

1. FEJEZET

Karakteralkotás



1.1. Általános ismertetés

A karakter a Worluk világán létező személyiség szimulációja, amely a *játék figurája*, a *történet szereplője* – tulajdonképpen egy virtuális test, melybe a Játékos belebújva részt vehet a kitalált világegyetem életében. Ahhoz azonban, hogy a karaktert megszemélyesíthessük, előbb meg kell alkotnunk. A karakteralkotás olyan művészet, mint az improvizálásra épülő szindarabok szereplőinek megírása: nem az eljátszandó szerepet határozzuk meg szóról-szóra, hanem a szereplő személyiségét, s a szerepet eljátszó színészek rögtönzései nyomán kialakul maga a darab.

A szerepjáték karaktereit két nagy csoportra oszthatjuk: a Játékosok karaktereire (röviden JK), valamint a Mesélő karaktereire (röviden MK). A bonyolultabb JK-nak mindenféle helyzetben alkalmaznak kell lennie ahhoz, hogy különösebb nehézség nélkül szimulálhassa a játékban létező személyiséget – ezért a karakteralkotáskor komoly figyelmet érdemel. Az MK-k bonyolultsága a történetben betöltött szerepüktől függ; nincs értelme túl alaposan kidolgozni a piaci kofát, akinek a szerepe mindössze arra korlátozódik, hogy pofon vágja a szemtelen tolvaj JK-t... ugyanakkor a legfontosabb Mesélői karakterek ugyanolyan bonyolultak lesznek, mint a JK-k.

A karakter tulajdonságait, tudását, személyiségét oly módon kell megalkotnunk, hogy az alkalmassá váljon az összetett szabályokon alapuló társasjátékban – a szerepjátékban – való részvételre. Ehhez elsősorban végiggondoljuk a történetét, az életútját és mindazt, ami ebből következik – azaz a személyiségét. A személyiség az elképzelt karakterünk legfontosabb része, s bár amit csak lehet, lejegyzünk belőle a karakterlapra, többé-kevésbé tökéletesen csak a fejünkben létezik – vagy még ott sem.

Mivel szükségünk van a karakter testi és lelki tulajdonságainak ismeretére és szimulálására, ezért meghatározzuk főbb tulajdonságait, és azokhoz számértéket rendelünk. A karakter (a később leírt módon) meghatározott tulajdonságai a *karakterlapra* kerülnek, amely a játékhoz fontos összes számszerűsített (azaz szimulált) információt tartalmazza. A tulajdonságok mellett a karakter ismereteit, tudását, készségeit, felszerelését és még sok egyebet is ki kell találnunk, hogy a szerepjáték „sakkfigurája”, a Játékos Karakter megelevenedhessen.

1.2. A játszható fajok

Worluk Világán számos értelmes, vagy annak mondott faj éli az életét. Ezen fajok, néhány speciális kivételtől eltekintve, Játékos Karakterként megszemélyesíthetőek. A kivételek némelyike a későbbiekben játszhatóvá válhat – mint az óriás, a nemes-tünde, az oggun vagy a nemesdrén (aki a köz-drénekkal ellentétben nem ember!) –, melyeket a későbbi kiegészítőkhöz kapcsolódva fogunk közreadni.

A fajok leírása természetesen általánosságokról szól. Így kiemeljük például, hogy a gnómok született gyávák, ám ez nem jelenti azt, hogy ne létezne kiemelkedő bátorságú gnóm. A faji leírás csupán irányelv, mely inkább a játék ízét megadó hangulati elem, semmint merev szabály – a faj átlagos jellemzői nyilvánvalóan meghatározzák a többséget, ám rengeteg kivétel is akad. Szintén az általános jellemzők közé tartozik bizonyos jártasságok ösztönös használata is – a fajleírásban közöljük, mely jártasságokat kap meg az adott fajba tartozó karakter ingyen (jártasságpont ráfordítása nélkül) már a karakter indításakor. Számos jártasság csak akkor lehet elsajátítani, ha előzetesen már egyéb jártasságok birtokában is van a karakter (erről bővebben a jártasságokkal foglalkozó fejezetben olvashatsz), ugyanakkor a faji sajátosságként kapott, „ingyenes” jártasságokra ez a szabály nem vonatkozik. A gnóm karakter pl. fajának ösztöneiből fakadóan automatikusan birtokolja a *mechanika* jártasságot 6. szinten anélkül, hogy a szükséges *mértan* jártasságot birtokolná – ám ahhoz, hogy a mechanikában szintet emelhesen (ezt már csak játék közben teheti meg), a szabályok szerint kell eljárnia, s előzetesen meg kell szereznie a *mértan* jártasságot is, legalább 7. szintig.

Az általános jellemzőkön túl az egyes fajok sajátos faji specialitással rendelkeznek, melyek nem jellemzőek ugyan a faj összes egyedére – sőt, csupán elenyészően kevesre –, ám minden egyed a vérében hordozza a lehetőséget, amely ha benne nem is, az utódaiban manifesztálódhat. Ezek a specialitások más fajokban nem jelennek meg. Amennyiben a Játékos kiválasztotta az izlésének megfelelő fajt a karaktere számára, *eldöntheti*, hogy a faj speciális tulajdonsága megjelenjen-e benne, avagy sem. Amennyiben úgy dönt, hogy karaktere a faj különleges képességekkel rendelkező egyede lesz, az *főérték-pontba* kerül – *tehát a rendelkezésre álló 220 főérték-pontból kell kigazdálkodnia* –, és számolnia kell a specialitás összetett előnyös és hátrányos hatásaival is.

A három ork végre nyugalmat nyert a tábornóz biztosságot sugalló fénye mellett. Az utóbbi időben számos gond és baj gyötörte őket — gyakran éppen a nem mindennapi képességeik hozták rájuk a vést —, így az esti étkezés után nyomban aludni tértek. Nem állítottak őrt... bíztak természetfeletti érzékeikben és az őstörvényekben. Nem alaptalanul.

Rogun, a legifjabb különös zajra riadt... minta valami... vagy inkább valamik motoszkálnának körülöttük. Összpontosított, hogy minél tökéletesebben érzékeli a környezetét. Hallása egyre élesedett, ahogy totemállata, a Farkas átadta neki képességei egy részét, s ennek következtében a füle lassan-lassan megváltozott, mintha láthatatlan kezek formáznák. Rogun kerek, puhára gyúrt fülkagylója egyre nagyobb lett, a külsején feketés szőrzet burjánzott... végül átalakult farkasfülekké. Ekkor a zajok felerősödtek Rogun számára, míg végül teljesen letisztultak. Az ork most már kiszűrhetette a természet neszezése mögül a különös zajt.

„Három halandó északi irányban, egy pedig délről” — nyugtázta magában, s óvatosan csatabárdja markolatára fonódott a keze. „De mi lehet ez a furcsa za... IJAK!”

Üvöltve ugrott fel.

— Ébresztő! Megtámad...arghh...!

