

Toroni fejjadászok



Toron, a kiforrott kyr kultúra utolsó fellegvárának szerepében tetszelgő, velejéig romlott, kaotikus birodalom különös harcosok hazája. Sokak szemében a bűn és a fertő otthona, egyes északi gondolkodók odáig mennek, hogy egyenesen minden rossz szülőanyja. Valószínűleg nem nagyon változna a véleményük, ha tudnák, milyen ördögi praktikákat vetnek be, csak hogy istenek adományozta testüket kellőképpen megrontva olyan dolgokra vegyék rá, hogy ellenszegüljenek a neki szabott rendeltetésnek. Ezen azonban mit sem kell csodálkoznunk egy olyan államban, ahol a törvényeket boszorkánymesterek hozzák, és betartásukról - helyesebben be nem tartásukról - orgyilkos és tolvaj klánok gondoskodnak. A fegyver itt hatalom, de csak ha kellő megfontoltsággal és okosan használják.

Mindenütt szükség van rájuk; Toron alighanem megbénulna, ha hirtelen eltűnnének. A fejjadászokról van szó, akik minden intrika, cselszövés mögött ott álnak uraik oldalán, legyen bár szó családok egymás közötti torzsalkodásáról, ország romboló háborúkról vagy kereskedelmi viszályokról. Jól kiépített szervezeteik mindenütt jelen vannak; a tolvajokkal ellentétben nem kell titokban tartaniuk kilétüket, csak ha erre kifejezett utasítást kapnak. Társadalmi megbecsülésük magas: ha jól végzik dolgukat, szinte bármit kérhetnek megbízóiktól.

A különböző klánokat gyakorta kötik szerződések vagy egyéb jellegű kötelékek a helyi hatalmasságokhoz. Titkos paktumok ezek, a legtöbb ember nem is tud róla, akinek pedig jó értesülései vannak, általában elég bölcs ahhoz, hogy ne kíváncsiskodjon sokat. A fejjadászok súlya és szükségessége nyilvánvalóvá teszi, miért tartoznak a Pietor - Hűség - kasztba. Nincs olyan politikai, gazdasági, társadalmi esemény, ahol ne lennének jelen. Megjegyezendő viszont, hogy a közhiedelemmel ellentétben nem minden toroni fejjadász Iker is egyben. Számptalan más klán tevékenykedik még az óriása birodalomban, legfeljebb az Ikereknek a legrettegettebb a hírük. Bármilyen sok is a fejjadász az országban, azért nem kell minden járókelőben gyilkost gyanítani; számuk nem csak az össznépességhez, hanem még a fegyverforgatókhoz képest is elenyészően csekély.

Ködfivérek fejjadászklán

A Régeni Ház különleges fejjadászai, akik amellet, hogy kitűnő fegyverforgatók, számos speciális feladat elvégzésére is alkalmasak. Éveken keresztül okítják őket a színjátszás, szemfényvesztés és hazudozás mesterfogásaira, míg végül szinte minden szerepükben, álcájukban otthonosan mozognak. Ha megfelelően készítik nekik elő a terepet, legfeljebb



a mágiahasználók képesek náluk gyorsabb átváltozásra. Toron legügyesebb kémei és ügynökei közülük kerülnek ki. Új szabályrendszerben a képzettségek az A3 táblázat szerint.

Kidobás az első törvénykönyv szerint, de az Intelligenciájukat k6+12-vel kell dobni.

Ké	8
Té	16
Vé	65
Cé	0
HM/szint	9 (2)
Kp alap	7
Kp/szint	6
Ép alap	6
Fp alap	6
Fp/szint	K6+4

Képzettségek 1. Szinten:

Képzettség	Fok/%
Ökölharc	Af
5 fegyverhasználat	Af
3 fegyverdobás	Af
Belharc	Af
Álcázás/álruha	Mf
Hangutánzás	Af
Színészet	Af
5 Nyelvtudás	Af 5,5,4,4,3
Írás/olvasás	Af
Etikett	Af
Pszi	Af
Lovaglás	Af
Futás	Af
Mellébeszélés	Af
Mászás	20%
Esés	10%
Ugrás	10%
Lopózás	30%
Rejtőzködés	15%
Zárnyítás	10%
Csapdafelfedezés	15%
Éberség	15%

Szintenként 55 %-ot oszthatnak szét, de egyre legfeljebb 15 %-ot tehetnek.

