

Harun el-Kamil  
Kattja (katidra)

Wilhelm von Borgia

## Kard és M\*

Név: Erwic Faj: ember (ereni) Kaszt: fejedő Szint: 5.

Jellem: Tövélyes Szulejs Vallás: Danton Életkor: 30

Erő: 15 (+2) VO: 16  
Ügy: 15 (+2) Kezdemény: +6  
Egs: 10 (+0) Támadás: +6 Hosszúkard: 1d8+4 (19-20/\*2)  
Int: 13 (+1) Dobás/lövés: +6 K. számszerj: 1d8+2 (19-20/\*2), 80'  
Böl: 10 (+0)  
Kar: 8 (-1) Kitartás: +3  
Reflex: +6

Hp: 31 Akaraterő: +1

### Speciális tulajdonságok

- ◆ Osztott kasztú harcos(3)/tolvaj(2)
- ◆ Rendelkezik a pszi pyarroni módszerének alapfokával
- ◆ Hosszúkard és könnyű számszerj specialista (+2 sebzés)
- ◆ Orvtámadása +1d6 sebzést okoz

### Képzettségek

Álcázás (Kar): +4 Szabadulóművészet (Ügy): +7 Zárnyítás (Ügy): +7  
Egysúlyozás (Ügy): +7 Mászás (Erő): +7 Nyomkeresés (Böl): +5  
Lovaglás (Ügy): +7 Ugrás (Erő): +7 Pszi - Alapfok (Int): +6  
Megfigyelés (Böl): +5

### Felszerelés

Hosszúkard, könnyű számszerj (20 lövedékkel), lánccing (+4 VO), strapabíró ruházat, óriáserő itala (18-as erőt ad), 2d6\*10 at. 2KSGY 4 debitor

### Pszi – Pyarroni módszer, Alapfok

NF: 11; nem használható más karaktereken

Pszi-pontok: 7 (a pszi-pontok 8 óra pihenés után néhány perces meditálással újratölthetők)

Emlékfelidezés (1, normál): felidéz egy elfeledett emléket

Ébredés/Ébresztés (1, normál): belső ébresztőóra; időponthoz vagy eseményhez köthet. Felébredtével alvó személy.

Érzékesítés+ (1, normál): +5 bónuszt ad a karakter Észlelés képzettségpróbájára egy körre. Ellentétesen is felhasználható.

Fájdalomcsillapítás+ (1, normál): gyógyít 1d4+1 Hp-t. Nem halmazható, és nem kombinálható a gyógyítás képzettséggel.

Hatodik érzék (2, normál): előérzetet okoz a közeljövővel (1-2 óra) vagy egy cselekedettel kapcsolatban.

Képességjavítás+ (2, normál): +2 bónuszt biztosít egy választott főjellemezőre 1 órán át. Egy főjellemezőre nem lehet többször alkalmazni. Hatása megfordítható, és mesterfokon csökkenthető/növelhető mások főjellemezője is.

Telekinézis (1, normál): egy csekély, maximum 3 kg-os tárgy lebegtethető vele egy körön át.

Telepátia (1/spec, szabad): gondolatátvitel. Alapfokon csupán a gondolatok "vételére" képes. A vétel nem kerül pszi-pontba.

Testhőmérséklet változtatása+ (2, normál): 5 ellenállást/érzékenységet biztosít fagy- vagy tűz alapú sebzés ellen 10 körön át.

Pszi-pajzs (1-3, normál): +1-+3 bónuszt biztosít Akarat mentődobásokra 24 órán át. Néhány perces meditálással lebontható, visszanyerve a befektetett pszi-pontokat.

**A diszciplínák aktiválása:** A diszciplínák leírásában a pszi-pont igényt követi az aktiváláshoz szükséges cselekedet, amely lehet normál (cselekvésnek minősül, akár a támadás vagy a varázslás), vagy szabad (nem igényel cselekvést, a karakter a teljes körével rendelkezik mellette, tehát mozoghat, támadhat vagy varázsolhat is a diszciplína aktiválása után). A pszi-diszciplínák alkalmazása sohasem igényel mozdulatokat, szavakat, vagy anyagi komponenseket.

**Ráfördített pszi pontok:** bármely diszciplína NF-je erősíthető. Valahányszor a támadó újra rákölti a diszciplína alkalmazására annak alap pszi-pont igényét, +1 bónuszt kap az NF-re.