Két nyílvesző találta el — „tick... tick...” — ugyanabban a pillanatban. Egy a tüdejébe, a másik a torkába hatolt: azonnal összecsuklott.

A két alvó ork — mintha csak mindig ezt a pillanatot várta volna — hihetetlen gyorsasággal ugrott fel. A tetovált arcú harcos a buzogányával aludt, nem is kellett utána nyúlnia; iszonyatos sebességgel rontott a bokrok mögött rejtőzű ijászokra. „Elfek... mocskos büzbogarak!”

A harmadik ork azonnal a bozótosba vetette magát, s miután a levelek valamelyest elrejtették, varázslatba kezdett. Az övén lévő erszényből két csontot húzott elő, azzal varázslott. Pogány mágia, a sámánok förtelmes ereje kényszerítette szolgálni a tiszta esszenciát.

A harcos hatalmas csapást mért az egyik ijász fejére, amely beszakadt, mint egy üres tők. Az elf még a csapás előtt megpróbálta elsöpörni a fegyvert, de erre már nem maradt ideje... halott volt, mire a könyöke nekivágódott a fegyver nyelének. A buzogány a holttesttel együtt hullott az avarba — nem azért, mert az elf végső vergődése kirántotta a tetovált arcú kezéből, hanem mert az ork maga dobta el a gyenge fegyvert.

Az elf társai akkor már lángfényű pengéket markoltak... diadalmas kiáltással vetették magukat a fegyvertelenné váló orkra. Megérkezett a negyedik is, kezében éjféli villámként sziszegett az ikerpenge. A tetovált harcos többször is kitért a gyűrűből, ám az elfek újra meg újra támadtak. Bősséggel ömlött az ork vére...

Időközben a sámán kántálása hörgő sikolyokba fulladt... töredezett karmú keze haloványan derengett, mint a rothadó

zombihús. Ujjai körbezárták a csontokat, és szorította, egyre erősebben szorította, ahogy a mágia átjárta a testét. Aztán...

...baljós recsenéssel szilánkosra zúzódtak markában a csontok, mire a sámán kiugrott a bozótból, és a fegyvertelen ork körül táncoló elfekre hajította a szilánkokat.

— Bans banna'hrim!!

Még a holdfényben is látszott az elf iszonyú vicsorba torzult arca, ahogy a varázscsonthoz hasonlóan az ő csontjai is szétzúzódtak a kifacsart esszencia nyomására. Sikoltani sem volt képes, ordítani sem, hiszen a nyaka is kibicsaklott, a gégeje is porrá vált. Groteszk rongybábuként terült el a fák alatt, s csupán hörgögni tudott, ám már azt sem sokáig...

A maradék két támadó csupán egyetlen pillanattig tétovázott, aztán összevillant tekintetük, és egyszerre kezdtek futni. Rádöbrentek, hogy ily hatalmas sámán nem kísérget akárki dögevő orkot... vagy megérezték a végétüket? Nem tudni. Futottak.

A tetovált poszájájuk rájuk ordított, s hangjától megfagyott az elfek ereiben a vér. Megbizójukat átkozták mindketten, és iszkoltak, hogy legyen még haszna számukra annak a néhány aranypénznek, amely erszényükben csörgött. Három ork, mondta a csuklyás asszony, három mocsárlakó szerencsétlen, végezzetek velük, és megkapjátok a többi értmért is. Megloptak, pusztuljanak...

Kemény ágak karmolták az arcukat, levelek pofozták őket, tekerő indák akaszkoztak bokájukba... De semmi sem állíthatta meg a két elfet, hiszen emberfeletti bömböléssel csörtegett nyomukban a Vad, amely nem ismert kegyelmet. Sem haladékat. Karmos mancs sújtott az egyik elf nyakába, feltépett bőrt, izmot.

Sikoly. Az átok és a kétségbeesés hangja... aztán recsenés, ahogy a széles medvetalpak átpasszíroztak haját, koponyacsontot, agyvelőt az elf arcán.

Az utolsó támadó már gondolkodni sem tudott, csak száguldani... keresztül az átok erdején, keresztül az arany szűlte álmokon, át a bozótban... Át az élet rövid útján.

Meg sem érezte a halálos csapást, meg sem hallotta a torokhangú morgást, és sosem érte el a hűvös avart... a tetovált arcú harcos és a testét birtokló Medve, a személyes Erőállat úgy hajította fel az ágak közé az összetört testet, mintha csupán üres párnahuzat lett volna, és nem egy nyúlánk orgyilkos porhüvely.

Aztán a medve lassan visszacammogott nyílveszőtől átütött testű társához, majd ránézett a köhögéstől rázkódó vén sámánra. Visszaalakult... kinnal, bömböléssel, mert túlfeszítette a Medve erejét, és mardosó vérvágy maradt a nyomában... de tetovált arcú ork volt megint, s szemében a bánat fénye csillogott.

— Hát elbukunk, Gra'im? Ez lesz a sorsunk? — kérdezte, de a sámán nem válaszolt...

Ork

Az orkok – vagy félvér leszármazottaik – szinte mindenütt előfordulnak. Talán nincs is olyan vidéke Worluk világának – Drakóniát kivéve –, ahol ne élne legalább mutatóba néhány ork. Sok országban rabszolgaként, vagy megvetett páriaként tengődnek, másutt szabadok, vagy éppen maguk a rabszolgatartók, mint a Kondor Birodalomban.

Ahány vidék, annyiféle megítélés – egyes helyeken a mocskokban turkáló disznókkal tartják őket egy sorban, másutt megtürik őket, mert erősek és munkabírók, megint másutt kifejezetten örülnek a népek, ha egy ork költözik a szomszédjukba. Az előítéletektől és gyűlölettől sem mentes megítélést nagyban bonyolítja, hogy bizony az orkok fáján belül annyi szélsőséges jellem, oly sokféle társadalom található, ami-

lyennel egyetlen más faj sem büszkélkedhet... még a gögös emberi faj sem.

Orkok. Grooms teremtményei. Nincs halandó, sem isten Worlukon, aki ugyanazt gondolná róluk, mint a többiek.

Az orkokat Grooms, minden orkok Öregapja teremtette, állítólag még az idők kezdetén. Őshazájuk Gerondar déli fele, és ott él a legtöbb ork ma is. Bár Dél-Gerondart a hírhedt ork állam, a Kondor Birodalom uralja, az orkok még itt sem egységesek. Egymással marakodó törzsekben élnek, de még a törzsek is széthúznak, és bár mindig akad megfelelően erős vagy eszes ork, aki a törzs vezetője lesz, valójában a törzsek országnyi szállásterületén lévő falvak és városok vezetői az igazi urak, hiszen a legendákkal övezett törzsfőnök távol van, a falu kövér előjárója meg ott liheg minden gusztyosabb nőstény sarkában. Így a híres-hírhedt törzsek, mint a Vasciszma vagy az Aranyfűl

csupán akkor válnak időlegesen egységessé, amikor háborúzni – azaz rabolni és fosztogatni – kell. Ez az önző megosztottság oly erős az orkokban, hogy még saját teremő istenük, Grooms sem képes egysébe kovácsolni őket... legalábbis az elmúlt néhány ezer évben mindig kudarcba fulladtak isteni próbálkozásai.