Tsz.	Képzettség	Fok/%
2.	Nyomolvasás/eltüntetés	Af
2.	Ökölharc	Mf
2.	Térképészet	Af
3.	Úszás	Af
3.	Emberismeret	Af
3.	Belharc	Mf
4.	Szexuális kultúra	Af
4.	Mellébeszélés	Mf
4.	Színészet	Mf
5.	Hangutánzás	Mf
5.	Pszi	Mf
6.	Nyomolvasás/eltüntetés	Mf
7.	Emberismeret	Mf
8.	Nyomolvasás/eltüntetés	Mf

A Ködfivérek különleges képességei

Szintenként kapnak k3+2 Kp-t, amit nyelvismeretre költhetnek el. Valamint, ha előre elkészített alapanyaggal rendelkeznek, képesek k6 körön belül úgy megváltoztatni arcvonásaikat és viselkedésüket, hogy még a saját anyjuk sem ismerne rájuk. De előre meg kell határozniuk az alapanyag elkészítésekor, hogy milyen figura alakját akarják felvenni. Ha valaki arcvonásait akarják felvenni, azt k6 perc alatt képesek megtenni, ha a megfelelő segédanyagok a rendelkezésére állnak. Ha ez nem ember, hanem más humanoid lény, akkor k10 percre van szükségük. Természetesen még egy ködfivér sem képes mondjuk egy sárkány alakját felvenni.

Ikrek fejjadászklán

„Mikor megengedték, hogy levegye a szeméről a kendőt, álmos, kránktól bűzlő bányászfalut látott maga előtt, fásult lakói kedvszegetten bandukoltak egyetlen hosszú utcáján. Ám a látszat csalt; mert ezen a településen mindenki - a boszorkányurak ügynöke volt, s a mélybe nyúló tárnák és vágatok útvesztője nem egyszerű ércbányát rejtett, hanem Bhoraka legendás, földalatti városát, az Ikrek fejjadász szektájának titkos fellegrát és kiképzőközpontját.”

Raoul Renier - Acél és oroszlán

A toroni Ikrek felfogásukban és törvényekben meglehetősen közel állnak a Vértestvériséghez. Ők azonban nem saját érdekeiket, hanem hatalmas urakat szolgálnak: Toron félelmetes hírű boszorkány-mestereit. A sötét varázslók szolgálatában a klán tagjai sokféle tudásra szert tehetnek, korántsem ritkaság közöttük az olyan, aki mágikus tulajdonságú tárgyakat használ, de még az olyan sem, aki maga is képes varázsolni. Az Ikrek uraikon kívül senkinek nem engedelmességek, és a gyilkoláson túl gyakran a testőr szerepét is ellátják. Olthatatlan gyűlöletet éreznek ősi ellenségeik, az Északi Szövetség oldalán álló erigowi Embervadászok klán irányában.

Lashgúk fejedelmek

A Quiron-tenger északi partvidéken lévő városok orgyilkoscéheinek szövetsége. Hatszázötven esztendővel ezelőtt hívták életre, a Vércsapolók nevű, hasonló jellegű csoportosulás ellensúlyozására, császári rendeletre. Százhusz évükbe tellett, hogy a Vércsapolókat véglegesen kiirtsák. Cserébe udvari kiváltságokat kaptak, s az Ikrek után ők voltak az elsők, akik császári parancsra hagyták el Toront; a Városállamok egy rivális kereskedelmi flottáját küldték a tenger mélyére. Nevük jelentése: „Sóköl”. Kizárólag Mortorokat képeznek.

Vérnyelők fejedelmek

Tharr egyházának mágikus eszközökkel kitenyésztett orgyilkosai. Gyakran még saját parancsolóik is tartanak tőlük, ugyanis kizárólag egyetlen személynek engedelmességek. Általános vélekedés szerint mindannyian örültek. Innen csak NJK kerülhet ki.

