisakvirág, nyárfalevél, kórom, olaj és denevérvér. A kenőcs használata nagymértékben igénybe veszi a testet-lelket egyaránt, ezért alkalmazása után legalább egy napot kell pihenéssel eltölteni.

### BOSZORKÁNYSEPRŰ

Típus: önmagát köti

Terhelési érték: 40

Esszenciapajzs: 80

Aktivizálódás: varázsszóval

**Külső megjelenés:** semmiben nem különbözik egy közönséges seprűtől.

**Érték:** 3500 arany

**Működés:** az aktivizáló varázsszó hatására a seprűben működésbe lép a benne tárolt varázserő. A seprű képes a magasba emelkedni, madárként szárnyalni. Aki rajta ül, az az akaratával kormányozhatja (elég rá gondolnia a kívánt irányra), de a seprű nem reagál a hangos parancsszavakra. A varázsszeprű legfeljebb 200 kilogramm súlyt képes felemelni, ilyenkor azonban a sebessége a harmadára csökken. A seprű mágiája az őt irányító karakter számára lehetetlenné teszi a lezuhanást (mindaddig, amíg a karakter öntudatánál van), ám az esetleges utasokra ez az oltalom nem terjed ki (neki kaptaszkodniuk kell). Normál esetben a seprű körülbelül nyolcvan kilogrammos terhelésnél működik optimálisan (az ennél kisebb súly nem fogja befolyásolni a sebességet). Sebessége körülbelül 15 méter másodpercenként (54 km/óra), ám ezt a tempót mindössze öt percen keresztül képes tartani. Ha nem hajszolják, akkor 10 órán keresztül képes folyamatosan repülni, óránként körülbelül 20-22 kilométert téve meg (azaz másodpercenként kb. 6 métert). Folyamatos megterhelés után legalább annyi órát kell pihentetni, amennyi ideig használták. Ez csupán a normális használatra értendő, csúcsebességen használva (akárhány percig) a boszorkányseprű 3 teljes órán át használhatatlanná válik (ilyenkor lassú tempót sem képes tartani). A seprű mágiája lehetővé teszi bravúros mutatványok megvalósítását is, mint mondjuk a hátrafele repülés, az egy helyben lebegés, a fejjel lefelé repülés, stb. (Ilyenkor a mesélő a mutatványok megvalósítását különféle próbákhoz kötheti, mint mondjuk a fejjel lefelé repüléskor a használatnak percnként ügyességpróbát kell tennie, nem zuhan-e le.)

**Háttérinformáció:** ilyen seprűt kizárólag boszorkányrendek képesek készíteni, s a lehető legritkább esetben fordul elő, hogy átadják személyes használatra egy kívülállónak, eladásról pedig szó sem eshet. Természetesen akad néhány boszorkányseprű, melynek tulajdonosa elhalálozott, és seprűje avatatlan kezekbe kerülhetett, ám ezek száma nem túl jelentős.

### COGART VÉRE

*Terhelési érték:* 10

*Esszenciapajzs:* 80

*Aktivizálódás:* automatikus (felhasználáskor)

*Külső megjelenés:* mindig tejfehér üvegsébkébe öntött, aranyszínű varázssital, melynek se íze, se szaga. Minden egyes adag csupán egyetlen kortyból áll.

*Érték:* 600 arany

*Működés:* ebbe a varázssitalba alighanem valóban belekevernek a készítése során egyetlen cseppet a Gyógyítás Istenének véréből, különben aligha lenne ilyen erős. Azonnal elmulaszt minden fájdalmat, összeszezárija a sebeket, összeforrasztja a csontokat, megszünteti a mérgek hatását, semmissé teszi az őrutletet (légyen bár természetes vagy mágikus eredetű). COGART VÉRE a maximumra állítja vissza az ital elfogyasztójának a fizikumpontjait.

*Háttérinformáció:* ezt a rendkívül hatásos gyógyított Cogart papjai készítik, s többnyire csak akkor juthat valaki hozzá, ha kiérdemli azt.

### CSAPDAFELFEDŐ VARÁZSPÁLCA

*Típus:* kötni kell

*Terhelési érték:* 20

*Esszenciapajzs:* 70

*Aktivizálódás:* varázsszóval

*Külső megjelenés:* fémből készült, arasznyi vagy másfél arasznyi pálca, vastagsága ritkán haladja meg a kisujjnyit (emberi mértékkel számítva). Többnyire a pálca csavart kialakítású, és a végére egy féldrágakövön erősítve (foglatban).

*Érték:* 3000 arany

*Működés:* amikor a pálca használója kimondja az aktivizáló varázsszót, a pálca vége alig láthatóan derengeni kezd. A varázspálccal lassan körbefordulva a pálca vibrálni kezd, ha tizenöt méteren belül bár-

milyen csapda található. A pálca nem ad felvilágosítást a csapda mindenlétéről, sem hatástalanításának módjáról, ám némi próbálkozással a csapda pontos helye megállapítható (a pálca a csapda közvetlen közelében - 1 méteren belül - rendkívül erőteljesen vibrál). A varázspálca ugyancsak vibrálni kezd a rejtett szerkezetekkel működtetett átjárók, titkos ajtók és hasonlók közelében, megkönnyítve azok megtalálását is. A pálca egy töltettel 10 percen keresztül működik. A pálcában 5 töltet van, s nem tölthető újra.

### CSIGÁNYPAJZS

*Típus:* önmagát köti

*Terhelési érték:* 30

*Esszenciapajzs:* 80

*Aktivizálódás:* automatikus (ha sárkánytűz éri)

*Külső megjelenés:* ovális fehér pajzs (körülbelül 50 centiméteres átmérővel), mely első pillantásra mintha tojáshejéből készült volna. Belső oldalán található a fogója, melynek segítségével akár fel is lehet szíjzani a karra. Látszik rajta, mennyire törekeny (egy erősebb csapás darabokra törheti).

*Érték:* 3000 arany

*Működés:* a pajzs ellenáll a sárkánytűznek, melynek hatására ráadásul három-négyszeres méretűre (maximum 2 méteres átmérőjűvé) is megnövekedik, s teljes védelmet nyújt használójának a sárkánylánggal szemben (melynek erejét azonban nem képes szétoszlatni; azaz, ha a pajzs birtokosa nem kapaszkodik meg valamiben, akkor a sárkánytűz valószínűleg méterekre fogja hátrataszítani).

*Háttérinformáció:* mivel a CSIGÁNYPAJZS alapanyaga a Limbóról, a Káosz létsíkjáról származik, ezért ez a varázstárgy a rendkívül ritka kategóriába tartozik. Egyes állítások szerint maga a pajzs is ott készül. Aki ilyenre vágyik, az állítólag a Limbó Zafirsíntjén, Aónál, az agyszívónál biztosan talál egyet.

### CSODÁK VESSZEJE

*Típus:* önmagát köti

*Terhelési érték:* 20

*Esszenciapajzs:* 65

*Aktivizálódás:* varázsszóval

*Külső megjelenés:* külsejében rendkívüli módon hasonlít egy tűzgolyót köpő varázspalcára, csupán kicsit vékonyabb és rövidebb. Többnyire elefántcsontból vagy ritka keményfából készül. Hosszúsága 25-40 centiméter között változik, átmérője egy ujjnyi. Végig rúnák díszítik (a rúnák között olyan is akadhat, amit kapcsolatba lehet hozni a tűzzel). A legvégén (ahol a varázslat materializálódni kezd) apró, körömnnyi gyémánt díszíti, mely egyben fókuszként is szolgál az esszencia számára.

*Érték:* 2500 arany

*Működés:* a CSODÁK VESSZEJE az egyik legkaotikusabb varázstárgy, ami előfordul Worlukon. A megfelelő varázsszó kimondása után a legváltozatosabb mágikus hatások materializálódnak a varázstárgyból. Ez, sajnos, nem mindig van összhangban azzal, amit a tulajdonosa szeretne. A hatások rendkívül változatosak lehetnek, a színes pillanatok armádiájától akár egy mindent elsöprő tűzgolyóig. (A CSODÁK VESSZEJE esetében javasoljuk, a mesélő készítsen magának egy külön táblázatot a hatások szimulálására, amit majd akkor fog használni, ha valaki a kezébe veszi a varázstárgyat... A lustább vagy kreatívabb mesélők eltekinthetnek a táblázattól, s akkor, a CSODÁK VESSZEJÉNEK használatakor állapíthatják meg a hatást.)

*Háttérinformáció:* állítólag az első CSODÁK VESSZEJÉT Yvorl készítette egy renthitű varázsló számára (és a varázsló beleőrült, hogy soha nem azt sikerült varázsolnia, ami szándékában állt).

### DRALF GYLKÖS ÉRMÉJE

*Típus:* önmagát köti

*Terhelési érték:* 15

*Esszenciapajzs:* 80

*Aktivizálódás:* folyamatos (birtoklástól számítva)

*Külső megjelenés:* az érme látszatra egyszerű ezüstdénár, melyet különös, változó színű derengés vesz körül. Az érme sötétben éles fényrel foszforeszkál (aki az érmét 10 percnél hosszabb ideig a kezében tartja, az is világítani kezd, s ez a fény a testén marad két órával az utána, hogy az érmét eltette).





**Érték:** 500 arany

**Működés:** amikor egy karakter birtokába vesz egy ilyen érmét, az esszenciapajzsa azonnal a tizedére csökken; amíg az érmét birtokolja, ez az érték lesz a maximális esszenciapajzsa (azaz, ha varázsolni fognak rá, sokkal kisebb az esélye, hogy az esszenciapajzs megfogja a varázslatot, s a védelem is hamarabb semmivé fog enyészni, mint az érme nélkül). Az érmétől csak sikeres Átokűző varázslattal lehet megszabadulni.

**Háttérinformáció:** amennyire tudni lehet, Dralf egy gilf varázsló volt, aki ezekkel az átkozott érmékkel egy démont akart becsapni. Hogy mi is történt pontosan, arról nem szólnak a krónikák, az azonban bizonyosra vehető, hogy Dralf egyik pillanatról a másikra eltűnt jól őrzött palotájából. Hogy mégsem halott, arra bizonyíték a lélekkrisztálya, mely a mai napig vörös fénnel világít (ha kialakna, az azt jelentené, a varázsló halott).

### ERŐNÖVELŐ ELIXÍR

**Terhelési érték:** 0

**Esszenciapajzs:** 0

**Aktivizálódás:** automatikus

**Külső megjelenés:** sárga, zsírszerű anyag, mely viszkető érzést kelt felkenéskor (mely azonban gyorsan elmúlik). Teljesen szagtalan, íze állítólag a kutyaszarra emlékeztet (vajh ki tette ezt az összehasonlítást?).

**Érték:** 200 arany

**Működés:** az elixírral a végtagokat kell bekenni (nem fontos az egyenletes felvitel, de mindenütt legalább tenyérynyi felületet be kell kenni). A hatás körülbelül 30 szegmens elteltével jelentkezik (miután a viszketés elmúlt). Az elixír időlegesen - 10 percre - 20 ponttal növeli a felhasználó Erő főértékét (ami természetesen kihát a leterhelhetőségre, a sebzésszorozóra, s minden másra, ahol az Erő szerepet játszik). Az elixír teljesen beleivódik a szervezetbe, s mire a hatás elmúlik, már nyomait sem lehet kimutatni.

**Háttérinformáció:** ismeretes muszklizsírként is.

### ESSZENCIAKŐ

**Terhelési érték:** 0

**Esszenciapajzs:** 0

**Aktivizálódás:** automatikus

**Külső megjelenés:** apró, élénkvoros drágakő, melynek értéke első pillantásra legfeljebb 30-50 arany lehet. Különlegessége, hogy a belsejében éles szemű karakterek egy rendkívül kicsiny, szabályos ötszöget vehetnek észre (csak külön vizsgálódásra).

**Érték:** 5000 arany

**Működés:** ez a különös drágakő rendkívül gazdag esszenciában, és ecetben és borban feloldva képes arra, hogy elfogyasztójának esszencia főértékét, igaz, csak kis mértékben, de maradandóan megváltoztassa. Minden egyes kő 2 ponttal növeli az Esszencia főértéket (s vele együtt a Varázserőt és az Esszenciapajzsot is).

**Háttérinformáció:** állítólag az esszenciakő az istenek ajándéka, s az bukkanhat rá, aki nagy szolgálatot tett (néha akaratán kívül) valamely istennek. Azt beszélük, egy átlagos halandó csupán egyszer élhet az istenek ajándékával, különben a második kő kioltja az első hatását (azaz 2 ponttal csökkent a fentebb megnevezett főértékeket). Mindenesetre még senki nem akadt a feljegyzések szerint, aki élete során két esszenciakőhöz jutott volna hozzá.

### ÉLETERŐ ITAL

**Terhelési érték:** 0

**Esszenciapajzs:** 0 (a tartóedénynek általában 50-100)

**Aktivizálódás:** automatikus (felhasználáskor)

**Külső megjelenés:** többnyire éjfekete üvegekben tartott, sűrű olajra emlékeztető folyadék, mely állagát tekintve mégis jóval folyékonyabb, mint várná azt bárki. Szaga és íze az elmúlást és a rothadást idézi, kevesen tudnák öklendezés nélkül felhajtani a tartalmát.

**Érték:** 10000 arany

**Működés:** ezt a rendkívül erős és legalább ennyire ritka varázsitalt ritkán használja az, aki birtokolja. Ennek oka rendkívül egyszerű: képes visszahozni a halottakat az életbe. Amennyiben egy 24 óránál nem régebben halott szájába öntik, akkor 10-60 perc elteltével a halott feléled holtaiból (fizikumpontjai a lehetséges maximum középértékére állnak vissza, legsúlyosabb sebei begyógyulnak, az esetlegesen testében lévő mérge elveszti erejét, stb.); a varázsital azonban nem képes elveszett végtagok vagy mondjuk egy kiszűrt szem regenerálására).

**Háttérinformáció:** megbízható források szerint manapság már senki nem képes ilyen erős varázsitalt készíteni, ha fel is bukkan néhanapján egy-egy üvegcsé belőle, csaknem biztosra tehető, hogy valami ősi sírból vagy kincstárból származik. Értéke csak becsült, mivel az ÉLETERŐ ITALT egyszerűen nem lehet megfizetni.

### ÉLETLOPÓ GYŰRŰ

**Típus:** önmagát köti

**Terhelési érték:** 35

**Esszenciapajzs:** 90

**Aktivizálódás:** automatikus (felhúzáskor)

**Külső megjelenés:** legtöbbször egy közönséges, jelöletlen ezüstgyűrűnek tűnik, melynek kidolgozása azonban semmiképp nem nevezhető mesterinek. Kivételek persze vannak, de általánosságban ritka közöttük a szép ötvösmunka. Könnyen össze téveszthető egy REGENERÁLÓ GYŰRŰVEL.

**Érték:** 3500 arany

**Működés:** ezek a gyűrűk regeneráló varázseszközök készültek, ám a létrehozó szertartások során valami aprócska hiba történt, így ezek a gyűrűk nem funkcionálnak tökéletesen. Azonosításukat nem csupán a REGENERÁLÓ GYŰRŰVEL való tökéletes hasonlóságuk nehezíti, hanem az a tény is,

miszerint ezek a hibás varázseszközök változó időtartamon keresztül (mely néhány naptól akár évekig is terjedhet) normálisan funkcionálnak, majd egyik pillanatról a másikra ellenkezőre fordul a varázsserejük, s innentől kezdve életlopóként működnek tovább. (Hogy mi váltja ki ezt a fordulatot, egyelőre senkinek nem sikerült megállapítania, bár született néhány, ám elég értelmetlennek tűnő feltevelés.) Az ÉLETLOPÓ GYŰRŰ 10 percenként 1 fizikumpontot szív el a viselőjétől, ám ez csupán akkor derül ki, ha az illető karakter legalább 40 százalékát elveszítette az aktuális életterejének.