A történelem folyamán Gerondarról kiszakadt orkok egy része saját államot alapított – ezek az ork államok kivétel nélkül Zhilianon találhatóak –, vagy magányos vándorként járják a világot. Szinte minden településen van néhány ház, ahol egyedülálló ork nőtények nevelgetik az apák sorától megfogant gyermekeiket – a felnővekvő ork kölykök aztán apjuk nyomába erednek, vagy ha lánynak születtek, akkor keresnek egy nekik tetsző települést, ahol letelepedhetnek, és várhatják a világcsavargó hímeiket. Ismerve az ork nőtények könnyű természetét, számos más fajúbeli hím, férfi is megkörmövekezi őket, így Worluk-szerte újratermelődik a fél- és negyedvér orkok mindenki által megvetett serege.

Gerondaron és a zhiliani ork államokban ismeretlen a magányos ork nőtény. Itt családokban élnek – igaz, korántsem tartósban –, ahol a anya és az éppen aktuális apa közösen neveli az utódokat. A család fő mindig az anya, öt éves korukig kizárólagos uralma van a gyermekek felett – míg az apa mindig más, a nőtény ork gyors izlésváltozása és vérmessége következtében. Az ork fálvakban gyakori látvány, hogy a vadászatról hazatérő hím a kunyhó elé kiszorva találja személyes holmiját – ilyenkor a legjobb, amit tehet, hogy összeszedi a cókmojkját, és szétnézi a falu többi portáján, hátha akad másik nőtény, aki befogadja őt. Általában akad, mivel a asszonyok között valóságos férj-kirugási láz él, így gyakorta megüresedik a hitvesi ág... legalábbis egy időre.

A Kondor Birodalom orkjai feltétel nélkül követik Groomsot, ugyanakkor legközelebbi rokonaik, az Észak-Gerondaron megletelepült orkok a Káoszt szolgálják. Zhiliani orkjai Mark'-yhenon hívók és akad néhány Zhénia-hitű is. Javukra legyen mondva, ennél alább még a csavargó, hazátlan orkok sem adják: vagy az Orkok Öregapját, vagy a három főisten valamelyikét imádják. Egyébként az orkok hitbuzgalma legendás. Sok esetben a művelt papokat megszegényítő hittel imádkoznak istenükhöz, és rendre túlteljesítik elvárásait, anélkül, hogy ezért bármiféle kedvezményt elvárnának Tőle.

Az akadémiák vallástudorai némi elismeréssel kénytelenek adózni a kondori orkok hitbuzgalma előtt, mivel azok évszázadok óta művelik az emberáldozatot, holott Grooms sosem fejezte ki ez irányú vágyát – ő mindig megelégedett az étel- és italáldozattal, s még vérmesebb éveiben is kiengesztelhetők egy egyszerű állatáldozattal.

A hit után az orkok életében nyomban a harc következik. Egy mondas szerint az ork hitben születik, harcban nevelkedik, és részegen döglök meg – ebből nyilván kiténik, hogy az ork faj szenvedélyes rabja a bódító italoknak is. Mivel az orkok kihasználják rövid életük minden pillanatát, ezt a hármat leginkább egyszerre szeretik művelni: földrészen vért ontani, s közben imádtott istenük nevét üvölni.

Az ortodox – Grooms hitű – orkok úgy tartják, ha valaki küzdelemben veszíti el az életét, az a Harcosok Csarnokába kerül. Ez a végeleáthatatlan, oszloprengető tartotta csarnok Grooms túlvilági otthona, amelyet átengedett az elhalálozott ork hősöknek. Itt aztán az idők végzetéig lehet vedelni másnaposság nélkül, gyilkolni és halni halál nélkül, illetve Groomsot imádni... Grooms nélkül, mivel a Vén Ork jobb' szeret a való világban ténferegni. A kondori orkok hite szerint a Harcosok Csarnoka mélyén található a Pokol Kútja, ahová a hitehagyott orkok, valamint azok kerülnek, akik jobban szeretnek a nőtényekkel hentergőzni, mint a csatamezőn tombolni. Ez a hit az oka, hogy a legtöbb ork nem törődik a halállal a csatamezőn – hiszen ha eljönne érte a halál, az csupán egy jobb élet kezdetét jelentené.

E meglehetősen vonalas vélemény ellenére az orkok úgy szaporodnak, mint a nyulak. A volenai szájhagyomány szerint ennek bizonyára az lehet az oka, hogy általában annyira részegek, hogy eltévesztik az utat a csatamezőre, és hoppá... az asszony ágyában találják magukat, és ha már ott vannak, ugye... Mások, akik a rátarti voleneknél jobban ismerik az orkok nemzetségét, azt állítják, hogy az orkok valójában nem is szeretnek annyira háborúzni, mint üzekedni... csak a szájuk jár. (Bizonyos társaságban ez a vélemény gyors halálhoz vezet.)

Az orkok rendkívül változatos kinézettel bírnak – csupán a fennhéjázó fajok látják őket egyformának, akár az állatokat. Ezeknek még az sem szúr szemet, hogy az orkok megvetett faja valójában három alfajra bomlik, amelyek legalább olyannyira különböznek egymástól, mint az elfek és a gilfek, akiket pedig még soha senki sem tévesztett össze.

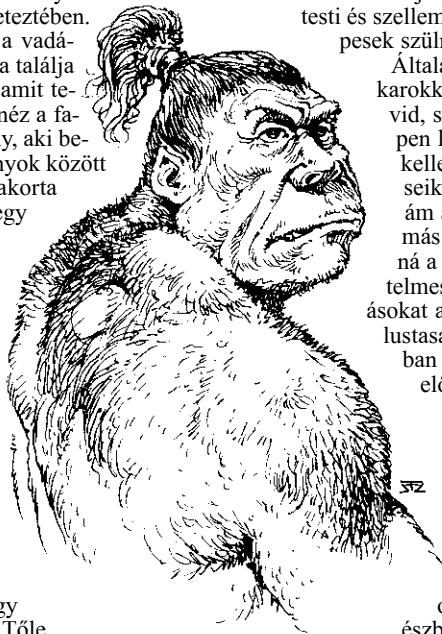
Fiatalkorukban az orkok nyakigláb, izgó-mozgó lények, s csupán később fejlődnek ki jellegzetes izmaik, illetve ekkor híznak el – nagyjából 12-16 évesen. Az ork nőtények például az első szülésig kifejezetten vékonyak, csipőjük keskeny, hasuk feszes, a mellük alig sejlük elő, és csupán a szülés után terebélyesednek el. (Egyébként egy 10-12 éves ork teljes jogú felnőtt tagja a társadalomnak, hiszen ekkor már testi és szellemi képességeiket tökéletesen birtokolják, és a lányok képesek szülni.)