A toroni fejedelmek klánok felépítése

Mint minden más országban, Toronban is szakosodnak a fejedelmek, bár nem olyan sok irányba. Sőt vannak olyan klánok is, akik csak egy irányba képezik fejedelmeküket. Az Ikrek klánjában ez a két legfontosabb belső kaszt.

Mortor

Kyria nyelvén a Pusztítókat emlegették így, a Hetedkorban azonban inkább Toron gyilkoló művészeit értik alatta. Közösre hagyományosabb „másképp ölő”-ként fordítják. Kiválóan képesek ellátni saját szakterületük feladatait, Lopakodásban alig akad párjuk Toronban. A legjobbak a császár orgyilkosai lesznek: a hírhedt és titokzatos Mortor Imperalisok. Új szabályrendszerben a képzettségek az A4 táblázat szerint.

Képzettség	Fok/%
Ökölharc	Mf
15 fegyver használata	Af
Pszi (pyarroni)	Af
Mágiahasználat (boszorkánymesteri)	Af
Csapdaállítás	Af
Álcázás/álruha	Af
Csapdaállítás	Af
Belharc	Mf
Kínzás leviselése	Af
Hátbaszúrás	Mf
Mászás	35%
Esés	25%
Ugrás	15%
Lopózás	45%
Rejtőzködés	40%
Csapdafelfedezés	10%
Éberség	5%

Szintenként 35 %-ot oszthatnak szét Százalékos képzettségeik között, de egyre legfeljebb 15 %-ot tehetnek.

Tsz.	Képzettség	Fok/%
2.	Kötélékből szabadulás	Af
2.	Álcázás/álruha	Mf
3.	Vakharc	Af
3.	Méregkeverés/semlegesítés	Af
4.	Nyomolvasás/eltűntetés	Af
4.	Csapdaállítás	Mf
5.	Pszi (Pyarroni)	Mf
6.	Fegyverhasználat	Mf
6.	Méregkeverés/semlegesítés	Mf
7.	Vakharc	Mf
8.	Kötélékből szabadulás	Mf
9.	Nyomolvasás/eltűntetés	Mf

Pugnites

Udvari testőr; olyan fejdász, aki pusztakézrel is ölni képes. A szó gyöke -pugon, hallgatag- a tevékenység bizalmas voltára utal. Fontos személyek, épületek és tárgyak őrzését bízzák rájuk. Magas szinten úzik a pusztakezese harcot, de ez nem igazán nevezhető harcművészetnek. Új szabályrendszerben a képzettségek az A2 táblázat szerint.

Képzettség	Fok/%
Ökölharc	Mf
5 fegyver használata	Af
Lefegyverzés	Af
Fegyvertörés	Af
Vakharc	Af
Pszi (Pyarroni)	Af
Mágiahasználat (boszorkánymesteri)	Af
Sebgyógyítás	Af
Etikett	Af
Lovaglás	Af
Belharc	Mf
Kínzás elviselése	Af
Mászás	20%
Esés	30%
Ugrás	30%
Lopózás	10%
Rejtőzködés	10%
Csapdafelfedezés	25%
Éberség	20%

Szintenként 30 %-ot oszthatnak szét Százalékos képzettségeik között, de egyre legfeljebb 15 %-ot tehetnek.

Tsz.	Képzettség	Fok/%
2.	Kötélékből szabadulás	Af
2.	Álcázás/álruha	Mf
3.	Vakharc	Af
4.	Nyomolvasás/eltűntetés	Af
4.	Pszi (Pyarroni)	Mf
5.	Fegyverhasználat	Mf
5.	Úzás	Af
6.	Fegyvertörés	Mf
6.	Vakharc	Mf
7.	Lefegyverzés	Mf
8.	Kötélékből szabadulás	Mf
9.	Nyomolvasás/eltűntetés	Mf

Primor Fegyvernemtől független, közrendűek viselete tisztí rang, mely a kyr nyelv "előljáró" értelmű szavára vezethető vissza; Közösre általában parancsnoknak fordítják. A fejdász-egységek élére kiállított fejdászt illeti ezzel a ranggal.