**Háttérinformáció:** az életlopó gyűrűt viselő karakter a gyengesége és a fizikuma megrendülése miatt valószínűleg nem fog a regeneráló gyűrűjére gyanakodni, főleg, ha még soha nem hallott életlopó gyűrűről. A gyűrű megváltozott mágiája ráadásul csupán akkor teszi lehetővé az életlopó varázsgyűrű levételét, ha a karakter semmilyen más varázstárgyat nem visel magán (ha a gyűrűt egyszer sikerült levenni, akkor a hatása megszűnik). Az életlopó hatás visszafordítására a Kívánság varázslaton kívül nem ismeretes más, használható módszer (a Kívánság minden tekintetben tökéletesen funkcionáló REGENERÁLÓ GYŰRŰVÉ teszi az ÉLETLOPÓ GYŰRŰT, mely soha többé nem változik Életlopóvá).

### FAGYTÓL VÉDŐ AMULETT

**Típus:** kötni kell

**Terhelési érték:** 15

**Esszenciapajzs:** 70

**Aktivizálódás:** automatikus (amikor nyakba veszik)

**Külső megjelenés:** ezen a különös, kékes árnyalatú fémből készült medálón általában már első pillantásra látszik, hogy nem közönséges tárgy. Formája többféle lehet a kerekétől a háromszögig, ám abban mind megegyezik, hogy díszítése sokrétű, már-már csicsásnak mondható. Általában kéken villogó akvamarinokat foglalnak bele, és tapintásra hidegnek, fagyosnak hat, ám viselőjének mégsem okoz semmi-féle ártalmas dolgot (megfázás, stb.). Általában az amulett erejére a benne lévő akvamarinok számából lehet következtetni.

**Érték:** 1000 arany/díszítő kő

**Működés:** Az amulett a viselője fagy alapú támadóvarázslatok elleni mentődobását javítja 10-30 százalékkal, típusától függően. A háromköves amulett 10 százalékkal, az ötköves 20 százalékkal, a hétköves pe-

dig 30 százalékkal. Ha valaki két (vagy több) fagytól védő amulettel visel, azok hatása nem adódik össze, hanem mindig a legerősebbé érvényesül. Az amulett a természetes hideggel szemben is védelmet nyújt; fajtától függően akár a -10, -30, -50 fokos hideget is el tudja viselni a hordozója, s ezt a védelmet akár meztelenül is megkapja. A háromkőves 01-70 %, az ötköves 71-90 %, a hétköves 91-100% gyakorisággal fordul elő.

**Háttérinformáció:** effajta amulettekkel a leggyakrabban a messiázisokon találkozhatunk, Dréniában vagy környékén, ahol gyakran igen jól jön az egyszerű utazóknak a medál védelme.

### FEGYVEROLAJ

**Terhelési érték:** 0

**Esszenciapajzs:** 0 (a tartóedénynek általában 20-60)

**Aktivizálódás:** automatikus (felkenéskor)

**Külső megjelenés:** változatos alakú, formájú és anyagú tartókban tartott, többnyire avas zsirra emlékeztető (mind szagában, színében, mind állagában) olajos anyag.

**Érték:** 20 arany/adag

**Működés:** a fegyverolaj rendkívül hasznos varázsszer azon fegyverforgatók számára, akik kedvelik a hegyes vagy éles fegyvereket (mint mondjuk a török vagy a kardok). A fegyverolajat a pengére csepegtetve s azon lehetővékonyan szétkenve, a penge rendkívül élessé (vagy hegyessé) válik (s ezáltal a fegyver ereje - sebzésszorzója - megnövekedik 1-3 faktorial). A varázsolaj hatása 4-5 sikeres találattig tart, azután a fegyverolaj lekopik.

**Háttérinformáció:** amennyiben a fegyverolajat egy fegyver készítése (kovácsolása) közben alkalmazzák, az adott fegyver ereje (sebzésszorzója) az esetek 90%-ában a maximális lesz az adott típuson belül. Kizárólag szűrő-vágó, fémből készült fegyverek esetében alkalmazható.

### GONDOLATOLVASÓ HOMLOKPÁNT

**Típus:** kötni kell

**Terhelési érték:** 25

**Esszenciapajzs:** 70

**Aktivizálódás:** varázsszóval

**Külső megjelenés:** kétujjnyi vastag (emberi mértékkel), általában mithrillből vagy fehéraranyból készült homlokpánt, melynek közepén egy drágakő látható (mindig a drágakő kerül a homlok közepére).

**Érték:** 3500 arany

**Működés:** a megfelelő varázsszó kimondásával a homlokpántot viselő teremtmény képes lesz belelátni mások gondolatába, és onnan információkat kinyerni. A gondolatok többnyire rendezetlenek és szerteágazóak, ezért nem könnyű megtalálni közöttük a hasznosat a haszontalanok között. Ugyanakkor kérdéseket feltéve kihasználható, hogy a célszemély akaratlanul is rágondol a válaszra, s ez elárulhatja. Akik nem elég gyakorlottak a homlokpánt hatásában, azokat megzavarhat-

ja valami monoton litánia, amit a célszemély ismételt, ám a tapasztaltabb felhasználók könnyedén átléphetnek ezen az akadályon. A gondolatolvasás ellen esszenciapajzs próba tehető (a gondolatolvasás ereje 30), siker esetén a kísérlet kudarcot vallott. Mivel a pánt használata komoly koncentrációt igényel, így minden egyes próbálkozás után (akár sikerrel járt, akár nem) legalább két teljes óra szünetet kell tartani (ez idő alatt a homlokpánt tulajdonosa viselheti a pántot, csak éppen nem fogja tudni használni). A sikeres gondolatolvasás felszínre hozhat olyan információkat is, melyeket a célszemély megpróbált eltitkolni (mondjuk egy varázstárgy aktiváló parancsszavát).

### GYÍKLÁBAK

**Típus:** kötni kell

**Terhelési érték:** 20

**Esszenciapajzs:** 70

**Aktivizálódás:** varázsszóval

**Külső megjelenés:** vékony, mindkét oldalán furcsán tapadós felületű lap, mely többnyire nem nagyobb egy tenyérnyínel. Mindig négy darab található egyszerre, és a legtöbbször egy-egy gyíklábat formáznak (innen ered a varázstárgy neve is).

**Érték:** 1000 arany

**Működés:** aki ezt a hasznos varázsszöveget a talpára (vagy a lábbelijére) és a kezére erősíti, az olyan könnyedén feljuthat a függőleges felületeken, akár egy gyík. A varázsszöveget a legsimább felületen is megtapad, és megtartja viselőjét. Jelenlegi ismeretek szerint nem létezik olyan anyag, amihez nem tapadna, legyen szó bár közönséges avagy mágikus eredetűről. A GYÍKLÁBAKAT egy parancsszó aktivizálja, s ugyanez a parancsszó szünteti meg a tapadásukat is. A varázstárgyat mindennap egy teljes órán át lehet használni, ám ez az időintervallum bármikor megszakítható majd folytatható (azaz a viselője használhatja kétszer fél órára, vagy hatszor tíz percre, stb.). A varázstárgy csak akkor működőképes, ha egyazon személy viseli mind a négy GYÍKLÁBAT. A varázsszöveget olyan haladási sebességet biztosít, amit a viselője négykézláb tudna megtenni sík terepen (tehát jóval gyorsabban egy átlagos kapaszkodásnál).

### GYÓGYITAL

**Terhelési érték:** 0

**Esszenciapajzs:** 0 (a tartóedénynek általában 25-50)

**Aktivizálódás:** automatikus (felhasználáskor)

**Külső megjelenés:** változatos alakú, formájú és anyagú tartókban tartott, aranyszínű, ambrózia ízű, ám teljesen szagtalan folyadék.

**Érték:** 30 arany/adag

**Működés:** aki megissza ezt a varázssitalt, bizton számíthat arra, hogy fájdalmai azonnal elmúlnak és sebei nyomban összezárulnak. Kevés olyan teremtmény van, aki ne tartaná becsben, ha hozzájut belőle egy üvegcsehez. Általában minden tartóedény egyetlen, jókora kortyot tartalmaz belőle. Egy teljes adagot el kell fogyasztani belőle, hogy ki tudja fejteni a hatását (ha apró kortyokban próbálják meginni, akkor legfeljebb 1 perc telhet el az első és az utolsó korty között, különben a varázssital hatástalan lesz). A GYÓGYITAL 2d10 fizikumpontot gyógyít vissza. Léteznek gyengébb, illetve erősebb hatású változatai is, melyek egyetlen adagba kisebb (vagy nagyobb) gyógyító erőt sűrítnek. Ezek árai a gyógyító hatás függvényében változnak.

### GYORSÍTÁS VARÁZSITAL

**Terhelési érték:** 0

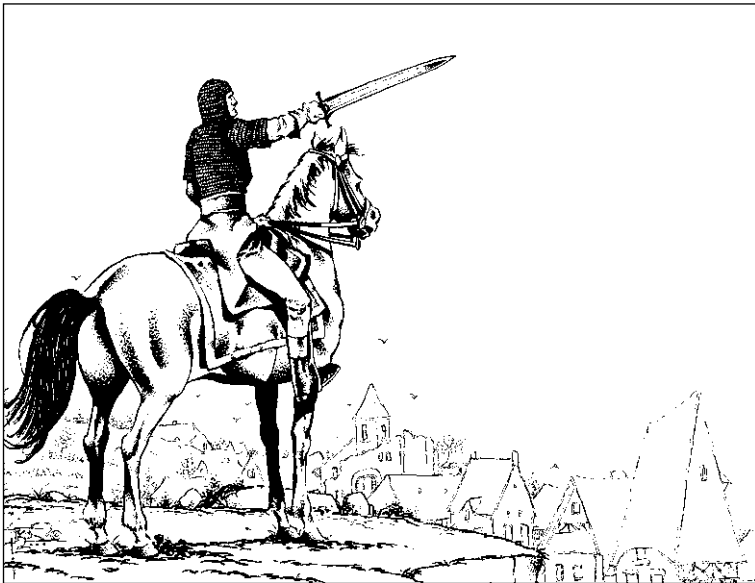
**Esszenciapajzs:** 0 (a tartóedénynek általában 30-50)

**Aktivizálódás:** automatikus (megíváskor)

**Külső megjelenés:** változatos alakú, formájú és anyagú tartókban tartott, többnyire aranyszínű varázssital. Íze savanykás, és gyakran parfümszerű illatot áraszt magából (ami megzavarhatja a megtalálót a felhasználást illetően).

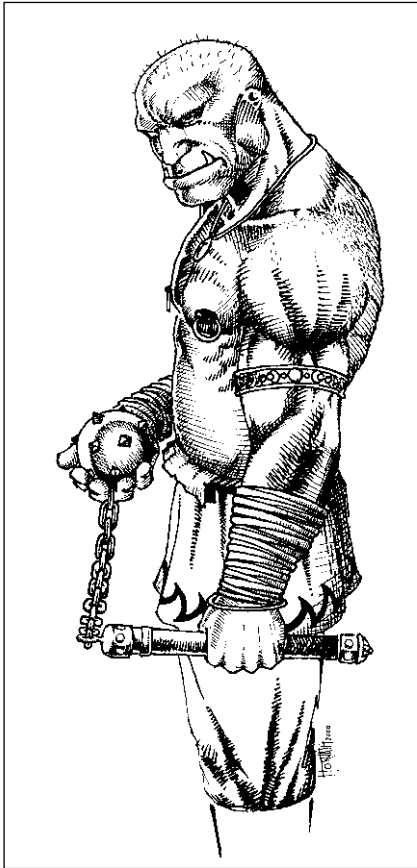
**Érték:** 150 arany

**Működés:** egy teljes adag varázssitalt felhajtva a karakter gyorsasága megnövekedik (azaz az aktuális gyorsaság értéke feleződik). Azaz, ha Rikának, az ember harcosnőnek 7 volt eddig a gyorsasága (a felszerelés súlyát és az egyéb módosítókat már figyelembe véve), akkor a varázssital felhajtása után a gyorsasága 4 lesz (7 osztva kettővel 3.5, ezt pedig a matematika szabá-



lya szerint felfelé kerekítve 4-et kapunk). A varázsital elfogyasztása lehetővé teszi, hogy ideiglenesen a faji korlátokat is átlépje a karakter, azaz ilyenkor nem számítanak a gyorsaság minimum/maximum értékei. A varázsital pontosan 60 szegmensre gyorsítja fel a megívóját; a hatás egyik pillanatról a másikra következik be, majd marad abba a hatás megszűnésekor.

**Háttérinformáció:** Két GYORSÍTÁS varázsital egymást követő megívása a sebesség további növekedését fogja maga után vonni (az aktuális, már gyorsítással elért érték ismét megfeleződik). Három varázsital egymás utáni elfogyasztása már nem jár újabb előnyökkel. Abban az esetben, ha egy adagnak csupán a felét fogyasztja el a karakter, a gyorsítás épp úgy működni fog, mint a teljes adag esetében, ám a hatóidő a felére csökken (30 szegmens).



### HAZUG NYELV VARÁZSITAL

**Terhelési érték:** 0  
**Esszenciapajzs:** 0 (a tartóedénynek általában 30-60)  
**Aktivizálódás:** automatikus (megíváskor)  
**Külső megjelenés:** változatos alakú, formájú és anyagú tartókban tartott, íztelen, szagtalan, szintelen folyadék.  
**Érték:** 20 arany  
**Működés:** ez a varázsital egyszerűen lehetetlenné teszi megívójának, hogy igazat mondjon, ráadásul szavai mindig hihetőnek fognak tűnni, bár egy mágikus igazság vizsgálat ki fogja mutatni, hogy nincs minden rendben, noha az okot képtelen lesz felfedni. Az ital hatása tíz percig tart.  
**Háttérinformáció:** ezt a varázsitalt gyakran keverik össze az IGAZMONDÁS VARÁZSITALLAL, mivel ízükben, színükben és illatukban nagyon hasonlítanak egymáshoz (ez a hasonlóság vélhetően szándékos).

### HŐSÖK ITALA

**Terhelési érték:** 0  
**Esszenciapajzs:** 0 (a tartóedénynek általában 20-60)  
**Aktivizálódás:** automatikus (felhasználáskor)  
**Külső megjelenés:** változatos alakú, formájú és anyagú tartókban tartott, szintelen, szagtalan és íztelen folyadék.  
**Érték:** 80 arany  
**Működés:** aki ezt a varázsitalt elfogyasztja, hihetetlen bátorság szállja meg, s harcba indulva egyszerűen nem ismeri a félelmet. Izmai megacélosodnak és érzékei kiélesednek. Legyőzhetetlennek hiszi magát. A HŐSÖK ITALÁT elfogyasztó teremtményen ellenállhatatlan harci düh vesz erőt (ha nem tud harcba bocsátkozni, akkor valami komoly erőfeszítéssel járó cselekvésbe kell fognia, különben jó eséllyel időlegesen elborul az agya, s a hozzá legközelebb álló élőlényre fog rátámadni). Ilyenkor nem hat rá semmilyen félelem (ha volt rajta, az nyomban megszűnik), a fájdalomat nem érzi, semmivel nem foglalkozik, csak az összecsapással. Harcba a támadószintje 4 szinttel növekedik, ellen-

ben a védőszintje (mivel nem fordít különösebb figyelmet a védekezésre) ugyanennyivel csökken. Nem ésszel, hanem erőből fog harcolni (fegyverének sebzésszorója ilyenkor duplázódik). A varázsital hatása 60 szegmensig tart.