Általánosságban az orkok erős testalkattal, hosszú, izmos karokkal, rövid és görbe lábakkal rendelkeznek. Testüket rövid, sűrű, olykor göndör szőrzet borítja, melyet különösképpen kedvelnek a tetvek és egyéb vérszívó rovarok – ezek a kellemetlen állatkák nem zavarják az orkokat, mivel csipőseik nyomán az orkbőr nem duzzad meg, és nem viszket, ám annál több problémát okoznak az ork társaságában élő, más fajú egyedeknek. Bár az ork testalkat arra predesztinálná a fajt, hogy ők legyenek a legügyesebb és legerősebb értelmes lények (már amennyiben kivesszük az ogárokat és őriásokat az értelmes lények köréből), ám Grooms népe született lustaságánál fogva képes úgy elhízni, eltunyulni, hogy valóban hasonlatossá váljon a disznóhoz, az „előkelőbb” fajok előítéleteit igazolva.

Az elterjedt közhely, miszerint az orkok erősek, de buták, merőben téves. A legtöbb ork valóban erős és valóban buta, de csupán azért, mert sosem kényeszerült gondolkodni. Amennyiben mégis használnia kell a fejét – és nem verekedés közben, hogy a másik arcába fejeljen – és kiderül, hogy igen hatékony állati ravaszság rejtjezik a vastag koponyacsontok mögött. A művelt vidékeken – elsősorban a zhiliani ork királyságokban – felnővekvő orkok pedig épp olyan észbeli képességekkel rendelkezhetnek, mint bárki más: kiváló példa erre Worluk leghíresebb akadémiája, a Yumadáni Ork Egyetem.

Ami viszont igaz: még a legbölcsebb ork is rabja saját érzelmeinek, melyet képtelen kordában tartani. Érzelmi hullámzásuk nem csak a saját, de mások életét is megkeseríti. Ugyancsak izgalmas helyzetekhez vezethet az, amikor egy társaságban kiderül, hogy a mindenki által lenézett ork olyan izmos előítéletet érez más fajok iránt, amely még egy drén koronahercegnek is dicséretére válna. A legtöbb ork méla undorral vagy heves lenézéssel viszonyul más fajokhoz. Az ork utalat hegycsúcán természetesen az izgága tündérnépek állnak. Igazán türelmes ork hírében áll az, aki hosszabb távon képes elviselni más fajokat maga körül, és megvetésének sem szóban, sem tettben nem ad hangot.

Az ork faj kifejezetten éjjeli életet él. Napközben szeretnek lustálkodni, az árnyékban, vagy éppen a napon heverészni, és igazán napszállta környékén kezdenek megélni. Életmódjuk sajátossága valójában természetes, hiszen a szemük, mellyel verőfényben erősen hunyorognak, szürkület után csupán a csillagok fényére hagyatkozza is tökéletes látást biztosít nekik – igaz, csak rövid távolságra (30 méterre tökéletes, mintha nappal lenne, azon túl gyengül, de még mindig jobb, mint az emberé, és nagyjából 60-100 méteren túl megszűnik). Az orkok éjjeli látása mellett fontos a hőlátás is, így mindamellett, hogy a minimális fényt is képes hasznosítani, az élőlények testhőjét is érzékeli (pl. egy barlang abszolút fénytelen mélyén kb. 20-30 méterre látják a testhő foltjait). Nagyobb távolságra való érzékelésnél a szag-



lásukra hagyatkoznak, amely tökéletesen felderíti előttük – szelírányban – a terepet, hogy lapul-e arra préda, avagy ellenség. Éjjel az egyébként harsány orkok csodálatos csendben képesek lopakodni, testszörzetük elnyeli a fényt, sőt testük hőjének nagy részét is, így az éjszaka majdhogynem varázslatos lepelként rejti őket (a lopakodás és rejtőzés jártasságát *sikerrel* alkalmazó orkot éjszaka 10-es feladatnehézség ellen lehet felfedezni).

A három ork alfajt – eredeti élőhelyükön kívül – testalkatuk és bőrrük színe különbözteti meg. Bár nemzeti jellemzőik megmaradtak, a nagy ork kíváncsiok óta már egyáltalán nem biztos, hogy egy hegyi ork például a hegyekben lakozik – csupán a Kondor Birodalomban élnek ősi szállásterületeiken az alfajok.

A *hegyi orkok* átlagos magassága 170-185 cm, amelyhez kissé magasabb testű, 80-100 kg társuk. Bőrrük színe barnászöld, amely a szőrzetükre és bőrrük felső rétegébe települő algáktól kapja a színét – az algáknak köszönhetően szőrzete mentes az élősködőktől, ugyanakkor bármihez hozzáér, jellegzetes foltot hagy. Ha egy hegyi ork sokáig él forró tájakon, az algái elpusztulnak, bőre bebarnul. Kopaszak, az arcuk csupasz – himnek, nősténynek egyaránt. Erősek, kevésbé hajlamosak a házásra, kifejezetten kalandvágyó, harcias nép – ami természetesen nem jelenti azt, hogy ne lennének közöttük kicsik, soványak és otthonülők.

Az *üregi* vagy *dombi orkok* – saját nevükön a *daghorok*, azaz „sziklából gyúrtak” – szintén magasak, gyakorta még a hegyi orkoknál is magasabbak, súlyosabbak. Erejük vetekszik az ogárokéval, szívósságuk legendás. Bőrük világos-rózsaszín, ám vastag fekete prém burjánzik rajta, így csupán a tenyerük és a pófájuk világít. A felnőtt példányok feje tetején a fekete testszörzet megerősödik, hajszérűen hosszúvá válik, melyet a törzsi kultúrának megfelelően befonnak, díszítenek, lófarokba fognak, leiszapolnak, szabadon hagynak vagy leborotválnak. A hímek rövid aktív életszakasz után eltűnnek, hatalmas pocakot eresztenek, izmaik elhjasodnak, a nőstények pedig már gyakorta a gyerekszülés előtt hatalmas rengő pocakot, fart növesztenek.

A *mocsári orkok* alacsonyok, sok esetben még a tisztavérű manóknál és törpéknél is alacsonyabbak, kis testsúlyúak, viszonylag gyengék, ám ügyesek, ravaszok és rendkívül kegyetlenek. Számos törzsük erdőben él, gyakran a fák tetején építik fel kunyhóikat, mint egyes elf nemzetségek. Világos bőrék, szőrzetük gyér, de hosszabb szálú, mint a többi orké – kb. fél arasz –, arcuk csupasz, fejük tetején hajszérűen hosszúra nő a testszörzetük. Ellentétben a másik két fajjal, a mocsári orkok elvétve fordulnak elő Gerondaron kívül.