Pugomagitor Törvívást oktató mester a toroni fejdász-klánokban.

Spamagitor Kardvívást oktató mester a toroni fejdász-klánokban.

Venomagitor A mágikus és anyagi komponensű mérgek ismerője, e tudomány oktatója, rendszerint boszorkánymester.

A toroni fejdász fegyverei

A lagoss az Ikrek hagyományos, hosszabb (max. 25 hüvelykes) pengéje, melyet előszeretettel alkalmaznak más helyi iskolák kardforgatói is. A pugoss Toron fejdászainak és orgyilkosainak a rövidebb (max. 12 hüvelykes) kiegészítő pengéje, az Ikrek hagyományos fegyvere. Keresztvasa gyakran csak jelzésértékű, bár egyes klánok különösen díszes markolat-kombinációkat kedvelnek. Emellett sodronyínget viselnek.

	T/k	KÉ	TÉ	VÉ
Lagoss	1	8	14	14
Pugoss	2	12	6	4
	Sebzés	Súly	Ár	
	K6+4	1,5 kg	5a	
	K6	0,5 kg	1a	

Az Ikrék varázslatai

Az Ikrék egynémely szektájának különösen rátermett tagjai (17-es Intelligenciánál 5. Tsz-en, 18-as Intelligenciánál 3. Tsz-en) beavatást nyerhetnek a klán évszázadok óta titkos hagyományaiba. Ezáltal lehetővé válik számukra, hogy komoly tanulás és szigorú rituálék végrehajtása után csekély varázserőre tegyen szert. Ez korántsem azt jelenti, hogy minden fejedáaszok Mp-vel teletömve mászkál és varázspárbajban szégyeníti meg Doran nagyjait. Mp-ik száma meglehetősen csekély, s vérrelverítéssel kell megküzdeniük minden egyes varázslatukért. Noha gyakorta vélik úgy a hozzá nem értők, hogy valójában boszorkánymesteri beavatottakról van szó, az általuk használt néhány varázslat egyetlen ismert mágiacsoportba sem tartozik. (Mivel a mágikus hagyományaikat szigorú titokban tartó szekták mindegyike Ilho-mantarit, egy nagyobb hatalmú toroni hekkát tartja patrónusának, felmerül a lehetősége annak, hogy a hekka és a fejedáaszok mágikus hatalma esetleg összefügg.) Ezeket a varázslatokat egyetlen más mágiahasználó sem alkalmazhatja, s más szektához tartozó fejedáaszok sem nyerhetnek beavatást.

Csak az sajátíthatja el a Quars, az árnymágia varázslatait, akik elérték a 3. (18-as Intelligencia) vagy az 5. (17-es Intelligencia) Szintet, Asztráljuk és Akaraterejük legalább 14, Intelligenciájuk pedig legalább 17-es. A kevés kiválasztott minden szintlépéskor Intelligenciája 15 fölötti értékét kapja meg csupán Mp-ben. Ezen kívül nem ismernek automatikusan minden varázslatot, amit klánjuk beavatottai esetleg igen. Minden varázslatot egyenként kell megtanulniuk, mégpedig minden egyes Mp után 2 Kp-t fizetve. Egy 9 Mp-s varázslat megtanulása 18 Kp-jükbe kerül. Csakis azokat a varázslatokat képes alkalmazni, amelyeket ily módon elsajátított. Ennek fényében aligha valószínű, hogy létezik olyan Iker, aki az itt felsorolt valamennyi varázslatot ismeri és

alkalmazni is tudja. Mp-iket meditációval nyerik vissza. Csak akkor képesek ezeket visszameditálni, ha ezt félhomályban vagy sötétebb helyen teszik - például beülnek egy sötét helyiségbe, vagy este a sötétben. 2 perc meditáció után kapnak vissza 1 Mp-t. De ezt sem tehetik korlátlanul. Egy nap legfeljebb annyi Mp-t meditálhatnak vissza, amennyi a max. Mp-jük kétszerese - tehát egy 5 Mp-vel rendelkező fejedáasz 10 Mp-t meditálhat vissza egy nap. Az Mp alap - tehát mikor beavatást nyernek - annak a varázslatnak az Mp igénye, amit legelsőnek megtanulnak. A további szinteken az Intelligenciájuk 15 feletti része.