### IGA ZMONDÁS VARÁZSITAL

**Terhelési érték:** 0  
**Esszenciapajzs:** 0 (a tartóedénynek általában 30-60)  
**Aktivizálódás:** automatikus (megíváskor)  
**Külső megjelenés:** változatos alakú, formájú és anyagú tartókban tartott, íztelen, szagtalan, szintelen folyadék.  
**Érték:** 500 arany  
**Működés:** amikor valaki megissza ezt az erős hatású varázsitalt, akkor tíz percen keresztül egyszerűen képtelen lesz hazudni. Az ital hatásának köszönhetően a legapróbb füllentés sem fog menni, arról nem is beszélve, hogy a megívó ellenállhatatlan kényszert érez a feltett kérdések megválaszolására, irányuljon az bár a legféltebb titkokra vagy bármire, amit másként el szeretne hallgatni. Hatása 30 percig tart.  
**Háttér információ:** ez a varázsital rendkívül ritka, mivel egy agyszívó vére is szükség van az elkészítéséhez, s a többi összetevő sem tartozik a gyakori, könnyen beszerezhető közé.

### IKERTOLLAK

**Típus:** kötni kell  
**Terhelési érték:** 15/darab  
**Esszenciapajzs:** 75  
**Aktivizálódás:** varázsszóval  
**Külső megjelenés:** mindig párban található, noha a darabok ritkán vannak azonos helyen. A két toll teljesen egyforma, s megvan az a különleges tulajdonságuk, ha az egyikkel történik valami (például egy kicsit elgörbül), akkor az a másikkal is megtörténik (külső behatás nélkül). Általában nemesfémbeől készültek, a hegyük pedig valami drágakő. Díszes külsejük ellenére rendkívül szép az írás velük, mint ha a tollak maguktól tudnák, hogyan kell megformázniuk a betűket.  
**Érték:** 2000 arany  
**Működés:** amikor az ikertollak egyikét parancsszóval aktivizálják, a másik is nyomban írni kezd (papírról célszerű ilyenkor gondoskodni, mert a varázstárgy nem tudja ezt biztosítani, mint ahogy a papírserét sem). Minden szó, amit az első tollal leírtak, a másik nyomán is megjelenik. A tollak varázsereje elegendő ahhoz, hogy egymástól legfeljebb 1000 mérföld távolságra kerülve is működőképesek maradjanak (azaz kapcsolatban maradjanak egymással).  
**Háttér információ:** egyes feltételezések szerint az ikertollaknak létezik egy úgynevezett mesterpéldánya, mely minden ikertollal kapcsolatban áll, s a birtokosa így mindenről tudomást szerez, amit a többi ikertollal leírnak. Ez persze valószínűleg csak legenda...

### KAMÉLEONKÖPENY

**Típus:** kötni kell  
**Terhelési érték:** 30  
**Esszenciapajzs:** 90  
**Aktivizálódás:** varázsszóval  
**Külső megjelenés:** többnyire semleges, ám tartósan tűnő anyagból készült hosszú, csuklyával ellátott köpeny, amelyet vékony viaszszerű anyag borít (vízhatlanná téve ezáltal a köpenyt). Színe változó, mint ahogy mérete is. Ritkán díszítik, ha viszont igen, akkor mindig a természethez kapcsolódó formákkal és szimbólumokkal.  
**Érték:** 4000 arany  
**Működés:** amikor a köpeny viselője elutottja az aktivizáló varázsszót, a köpeny 1 szegmens alatt felveszi a környezete színeit, és ezáltal a viselő teljesen beleolvad a környezetébe. A beolvadás tökéletes, közönséges módon még egy lépés távolságból sem lehet észrevenni a köpeny viselőjét (bár a légzése vagy egyéb neszezése elárulhatja). Amíg mozdulatlanul áll, 100 százalékos az esélye, hogy nem fedezik fel, míg ha lassan mozog, az esély 85-95 százalékos. Gyors mozgás esetén a felfedezés esélye 30-60 százalékos. A köpeny bármilyen környezetben működőképes, szükség szerint akár átlátszóvá is tudja tenni tulajdonosát (persze csak ott, ahol a köpeny elfedi a testét). A kaméleonhatást a köpeny mágiája naponta 2 órán keresztül képes fenntartani (bármilyen megbontásban).

## KÁOSZPAJZS

Típus: kötni kell

Terhelési érték: 20 (+5/szintnövelés)

Esszenciapajzs: 50 (+10/szintnövelés)

Aktivizálódás: folyamatos

**Külső megjelenés:** mint egy átlagos tárcsapajzs, ám mindig éjfekete, és magán hordozza a Káosz rettegést, vértől csöpögő, feldomborművesen kidolgozott szimbólumát.

Érték: 1500 arany/szintnövelés

**Működés:** a KÁOSZPAJZS paraméterei többségében megegyeznek a közönséges tárcsapajzsokéval, ám használója védőszintjét 1-3 szinttel megnöveli. A KÁOSZPAJZS gyorsasága 1 faktorral jobb, mint a közönséges tárcsapajzsoké, azaz 1-4. A KÁOSZPAJZS használója naponta egyszer, kizárólag harc közben aktivizálhat egy **Örületet** (3 méter sugarban ideiglenesen mindenki megőrül, és ennek megfelelően viselkedik – a hatás 60 szegmensig tart). Az **Örület** használatakor a pajzs esszenciája használódik el, nem a pajzs viselőjéé. A leggyakoribbak az egy szintet növelő KÁOSZPAJZSOK (1-80%), utána a két szintet növelők (81-95%), míg a három szintet növelők ritkának számítanak (96-100%).

## KICSINYÍTŐ VARÁZSITAL

Terhelési érték: 0

Esszenciapajzs: 0 (a tartóedénynek általában 30-60)

Aktivizálódás: automatikus (megíváskor)

**Külső megjelenés:** változatos alakú, formájú és anyagú tartókban tartott, többnyire áttetsző, édeskés varázsital.

Érték: 500 arany

**Működés:** a varázsital megívó teremtmény rohamos sebességgel zsu-gorodni kezd, míg eredeti méretének mintegy tíz százalékára nem kicsinyítődik. A folyamat 10 szegmenst vesz igénybe, s a varázsital hatásának elmúltával a visszanyövekedés ugyanennyi idő alatt megy vég-be. Egy adag varázsital mindig öt átlagos kortyból áll. Minden egyes elfogyasztott korty körülbelül 18 százalékos méretcsökkentést vált ki. A lekicsinyítődött teremtménynek nem változnak az értékei, tehát sem gyengébb, sem gyorsabb, sem védtelenebb nem lesz. (Ha egy átlagos méretű teremtmény rálep egy lekicsinyítődött lényre, némi megdöbbenéssel fogja tudomásul venni, hogy méretbeli különbségeik ellenére képtelen eltaposni.) A kicsinyítő varázsital hatása kortyonként 5 per-cig tart, azaz a teljes adag megívása 25 percnyi időtartamra kicsinyíti le a megívóját. Megjegyzendő, hogy a lekicsinyítődött karakter minden személyes, éppen nála lévő felszerelése is vele arányosan kicsinyítődik. Ugyancsak fontos információ, hogy bár sem ereje, sem harc-készsége nem változik a lekicsinyítődött karakternek, mégis adódhat-nak bizonyos nehézségek az általa folytatott harc során, ugyanis aprócska fegyverével valószínűleg egyszerűen képtelen lesz halálos se-bet ejteni ellenfelén (ne feledjük, hogy egy méteres kard 10 centimé-teresre kicsinyítődik, s ebben már benne van a markolat és a kardgomb is). Bár a gyorsasága nem változik, méretbeli változása miatt arányo-san hosszabb idő alatt fogja megtenni azt a távolságot, mint normál méretében (egyszerűen kisebbeket lép).

**Háttérinformáció:** egy hibás recept miatt létezik a kicsinyítő varázs-italnak egy, hatásában némileg eltérő változata is, mely paramétereit tekintve megegyezik az eredeti KICSINYÍTŐ VARÁZSITALLAL, ám csupán a megívóját kicsinyíti le, felszerelési tárgyait és ruháját nem.

## KOPOLTYÚPÁNT

Típus: kötni kell

Terhelési érték: 20 (40)

Esszenciapajzs: 60 (80)

Aktivizálódás: varázsszóval

**Külső megjelenés:** vékony, ezüsből vagy rézből készült, többnyire pikkelyforma alakzatokkal díszített homlokpánt. (Létezik egy csukló-pánt változat is, ez azonban nem több egy egyszerű acélpántnál, telje-sen dísztelen, s könnyen összekeverhető valamiféle csuklóvédővel, amit harcosok használnak, ám hatásában teljesen megegyezik a hom-lokpántéval.)

Érték: 4000 arany (8000 arany)

**Működés:** a megfelelő parancsszó kimondásával a kopoltyúpánt lehe-tővé teszi viselője számára a víz alatti lélegzést (a pánt mágiája azt is megoldja, hogy a viselője a víz alatt is aktivizálhassa) valamint a látást is (körülbelül 60 méter távolságig). A pánt 2 vagy 4 órán keresz-

tül képes biztosítani a víz alatti lélegzést (két óra időtartamig, ha az il-lető komoly erőfeszítéseket végez - azaz úszik vagy esetleg harcol -, négy óra időtartamig pedig akkor, ha az illető nyugodtan pihen - mondjuk megfigyelést végez). A pánt mágiája nem teszi semmissé a víz közegellenállását, azaz a pántot viselő teremtmény ugyanolyan ne-hézkesen fog a víz alatt mozogni, mint kopoltyúpánt nélkül.

**Háttérinformáció:** meg nem erősített források szerint a pántnak léte-zik akvamarinnal díszített változata is (értékeit a zárójelekben talá-lod), ami nem csupán a víz alatti lélegzést teszi lehetővé, hanem a vise-lője épp olyan könnyedén mozog a vízfelszín alatt, mintha a felszínen járna. Ráadásul a víz természetes közegét kihasználva nem csupán a vízfelszínen haladhat, hanem akarata szerint akár fel is emelkedhet, le is süllyedhet, és fele olyan gyorsan juthat előre, mintha futna.

## LÁNGPALLOS

Típus: kötni kell

Terhelési érték: 25

Esszenciapajzs: 80

Aktivizálódás: folyamatos

**Külső megjelenés:** meglepőnek tűnhet, de a lángpallos első ránézésre semmiben nem különbözik egy teljesen hétköznapi és közönséges -törtől. Valójában a pallosnak már a tokja is mágikus, ez pedig egy tör-tok, melyből egy tör nyele kandikál ki. Ám ha valaki kihúzza, igen-csak meglepődhet, ha még nem találkozott hasonlóval (ami valószí-nű), mert a tör, amint kikerül a tok mágikus erőteréből, azonnal felve-szi valódi alakját, azaz egy meglehetősen nagy, ám mesterien kialakít-tott pallosét, melynek pengéjét mélyvörös lángnyelvek nyaldossák. Ha el akarják tenni, a tok nyílásához közelítve a lángpallos azonnal belecusszan, felvéve a tör alakot.

Érték: 7500 arany

**Működés:** a lángpallos (a nehézkarok fegyvercsoportba tartozik) a fentebb leírtak szerint működik, forgatásához minimum 65-ös Erő szükséges (egy kézzel forgatáshoz 75-ös). Gyorsabb és halálósabb, mint egy közönséges pallos (Gyorsaság: 7; Erő: 10). A lángpallos 1 szinttel emeli a forgatója támadószintjét. A pallos lángja meggyújtja az éghető anyagokat (a sikeres sebzés a fegyver esetében azt jelenti, hogy a penge lángra lobbantotta az ellenfél ruházatát - csak ha ez lehetsé-ges, mert fémpáncélokra nem lesz hatással, de egy köpenyre vagy egy posztóvőrtre igen). A penge által keltett tűz közönségesnek minősül (azaz nem mágikus)! A láng szegmensenként 1 Fizikumpont vesztesé-get okoz, ha a lángoló teremtménynek nincs semmilyen védelme a kö-zönséges tüzekkel szemben.



**Háttérinformáció:** lángpallost birtokolnak a volenai illetőségű Lánglelkűek Lovagrend beavatottjai is, akik már jó néhány veszélyes küldetésben bizonyították rátermettségüket és elhivatottságukat a Rend irányába. A lángpallos viselete megtiszteltetés számukra, és a lelkükben égő tüzet szimbolizálja. Azt beszélik, lángpallost Volenán kívül nem is készítenek máshol, következőképpen minden ilyen fegyver onnan származik (bár erre semmilyen bizonyíték nincs).

### LÁTHATATLANSÁGOT ADÓ GYŰRŰ

**Típus:** kötni kell  
**Terhelési érték:** 20  
**Esszenciapajzs:** 80  
**Aktivizálódás:** varázsszóval  
**Külső megjelenés:** rúnákkal díszített gyűrű, melyet többnyire ezüsből vagy fehéraranyból készítenek, bár az elfek között láttak már fából készültet is.

**Érték:** 2000 arany  
**Működés:** a gyűrűt valamelyik kézujjon kell viselni. A megfelelő varázsszó hatására a gyűrű viselője egyik pillanatról a másikra láthatatlanná válik (nem lesz látható sem hólátással sem), s vele együtt eltűnnek a vele közvetlen kapcsolatban lévő felszerelési tárgyai és a ruházata is. A láthatatlanná vált karaktert továbbra is érzékelni lehet tapintással, mint ahogy hallani lehet a lépteit is (megfelelő felületen), vagy látni a nyomait, esetleg láthatóvá tenni különféle trükkökkel (mint amilyen a lisztszórás). Ha egy láthatatlan teremtmény valamilyen tárgyat a ruhája alá rejt vagy az izájkjába pakol, akkor a tárgy is láthatatlan lesz egy külső szemléllő számára. A láthatatlan teremtmény minden ellenkező híreszteléssel szemben látja önmagát, és akkor sem válik láthatóvá, ha harcba keveredik. Ilyenkor a harcban a láthatatlan karakter rendkívül kedvező körülmények között harcol (azaz minden dobásához az ennek megfelelő +30 célszám-módosító járul). A gyűrű naponta háromszor 1-1 órára képes láthatatlanságot biztosítani.

**Háttérinformáció:** azt beszélik, az elfek készítette LÁTHATATLANSÁGOT ADÓ GYŰRŰK nem csupán láthatatlanná teszik a viselőjét, ám mozdulatai minden aprócska neszt is elrejtik, így gyakorlatilag felfedezhetetlenné válik. Az elfek soha nem adnak ajándékba ilyen gyűrűket, s minthogy áruba sem bocsátják, ezért kizárólag erőszakos úton lehet tőlük ilyet szerezni. Ugyanakkor, ha egy nem elf ilyen gyűrűt visel, az annak a bizonyítéka (az elfek szemszögéből nézve), hogy az elfekkel szemben bűnt követett el, s ekképp is fognak viszonyulni hozzá. A LÁTHATATLANSÁGOT ADÓ GYŰRŰNEK létezik állítólag egy hibás változata is (feltehetően az előállítás során nem megfelelő minőségű alapanyagot használtak), mely ugyan folyamatosan működik, ám 1 percre láthatatlanná tesz, majd ismét megjelenít, majd ismét láthatatlanná, és így tovább, egy perces időközökkel.

### LÁTHATATLANSÁGOT ADÓ SÓTÖMB

**Terhelési érték:** 0  
**Esszenciapajzs:** 0 (a tartóeszköznek általában 10-40)  
**Aktivizálódás:** automatikus (felhasználáskor)  
**Külső megjelenés:** körömmyi, tömör sötömb. Árnyalata talán egy kicsit kékesebb a közönségesnél, de ezt csak avatott szem veszi észre. Íze, mint a sónak, ennek megfelelően használata után tekintélyes mennyiségű vízfogyasztással lehet számítani.