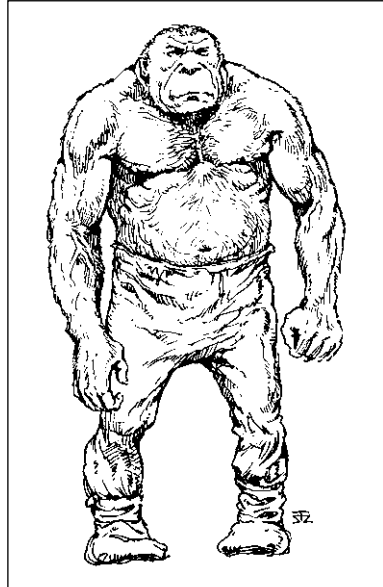
Az ork átváltozásokról

Amikor az orkokat nagykorúvá avatják, a sámánok a szellemvilágban megkeresik az *erőállatot*, amely további élete során vigyázni fog rá. Ez az erőállat lesz az ork hím vagy nőstény személyes toteme, védőszelleme. Néha ez az erőállat vagy *szellem-állat* megegyezik a törzs totemével, de nem feltétlenül azonos vele.

Néhány ork rendelkezik azzal a csodálatos képességgel, hogy képes azonosulni erőállatával – azaz kölcsönvenni az állat tulajdonságait. Így például egy hiúz erőállattal rendelkező ork képes kölcsönvenni a hiúz hallását vagy a látását. Az erőállat átruházott tulajdonsága azonban minden esetben testi átváltozással jár – azaz az ork füle hiúzfülle, a szeme hiúzszemmé alakul. Az ork kölcsönveheti a hiúz összes tulajdonságát is – ekkor a teste teljesen átalakul, és néhány óráig hiúzként képes élni az életét.

Az átváltozás csupán leutánozza a valóságot, tehát a teljesen átalakult ork nem lesz valódi hiúz, hanem egy hiúz testű ork lesz, a maga eredeti tudatával. Testmérete és testsúlya némileg megváltozik, de nem teljes ez a változás – inkább valahol félúton lesz az ork eredeti testtömege és az erőállat testtömege között. Az, hogy a testtömeg nem követi hűen az erőállat eredeti méreteit, még nem jelenti azt, hogy az

átalakult ork ne legyen valóban olyan gyors vadász, mint a hiúz, vagy olyan erős, mint a medve (ha a medve az erőállata). Nagyon fontos: az ork tökéletesen uralja a tetteit és gondolatait az átváltozott testben. Az átváltozás ideiglenesen befolyásolhatja (főként növeli) a karakter főértékeit, hiszen erősebb, gyorsabb, ügyesebb, jobb reflexú lehet az adott állat tulajdonságainak birtoklása által. Az átváltozás csakis az ork saját akarata révén következhet be, hipnotikus, mágikus és egyéb befolyásoltság alatt az ork hiába szeretne átalakulni, az erőállata megtagadja ezt (részeg, ezért meggondolatlan orkot rávenni, szerelmes orkot elcsábítani, vagy a baráti érzelmeire apellálni lehet, mert ez nem az ork akaratával manipulál, csupán kihasználja az akarat időleges gyengülését).



Az átalakulás kellemetlen következménye a lykantrópia, amely *kivétel nélkül* minden orkot érint, aki képes az átalakulásra. A lykantrópia az a jelenség, amikor nem az ork veszi kölcsön az erőállat tulajdonságait, hanem az erőállat szelleme veszi kölcsön az ork testét. Ezek a szellemek minden esetben vérengző fenevaddá változtatják az orkot – vérmedvévé, vérfarkassá, stb. Ez azt jelenti, hogy az ork ebben az állapotban *nem képes uralni a tetteit*, és mivel az erőállat életere éhezik, a lykantróp vérlény csupán egyetlen dologra összpontosít: az ölése. Ilyenkor a vérengző fenevad nem nézi, hogy ki a barát és ki az ellenség – természetesen a vadállatok ravaszságával képes becserkészni prédáját, sőt, az esélyeket is képes mérlegelni, azaz egy erőállat-vezérelt lykantróp ork nem támad meg egy hadsereget, mint ahogyan azt egyetlen éhező ragadozó sem tenné meg. Amikor az erőállat jóllakik, a lykantrópia azonnal elmúlik, az erőállat elhagyja az ork testét, amely visszaalakul eredeti formájába... a vérfürdő közepén.

Az erőállat vezérelte vérlények jellemző tulajdonságai megegyeznek a hagyományos lykantrópokéval (pl. a vérfarkasok). Erőteljes gyilkolás-vágy jellemzi őket, melyet a korántsem vak ragadozóösztön vezérel. Hagyományos fegyverek – bár sebzik őket – nem ejtenek komoly sebet rajtuk, és ezek a sebek csaknem azonnal begyógyulnak (szegmensenként 1 Fp). Az ezüst vagy ezüsttel bevont fegyverek sebzik őket, valamint az erős tűz és a mágia is – amely ellen természetesen rendelkeznek az átváltozás előtti karakter mágia-ellenállásával, azaz az Esszenciapajzzsal. Az ily módon létrejött sebzés (ezüstfegyver, mágia) normálisnak számít, mely sebzés fennmarad az átváltozás elmúltával is, viszont éppúgy a gyógyulás általános szabályai szerint jön helyre, mint bármely más közönséges karakter közönséges sebződése.

Ellentétben a „normális” vérfarkasokkal, az erőállat vezérelte ork-vérlények az *átalakulás előtti normális sebződéseket* nem regenerálják vissza azonnal, tehát a vérlény fizikumpontja meg fog egyezni a karakter aktuális fizikumpontjával. Ha valaki hosszabb ideig kényszerül vérlény-formában élni, a *korábban szerzett sebek* is begyógyulhatnak, éppúgy, mint az ezüsttel vagy mágiával ejtett sebek, a természetes regeneráció útján (a természetes regenerációról – gyógyulásról – a később bővebben olvashatsz).

Egy ork-vérlény harapása nem tesz senkit vérlénnyé – tehát a lykantrópia ilyen formában nem terjed.

A teljesen átalakult ork, aki nem vérlény – tehát aki *uralja* az átalakult testet – nem rendelkezik a vérlény tulajdonságaival: nincs természetfeletti regenerációs képessége, és normálisan sebződik. Ő nem lykantróp vérlény, hanem egy normális állat tulajdonságait és testét birtokló ork – noha aki nem ismeri az ork átalakulást, az könnyen vérlénynek nézhet egy medvévé alakuló ork harcost... és meg kell hagyni, valóban hátborzongató látvány egy éppen átalakuló ork.

Amennyiben az ork, aki képes használni az erőállat tulajdonságait, meghatározott időnként nem adja át önként a testét ennek a vérengző fenevadnak, az erőállat előbb-utóbb megszállja a testét, és átveszi az irányítást – és ilyenkor nem biztos, hogy visszaadja a testet, amikor jóllakik. A kényszerű lykantrópia következtében számos tehetséges orkot megölnek saját rokonai, hiszen az erőállat vezérelte, vérlénnyé alakult ork még rájuk is veszélyes.