Árnyak tánca

Mana pont: 2

Erősség: 2

Időtartam: 3 kör/szint

Meditáció ideje: 2 szegmens

Csak olyan környezetben gyakorolható, ahol egy-két elégtelen világosságot adó fényforrás birkózik az egyre terjedő félhomállyal. (Borús, holdsütötte éjszaka; alkonyat egy sűrű erdőben; hosszú, földalatti pincegádor két félig égett fáklával a falon; ablaktalan szobában pislákoló cserépmécses.) Ha a fény ennél erősebb, az ugyanúgy kizárja alkalmazását, mint a teljes sötétség. A varázslat hatására az árnyékok hirtelen szétlebbenek a szélrózsa minden irányába, majd szédítő forgatagban kavarni kezdenek, mintha örült táncra perdültek volna. Kaotikus örvénylésük tökéletesen összhangban van az Iker minden mozdulatával, s még akkor is folyton takarják, ha ina szakadtából rohan. Ez a jelenség lehetővé teszi az Ikréknek, hogy akár gyors iramban haladva is levonás nélkül használhassa Rejtőzés képzettségét, amit máskülönben csak moccanatlanul állva tehetne meg. A szemtanúk természetesen észlelik, hogy itt valami furcsa történik, de fogalmuk sincs róla, micsoda: a táncoló árnyékok azonban minden tőlük telhetőt megtesznek, hogy elrejtse a fejedáasz osonó vagy szökellő alakját. Az ügyesebb alkalmazó ilyen körülmények között akár az örök táborüzének kellős közepén is átszaladhat anélkül, hogy azok felfigyelnének rá.

Rettentő árny

Mana pont: 1

Erősség: 1

Időtartam: 1 kör

Meditáció ideje: 2 szegmens

Az Iker egy pillanatra összegyűjti maga köré környezetéből az árnyékokat, melyek sötét hollószárnyak gyanánt lobogják körbe, zordnak és méltóságteljesnek tüntetik föl, kiemelik komor-kemény vonásait. Olyannyira félelmetes és fenyegető látványt nyújt ilyenkor, hogy valamennyi jelenlévő köteles Asztrál-próbát dobni. Akik elvétik a dobást, részint elmenekülnek, részint megalázkodnak előtte, a körülményektől függően. Nem minden JK köteles dobni, ennek eldöntés a KM jogköre. Ha a KM megfelelő hangulatos helyzetleírással párosította az NJK-k reagálását, könnyen meglehet, hogy ők sem heveskedik el a további lépéseket.

Élő árny

Mana pont: 3

Erősség: 4

Időtartam: 3 kör/szint

Meditáció ideje: 2 szegmens

Az Iker irányítása alá vonja a saját árnyékát. Az árnyék nem szakadhat el tőle, kontúrossága pedig a helyi fényviszonyokhoz igazodik: ragyogó világosságban és vaksötétben nem létezik, a két szélső végletehez közelítő feltételek között pedig roppant halovány, alig látható. Máskülönben azonban a legdöbbenetesebb kunsztokra képes, fittyet hány a klasszikus fénytán minden törvényének. Nem magától, persze, hisz önálló tudata nincs. Amíg a varázs érvényben van, a fejdász mentális utasításainak engedelmeskedik, gyakran teljesen más mozdulatokat végezve, mint a hús-vér test. Ez már önmagában is kísérteties látvány, amitől az egyszerű embernek inába szállhat a bátorsága (Asztrál-próba, mint az előző varázslatnál); ezen felül pedig számos megtévesztő manőver kiindulási alapjául szolgálhat. Képzeljünk csak el két-három markos poroszlót, amint a fal takarásába húzódva fegyverüket emelintik: magabiztosan várják a hivatlan betolakodót, aki elképesztő óvatlanságot követ el, előrevetülő árnyékával elárulja magát...