**Pszi pontok visszanyerése:** a karakter 8 óra pihenés után néhány perc meditálással feltöltheti hiányzó pszi-pontjait.

**Pyarroni módszer (AF: 0. szint – másokon nem alkalmazható; MF: 1. szint)**

- **Emlékfelidezés (1, normál):** a diszciplína segítségével felidézhető egy elfeledett információ, emlék, egy-egy festmény, irat, vagy esemény egy korábban nem szembetűnő részlete. Mesterfokon más emberekben is felidézhetőek vele ilyen emlékfoszlányok.
- **Ébredés/Ébresztés (1, normál):** belső ébresztőóra; egy előre meghatározott időpontban, vagy esemény bekövetkeztekor automatikusan felébreszti az alvó karaktert. Mesterfokon mások is felébreszthetők vele, időzítve vagy azonnal. A pszi-pont igény karakterenként értendő, és ájult karakterek esetén a diszciplína hatástalan.
- **Érzékelésítés+ (1, normál):** +5 bónuszt ad a karakter Észlelés képzettségpróbájára, melyet legfeljebb egy körrel a diszciplína alkalmazása után el kell végeznie. Lehetséges az ellentétes felhasználása is, ekkor tompítja, zavarja az érzékeket, így -5 levonást ad a képzettségpróbára. Mesterfokon másokon is alkalmazható.
- **Fájdalomcsillapítás+ (1, normál):** gyógyít 1d4+1 Hp-t. Akár a gyógyítást, ezt a diszciplínát is csak egyszer lehet használni egy karakteren, és a kettő nem kombinálható. Mesterfokon a karakter képes mások fájdalmát is csillapítani.
- **Hatodik érzék (2, normál):** jó, vagy rossz előérzetet okoz egy rövid idő (1-2 óra) alatt várható eseményekkel kapcsolatban, vagy a karakter egy adott cselekedetének várható hatásával kapcsolatban.
- **Képességjavítás+ (2, normál):** +2 bónuszt biztosít egy választott főjellemzőre 1 órán át. Egy főjellemzőre nem lehet többször alkalmazni. Hatása megfordítható, és mesterfokon csökkenthető/növelhető mások főjellemzője is.
- **Telekinézis (1, normál):** egy csekély, maximum 3 kg-os tárgy lebegtethető vele egy körön át. További pszi-pontok rááldozásával a hatóidő kitolható.
- **Telepátia (1/spec, szabad):** a diszciplína képessé teszi a karaktert a gondolatátvitelre. Alapfokon csupán a gondolatok "vétele" képes, válaszolni sem tud. A vétel nem igényel pszi-pontot. Mesterfokon a karakter akár kommunikációt is kezdeményezhet, ebben az esetben a pszi-pont igény 1/kör. A célpont dönthet úgy, hogy mentődobást tesz a kapcsolat meggátolására.
- **Testhőmérséklet változtatása+ (2, normál):** 5 ellenállást biztosít fagy- vagy tűz alapú sebzés ellen 10 körön át. Mesterfokon másnak is növelhető, vagy akár csökkenthető is az ellenállása, így akár sérülékennyé is válhat a célpont.

- **Pszi-pajzs (1-3, normál):** +1-+3 bónuszt biztosít Akarat mentődobásokra 24 órán át. A bónusz mértéke megegyezik a befektetett pszi-pontokkal. Újabb pajzsokkal nem növelhető tovább. Alvás közben is védi a karaktert, és néhány perces meditálással lebontható, visszanyerve a befektetett pszi-pontokat. Mesterfokú pszi-használó mások elméjében is képes pajzsot építeni.
- **Pszi-ostrom (2, normál):** lerombolható vele a célpont pszi-pajzsa. Nincs ellene mentődobás, a pajzsba fektetett pszi-pontok elenyésznek; csakis mesterfokú pszi-használó képes alkalmazni

**Kyr metódus (3. szint)**

- **Energiagyűjtés (3, spec):** e diszciplína segítségével nyerik vissza mágikus energiákat a varázslók. Háromféle alkalmazása lehetséges:
  - **meditációs formula:** időtartama 1 óra, mialatt a varázsló minden varázslási lehetőségét visszanyeri
  - **kivonás:** időtartama 10 kör (1 perc), a varázsló minden varázslat-szinten csupán a rendelkezésére álló varázslatrekeszt felét nyeri vissza (lefelé kerekítve)
  - **kisajtolás:** időtartama 1 kör, 20 lábön belül mindenkinek 1d6 sebzést okoz (Kítartás mentő felez), és a varázsló minden varázslat-szinten csupán egyetlen varázslatrekeszt nyer vissza. A kisajtolás feketemágiának számít.
- **Transz (1, normál):** a karakter a diszciplína alkalmazása közben csak lassan képes mozogni. Ülhet lovon, vagy akár rajzolhat is, de nem képes beszélni. Csak sebzéssel zökkenhető ki ebből az állapotból (természetesen saját maga dönthet úgy, hogy felhagy vele). Amíg transzban van, a karakter ötször több időt bír ki evés, ivás, és levegővétel nélkül.
- **Láthatatlanság észlelése (2, normál):** a diszciplína segítségével a karakter egy körig látja a láthatatlant, és érzékeli a mágiát, az illúziókon azonban nem lát át vele.
- **Asztrál szem (2, normál):** a diszciplínával egy körön át érzékelhetőek egy célszemély valódi érzései (az eredmény a KM belátására van bízva). Alkalmazása nem észrevehető.
- **Mentál szem (2, normál):** a diszciplína egy körön át lehetővé teszi egy személy felszíni gondolatainak érzékelését (az eredmény a KM belátására van bízva). Alkalmazása nem észrevehető.
- **Auraérezékelés (1, normál):** felismerhető egy személy aurája, akit a karakter ezzel a diszciplínával már korábban is megnézett, valamint felismerhető a célszemély faja (a célpont jogosult Akaraterő-mentőt tenni az aurája elleplezéséhez). A használó emellett érzékeli az élet jelenlétét 20 láb sugarú körben.
- **Mágikus tekintet (2, normál/szabad):** rabul ejti egy személy tekintetét, aki Akaraterő-mentődobásra jogosult. Ha elvétí, mindaddig nem nézhet másra, amíg a karakter fenntartja a hatást (2 pszi-pont körönként). Ezalatt az áldozat minden mentődobását -4 büntetés sújtja a varázsló ellen.
- **Pszi-ostrom (1, normál):** lerombolja a célpont pszi-pajzsát.