Az ork karakter és a játékos

Az ork sajátos helyzete folytán jó szerepjátékra ad lehetőséget. Lehet tipikus bunkó ork karakterünk, aki csak azon képes gondolkodni, hogy a foglyul ejtett nőt *megölés* előtt vagy azután erőszakolja-e meg, de lehet olyan karakter is, amellyel kitűnően el lehet lavírozni a mindenki által megvetett faj szerepében – úgy, hogy közben a környezet folyamatosan szembesül az ork gúnyos lenézésével. Általában jellemző az orkokra egyfajta sajátosan önző szemlélet, amely mindig fölé helyezi az önös érdekeket a közösség érdekeinek, s ez gyakran megrontja az ork közösségek békéjét – ugyanakkor a zhiliani ork királyságok éppen a szolidaritásra és az együttműködésre épültek.

Néhány faji képesség kifejezetten hasznos a karakter számára. Ilyen a hólátás (amely egy tökéletesen sötét barlang mélyén is működik), korlátozott távolságban az éjjeli látás, a kitűnő szaglás és a természetes rejtőzködést nyújtó testszőrzet (ez utóbbi nem azt jelenti, hogy az orkok rendelkeznek a rejtőzés jártassággal, hanem azt, hogy őket észrevenni nehezebb feladat, mint más hasonló nagyságú fajt). Testi adottságai mellett az orkok erős oldala még a hitbuzgóság, a kalandvágy, ugyanakkor hátránya a megmondhatatlanság és az érzelmi befolyásolhatóság. Szintén hátrány az ork karakter számára a nappali látás – bántja a szemüket az erős napsütés –, valamint az, hogy kifejezetten rövidlátók, nagyobb távolságra (100 méteren túl) csupán homályos foltokat látnak az alakokból, ezért bajosan ismernek fel bárkit (ez nem jelenti azt, hogy vakok lennének ezen a távolságon túl!). Gyengébb látásuk miatt az íjak fegyvercsoport használatában 10%-kal több jártasságpontért léphetnek szinteket.

Az ork faj speciális tulajdonsága az erőállattal való azonosulás – átváltozás formájában. Amennyiben a Játékos szeretné, hogy ork karaktere rendelkezzen ezzel a tulajdonsággal, már a karakterépítés szakaszában áldoznia kell erre **20 főérték-pontot**, melyet nem fordíthat karaktere főértékeinek fejlesztésére. Ezen kívül készítenie kell egy speciális karakterisztikát is karaktere számára: a *vérpontok* karakterisztikáját. Minden egyes átalakulás vérpontokat ír az ork „számlájára”. Egy részleges átalakulás óránként 1 vérpontot jelent (hiúzfül, saszem, medvekarmok, stb.), egy teljes végtagra kiterjedő átváltozás 3-5 vérpontot jelent óránként (medvemancs, bölényfej, stb.), míg a teljes test átalakulása 10-15 vérpontot jelent óránként. A pontos vérpontmennyiséget a Mesélő határozza meg az adott erőállat ismeretében, valamint a változás mértékében. Fontos, hogy a vérpont csak az óra végén kerül elszámolásra, vagy akkor, amikor az ork – még az óra letele előtt – kilép az átalakult formából.

Az *átalakult, tudatánál lévő* ork harcértékei megfelelnek a karakter bármely pusztakezes jártasságának, természetesen a sebzésszorzó az állat erejétől (karmaitól, fogaitól stb.) módosul, akár 10-esre is. Viszont a vérlény, amely időről-időre átveszi az ork felett a hatalmat, független az ork karakter harcértékeitől: ilyenkor a vérlény harcértékei a mérvadóak. A vérfarkas leírását a Bestiáriumban megtalálhatod (váltott farkasként), egyéb fajok karakterisztikáját ebből könnyen kiszámíthatod.

Az erőállat felé adós ork időnként kénytelen átengedni testét az erőállatnak, különben az erővel veszi át az uralmat, mégpedig akár a leghetetlenebb körülmények között is. Az ork, aki legalább egy vérponttal adósa erőállatának, egyszerűen az akarata által átengedheti testét a szellemnek, mire az átalakul a teljes vadállati formába, de az átalakulás sajnálatos következményeként ez az állat nem az ork által uralt test lesz, hanem egy lykantróp vérlény. A vérlénynek (pl. vérfarkas, vérmedve) már az erőállat-szellem parancsol, aki ölni akar: *egy vérpontért egy értelmes lény halálát kívánja*. Számára a halál ténye a fontos, ez lakatja őt jól, de minden vérlénynek sajátos szokásrendszere van – az egyik csupán megöli az áldozatait, mások cafatokra szétépik, vagy a holttest mellett otthagyják az ürüléküket –, melyhez minden esetben ragaszkodik (a vérlény szokásrendszerét a Játékos határozza meg). Miután a vérlény jóllakott – azaz megölte a vérpontok számának megfelelő értelmes lényt –, az erőállat visszaadja a test feletti uralmat az orknak, és az ork teste visszaalakul.

Amennyiben az ork nem adja át önként az uralmat az erőállatnak, úgy az megpróbálja erővel megszerezni jogos jussát. A vérpont-adóssággal rendelkező ork karakter havonként – telihold idején, nagyjából szürkületkor – köteles Lelkierő-próbát dobni, amelyet a vérpont-adósság mértéke módosít. Minden egyes vérpont *hárommal* rontja (csökkent) magát a Lelkierőt, méghozzá *folyamatosan*, nem csupán a Lelkierő-próba idejére – így a vérpontokkal rendelkező karakter eleve ingerlékenyebb, valamint labilisabb érzelmvilágú. Sikeres Lelkierő-próba esetén az erőállat visszavonul, és csupán az újabb holdhónap múltán próbálkozik megint. Sikertelen Lelkierő-próba esetén az ork megérzi, hogy elvesztette a harcot, és tudni fogja, hogy *aznap éjféltől mindenképpen vérlénnyé alakul*, tehát megteheti a szükséges előkészületeket, hogy elkerülje a nagyobb katasztrófát (pl. elhagyja a társait, nehogy vérlényként kárt tegyen bennük).