Sötét fegyver

Mana pont: 2

Erősség: 1

Időtartam: 2 kör/szint

Meditáció ideje: 1 szegmens

Az Iker kezében található fegyver éjsötét lesz, a feketeacélra emlékeztet. Nem veri vissza a fényt, így nincs meg annak az esélye, hogy a sötétben tartózkodó fejdázst leleplezze. Emellett erősíti a fegyver tulajdonságait is (KÉ: +10, TÉ: +15, VÉ: +15, Sebzés: +1). Ha a karakter olyan fegyverrel harcol, aminek forgatásában képzetlen, akkor nem sújtják a negatív módosítók. A fegyver a varázslat időtartama alatt mágikusnak minősül. Az időtartam az 1 Mp-ért 1 körrel növelhető.

Halovány köpönyeg

Mana pont: 4

Erősség: 3

Időtartam: 1 óra/szint

Meditáció ideje: 2 kör

A fejdász egész teste és ruházata egységes csuhaszürke árnyalatot ölt, és bizonyos határok között igyekszik igazodni a környezetében uralkodó színviszonyokhoz. Például éjszaka elsötétedik, hómézőn fehérre sápad. Kizárólag fekete-fehér viszonylatban változik, virágzó pipacsmezőn a szerafista mindenképpen szemet fog szúrni. Ráadásul egyszerre csak egy színhez tud idomulni, teszem azt pepita falfelülethez nem. Sötétségben, félhomályban, esős-szeles időben, egyhangú színviszonyok között +20 %-ot ad a Rejtőzés képzettséghez.

Árnyköpönyeg

Mana pont: 6

Erősség: 2

Időtartam: 1 perc/szint

Meditáció ideje: 1 kör

Az Iker csuklyás köpönyeg gyanánt burkolja be magát környezte árnyaival, amelyek köré gyülekeznek, +40 %-ot adnak Rejtőzés képzettséghez. A lepel vastagságát a fejdász határozza meg, folyamatosan

változhat, 1 és 3 láb között. Az árnyakkal beszótt terület nagyságát a fejedász Szintje határozza meg, minden egyes szintjével 1x1 lábnyit vonva az ellenőrzése alá. A sötétséglepel mögött az Iker szabadon járkálhat, az árnyak miatt nem járnak negatív módosítók képzettséghez. Árnyas sarkokat sötétebbé a sötét zugokat éjfekeztévé teszi. Mindazok, akik behatolnak az árnyékköponyeg mögé, a Harc félhomályban módosítóival harcolnak, míg a fejedászt nem sújtják levonások. Csakis olyan helyeken lehet életre hívni, ahol már több árnyék volt, mint fény.

Árnylökés

Mana pont: 1

Erősség: 1

Időtartam: egyszeri

Meditáció ideje: 1 szegmens

Az Iker által kijelölt személyt vagy tárgyat füstfelhőre emlékeztető csóva löki mellbe. A varázslat minden egyes 1-je +10 kg-t képes felborítani (tehát 5 Mp feláldozásával 50 kg). Ha az áldozat JK vagy NJK ügyességpróbát tehet -2-es módosítóval. Emellett minden +10 kg erőtöbblet, ami a varázslatból adódik még -1-et jelent a próbánál (80 kg-os ember ellen 9 Mp-s Árnylökés -3 módosító az ügyességre. Az erősítés legfeljebb annyi lehet, amennyi a fejedász tapasztalati Szintje. Fontos, hogy csak a kijelölt személyre hat, és a mellette lévő tárgyakra és más személyekre nem. Az Mp-k duplázásával vagy triplázásával 2 vagy 3 személy ellen használható, ennél többre, már nem tudja alkalmazni a fejedász.