**Érték:** 350 arany  
**Működés:** a sötömb akkor kezdi el kifejtetni az erejét, ha valaki a szájába veszi, és a nyála kezdi feloldani a söt. A hatás egészen addig tart, ameddig még van valamennyi a sóból. Ha valaki kiköpi a sötömböt, akkor a láthatatlansága nyomban félbeszakad (igaz, ha ismét a szájába tudja venni, a hatás folytatódik). Egy átlagos láthatatlanságot adó sötömb mérete nagyjából egy emberi hüvelykujj köröm nagyságú, és mintegy 10 percre biztosít láthatatlanságot. Ez a láthatatlanság akkor sem fog megtörni, ha a mágia alanya harcba keveredik vagy bármi mást csinál (feltéve, hogy közben a szájában tudja tartani a sötömböt). Ha valaki a sötömbbel a szájában varázsolni próbál, akkor a próbado-bása 4 szinttel lesz rosszabb, mint egyébként. Beszélni ugyan lehet a sötömbbel a szájában, de lassan, elég furcsa, jellegzetes szóformálással (ilyenkor 10 másodpercenként 30 százalék az esélye, hogy a karakter szájából kiesik a mágikus sötömb). Aki kiabálni akar a sötömbbel a szájában, megteheti, de ilyenkor minden kiáltásnál 50 százalék az esélye a sötömb szájából való kiesésének. Fontos, hogy a láthatatlanságot

adó sötömb kizárólag akkor és addig funkcionál, ameddig a karakter a szájában tartja (azaz lenyelve nincs semmilyen hatása).

**Háttérinformáció:** azt beszélik, hogy ezt a különös varázstárgyat nem előállítják, hanem bányásszák... valahol Khumarban. Valószínűsíthető, hogy a bánya pontos helyét az ott élők nem egyszerűen titkolni fogják, hanem az utána érdeklődőket kellemetlen meglepetés éri, ha a határozott visszautasítás ellenére tovább próbálkoznak az áhított információ megszerzésével.

### LÁTÓÜVEG

**Típus:** kötni kell  
**Terhelési érték:** 25  
**Esszenciapajzs:** 80  
**Aktivizálódás:** varázsszóval  
**Külső megjelenés:** egy régimódi, elefántcsont-keretes okuláré, melyet láncra erősítve többnyire nyakban hordanak (bár az előrelátók és óvatosak teknősbéka páncélból készült tokban tartják, nehogy baja essen).

**Érték:** 3500 arany  
**Működés:** az okulárét a szem elé illesztve és a megfelelő varázsszó kimondva a karakter átláthat a falakon, a zárt ajtókon és egyéb, tömör anyagokon. Az anyag vastagsága soha nem haladhatja meg az egy métert, azon túl a LÁTÓÜVEG mágiája csődöt mond (azaz az okuláré viselője azt fogja látni, amit az okuláré nélkül is látna). A LÁTÓÜVEG vise-lése körülbelül egy percig nem jár mellékhatással, azt követően azonban a viselőn heveny fejfájás vesz erőt, s ha az okulárét több, mint 10 percig viselik, akkor akár ájulás is bekövetkezhet. A LÁTÓÜVEG átlát az iszákok anyagán is, tehát viselője pontos információkat kap arról, mit rejt társa szája. A LÁTÓÜVEGET viselő előtt mindenki meztelen.  
**Háttérinformáció:** hiteles források szerint Dhelanban alig öt hónappal ezelőtt kerékbe törtek majd felnégyeltek egy drén férfit, amiért az egy LÁTÓÜVEG segítségével megcsodálta Leran Andena Arnugant, a dhelani főtrigrig fiatal feleségének meztelen testét. Bár logikusnak tűnne, hogy a LÁTÓÜVEG mindenben átlát, akár az iszákban rejtőző tárgyakon is, a belefoglalt mágia azonban megoldja ezt a problémát.

### LEBEGÉS VARÁZSITAL

**Terhelési érték:** 0  
**Esszenciapajzs:** 0 (a tartóedénynek általában 30-50)  
**Aktivizálódás:** automatikus (megíváskor)  
**Külső megjelenés:** változatos alakú, formájú és anyagú tartókban tartott, többnyire áttetsző varázsital. Íze leginkább ánizsra emlékeztet (talán egyik alapanyaga lehet?).

**Érték:** 150 arany  
**Működés:** a varázsital felhajtva a karakter teste könnyűvé válik, s emelkedni kezd a földtől. Az emelkedés mindig függőleges irányú, oldalirányú mozgásra csak akkor nyílik mód, ha ezt a körülmények lehetővé teszik (erős szél, a mennyezet kiálló részein előrelökve magát, stb.). Az emelkedés sebessége állandó és nem befolyásolható akaratlagosan; tíz másodpercenként 1 méter (azaz percenként 6 méter). A varázsital hatóideje 10 perc, melynek végén a karakter automatikusan ereszkedni kezd (ahogy csökken a varázsital ereje).  
**Háttérinformáció:** csak egy teljes adag elfogyasztása fejt ki a kívánt hatást, fél adag megívása mindössze a lebegés érzetét kelti, ám a földtől való tényleges elszakadásra nem kerül sor. Normális esetben soha nem fordulhat elő, hogy a karakter lezuhan a varázsital hatásának megszűnésekor, mivel csak olyan magasra emelkedhet, ahonnan még biztonságosan le is tud ereszkedni. Kivételt képez, ha a lebegő karakter megkapaszkodik valamiben a magasban, majd a lebegés elmúlása után lezuhan.

### MÁGIACSPADA

**Típus:** kötni kell  
**Terhelési érték:** 30  
**Esszenciapajzs:** 80  
**Aktivizálódás:** folyamatos (viseléstől)  
**Külső megjelenés:** változatos alakú és anyagú dísz tárgy (amulett, nyaklánc, gyűrű, fülbevaló, brosz, díszkő, ékszer, stb.).  
**Érték:** 4500 arany  
**Működés:** a MÁGIACSPADA elnyeli a viselőjére irányuló esszenciát. Hamarabb lép működésbe, mint a viselő esszenciapajzsa, és külön próba nélkül magába fogadja a mágiát. A mágiacspada befogadóké-

essége 100 (azaz összesen ennyi erejű varázslatot nyel el), ám amennyiben nem lenne képes befogadni az adott varázslatot (mert már előzőleg semlegesített bizonyos mennyiségű varázslatot), akkor nem fog működésbe lépni (ilyenkor a viselő esszenciapajzsa háríthatja a mágikus behatást). Azaz, ha a MÁGIACSPADÁBAN már van összesen 86-os erejű varázslat, akkor egy 23-as erejű varázslatra már nem fog reagálni, hiszen nem tudja semlegesíteni.

**Háttérinformáció:** bizonyos források szerint a mágiacspadában elnyelődött esszenciát megfelelő technikák ismeretében hasznosítani lehet, akár azonnal is. Erre azonban valószínűleg csak az igazán nagyhatalmú varázstudók képesek.

### MESTERGYŰRŰ

**Típus:** kötni kell

**Terhelési érték:** 20

**Esszenciapajzs:** 100

**Aktivizálódás:** varázsszóval

**Külső megjelenés:** többnyire díszes, valamilyen címerrel vagy rúnával ékesített pecsétgyűrű.

**Érték:** 8000 arany

**Működés:** a gyűrűt általában megrendelésre és személyre szólóan készítik, és tulajdonosa a legelső használat alkalmával személyesen határozhatja meg azt a varázsszót, mellyel a gyűrű varázserejét elő lehet hívni. Maga a gyűrű tulajdonképpen egy esszenciátároló eszköz, és ha kimondják a megfelelő varázsszót, akkor viselőjének esszenciapajzsát és varázserejét azonnal (0,1 szegmens alatt) a maximumra állítja vissza (függetlenül attól, milyen értéken állt előzőleg). A gyűrű egyetlen visszaállításra elegendő esszenciátartalmat tartalmaz, ám később (a megfelelő szertartás ismeretében) ez a tartalék pótolható, és a gyűrű ismét használhatóvá válik.

**Háttérinformáció:** az első mestergyűrűt megbízható források szerint maga Feketebotos Mark'yennon készítette.

### MÉREGÉRZÉKELŐ AMULETT

**Típus:** önmagát köti

**Terhelési érték:** 10 (20)

**Esszenciapajzs:** 65

**Aktivizálódás:** varázsszóval

**Külső megjelenés:** változatos alakú és anyagú dísz tárgy, amit többnyire nyakban hordva viselnek.

**Érték:** 2500 arany (5000 arany)

**Működés:** a megfelelő varázsszót kimondva az amulett működésbe lép, s ha van mérég egy három méter sugarú gömbön belül, a viselő arról tudomást szerez (egyszerűen tudni fogja). Az amulett nem határozza meg a mérég típusát, erősségét vagy állagát, csupán arról nyújt információt, található-e az érzékelési területen belül mérég vagy sem. Az amulett nem adja meg az irányt sem.

**Háttérinformáció:** az amulettnek létezik egy ritkább, drágakövekkel díszített változata is, mely kézben tartva és a kívánt irányba fordítva egyre jobban felmelegszik, minél közelebb tartják a méréghez. Az amulettet díszítő drágakövek elszíneződéséből a mérég erősségére is következtetni lehet (minél sötétebbé válik, annál halálosabb a mérég).

### MÉREGSEMLEGESÍTŐ VARÁZSGYŰRŰ

**Típus:** kötni kell

**Terhelési érték:** 20 (+5/ékkő)

**Esszenciapajzs:** 80

**Aktivizálódás:** feltételes (bal kézre felvéve lép működésbe)

**Külső megjelenés:** legtöbbször egy farkába harapó kígyót ábrázol, s a tapasztalatok szerint alapanyaga fehérarany. Mindig ékköves kivételben készül, s attól függően, hogy mennyi ékkő díszíti, lehet következtetni az erejére (több ékkő, hatásosabb védelmet jelent).

**Érték:** 1500 arany/ékkő

**Működés:** a gyűrű csak akkor fejt ki hatását, ha a bal kézen viselik (bármelyik ujjon). Az ékkövek számától függően a viselője szervezetebe került mérgeket semlegesíti (belélegzett, megivott, megevett, sebződés által, stb.), így azok nem képesek kifejteni hatásukat. Az egy ékköves gyűrűk csak az egykomponensű, növényi alapú mérgektől védenek, s egy időben csupán egy mérget képesek semlegesíteni.

A két ékkövesek védenek a növényi és állati mérgektől (valamint az idetartozó kétkomponensű mérgektől is), és egy időben két méreggel is megbirkóznak. A három ékköves gyűrűk a növényi, az állati és az ásványi mérgekkel szemben hatásosak (akár háromkomponensű mérgekkel szemben is hatásosak), és egyszerre három mérget tudnak semlegesíteni. Az öt ékköves gyűrűk (négy ékköves nincs) az eddig felsorolt mérgetípusokon kívül a mágiára alapozott mérgeket is hatástalanítják, és egy időben akár öt különböző mérget is semlegesítenek (akárhány komponensből is álljanak). Legyakoribban az egy ékköves gyűrűk (1-80%), utána a két ékkövesek (81-90%), majd a három ékkövesek (91-99%), egy öt ékköves gyűrűre bukkanni pedig felér egy kisebb csodával (100%). A többkomponensű mérgek esetében a gyűrű mágiája a legutolsó komponens szervezetbe való kerülésekor lép életbe, ám ilyenkor minden komponens semlegesít.

**Háttérinformáció:** azt beszéljük, Worlukon mindössze kilenc ötköves MÉREGSEMLEGESÍTŐ VARÁZSGYŰRŰ készült, ám azok közül csupán kettőnek ismeretes a helye. Az egyiket Feketebotos Mark'yennon laboratóriumában tanulmányozzák, míg a másikat egy különös dalnok viselte, messze északon. Utóbbi állítólag a drén sereg előtt jár, s ahol lehet, figyelmezteti az arra érdeemeseket az elkerülhetetlen tünő pusztulásról.

### NAGYÍTÓ VARÁZSITAL

**Terhelési érték:** 0

**Esszenciapajzs:** 0 (a tartóedénynek általában 30-60)

**Aktivizálódás:** automatikus (megíváskor)

**Külső megjelenés:** változatos alakú, formájú és anyagú tartókban tartott, többnyire áttetsző, édeskés varázstital.

**Érték:** 500 arany



**Működés:** az italt megivó lény rohamos sebességgel növekedni kezd, míg el nem éri eredeti méretének mintegy kétszeresét. A folyamat 10 szegmenst vesz igénybe, s a varázssital hatásának elmúltával a visszakicsinyítődés ugyanennyi idő alatt megy végbe. Egy adag varázssital mindig öt átlagos kortyból áll. Minden egyes elfogyasztott korty 20 százalékos méretnövekedést vált ki. A megnőtt teremtménynek nem változnak az értékei, tehát nem lesz erősebb, sem lassabb és védettség sem javul. A nagyító varázssital hatása kortyonként 5 percig tart, azaz a teljes adag megivása 25 percnyi időtartamra növeszti meg a megivóját. Megjegyzendő, hogy a megnőtt karakter minden személyes, éppen nála lévő felszerelése is vele arányosan növekedik. Ugyancsak fontos információ, hogy bár sem ereje, sem harc készsége nem változik a karakternek, ám arányosan hosszabb fegyverével távolabbról is lesújthat ellenfeleire (igaz, közelharcba lehetnek problémái). Méretbeli változásának köszönhetően fele annyi idő alatt tehet meg ugyanakkora távolságot, mint normál méretében (nagyobbakat lép).

### NAPPÁLCA

**Típus:** kötni kell

**Terhelési érték:** 25

**Esszenciapajzs:** 75

**Aktivizálódás:** varázsszóval

**Külső megjelenés:** aranyból, ezüsből vagy mithrillből készült, ujjnyi vastag, arasznyi hosszúságú pálcá. A végén található foglalatban mindig gyémánt található.

**Érték:** 3500 arany

**Működés:** a nappálca egy kombinált hatású varázseszköz; háromféle varázsszó működte. A pálcában töltetek vannak, átlagosan 30-35. A pálcá hatásai ezeket a tölteteket csökkentik. A pálcá képes fényt kelteni egy tíz méter sugarú körben (1 töltet) tíz percen keresztül. A fény egy kisebb tábornúzz fényével egyenértékű, és együtt mozog a pálcával. A pálcá ezenkívül képes napnyilakat kilőni (1 töltetért 5 napnyilat), melyek nem csupán rendkívül forróak, de könnyedén átégetnek még egy ujjnyi vastag fémregetet is. A napnyilak tévedhetetlenül célba találnak, és egyenként 1d10 fizikumpont veszteséget okoznak a célszemélynek (a napnyilak varázslat erőssége egyenként 5-5, és egy sikeres esszenciapajzs próbával semlegesíthető a hatásuk). A pálcá harmadik képessége a nappali világosság, melynek aktivizálásához 3-5 töltetet kell elhasználni (területtől függően). Ez a képesség a legsötétebb éjszakában is nappali világosságot teremt (annak minden előnyével vagy éppen hátrányával egyetemben). A nappali világosság 3 töltet esetén 30 méter sugarú gömbben fog bekövetkezni (természetesen a földfelszín felett, levegőben lebegve azonban teljes lesz a gömb), minden újabb töltet ráfordítása 10 méterrel növeli meg a gömb sugarát (maximális méret 50 méter sugarú gömb).

### NYELVSIBBASZTÓ VARÁZSSITAL

**Terhelési érték:** 0

**Esszenciapajzs:** 0 (a tartóedénynek általában 30-50)

**Aktivizálódás:** automatikus (a megivást követő 1-3 percen belül)

**Külső megjelenés:** változatos alakú, formájú és anyagú tartókban tartott, színtelen, szagtalan és ízetlen varázssital.

**Érték:** 25 arany

**Működés:** aki ezt az italt megissza, 1-3 perc múlva a nyelve zsibbadni kezd, és képtelen értelmes szavakat kimondani (a játékban a mesélő kötelezte a játékost arra, hogy fogja meg a nyelvét és úgy beszéljen). Minden olyan varázslat elmondása lehetetlenné válik, amelyik szóbeli komponenssel igényel. A varázssital hatása 10 percen keresztül tart, de ehhez az egész adagot meg kell inni (egy adag öt kortyból áll, s ahány kortyot megisznak belőle, annyszor 2 percig tart a hatás).