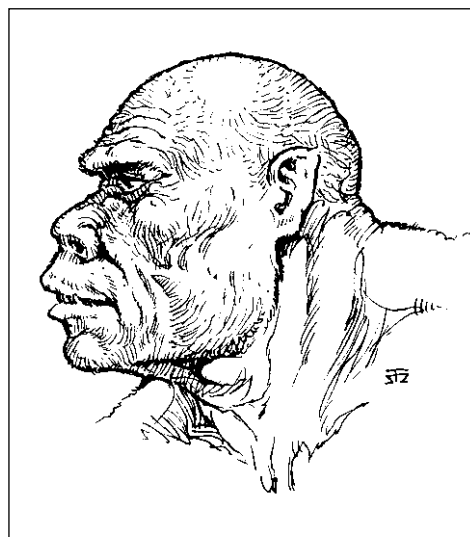
Lehetséges az összegyűlt vérpontokat havonta egyszer – ugyan csak a telihold napján – egy bonyolult áldozat bemutatásával részben semmissé tenni. Az ork erőállatának valamely vérral és hússal kapcsolatos áldozatot mutat be (általában valamely nemes vad, pl. farkas, medve, alkalmanként nemes háziállat, pl. mén leölésével), amely jóllakítja az erőállatot – azaz csökkenti a meglévő vérpontokat. A csökkenés mértéke 1-15 vérpont lehet, a pontos összeget a Mesélő határozza meg, részben az áldozat kivitelezése, részben az ork előző havi tevékenysége alapján (az átalakulás képességének öncélú használatát az erőállat nem tolerálja, tehát nem lehet jóllakítani az áldozattal, míg ha az ork mindig indokolt esetben használta csak képességét, az erőállat is hajlandó nagyobb mértékben elfogadni az áldozatot). Az áldozatot csakis telihold napján, nappal (lehetőleg délben) lehet végrehajtani – az ork mindig megérzi, akár a föld alatt is, hogy eljött az idő. Az áldozat bemutatása nem mentesíti az orkot a szürkületi Lelkierő-próba alól, csupán akkor, ha egyáltalán nem maradt vérpontja – ellenkező esetben éppúgy bekövetkezhet a kényszerű átalakulás, mint áldozatbemutatás nélkül, igaz, így némileg kevesebb vérpontot kell majd semmissé tenni a lykantróp vérlénynek.

Amennyiben a karakter **30 vérpontot** összegyűjt, az erőállat *azonnal* átveszi az uralmat, és a vérlény azonnal létrejön, még Lelkierő-próba sem szükséges! Ez bekövetkezhet éjszaka is, de akár nappal is. Például egy teljesen átalakult, állati testét uraló karakter, akinek a Mesélő 10 vérpontot ítelt meg óránként, a harmadik óra végén elveszti uralmát saját teste felett, és brutális fenevaddá változik. Ugyanez következik be akkor, ha egy 29 vérpont-adóssággal rendelkező karakter részleges átalakulást hajt végre (pl. hiúzszer) – ez egy vérpontba kerül vagy akkor, amikor visszaalakul, vagy akkor, amikor lejár az egy óra, és így a karakter már 30 vérpont balsorsú gazdája lesz. A 30 vérpontot birtokló vérlény oly éhes, hogy nem elégszik meg harminc élet kioltásával – ámokfutó ragadozóként öl és öl mindaddig, míg a következő telihold meg nem váltja őt, még akkor is, ha már az első napon megölte mind a harminc érző lényt. Amennyiben a telihold éjszakájáig a vérlény még nem lakott jól (azaz maradt vérpontja), nem alakul vissza, hanem a következő teliholdig folytatja a vérengzést.

Negatív vérpontot egyik átváltozás alatt sem lehet gyűjteni, tehát a vérlény hiába öl meg több értelmes lényt, mint ahány vérpontja van, a visszaalakult karakter így is „csupán” 0 vérponttal fog rendelkezni.

Az átalakulásra képes, de vérponttal éppen nem rendelkező ork karakter erőállata szunnyad, tehát semmiféle módon nem alakulhat át lykantróp vérlénnyé a karakter – sem akaratlagosan, sem Lelkierő-próbával.

A vérlényből visszaalakuló ork néhány percig még kába, azt sem tudja, hol van, és csak részben uralja a saját testét – olyan, mintha részeg lenne. Ennek egyenes következménye, hogy bizony alaposan kiszolgáltatott környezetének.



A lezúduló sziklagörgeteg majdnem maga alá temette a harcost és a lányt. Ha nincs a férfi hihetetlen reflexe és nem munkál az elf lányban olyannyira a túlélési ösztön, egész biztosan ottvesznek. Így ugyan túléltek, ám a feltápáskodásnál és egy apró szusszanásnál többre nem futotta az idejükből. Az ogárok már a nyakukon is voltak. Robosztus szörnyetek mindahányan, annyira egyformák és mégis oly mások.

Egy fabunkót lóbáló rémalak érkezett először. A harcosnak még megnézni sem maradt ideje, csak vakon csapott felé. A kard szisszenve hasított bele a zöldes bőrbe és alatta a kemény húsba, de az ogár még csak le sem lassított. Mint korábban a sziklaomlás, úgy szakadt rá a férfira, bunkója iszonytató lendítésével próbálta leteríteni. A harcos elhajolt a bunkó — nem is bunkó volt az, inkább kisebb farókn — csapása elől, és diadalmasan elvigyorodott. Gyorsabb, mint a szörnyszülött. Ám öröme rövid életének bizonyult. Két vasos kéz ragadta meg, és olyan erővel préselte kezét oldalához, hogy mozdulni sem tudott. Kardja kihullott a szibbádástól elerőtlenedő kezéből és döbbenet bámult a szörnyetegre. Az ogár diadalmasan emelte a magasba két kezével, másik két kezével pedig szorosabbra fogta a jókora fabunkót.

— Vigyázz, négy kezük van — üvöltötte a férfi, aztán meghalt az iszonytató csapás alatt.

A lány eközben már az életéért küzdött, és alig hallotta a harcos szavait. Számszeriját újból lövésre emelte — a korábbi lövés ugyan mellbe találta a félmegtelen bestiát, ám az mintha meg sem érezte volna —, ezúttal az ogár egyik fejét vette célba. Ennek a szörnyetegnek ugyanis nem volt négy karja, csupán kettő, ellenben két ocsmány fej éktelenkedett széles nyakán. A számszerij csattanva eresztett, a nyilvessző szisszenve hasította keresztül a kettejük közötti távolságot, majd cuppanva tünt el az egyik apró, malacszemben. Mesteri lövés. A fej élettelenül csuklott a mellkására, ám a másik fej, legalább annyira ronda és brutális, mint az előző, bömblöve vitte tovább a szörnység testet. A lánynak nem volt ideje újra felhúzni a számszeriját. Az ogár lába úgy taposta szét vékony csontjait, mintha csak gyűjtősnak gyűjtött rözse lett volna.

Az ogárok vezetője, egy különösen nagy termetű, robosztus, farkas prémből öltözött szörnyeteg elégedetten bólintott, majd a földre köpött. Elgondolkodva nézte, ahogy nyála siseteregve, akár a sav, lassan beeszi magát a sziklába, majd megfordult és becammogott a barlang tágas, jegecszelektől védett mélye felé.

Ogár

Az ogárok népe Worluk világának legelfajzottabb, legvisszataszítóbb és legváltozatosabb teremtményeit foglalja magába. Sokan félik és rettegik őket, mások megvetik és gyűlölik, ki-ki a maga okán. Pedig ez a nép talán sokra hivatott – igaz, az is meglehet, hogy csupán a természet hulladékai. Worluk lakói általában különböző módon ítélik meg őket, megjegyzendő azonban, hogy leginkább az utóbbi szemlélet divik: főleg a törpek tudják magukénak és az elfek. Pedig ha kicsit megpróbálnák más oldalról nézni a dolgokat és nem a maguk előítéletektől nyüzsgő módján, egész biztosan ráébrednének az ogárok értékére. Merthogy van nekik.