Árnyörvény

Mana pont: 2

Erősség: 5

Időtartam: egyszeri

Meditáció ideje: 2 szegmens

Az Iker rámutat egy mestersége fényforrásra, mire a környező kisebb árnyékok mindenfelől odafröccsenek,

megannyi vízszugár gyanánt és magukba fullasztják. A varázs egyszerre csak egy fényforrást tud kioltani, és ereje csak a varázslat erősségétől nem lehet nagyobb. A varázslat 1 Mp-ért 1 E-vel növelhető. A mágia csak akkor működik, ha kiinduláskor eleve több az árnyék, mint a fény.

Árnyéktalp

Mana pont: 4

Erősség: 2

Időtartam: 1 perc/szint

Meditáció ideje: 3 szegmens

A fejedász lépte olyan könnyűvé válik, hogy talpa még a legfinomabb szemű homokban és a friss-forró hamuban sem hagy nyomot. Zajt továbbra is csaphat mozgásával, erre ügyelnie kell - bár a varázslat +20 %-ot biztosít neki Lopózás képzettséghez. Harci értékeit ez az állapot nem befolyásolja.

Szellőtalp

Mana pont: 8

Erősség: 5

Időtartam: 1 perc/szint

Meditáció ideje: 4 szegmens

Az Árnyéktalp magasabb rendű változata, amely +40 %-ot biztosít a Lopózás képzettségéhez és képessé teszi a fejedászt a vízen járásra. A sima víztükör alig fodrozódik a léptei alatt, ám a háborgó tenger számára is veszélyes. El ugyan nem merülhet, de a hullámok felborítják és magukkal sodorják, ahogy tehetetlen tollpiheként pörög-lebeg a felszínen. Harci értékeit ez az állapot nem befolyásolja.

Árnyikátor

Mana pont: 10

Erősség: 3

Időtartam: 1 óra/szint

Meditáció ideje: 2 kör

Bonyolult, ám roppant hatékony varázs. A fejedásznak a mágia létrehozásakor meg kell jelölnie egy pontot, ahová az árnyéka vetül. Megteheti ezt a koromfolttal vagy egy törrel is, ami a lényeg: ezzel bilincsbe verte az árnyékát. Íj módon lehetővé tette önmaga számára, hogy az időtartam

alatt belépjen abba az árnyékba, amit az adott pillanatban valamely felületre vet, s a bilincsbe vert árnyon keresztül lépjen elő ismét. A dolog hátulütője, hogy amíg az első ponton bilincsbe vert árnyéket el nem szabadítja egy gondolati paranccsal, addig a mellette folyamatosan osonó árnyal sem tud manipulálni, azt az egy esetet kivéve, mikor belép rajta az árnyéksikátorba. Ha tökéletes sötétben van, akkor sem használhatja a lebilincselte sziluettjét, mivel nincs a varázslatnak kiindulási pontja. Ugyan csak lehetetlen az átkelés, ha időközben valaki a bilincset - krétavonás, koromfolt, törvágás - megtörve elszabadította az árnyat. Természetesen erről a fejevadász értesül. Az időtartam alatt korlátlan számban lehet azonban az árnyéket bilincsbe verni, ám a sikátor mindig a legutolsó kötéshez fog nyílni. És ehhez nem kell újabb Mp-eket rááldozni.

Ajzószerék

Számos méregkeverő iskola foglalkozik olyan anyagok készítésével, melyek segítenek legyűrni a fáradságot, a kimerültséget, élesítik az érzékszerveket vagy az elmét. Előszeretettel alkalmazzák őket a fejevadászok. Mindegyikük közös vonása azonban, hogy használatuknak böjtje van: még ha mágikus szerekről is van szó, a szervezetnek pótolnia kell a nagymennyiségű, hirtelen felélt energiát. Ezen készítmények nagytöbbsége azonban amellet, hogy időlegesen jó hatással bír, függőségbe hozhatja használóját, aki később már nem tud létezni az adott szer nélkül.