**Háttérinformáció:** gyakran különféle ízesítőszerekkel, színezékekkel keverik, így hasonlatossá válhat más varázssitalokhoz. Más italokhoz keverve annak színét sötétebb árnyalatúra változtatja (s ez leleplezheti).

### ÖLTALMAZÓ KARPÁNT

**Típus:** önmagát köti

**Terhelési érték:** 15

**Esszenciapajzs:** 60

**Aktivizálódás:** automatikus (felhúzáskor)

**Külső megjelenés:** körülbelül tíz-tizenöt centiméter széles, lehetővékony acélpánt, melyet csuklón vagy alkaron szoktak viselni. Általában

a felszínébe rúnákat karcolnak, de állítólag olyan is létezik, mely teljesen dísztelen (igaz, ennek anyaga mindig a legjobb minőségű acél).  
**Érték:** 2000 arany

**Működés:** a karpánt a viselője páncélszintjét 1 szinttel javítja. Képes együttműködni más oltalmazó varázstárgyakkal, hatása azok hatásával összeadódik (azaz ha a karakter már visel egy +2-es páncélgyűrűt, s még az oltalmazó karpántot is felhúzza, akkor a védőszintje összesen 3 szinttel javul).

**Háttérinformáció:** azt beszélnek, hogy oltalmazó karpántokat egyedül Yennon szigetén képesek készíteni, ám ennek ellentmondani látszik az a tény, hogy a Zhíl Birodalomban is meglepően nagy számban fordul elő ez a jól használható varázseszköz. Vannak, akik titkos megállapodásra gyanakodnak, ám valószínűbb, hogy a Zhíl Birodalomban is akad legalább egy olyan műhely, ahol sikerült megoldani a problémát.



### ÓRIÁSOK ÖVE

**Típus:** kötni kell

**Terhelési érték:** 40

**Esszenciapajzs:** 85

**Aktivizálódás:** automatikus (derékon való viseléskor)

**Külső megjelenés:** nevével ellentétben, ezt az övet nem óriások viselik. Ezek a meglehetősen nagy hatalommal bíró övek külső megjelenésükben nem árulják el friss birtokosuknak valódi mibenlétüket. Egyszerű, bárhol kapható bőrvnek tűnnek, mindössze vastagabbak az átlagnál. Ritkán előfordulhat, hogy különféle mintákkal díszítik.

**Érték:** 8000 arany

**Működés:** az öv felvétele után 120-as Erőt (és +5 sebzésszorozót) biztosít hordozójának. Ez az erő jócskán meghaladja az emberi értéket, bátran mondható emberfelettinek. A tulajdonos számára innentől kezdve nem okoz különösebb nehézséget hihetetlen mutatványok végrehajtása, legyen szó akár egy társzeker eldobásáról vagy egy vastag rács szétfeszítéséről. Fegyvereivel iszonyú sebeket képes ejteni ellenfelein (ám neki magának is vigyázni kell, nehogy véletlenül össze-roppantsa saját fegyverének a nyelét). Az öv viselése komoly gondokat is jelenthet a hétköznapi életben, mivel viselőjének mindig rendkívüli óvatossággal kell a közönséges tárgyakhoz nyúlania (különben össze-roppantja a poharát, egy barátságos vállveregetésből akár csonttörés is lehet, a segítőkészen visszaadott buzogány darabokra török, stb.). Az erő növekedése nem hozza magával a testfelépítés változását, azaz ha egy 30-as fizikumú gnóm a feje felé emel egy társzereket, akkor minden valószínűség szerint a csontjai fogpiszkálóként fognak elpattanni (s ez a halált jelenti).

**Háttérinformáció:** Worlukon meglehetősen ritkák az ilyen tárgyak, ezért igazán szerencsésnek érezheti magát bárki, ha birtokába kerül egy (s bölcsen teszi, ha hallgat róla, és csak ritkán használja, mert a csodás tetteknek hamar híre megy, s akadnak, akik már hallottak az óriások övéről, és szívesen tudnák magukénak egy példányát). Az öv ereje nagyjából egy jégóriáséhoz hasonlítható.

### PAJZSSMARAGD

**Típus:** önmagát köti

**Terhelési érték:** 15

**Esszenciapajzs:** 80

**Aktivizálódás:** folyamatos (birtoklástól számítva)

**Külső megjelenés:** az átlagosnál egy kicsit nagyobb, tiszta fényű smaragd. Színe változó árnyalatú lehet.

**Érték:** 500 arany minden 10 pontnyi emelés után

**Működés:** ez a mágiával felruházott drágakő megemeli viselőjének esszenciapajzs értékét. Minden PAJZSSMARAGD 10-100 pontos emelésre képes (a drágakő értékétől és mágikus potenciáljától függően). A drágakövet egyszerűen birtokolni kell a kívánt hatás eléréséhez, s a tulajdonosának mindig magánál kell tartania (hátizsákban, a zsebében, láncban a nyakban viselve, stb.). A bekövetkezett mágikus támadásoknál a smaragd-pajzs által megemelt esszenciapajzsot kell figyelembe venni, és a blokkolt támadások is először a drágakő védelmét fogják csökkenteni. Amennyiben ez a PAJZSSMARAGD értéke nullára csökken, a drágakő kiég, egyszerű, közönséges kavics lesz belőle. A PAJZSSMARAGD kumulatív hatása, azaz, ha a drágakő nem védte ki a támadást, a viselő már nem dobhat újabb esszenciapajzs próbát (a saját pajzsértéke alapján). Több PAJZSSMARAGD viselése esetén mindig a legerősebb védőfaktorú fog érvényesülni, ennek megsemmisülése esetén automatikusan az utána következő legerősebb következik, egészen addig, amíg az utolsó oltalmazó eszköz is meg nem semmisül. A leggyakoribbak a 10-50 pontot emelő PAJZSSMARAGDOK (01-80%), utána egyre ritkábbá válnak (60 pontosak 81-85%, 70 pontosak 86-90%, 80 pontosak 91-95%, 90 pontosak 96-99%, 100 pontosak 100%).

**Háttérinformáció:** homályos utalások szerint a pajzssmaragdok utánthölthetőek, ám ez a művelet rendkívüli kockázatos, és a megmagyarázhatatlan eredetű robbanások szerzte a világban ilyen folyamatok elretentő végeredményei.

### PÁNCÉL GYŰRŰ

**Típus:** kötni kell

**Terhelési érték:** 20

**Esszenciapajzs:** 75

**Aktivizálódás:** automatikus (felhúzáskor)

**Külső megjelenés:** első pillantásra lehetetlen különbséget tenni az oltalmazó gyűrű, s bármely közönséges gyűrű között. Egyik gyűrű kopottasnak, másik vadonatújnak tűnik. Anyaga alapján készülhet rézből, vasból, de akár aranyból vagy platinából is. Többnyire nincsenek díszítések rajta (talán ez áruklódó jel lehet), s a belső oldalát hajszálvékony, szemmel alig észrevehető rúnasor borítja. Azt beszélék, nincs két egyforma oltalmazó gyűrű, de ennek aligha van több valószínűsége, mint annak az állításnak, miszerint minél nemesebb fémből készült a gyűrű, annál erősebb az általa nyújtott oltalom.

**Érték:** 1000 arany/páncélszint

**Működés:** a gyűrű a viselő páncélszintjét 1-3 faktorról (szinttel) javítja. (Mivel a gyűrű nem képvisel lényeges súlyt, ezáltal a karakter sebessége nem változik.) Több oltalmazó varázstárgy viselése esetén mindig a legerősebb védőfaktorú fog érvényesülni, ennek megsemmisülése esetén automatikusan az utána következő legerősebb következik, egészen addig, amíg az utolsó oltalmazó eszköz is meg nem semmisül. A leggyakoribbak (01-80%) az 1 faktoros gyűrűk, utána a kétfaktorosak (81-95%), míg a háromfaktorosak ritkák, mint a fehér hold (96-100%).

### REGENERÁLÓ GYŰRŰ

**Típus:** önmagát köti

**Terhelési érték:** 35

**Esszenciapajzs:** 90

**Aktivizálódás:** automatikus (felhúzáskor)

**Külső megjelenés:** legtöbbször egy közönséges, jelöletlen ezüstgyűrűnek tűnik, melynek kidolgozása azonban semmiképp nem nevezhető mesterinek. Kivételek persze vannak, de általánosságban ritka közöttük a szép ötvösmunka.

**Érték:** 3500 arany

**Működés:** a gyűrű felhúzásával bármely élő szervezet (mely alkalmas a gyűrű rendeltetészerű viselésére, azaz ujjai vannak) regenerálódni fog, 10 percenként 1 fizikumpontra visszakapva a lehetséges maximumig. A gyűrűben rejtőző mágia képes visszavonítani az elveszített végtagokat (1-14 nap alatt), helyrehozni a roncsolódott szerveket (pl. egy megrögzött alkoholista máját is helyreállítja, feltéve, hogy közben az illető lemond az ivásról). A regenerálódásra akkor van esély, ha a gyűrűt viselő lény testének még legalább 70 százaléka megvan (s ebbe bele kell tartozzon azon testrésze, ami az agyát tartalmazza - ez többnyire a fej); ez annyit tesz, hogy a levágott végtagokat visszavonítja, ám egy fej nélküli hullán már nem képes segíteni. A REGENERÁLÓ GYŰRŰ képes nulla fizikumpontról is felgyógyítani a karaktert,

azonban a halálból nem tudja visszahozni az illetőt. Amennyiben a regenerálódásra mérge miatt elszenvedett sérülések miatt van szükség, akkor a regenerálódás önmagában nem semlegesíti a mérgezést, ám lassíthatja a pusztulást (ilyenkor egyszerűen meg kell vizsgálnunk, hogy egységnyi idő alatt mennyi fizikumpontra veszteséget okoz a mérge, s ha a gyűrű ennél többet képes visszagyógyítani, akkor a karakter életben marad, ellenkező esetben a fizikumponthai negatívba fordulásakor meghal - értelemszerűen a folyamatosan elszenvedett sebzódések esetében is hasonlóképpen kell gondolkoznunk, azaz, ha a gyűrű mágiája a sebződésnél gyorsabban képes visszapótolni a fizikumponthait, akkor a karakter életben marad). A regenerálódás során a gyűrűt folyamatosan viselni kell!

### REGENERÁLÓ KRISTÁLY

**Terhelési érték:** 20

**Esszenciapajzs:** 60

**Aktivizálódás:** automatikus (felhasználáskor)

**Külső megjelenés:** változó méretű (2-10 centiméteres), ujjnyi vastag, áttetsző kristálydarab.

**Érték:** 15000 arany

**Működés:** a kristályt szopogatva az adott teremtmény regenerálódni kezd, 5 percenként 1 fizikumpontra kapva vissza a lehetséges maximumig. A kristályban rejtőző mágia képes visszavonítani az elveszített végtagokat (annak méretétől függően 1-10 nap alatt), helyrehozni a roncsolódott szerveket (pl. egy csonkolt kart is visszavonítja). A regenerálódásra akkor van esély, ha a kristályt szopogató teremtmény testének még legalább 70 százaléka megvan (s ebbe bele kell tartozzon azon testrésze, ami az agyát tartalmazza - ez többnyire a fej); ez annyit tesz, hogy a levágott végtagokat visszavonítja, ám egy fej nélküli hullán már nem képes segíteni. A regeneráló kristály működésének feltétele, hogy a használója folyamatosan szopogassa. Azaz ha az illető nincs magánál, a kristály mágiája hatástalan lesz. Amennyiben a regenerálódásra mérge miatt elszenvedett sérülések miatt van szükség, akkor a regenerálódás önmagában nem semlegesíti a mérgezést, ám lassíthatja a pusztulást (ilyenkor egyszerűen meg kell vizsgálnunk, hogy egységnyi idő alatt mennyi fizikumpontra veszteséget okoz a mérge, s ha a kristály ennél többet képes visszagyógyítani, akkor a karakter életben marad, ellenkező esetben a fizikumponthai negatívba fordulásakor meghal - értelemszerűen a folyamatosan elszenvedett sebzódések esetében is hasonlóképpen kell gondolkoznunk, azaz, ha a kristály mágiája a sebződésnél gyorsabban képes visszapótolni a fizikumponthait, akkor a karakter életben marad). A kristály, mindenmire ellenkező híresztelés hatására nem oldódik fel a nyálban, tehát soha nem fog „elfogyani”. Ugyanakkor igaz, hogy a kristály egy hónapnyi aktivitás után egy teljes hónapra passzív válik (ez idő alatt minél több holdfényt kell magába szívnia, hogy ismét működőképes legyen - amennyiben a játékos nem gondoskodik a kristály töltődéséről, az könnyen örökre használhatatlanná teheti a kristályt... vagy olyan mértékben megnyújthatja a paszszív időszakot, hogy évekbe telhet, mire a kristály ismét képes lesz a regenerálásra). Megjegyzendő, ha a kristályt csonkolt végtagok „visszatapasztására” használják, a folyamat fele annyi ideig tart, mint egyébként.

**Háttérinformáció:** azt beszélék, a regeneráló kristályok egy ősi gilf szentély istenszobrainak maradványai, s ha valaki venné a fáradságot, s lenne rá néhány évszázadnyi ideje, akkor a kristályokból ismét össze lehetne állítani a szobrot. Ha pedig ez bekövetkezne, akkor a gilf aszszonyoknak nem kellene gilf férfiakkal hálniuk, hanem elegendő lenne, ha megérintik a szobrot, s máris megtermékenyülnének. Persze, ez valószínűleg csak legenda, bár tagadhatatlan, hogy a gilfek hajlamosan áron felül fizetni a regeneráló kristályokért, holott köztudott, nekik igazából nincs rá szükségük.

### REPÜLÉS VARÁZSITAL

**Terhelési érték:** 0

**Esszenciapajzs:** 0 (a tartóedénynek általában 30-60)

**Aktivizálódás:** automatikus (megíváskor)

**Külső megjelenés:** változatos alakú, formájú és anyagú tartókban tartott, égővörös, vörösborra emlékeztető illatú és ízű folyadék.

**Érték:** 600 arany

**Működés:** a varázsital 30 perc időtartamra felruházta a karaktert a repülés képességével. A karakter madárként szárnyalhat a levegőben, se-



bessége körülbelül másodpercenként 6 méter (óránként 20-22 kilométer óránként). A karakter a felszerelésén kívül legfeljebb fele annyi súlyt vihet magával, mint amennyi a saját súlya. Repülés közben lehet különféle manővereket, trükköket csinálni, akár lebegni is, azonban egy dologról soha nem szabad elfeledkezni: azok a tárgyak, amik nincsenek hozzáerősítve a karakterhez, vélhetően hamarosan a múlt ködébe vesznek (mert elhagyja valamennyit). Repülés közben lehet ugyan varázsolni, ám ilyenkor a mesélő vegye figyelembe az extrém körülményeket, s ennek megfelelően állapítsa meg a célszámot!

### REPÜLŐSZÖNYEG

*Típus:* önmagát köti

*Terhelési érték:* 25

*Esszenciapajzs:* 15

*Aktivizálódás:* varázsszóval

*Külső megjelenés:* különféle méretű (kb. 60-150 centiméter széles, 100-300 centiméter hosszúságú), díszítésű és anyagú, de mindig rendkívül szíves szőnyeg. Gyakorlatilag lehetetlen összekoszolni (a kosz egyszerűen néhány óra leforgása alatt eltűnik róla), mint ahogy szándékosan kárt tenni benne sem könnyű.