Rualan Pora - 4. szintű

Nyálkahártyán és nyílt seben keresztül jutathatják a véráramba ezt a kékes színű finom port, amely a felhasznált mennyiségtől függően, bizonyos ideig rendkívül éberré, gyorsá és ellenállóvá teszi alkalmazóját. Egy adag 4 óra időtartamra felerősíti az érzékszerveket. A látás, hallás és szaglás kétszeresére nő, az illető Gyorsasága 2-vel, Állóképessége 1-gyel (faji maximum fölé is mehet), KÉ-je 10-zel, TÉ-je 20-szal nő. Emellet még az Ébersége is +30 %-kal emelkedik. A hatás elmúltával hihetetlen rosszullét lesz úrrá az alkalmazón. Sikeres egészségpróba esetén három, sikertelen dobáskor hat óra hosszan tart. Ha a lejárt előtt újabb adaghoz folyamodik, a hatás megismételhető, ám a rosszullét is arányosan

hosszabb ideig tart. Orgyilkosok kedvelt ajzószerre. Egy adag ára 12 ezüst.

Áloműző - 3. szintű

Kék színű folyadék, amely egy napig nem engedi aludni a használóját még akkor sem, ha egyébként halálosan fáradt és kimerült. Ezen káros hatásokat nem is érzékeli, tökéletesen frissnek és tette késznek érzi magát a hatás végéig. Ezután azonban a fáradság is kettőzött erővel zuhan rá, s a kábulat módosítók vonatkoznak rá 30 - Állóképesség óráig. Tehát 14-es Állóképesség értéknél 16 órán keresztül. Ha újabb adagot vesz magához, a frissen és tette készen töltött időtartam újabb egy nappal kitolható, ám ekkor a kábultság hatásai 40 - Állóképesség órán át lesznek érvényben. Ilyen módszerekkel legfeljebb egy hétig lehet ébren lenni (minden újabb nap +10-zel módosítja a kábult órák számát). Alvással ez az idő felezhető. Egy adag ára 2 arany.

Elmetűz - 4. szintű

Keserű gőz, amely használójának lehetővé teszi, hogy a felére csökkentsen minden olyan időt, ami egyébként ahhoz szükséges, hogy valamely, a szellemi energiához vagy mentáljához közel köthető pontértéke visszaálljon a maximális állapotára. (ψp, Mp, Intelligencia, Akaraterő) Gyakori használata (egy hónap alatt legalább négy alkalom) függőséget okozhat, minden 20. alkalmazása pedig eggyel maradandóan csökkenti az Egészség főértékét. Egy adag ára 5 arany.

Spóra - 4. szintű

Népszerű harci drog, amely az Erőt, az Állóképességet és az Akaraterőt növelik a hatóideje alatt +2-vel. Italba keverve szokták bevenni, de kontakt változata is létezik. Egy adag 2 órán keresztül fejti ki hatását. Ez alatt a használója egyfajta bódulatban él, az Fp sérüléseknek csak a felét szenved el (az Ép veszteségen nem változtat), a KÉ-hez 15-öt, a TÉ-hez +20-at ad (ebben már benne van a megnövekedett Erőből származó bonusz is). Jelentős hátránya, már harmadik használat

alkalmával függőséget okoz, az illető csakis -3-mal tett sikeres Akaraterő próba esetén képes arra, hogy lemondjon róla. A kínzó vágy a szer hatásának elmúltá után egy nappal jelentkezik. A Spóra két nap alatt ürül ki a szervezetből, ez alatt használójára a gyengeségnél leírt módosítók lesznek érvényesek. Minden tizedik alkalmazásával egy nappal megnyúlik a Gyengeség időtartama, ha az illető meg tudja állni, hogy ne forduljon hozzá. Minden 20. alkalmazással egygyel maradandóan csökkenti az Egészség, minden 25. egygyel az Akaraterő értékét. Huzamosabb használata vérszegénységet, keringési problémákat okoz. Használót messziről megismerik sápadt vonásaikról és kékes

szájukról. Mivel folyamatosan fáznak, a legnagyobb melegben is jól fel kell öltözniük. Egy adag ára 16 ezüst.

?

Szerző: ismertlen

Forrás: Atlantisz

Szerkesztette: Magyar Gergely

Ez a cikk szerepelt a Fejdázók könyve című kiegészítőben. Az Ikrék varázslatai és az Ajzószerék a Véridők című kalandmodulból valók.