*Érték:* 3500 arany

*Működés:* a repülés szőnyegét varázsszóval lehet aktivizálni (hallótávolságon belül), s ehhez a tulajdonosának még rajta sem kell ülni (hívsóra odalebeg hozzá). A szőnyeg átlagosan 80-250 kilogramm súlyt képes felemelni (minél nagyobb, annál többet - a súly nem befolyásolja a repülési sebességet), és azzal körülbelül 40 km/óra (azaz másodpercenként kb. 11 méter) sebességgel haladni. A szőnyegyet kizárólag az a személy irányíthatja (parancsszavakkal), akihez a szőnyeg hozzátartozta magát. A szőnyeg mágiája védelmet nyújt a lezuhanással szemben, ám lehetetlen vele különféle mutatványokat bemutatni (nem lehet fejfelé lefelé repülni vele, ám körülbelül 45 fokos szögben emelkedhet vagy süllyedhet, és képes nem túl gyors kitérésekre is). A védelem az esetleges utasokra és a szőnyegen szállított egyéb tárgyakra vagy élőlényekre is kiterjed. A szőnyeg egyhuzamban legfeljebb 6 órán keresztül használható, utána 24 óráig pihentetni kell (az ismételt használatbavétellel azt kockáztatja a tulajdonos, hogy a szőnyeg mágiája csődöt mond... többnyire repülés közben).

### RÚNATÖR

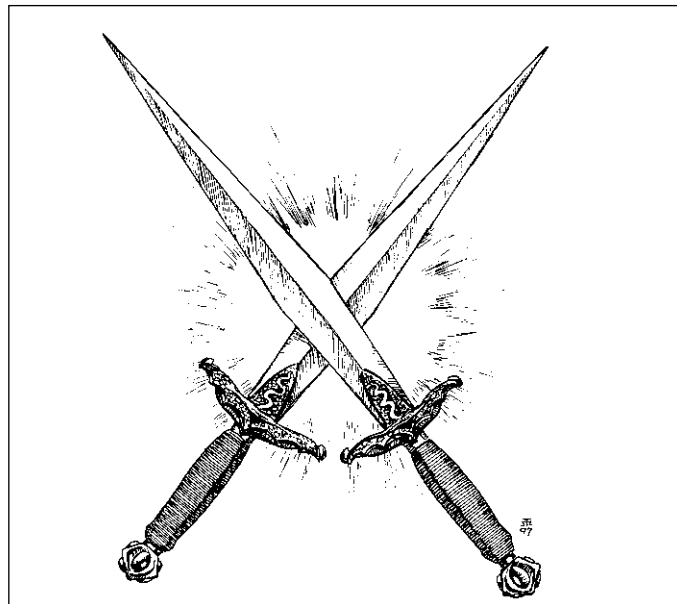
*Típus:* kötni kell

*Terhelési érték:* 30

*Esszenciapajzs:* 80

*Aktivizálódás:* folyamatos

*Külső megjelenés:* négyféle típusa ismeretes, ám külsejükben rendkívül hasonlóak egymáshoz, egyedül a markolatukba vagy a pengéjükbe karcolt rúna különbözteti meg őket egymástól. A rúnatörök pengé-



je mindig lángnyelvet formáz, míg a markolat sárkányfejet. A rúnatörök fegyvergombja valamilyen értékes drágakő, mely nélkül használhatatlanná válnak (s maga a fegyver rendkívül gyors rozsdásodásnak indul, függetlenül attól, milyen fémről készült). Az esetek többségében acél vagy vas az alapanyaga a rúnatöröknek, ám létezik ezüst illetve mithrill változata is, igaz, ezek rendkívül ritkák, s többnyire kultikus célokat szolgálnak.

*Érték:* 5000 arany

*Működés:* a rúnatörök minden paraméterükben megegyeznek különleges változataikkal, kivéve a beléjük ültetett mágikus hatalmat. A rúnatörök határozott céllal készültek, s minden típus más hatalmat kapott. A *Hek* (Vér) szimbólummal ellátott török olyan sebeket fakasztanak, melyeket kizárólag mágikus úton lehet gyógyítani, különben a vérzés soha nem szűnik meg (azaz a karakter meghal). A *Gar* (Halál) törökkel elég csupán egyetlen karcólást ejteni az ellenfélen, s az nyomban holtan rogy össze. A *Nis* (Fájdalom) török által ejtett sebek (a legkisebb karcólások is) iszonyatos fájdalmat okoznak (ilyenkor az áldozat támadó- és védőszintje a csökkent koncentráció miatt 2-2 szinttel csökken). A *Dor* (vámprir) török életerőt szívnak el az áldozattól (az okozott sebzésnek megfelelő Fizikumpont a tör forgatóját gyógyítja). A rúnatörök különleges hatása ellen esszenciapajzs-próba tehető, s ha az sikeres, a hatás elmarad (az esszenciapajzs ilyenkor nem csökken). *Háttérinformáció:* jelenleg csupán egyetlen mithrillből készült rúnatör ismeretes, melynek pengéjébe a halál rúnáját karcolták. Ez a rúnatör Gorm Kortner (Döberk bárója) tulajdonát képezi. Beszélik, hogy létezik egy ötödik típus is, a *Vun* (sorvadás), melynek használatával a megsebzett testrészt 1-10 perc alatt elszárad. Ez utóbbira azonban semmilyen bizonyíték nincs.

### SASSZEM PIRULA

*Terhelési érték:* 0

*Esszenciapajzs:* 0 (a tartóedénynek általában 10-30)

*Aktivizálódás:* automatikus (felhasználáskor)

*Külső megjelenés:* szürkés színű, kisujj körömméretű pirulák, melyeket bőrzacskókban szoktak tartani (általános hiedelem, hogy a fémek éppúgy elveszik a pirulák erejét, mint a fából készült tartóeszközök). Könnyen oldódik, vannak, akik vízzel vagy borral szokták bevenni. Nincs ízük, bár vannak, akik megesküsznek rá, hogy fahéjas utóíz hagy maga után.

*Érték:* 10 arany

*Működés:* a pirula duplájára erősíti a használója látását. Ezáltal sokkal élesebben láthatja a távoli dolgokat, mint addig. A pirula elfogyasztása nem befolyásolja a közellátást. A hatás 10 percig tart.

### SÁRKÁNYVÉR

*Terhelési érték:* 0

*Esszenciapajzs:* 0 (a tartóedénynek általában 30-60)

*Aktivizálódás:* automatikus (megiváskor)

*Külső megjelenés:* színe élénkörösztől a tejfehéren át a mélykékig változik. Általában mézzel keverve használják, ez érzik ízén és állagán.

*Érték:* 800 arany

*Működés:* meg kell inni. A megivott sárkányvért a bőr kiparologja, és ez a pára véd a tűztől. A sárkányvér 1 perce védelmet nyújt minden mágikus tűzzel szemben (beleértve a sárkánylángot is), sebezhetetlené tesz bármilyen közönséges fegyverrel szemben, ám komoly hátránya, hogy amennyiben tartózkodik 10 mérföldes környezetben sárkány, az - megérezvén fajtája vérenek szagát - jó eséllyel (90%) felke-rekedi, hogy közelebből is szemügyre vegye a helyet, ahonnan a szag érkezik (s hogy ilyenkor mi történik, a mesélő képzetére van bízva... egy azonban bizonyos, a sárkány valószínűleg meglehetősen marcona lesz).

### SEBEZHETETLENSÉGET ADÓ VARÁZSITAL

*Terhelési érték:* 0

*Esszenciapajzs:* 0 (a tartóedénynek általában 30-60)

*Aktivizálódás:* automatikus (megiváskor)

*Külső megjelenés:* változatos alakú, formájú és anyagú tartókban tartott, íztelen, kicsit csípős illatú, aranybarna színű folyadék.

*Érték:* 1000 arany

*Működés:* a varázsital sebezhetetlenséget biztosít 100 szegmenssen keresztül a megívójának. A karaktert nem lehet megsebezni sem közön-

séges, sem mágikus fegyverekkel, a varázslatok (ha át is jutnak esszenciapajzsán), hatástalanok lesznek vele szemben, nem ártanak neki a szélsőséges időjárási körülmények (fagy vagy forróság, még a villámcsapás sem). Ugyanakkor az ital nem nyújt védelmet minden esetben: például a karakter vízbe esik és bár az ital hatása alatt áll, ha nem tud úszni vagy valami módon levegőhöz jutni, akkor megfulladhat.

### SEBGYÓGYÍTÓ KENŐCS

*Terhelési érték:* 0

*Esszenciapajzs:* 0 (a tartóedénynek általában 25-50)

*Aktivizálódás:* automatikus (felhasználáskor)

*Külső megjelenés:* változatos alakú, formájú és anyagú tartókban tartott, többnyire barnás színű kenőcs. Állaga zsírra emlékeztet, a szaga kifejezetten erős és kellemetlen (emberi mértékkel mérve).

*Érték:* 40 arany/adag

*Működés:* a sérült helyet vékonyan be kell kenni vele, lehetőség szerint egyenletesen. Nyílt sebekre épp olyan jó hatásfokkal használható, mint a zúzódott testrészekre. Azonnali fájdalomcsillapító hatása van. Egy adag gyógykenőcs felhasználása 3d10 fizikumpontot gyógyít vissza. Semmilyen hatással nincs csonttörésekre, azaz csak külső sebesülésekre lehet alkalmazni.

### SELIAH AJÁNDÉKA

*Típus:* önmagát köti

*Terhelési érték:* 10

*Esszenciapajzs:* 80

*Aktivizálódás:* automatikus

*Külső megjelenés:* apró, ékkövekkel kirakott szelence, melyet azonban nem lehet semmilyen módon kinyitni.

*Érték:* 3500 arany

*Működés:* aki ajándékba kapja ezt a szelencét, sokkal nagyobb árat fizet érte, mintsem gondolná. A szelence ugyanis felcseréli valamely, véletlenszerűen kiválasztott tulajdonságát a szelence előző tulajdonosának azonos tulajdonságával (megcserélheti bármely főértéket, a nemet, a testi jellegzetességeket - a haj színét, hosszát, egy esetleges pú-

pot az egészséges háttal, a vak szemet a látóval -, vagy bármi mást, ami a karakterlapon tulajdonságként szerepel). A szelence nem hat a különféle tárgyakra, nem működik humánok és állatok vagy növények között (de félhumánok és humánok között igen). Miután a szelence megcserélt két tulajdonságot, egy teljes hónapig használhatatlanná válik (ez alatt töltődik fel ismét).

*Háttér információ:* az ajándékot többnyire gonosz céllal ajándékozzák, s állítólag létezik egy szertartás, melynek segítségével konkrétan meg lehet határozni, milyen tulajdonság cserélődjön fel.

### SORVASZTÓKŐ

*Típus:* önmagát köti

*Terhelési érték:* 0

*Esszenciapajzs:* 60

*Aktivizálódás:* folyamatos (birtoklástól számítva)

*Külső megjelenés:* mindig legalább 150 arany értékű drágakő vagy igazgyöngy.

*Érték:* 1500 arany

*Működés:* amikor valaki birtokába kerül egy SORVASZTÓKŐNEK, a tárgy gonosz mágiája csak egy teljes nap elteltével mutatkozik meg (azaz ahhoz, hogy a SORVASZTÓKŐ kifejttesse a hatását, a karakternek egy napig birtokolnia kell). A kő nem terheli az esszenciát, így a birtokosa valószínűleg nem is fog felfigyelni rá (főleg akkor nem, ha több drágakővel együtt kapta). Mágia érzékelésével halvány, bizonytalan aura mutatható ki a drágakövön. Amikor eltelt a nap, a SORVASZTÓKŐ a tulajdonosához köti magát, és megfertőzi a tulajdonosát. Az első betegség többnyire valami enyhe lefolyású, ám az átlagosnál sokkal nehezebben gyógyítható (-20 % a gyógyítással próbálkozó dobására). A drágakövet nem kell a karakternek magánál tartania ahhoz, hogy az működjön, mindössze egy ötven méter sugarú körön belül kell lennie (de továbbra is az ő tulajdonát kell képeznie). Amikor az első betegségből kigyógyult a karakter, a sorvasztókő hatására valamelyik végtagja sorvadásnak indul (a folyamat 3-8 napig tart). A sorvadás gyógyítható, ám ha ez megtörténik, azon nyomban két másik testrészt kezd el elsorvadni. Innentől kezdve a folyamat rendkívül nehezen állítható meg, mivel a gyógyítónak nem csupán a sorvasztással kell foglalkoznia, hanem azon betegségekkel is, melyek megtámadják a karakter egészségét (naponta egy-egy). A sorvasztókő megsemmisítése megállítja a betegségek megkapását (ám a meglévőket nem mulasztja el).

*Háttér információ:* állítólag Tyra Bomara előszeretettel adott sorvasztóköveket ajándékba azon híveinek, akik kiestek a kegyéből. Zhil források szerint létezik egy „HALÁL NYAKLÁNCA”-ként emlegetett ékszer, melybe tízenegy sorvasztókövet dolgoztak be a mesterek. Aki ezt a nyakláncot a nyakába teszi, az egy órán belül meghal (s a sorvadást a nyaklánc eltávolítása sem fogja megakadályozni).

### SZELLEMTESZT VARÁZSITAL

*Terhelési érték:* 0

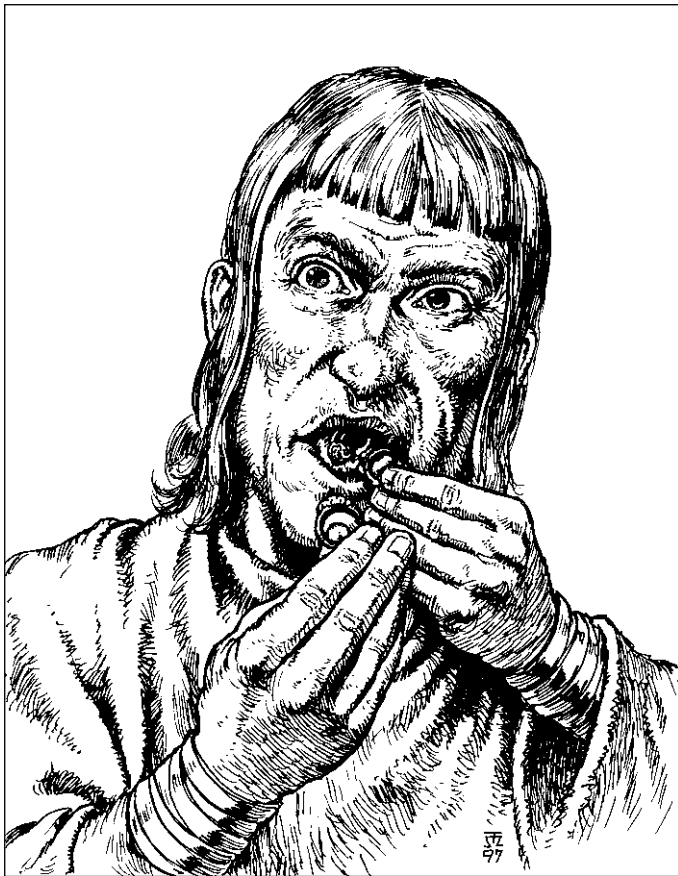
*Esszenciapajzs:* 0 (a tartóedénynek általában 25-60)

*Aktivizálódás:* automatikus (felhasználáskor)

*Külső megjelenés:* változatos alakú, formájú és anyagú tartókban tartott, szintelen, szagtalan, ízetlen folyadék.

*Érték:* 1000 arany

*Működés:* aki ezt a varázsitalt megissza, néhány perc erejéig megízlelheti a testetlenséget. A testetlenség minden, a varázsitalt elfogyasztó teremtmény felszerelési tárgyára is vonatkozik (beleértve a ruhákat, a hátizsákot, az abban lévő tárgyakat, stb. - de azokra nem, melyeket akkor éppen nem tart magánál). Testetlen állapotban a karakter átléphet a tárgyakon, vagy akár az élő teremtményeken is. Egy szellemtestet öltött teremtményt sem közönséges, sem varázsfegyverekkel nem lehet megsebezni (például a kardok átsuhannak rajta), mint ahogy a fizikai sebzést okozó varázslatok sem fognak hatni rá (de egy bűbáj, mely az elméjét támadja, már igen). A szellemtest nem láthatatlan, csupán áttetsző; aki odafigyel, az észre fogja venni a karaktert, bár valószínűleg csak a körvonalait fogja látni. A hatás 10 percig tart, és a varázsitalt megivását követően 3 szegmens alatt bekövetkezik (a testet öltés ugyanennyi időt vesz igénybe). Amennyiben a szellemtestű lény valamilyen tárgyban vagy élőlényben tartózkodik a testet öltéskor, akkor automatikusan 3-10 méteres távolságra lökődik (ahol nincs semmilyen akadály). Ha ez nem következhet be (mondjuk tömör sziklafalban jár éppen), akkor a karakter egybeolvad a tárggyal (azaz meghal).



### SZERENCSEKŐ

*Típus:* önmagát köti

*Terhelési érték:* 10

*Esszenciapajzs:* 60

*Aktivizálódás:* folyamatos

*Külső megjelenés:* többnyire arany vagy ezüst pöttyökkel díszített kődarab, mely soha nem nagyobb egy gyermeki öklönél. Sokan ércmin-tának hihetik (ám egy komolyabb vizsgálat mágikus sugárzás fog érzékelni, ám típusát soha nem fogja tudni beazonosítani).

*Érték:* 1000 arany

*Működés:* a kő egy fatális hiba (00-ás dobás) hatását semlegesíti, ám ilyenkor megsemmisül. Azaz, ha a karakter, aki ezt a követ birtokolja, 00-át dob, akkor nem fog bekövetkezni a fatális hibából eredő hátrány (bár a dobás értéke nem változik, annak minden, átlagos következményével együtt), hanem a kő elreped vagy porrá válik, s ezzel semlegesíti a hatást.

*Háttér információ:* a szerencseköveket nem lehet sem természetes, sem mágikus úton előállítani; állítólag Maryk, a Sors és a Szerencse Istennője áldásának megkövesedett darabjai.

### SZERENCSEPÉNZ

*Típus:* önmagát köti

*Terhelési érték:* 5

*Esszenciapajzs:* 100

*Aktivizálódás:* folyamatos (birtoklástól számítva)

*Külső megjelenés:* az érme látszatra egyszerű ezüstdénár, melyen alkonyatkor és pirkadatkor különösen fényes.

*Érték:* 800 arany

*Működés:* ez az érme a birtoklója sorsvonalát eltolja a jósors irányába 10 ponttal (a hatás megmarad, amíg birtokolja az érmét; a sorsvonalra vonatkozó egyéb szabályokat az érmével sem lehet átlépni).

### TOLVAJOK KÖTELE

*Típus:* kötni kell

*Terhelési érték:* 20

*Esszenciapajzs:* 50

*Aktivizálódás:* varázsszóval

*Külső megjelenés:* közönséges kötél, elég vékony ahhoz, hogy bárki kételkedni kezdenék erősségében és szakítószilárdságában. Nem hosszabb egy tenyérynél, nem könnyű kitalálni, mire is használható. Annyi bizonyos, aki egyszer is birtokába jut egynek, az megbecsüli.

*Érték:* 1500 arany

*Működés:* míg közönséges állapotában egy aprócska bőriszákban vagy zsebben is elfér, a megfelelő parancsszó hatására villámgyorsan megnyúlik (2 szegmens alatt), s egy 50 méter hosszú, vékony, ám rendkívül erős kötél lesz belőle (terhelhetősége maximum 300 kilogramm). Egy újabb parancsszó hatására tévedhetetlenül célba talál, és stabil kapcsolatot létesít két pont között. A kimondott varázsszavak megismétlésére a mágia ereje megfordul, tehát a kötél önműködően leoldódik a célpontról, és visszazsugorodik eredeti méretűvé. Megjegyzendő, hogy a TOLVAJOK KÖTELÉT nem lehet felhasználni arra, hogy távolról megkötözzünk valakit, mivel képtelen hurkokat és hasonlót leírni, mindig egyenes úton halad a célja felé.

*Háttér információ:* azt beszélik, hogy ezt a rendkívül hasznos varázstárgyat eredetileg az ismert zhil tolvajrend, a Smaragdkigyók megrendelésére készítették vagy Khojedarban vagy pedig Cumansenben. Mára azonban jó néhány mestertolvaj birtokolja a TOLVAJOK KÖTELÉT.

### TOLVAJVÉR

*Terhelési érték:* 0

*Esszenciapajzs:* 0

*Aktivizálódás:* automatikus

*Külső megjelenés:* többnyire sötét üvegekben tartott, állagában, színében és ízében olajra emlékeztető folyadék.

*Érték:* 5000 arany

*Működés:* egy adag ebből a csodálatos varázssitalból maradandóan megnöveli 2 ponttal elfogyasztójának Rátermettség főértékét (s vele együtt az Ügyességet és a Reflexet is). A varázsszer elfogyasztása alig egy perc alatt a karakteren heves izomrángások, majd görcsök észlelhetőek, melyek néhány perc alatt egyfajta merevgörcs-szerű állapothoz vezetnek. A görcs 3 óra elteltével oldódik, s a főérték növelő ha-

tás csupán ekkor válik észlelhetővé (eme kellemetlen mellékhatás elkerülésének nem ismeretes semmilyen módja). Bár még senkinek nem nyílt rá lehetősége kipróbálni, ám egyes feltételezések szerint a második adag TOLVAJVÉR egy sokkal erősebb, valószínűleg halálos merevgörcsöt okozna (mivel leállna a légzés vagy a szív működés).

*Háttér információ:* bár a titkos receptet kevesen ismerik, annyi biztos, hogy az előállításához valóban szükség van egy tolvaj (lehetőleg minél tapasztaltabb és ügyesebb) vérére.

### TUDATI VÉDELEM SISAKJA

*Típus:* kötni kell

*Terhelési érték:* 30

*Esszenciapajzs:* 80

*Aktivizálódás:* folyamatos (viseléskor)

*Külső megjelenés:* első pillantásra senki nem különböztetné meg egy közönséges, nyílt sisaktól, ám egy alaposabb vizsgálat felfedheti azokat az apró, szinte láthatatlan rúnákat, melyek a sisak belsejébe vannak karcolva. (Értő szem mentális befolyásolással kapcsolatos rúnákat fog azonosítani.)

*Érték:* 4000 arany

*Működés:* a sisak blokkolja a viselője elméjére irányuló varázslatokat (50 százalék eséllyel megfog minden elmére irányuló varázslatot, s ha kudarcot vall, a sisak viselője még mindig jogosult egy esszenciapajzs próbát tenni). Amennyiben a sisak háritotta a támadást, akkor a karakter esszenciapajzsa nem csökken.

*Háttér információ:* léteznek olyan tudati védelem sisakok is, melyeket apró drágakövek (többnyire 10-30 darab) díszítenek. Ezeket a sisakon minden egyes sikeresen háritott mentális támadás után ellobban egy drágakő, s amikor az utolsó is elfogy, a sisak elveszíti hatalmát.

### TUDATVÉDŐ FEJPÁNT

*Típus:* kötni kell

*Terhelési érték:* 30

*Esszenciapajzs:* 75

*Aktivizálódás:* folyamatos (fejen való viseléskor)

*Külső megjelenés:* inkább tűnik egy vékony diadémmnek, mint a szógagományos értelmében vett fejpántnak. Vékony nemesfémcsíkokból áll, melyek egyszerűbb mintákba hajlanak. Nagyobb hajlobonccal rendelkezőkön többnyire észre sem lehet venni, hogy viselik.

*Érték:* 3500 arany

*Működés:* attól függően, milyen nemesfém-ből készítették a fejpántot, a belefoglalt mágia növeli viselőjének az elmére ható varázslatok elleni esszenciapajzs próbáját. Létezik ezüsből (+10 százalék), aranyból (+20 százalék), illetve nagyon ritka mithrillből (+30 százalék) készült fejpánt. A Worlukon fellelhető tudatvédő fejpántok gyakorisága megosztott. Ezüsből van a legtöbb (01-80%), aranyból már jóval kevesebb (81-98%), míg a mithrill fejpántok igazi ritkaságnak számítanak (99-100%).

*Háttér információ:* azt beszélik, hogy léteznek olyan fejpántok is, melyek bár tudatvédőként viselkednek, egy megfelelő varázsszó kimondásával akaratközvetítővé válnak, s innentől kezdve a fejpánt viselője képes akaratát rákényszeríteni másokra. Ez az információ azonban mind a mai napig nem nyert megerősítést.

### TÜZGOLYÓT KÖPŐ VARÁZSPÁLCA

*Típus:* kötni kell

*Terhelési érték:* 30

*Esszenciapajzs:* 70

*Aktivizálódás:* varázsszóval

*Külső megjelenés:* vékony, gyakran elefántcsontból vagy ritka keményfából készült pálcá. Hosszúsága 30-50 centiméter között változik, átmérője egy ujjnyi. Végig rúnák díszítik (s minden rúnának köze van a tűzhez). A legvégén (ahol a varázslat materializálódni kezd) ékkő díszíti, mely egyben fókuszként is szolgál az esszencia számára.

*Érték:* 10000 arany (3000 üresen)

*Működés:* a megfelelő varázsszó ismeretében ebből a vékony pálcából igen pusztító varázslat hívható elő egyetlen szegmens alatt. A használójának mindössze annyi a dolga, hogy a kívánt irányba mutasson vele, majd elmondja a varázsigét, a többi már a pálcá dolga. A pálcá töltetékkel rendelkezik (10-30 között, attól függően, mekkora kapacitásra készítették), s minden egyes aktivizált tűzgolyó eggyel csökken-

ti a töltetek számát (ha a pálcából kifogy minden töltet, akkor nem semmisül meg, megfelelő technika ismeretében újratölthető). A pálcából kirobbanó tűzgolyó varázslat a használó szándékának megfelelő célpontba fog becsapódni (bár a távolság nem lehet több méterben a használó esszenciavértékének felénél). Minden egyes tűzgolyó 10 méter átmérőjű gömbbé robban, s azon belül minden ott tartózkodó sebződik (sikeres esszenciapajzs próba semlegesíti a hatást, a varázslat ereje 50-nek minősül). A sebződés mértéke 10d6 fizikumpontra, és a könnyen éghető tárgyak (papír, szövet, stb.) azonnal lángra lobbannak (az így keletkezett tűz ellen nem nyújt védelmet az esszenciapajzs, akik tehát sikeresen elkerülték a tűzgolyó hatását, az általa keltett tűzvészben még akár az életüket is veszíthetik).

### VTAZÓK ASZTALTERÍTŐJE

**Típus:** önmagát köti  
**Terhelési érték:** 10  
**Esszenciapajzs:** 50  
**Aktivizálódás:** varázsszóval  
**Külső megjelenés:** egy közönséges, vászonból készült asztalterítő, melyet gyakran használnak, ezért pecsétek, zsírfoltok szennyeznek. Érdekes, hogy többnyire a kockás változata közismert, ám egyes vélemények szerint olyan is akad, melyre asztali áldás van hímézve.  
**Érték:** 2000 arany

**Működés:** az asztalterítőt egy sík felületen ki kell teríteni, majd elmondani az aktivizáló varázsigét, és a következő pillanatban a terítón annyi étel és ital jelenik meg, amennyi 4 emberméretű személy egyszeri jóllakására elegendő. Amennyiben az ételt nem eszik meg egy órán belül, akkor nyomtalanul eltűnik (az elfogyasztott étel azonban nem, tehát a karakterek nem csak látszólag laktak jól). Az ital többnyire víz vagy tej, bár néha mézsör vagy manópálinka is feltűnhet. Amennyiben az asztalterítőt használó karakter erőteljesen képes egy adott ételre vagy italra koncentrálni (sikeres Tudatpróba esetén), akkor az az étel vagy ital biztosan szerepelni fog a megjelenő ételek-italok között (többnyire azonban csak egyetlen adag). A koncentrációhoz elengedhetetlenül szükséges, hogy a karakter ismerje (tehát legalább egyszer már kóstolnia kellett). Az asztalterítő mágiáját naponta legfeljebb három alkalommal lehet használni. Az asztalterítővel nem lehet mérgezett ételeket vagy italokat teremteni.

### VTAZÓK ÁLDÁSA

**Típus:** kötni kell  
**Terhelési érték:** 20  
**Esszenciapajzs:** 80  
**Aktivizálódás:** erősen földhöz vágva  
**Külső megjelenés:** ujjnyi nagyságú, általában csontból vagy márványból készült, művészi kidolgozású szobrok.  
**Érték:** 3500 arany  
**Működés:** ha valaki birtokába jut egy ilyen szobornak, biztos lehet benne, hogy utazási gondjai részben megoldódtak. A szobrot földhöz kell vágni, amikor is a szobor megelevenedik, és az általa megformált teremtmény lesz belőle (ismeretes khenta, teve, ló, farkas alakban, de valószínűleg a létező kínálat ennél sokrétűbb). A hatás laza telepátiás kapcsolatban áll lovasával, s megcselekszi, amit az akar tőle - elég az irányra gondolni ilyenkor). Ha a háts megdöglök, akkor a szobor összetörik, s többé nem lehet használni.  
**Háttér információ:** a Kondor Birodalom elleni hadjáratban Mark'yennon seregeiben számos khenta alakú szobor bukkant fel.

### VTAZÓK KORSÓJA

**Típus:** önmagát köti  
**Terhelési érték:** 8  
**Esszenciapajzs:** 50  
**Aktivizálódás:** varázsszóval  
**Külső megjelenés:** egy közönséges, fából vagy égetett agyagból (néha önből) készült korsó, melyről azonnal látszik, hogy gyakran használják. Mindig üres és csontszáraz. Úrtartalma körülbelül fél liter.  
**Érték:** 1200 arany  
**Működés:** a korsót kézben tartva el kell mondani az aktivizáló varázsigét, és a következő pillanatban itallal telik meg. A használó kívánságától függően az ital lehet hideg, meleg vagy langyos, fajtáját tekintve pedig bármi, amit a használó élete során már legalább egy alkalommal kóstolt. Ha a használó nem határozza meg az italt fajtáját, mindig friss forrásvíz fog megjelenni a korsóban. Ha az italt nem fogyasztják el egy órán belül, akkor nyomtalanul eltűnik (az elfogyasztott ital azonban nem, tehát a karakterek nem lesznek szomjasak (vagy ha igen, nem ez lesz az oka). Amikor a korsó kiürül, mindig csontszárazzá válik, s semmi nem utal arra, hogy milyen folyadék volt annak előtte benne. A korsó mágiáját naponta legfeljebb hét alkalommal lehet használni. A korsóval nem lehet mérgezett italt teremteni.



### VARÁZSKARD

**Típus:** változó (kötni kell vagy önmagát köti)  
**Terhelési érték:** 20 (+5/szintnövelés)  
**Esszenciapajzs:** 60 (+10/szintnövelés)  
**Aktivizálódás:** folyamatos  
**Külső megjelenés:** többféle típusa ismeretes, bár legtöbbször egyenes kard formájában található, ám megbízható források szerint a közismertebb kardtípusok mindegyikének létezik mágikus változata. A markolat vagy maga a penge többnyire valamilyen harci rúnával díszített.  
**Érték:** 1000 arany/szintnövelés

**Működés:** a varázskard paramétereinek többségében megegyeznek a közönséges kardokéval (mindig azazal, amilyen típust formáz, tehát egy mágikus egyenes kard paramétere egy közönséges egyenes kardéval fognak megegyezni), ám megnövelik 1-3 szinttel a használójuk adott fegyvertípusra vonatkozó támadó- és védőszintjét. A varázskard ereje annyi szinttel magasabb a közönséges kardénál, ahány szinttel a fegyver a karakter támadó- és védőszintjét növeli (azaz egy egyenes kard esetében a varázskard ereje 3-6 helyett 4-9 lehet). A leggyakoribbak az egy szintet növelő varázskardok (1-85%), utána a két szintet növelők (86-97%), míg a három szintet növelők kifejezetten ritkának számítanak (98-100%).

**Háttér információ:** egy varázskard soha nem fog harc közben eltörni (még fatális, 00-ás dobás esetén sem - ez esetben feltehetőleg kiesik az öt forgató kézből). A három szintet növelő kardoknak többnyire saját nevük van, és általában valamilyen extra tulajdonsággal is rendelkeznek. Ősi fegyverek, tehát egykori tulajdonosaik száma elég nagy értéket képviselnek. Ebből következik, hogy könnyen előfordulhat, hogy valamelyik korábbi tulajdonos még igényt tart a fegyverére, s mindent megtesz visszaszerzése érdekében. Ha pedig nem élne egy sem az előző tulajdonosok közül... nos, egy ilyen fegyver birtoklása már önmagában is felkeltheti bizonyos hatalmak vagy szervezetek érdeklődését, akik bizonyára szeretnék majd magukénak tudni a legendás fegyvert.

### VARÁZSTÖR

**Típus:** változó (kötni kell vagy önmagát köti)  
**Terhelési érték:** 10 (+5/szintnövelés)  
**Esszenciapajzs:** 60 (+5/szintnövelés)  
**Aktivizálódás:** folyamatos  
**Külső megjelenés:** többféle típusa ismeretes, bár csaknem mindig tör formájában található, ám megbízható források szerint a közismertebb

törtípusok mindegyikének létezik mágikus változata, igaz, ezek rendkívül ritkák. A penge mindig valamilyen harci rúnával díszített.

**Érték:** 500 arany/szintnövelés

**Működés:** a varázstör paraméterei többségében megegyeznek a közönséges törökével (mindig azzal, amilyen típus formáz, tehát egy mágikus hegyestör paraméterei egy közönséges hegyestörével fognak megegyezni), ám megnövelik 1-3 szinttel a használojuk adott fegyvertípusra vonatkozó támadó- és védőszintjét. A varázstör ereje annyi szinttel magasabb a közönséges törénél, ahány szinttel a fegyver a karakter támadó- és védőszintjét növeli (azaz egy tör esetében a varázstör ereje 1 helyett 2-4 lehet). A leggyakoribbak az egy szintet növelő varázstörök (1-95%), utána a két szintet növelők (96-99%), míg a három szintet növelők kifejezetten ritkának számítanak (100%).

**Háttér információ:** egy varázstör soha nem fog harc közben eltörni (még fatális, 00-ás dobás esetén sem - ez esetben feltehetőleg kiesik az őt forgató kézből). A három szintet növelő töröknek többnyire saját nevük van, és általában valamilyen extra tulajdonsággal is rendelkeznek. Ősi fegyverek, tehát egykori tulajdonosaik száma elég nagy értéket képviselnek. Ebből következik, hogy könnyen előfordulhat, hogy valamelyik korábbi tulajdonos még igényt tart a fegyverére, s mindent megtesz visszaszerzése érdekében. Ha pedig nem élne egy sem az előző tulajdonosok közül... nos, egy ilyen fegyver birtoklása már önmagában is felkeltheti bizonyos hatalmak vagy szervezetek érdeklődését, akik bizonyára szeretnék majd magukénak tudni a legendás fegyvert.



megfelelő varázsszóval naponta három alkalommal villámokat lehet a penge hegyéből kilőni. A villámok aktivizálódásának feltétele, hogy forgatójuk a célpont felé fordítsa a kardot (tehát fognia kell), majd kimondja a megfelelő varázsszót. A pengéből kivágódó villám 80 méter távolságig képes kinyúlni, s automatikusan célba talál. A célpont a villámcsapás következtében 10d10 fizikumpont veszteséget szenved (bár egy sikeres esszenciapajzs próba semlegesíti a hatást, a varázslat ereje 50-nek minősül).

**Háttér információ:** beszélnek, hogy a villámkardok képesek magukba szívni nagy égháborúk során a természetes villámokat, ekképp oltalmazva meg hordozójukat (ezen tulajdonságuk ugyan még nem nyert megerősítést, mert senki nem volt olyan örült, hogy megkísértse a szerencséjét).

### VILLÁMKAVICS

**Terhelési érték:** 0

**Esszenciapajzs:** 0

**Aktivizálódás:** automatikus

**Külső megjelenés:** égszínké, szabálytalan alakú folyami kavics (ami erőteljes mágiát sugároz magából).

**Érték:** 4000 arany

**Működés:** a kavicsot egyszerűen le kell nyelni, s az feloldódik a gyomorban. Aki elfogyasztja, annak alapsebbsége maradandóan javul 1 ponttal (de az érték soha nem csökkenhet 1 alá). A villámkavics aktivizálódása (feloldódása) során egy, az elfogyasztójánál lévő varázstárgytól vagy varázsszertől vonja el az esszenciát (s a kiszí-

polyozott tárgy megsemmisül vagy közönségesé, azaz nem-mágikus-sá) változik. Amennyiben az illetőnél nincs varázstárgy, akkor a kavics nem oldódik fel, hanem bizonyos idő elteltével természetes úton ürül a szervezetből.

**Háttér információ:** megbízható források szerint a villámkavics nem természetes eredetű, hanem mágikus beavatkozás következménye. Az eddigi tapasztalatok szerint szinte egész Worlukon felbukkanhat, ám a „gyakorisága” Maldiberanban a legnagyobb, hiszen ott majd’ minden évben felkínálnak belőle egyet-egyet valamelyik nagyobb varázslóiskolának.

### VITALITÁS GYÖNGY

**Terhelési érték:** 0

**Esszenciapajzs:** 0

**Aktivizálódás:** automatikus

**Külső megjelenés:** körömmnyi nagyságú, szabályos gömb alakú, zöld gyöngy, mely szinte kínálja magát, hogy ékszert készítsenek belőle. (A mágiaérzékelés kimutatja róla, hogy erőteljes mágikus aurája van, ráadásul ez az aura pulzál, 12 órás ciklusokban - az egyik állapotában a gyöngy intenzív mágikus aurát sugároz, a másikban észlelni is alig lehet a mágiát rajta).

**Érték:** 5000 arany

**Működés:** ezt a különös gyöngyöt porrá törve és elfogyasztva a karakter maradandóan megváltoztathatja a Fizikum főértékét (és az Erejét valamint a Szívósságát is). A gyöngyöt sugárzó állapotában kell elfogyasztani, és ekkor 2 ponttal növeli a főértékeket. Amennyiben a gyöngyöt passzív (nem-sugárzó) állapotában török porrá és fogyasztják el, a fizikum főérték maradandóan csökkenni fog 2 ponttal. A gyöngy pulzálása megszűnik, ha porrá törték.

**Háttér információ:** vitalitás gyöngyöt bizonyíthatóan eddig csupán a Jidor-szigeteken találtak, ám egyes kóbor mágusok megesküsznek rá, hogy a Khobír-szigetek partjain is mosott már ki a dagály néhányat. Mindazonáltal valószínűsíthető, hogy hozzá a nem értés következtében néhány vitalitás gyöngyöt ékszerdíszként hasznosítottak.

### VASFŰ

**Típus:** önmagát köti

**Terhelési érték:** 10

**Esszenciapajzs:** 35

**Aktivizálódás:** automatikus (felhasználáskor)

**Külső megjelenés:** kékes színű fűszál (elég kemény és nehezen török).

**Érték:** 1000 arany

**Működés:** ez a különös fűféle igazából nehezen sorolható a varázstárgyak közé, lévén, hogy a természetben begyűjthető. Nagyon ritka, és a megfigyelések szerint ősi kincses barlangok közelében nő, ám csak akkor, ha hold ragyog az égen. Annyi bizonyos, hogy kizárólag a teliholdkor szedett vasfű hatékony. A fű körülbelül a leszedéstől számított egy hónapon át marad használható, utána egyik napról a másikra elveszíti erejét. A tolvajok és a besurranó népek különösen nagy becsben tartják, mivel a vasfűt elegendő bármilyen közönséges záron vagy lakaton végighúzni, hogy az nyomban kinyíljon.

**Háttér információ:** egyes források valószínűnek teszik, hogy a vasfű valamiféle félresikerült mágikus kísérlet eredménye, ám ez semmit sem von le az értékéből.

### VILLÁMKARD

**Típus:** kötni kell

**Terhelési érték:** 25

**Esszenciapajzs:** 80

**Aktivizálódás:** varázsszóval

**Külső megjelenés:** kizárólag egyenes kard formájában létezik. A fegyveren valahol mindig található egy villám szimbólum (ami elárulhatja világlátott forgatójának, miféle fegyvert birtokol).

**Érték:** 9000 arany

**Működés:** a villámkard a kardok fegyvercsoportba tartozik. Minden paraméterére megegyezik egy közönséges egyenes kardéval, ám egy

## VARÁZSFEJVER (ÖSSZEFOGLALÁS)

*Típus:* változó (kötni kell vagy önmagát köti)

*Terhelési érték:* 5-50

*Esszenciapajzs:* 10-100

*Aktivizálódás:* változó (többnyire használatfüggő)

*Külső megjelenés:* változó, többnyire minden közönséges fegyvernek ismeretes mágikus típusa. Kisebb eltérések lehetnek, elsősorban a díszítésekben (a varázsfegyverek mágikus potenciálja leggyakrabban rúnákban vagy drágakövekben rejtőzik, bár olyan is akad, amit beledolgoznak a fegyverbe). Vannak varázsfegyverek, melyekről messziről látszik, ezek valami különleges képességgel bírnak (túl újnak tűnnek, nem hagy foltot rajtuk a vér, fénylenek, világítanak, bizsergető érzés keríti birtokába a tulajdonost, amikor először megérinti, stb.), ám ezek ritkábbak. A legtöbb varázsfegyver első pillantásra nem különbözik a közönséges változatoktól, csak egy behatóbb, mágiával támogatott vizsgálat fogja meghatározni erősségüket és típusukat.

*Érték:* 500-100000 arany

*Működés:* a varázsfegyverek többnyire azért lettek megalkotva, hogy tökéletesítsék az adott fegyver tudását, sebességét vagy éppen célzási paramétereit. Alapértelmezésként feltételezhetjük, hogy a varázsfegyverek 1-3 szintet adnak a használójuk támadó- és/vagy védőszintjéhez (a lőfegyverek esetében vélhetően a találati esély fog javulni), sebesszorzójuk meghaladja az átlagos változatét (másfélszeres vagy dupla, esetleg több is, ritka, nagy erejű fegyverek esetében), a fegyver gyorsasága pedig jobb a közönséges változatokénál (ám ez az érték soha nem mehet 1 alá).

*Háttér információ:* a mesélők szabadon létrehozhatnak varázsfegyvereket, ám arról ne feledkezzenek el, hogy egy varázsfegyver jelentős előnyt jelent(het) a karakter számára, tehát megszerzését ehhez igazítsa. A fentiek alapján minden mesélő létrehozhat varázsfegyvereket, ha pedig még fel is ruházza azokat névvel, némi előtörténettel (ne feledkezzünk el arról, hogy az adott fegyvert valószínűleg nem a karakter fogja először forgatni), esetleg további különleges tulajdonsággal, akkor még érdekesebbé teheti a játékot. Mindazonáltal nem javasoljuk a túlságosan „felturbózott” fegyverek használatát, mert az könnyen a játékok rovására mehet, arról nem is beszélve, hogy egy valóban különleges fegyvernek gyorsan híre megy...

## VARÁZSVÉRT

*Típus:* változó (kötni kell vagy önmagát köti)

*Terhelési érték:* 10-30 (+5/szintnövelés)

*Esszenciapajzs:* 40-60 (+10/szintnövelés)

*Aktivizálódás:* folyamatos

*Külső megjelenés:* csaknem minden vértípusnak ismeretes mágikus változata is. Nehéz róluk egyértelmű leírást adni, mert ahogy a vérték is különböznek egymástól, úgy a varázsvértek változatosságára sem hagy kívánnivalót maga után.

*Érték:* a közönséges vért ára + 500-5000 arany/védőszint növelés (alapelveként elfogadhatjuk, hogy minél erőteljesebb védelmet jelent egy varázsvért, annál drágább)

*Működés:* a varázsvért paramétereit nagyjából megegyeznek a közönséges vértékével (mindig azzal, amilyen típust formáz, tehát egy mágikus sodronying paramétereit egy közönséges sodronyingével fognak megegyezni), ám megnövelik 1-5 szinttel használójuk védőszintjét. Ugyancsak érvényes a varázsvértekre, hogy gyorsaságmódosító értékük (GyM) csaknem mindig alacsonyabb egy kicsit a közönséges változatánál, vagy az ott megadott határértékek közül a legalacsonyabb lesz. Egyetlen varázsvértnak sem mehet a GyM értéke nulla alá!

A leggyakoribbak az egy védőszintet növelő varázsvértek (1-80%), utána a két szintet növelők (81-90%), míg a három szintet növelők ritkának számítanak (91-95%). Négy (96-99%) vagy öt (100%) védőszintet javító vértékről csak a legendák beszélnek, halandó ritkán juthat egynek is a birtokába.

*Háttér információ:* beszélnek, hogy az Ordinis lovagrend nagymestere egy Kígyópáncél nevű varázsvértet birtokol, mely legalább négy védőszintet növel. Állítólag Yumadánban egy félszemű kereskedő eladásra kínált egy titokzatos, „istenek páncélja”-ként emlegetett varázsvértet (teljes lovagi páncélt), melynek mellvértjére egy éjfekete rózsaszimbólumot égettek (?) rá.

## VENEFIUS OLTALMA

*Típus:* kötni kell

*Terhelési érték:* 20

*Esszenciapajzs:* 100

*Aktivizálódás:* folyamatos (birtoklástól számítva)

*Külső megjelenés:* változatos megjelenésű varázstárgy, többnyire valamilyen ékszer vagy dísztárgy (díszítű, bronz, nyaklánc, gyűrű, stb.). Külsője mindig komolyabb értéket képvisel, mivel a benne rejtőző mágia mindig drágakövekhez (legalább háromhoz) kötődik, s ez önmagában is nem kis pénzt jelent.

*Érték:* 10000 arany

*Működés:* a VENEFIUS OLTALMAKÉNT ismert varázstárgyak azzal a céllal készültek, hogy maradandóan megemeljék viselőjük esszenciapajzsát. Minden ilyen típusú oltalmazó eszköz 20 ponttal növeli az esszenciapajzsot. A blokkolt mágikus támadások először a tárgy birtoklójának esszenciapajzsát fogják lebontani, s ha az nullára csökken, a varázstárgy próbálja hártani a támadásokat (ez azt jelenti, hogy mivel a tárgynak állandó az esszenciapajzs értéke, a viselőnek mindaddig lesz 20 százalék esélye a mágikus behatás elkerülésére, amíg birtokolja azt). VENEFIUS OLTALMÁBÓL egyszerre mindig csak egy viselhető, mert kettő vagy több egyszerűen kioltja egymás hatását (azaz egyik sem fog funkcionálni).

*Háttér információ:* valami különös okból kifolyólag a Káosz szolgálai gyakrabban birtokolnak efféle oltalmazó eszközöket, mint a Rend követői. Hogy ez miért van, arra senki nem adott még választ.

## VÍZLÉLEGZŐ VARÁZSITAL

*Terhelési érték:* 0

*Esszenciapajzs:* 0 (a tartóedénynek általában 30-60)

*Aktivizálódás:* automatikus (megíváskor)

*Külső megjelenés:* változatos alakú, formájú és anyagú tartókban tartott, enyhén édeskés, tengervíz illatú, áttetsző folyadék.

*Érték:* 400 arany

*Működés:* az ital lehetővé teszi megívójának, hogy lélegezzen a vízben. A megívó egyszerűen belélegzi a vizet, amit a varázssital mágiája alakít át számára levegővé. A varázssital hatása 30 percig tart, s az sem okoz gondot, ha közben kijön a vízből majd visszamegy (a hatás működni fog az ismételt vízbe ereszkedéskor). A varázssital nem jelent automatikusan könnyebbséget a vízben való haladásra, a karakter csak úszva haladhat előre.