Általában a magukat civilizáltaknak való népek messze elkerülik azon hegysegeket és fennsíkokat, ahol az ogárok tanyát ütöttek, az ogárok pedig nem mennek le az emberek, elfek és más népek közé – mert az idők folyamán már megtanulták, mit is várhatnak, ha esetleg mégis bemerészkednének –, így az ismerkedés esélye igen kicsi.

Maradnak hát a maguk méretes barlangjaiban, ahol egy-egy család remekül él. Persze emberi felfogás szerint egy családnak hatalmas lenne egy efféle barlang, azonban szemben az ember közösségekkel, az ogárok családjai igencsak kiterjedtek. Szaporaságuk messze az emberé fölött szármal, így nem ritka az a család, ahol nyolc, esetleg tíz poronty is él szüleivel, akiknél ott lakik az ő apjuk és anyjuk, a tulajdonképpeni nagyszülők, testvéreik, kik nem különben számosak és persze azok porontyai. Ez így átszámolva akár közel száz főre is rúghat, ami pedig már nem kis szám – és még ennél is jóval többen lennének, ha a mutációra hajlamos ogárok között nem születne annyi életképtelen poronty (körülbelül minden harmadik utód). De hála a kiterjedt, mellékágaktól és csarnokoktól terhes barlangoknak, még így is bőségesen elegendő a nagy létszámú és nemkülönböző nagytestű ogároknak.

Ezek a barlangok egyébiránt önmagukért is megérdemlik a megkülönböztetett figyelmet. A benne élő ogárok csodákat tudnak művelni a hűvös, sötét barlangokkal, melyet a maga bizarr módján széppé, vagy legalábbis lenyűgözővé tesznek. Az átjárókba, az átívelő kőkoloncokra, a kinyúló sziklatömbökre díszítéseket aggatnak, általában indákra kötött különféle koponyákat, mely inentől úgy fest, akár egy gyöngyfüggöny, s ha esetleg feltámad a szél, csörögve-zörögve zenélnék a légmozgás ütemére. A nagyobb tereken hatalmas mélyedéseket marnak a kemény sziklába kezdetleges szerszámaikkal, melyet vagy kör-

beraknak koponyákkal és csontokkal, amit aztán agyaggal tapasztanak össze, aztán tele hordják vízzel, kisebb barlangi tavakat alakítva ki ily módon, vagy fával tömik meg, és imígyen hatalmas tűztároló medencévé válik, melynek fénye táncoló visszfényt vet a nedvességtől csillogó, érdekes, kékes színű cseppköveken.

A barlang adottságaitól függően helyezik el használati tárgyait. A kisebb, zárt oldaljáratokba alakítják ki a szerszámátárolót, ide hordják a nyers húst, esetleg a megszerzett értékeket, aranyat, ezüstöt, ékszereket, vértetek, melyek az ő hatalmas testükre úgyis kicsik. (Fontos megjegyezni, hogy az ogárok nem igazán tesznek különbséget érték és érték között, számukra az arany ugyanannyit ér, mint az ezüst, nekik csak az jelent értéket, hogy csillog ez is, az is. Így egy felbecsülhetetlen értékű persi szőnyeg, esetleg egy jidori, rizsmintás porcelánvázát semmibe sem néznek.)

A nagyobb csarnokok az élő hús tárolására szolgálnak. Ide terelik zsákmányszerző körútjaik élő foglyait, akiket később vagy megölnék és megesznek, vagy megtartanak és rabszolgamunkára fogják. Kit-kit tudása és kövérése szerint.

Egy család természetesen egyfajta nemzetségi közösséget alkot. Ezek nem adnak nevet maguknak, mint ahogy teszik azt mondjuk az orkok, de kitermelik a maguk kis hatalmi hierarchiáját, melyből gyakorlatilag csak két poszt emelhető ki. A család feje mindig a nemzetség legerősebb és legharciasabb tagja, melyet nemzetségfőként szokás emlegetni. A nemzetségfők általában hímekek, de előfordulhat az is, hogy nőstény tölti be ezt a posztot. A nemzetségfő azonban nem annyira uralkodó, mint inkább kiszolgálója a törzsnek, afféle családfő. A nemzetségfő vezeti a vadászatot, elsőként vesz részt a harcban, felosztja a javakat és az ételmet. Ezért persze kellő tiszteletet kap, de anyagiakban semmivel sem többet, mint a nemzetség bármely más tagja.

Nála már sokkal nagyobb megtisztelésnek örvend a boszorkányorvos, aki a nemzetség sámánja, gyógyásza, herbalistája, kirurgusa, jóvólátója és szellemi vezetője. Általában öreg, a nagy csatákból és vadászatokból kivénhedt ogárok szokták betölteni ezt a pozíciót, akiket az égiek egy kicsivel több ésszel és az esszencia formázásának tudományával áldottak meg. Ez persze ritkán mutat túl a praktikus mágia „bűvésztükkjein”, de a mágiától elidegenedett ogárok számára ez már a varázslatok félelmetes birodalma.

Említést kell tenni a bajnokokról is. A bajnokok azon ogárok, akik megfelelő fizikai képességekkel bírnak ahhoz, hogy esetlegesen kitűnő tagjai legyenek nemzetségüknek. Ezek az ogárok, míg családjukon

belül tartózkodnak, megkülönböztetett figyelmet élveznek, tanítójuk a bölcs, sokat megélt boszorkányorvos lesz, és a javak jelentékeny része az ő osztályrészüik. Ellenben, ha kitelt a tanítási idő, útra kell kelniük, akár a régi hősöknek (lásd még lejjebb), hogy nevet és dicsőséget szerezzenek a többre érdemes ogár faj számára.

Az ogár lét egyik legsarkalatosabb pontja az ogárok megjelenése. Mint ahogy korábban már említésre került, az ogárok sokszínűségre igen meglepő. Méretükben, általános megjelenésükben viszonylag egységesek, de az apróságok...

Akadnak például ogárok, akik két fejjel, esetleg négy kézzel születtek. Láttak olyan ogárt, akinek hátul is volt szeme és olyat is, akinek a bőre oly vaskos és kemény volt, hogy a nyílvevesszők rendre lepatogtak róla. Vannak ogárok messzire kiölthető nyelvvel, mely tapad, mint a csiriz és erős, mint egy lián, de olyan is, kinek nyála áteszi magát a vaskosabb faajtókon.

Hogy miért e döbbenetes változékonyság, igazán senki sem tudja. Bölcs zhi-lén skoláris testvérek ugyanúgy nem tudtak a kérdésre felelni, mint ahogyan nem tudtak Volena mindent látó papjai és ahogy nem tudnak maguk az ogárok sem. Talán Khobírban már fényt derítettek a titokra, de hát ugyan kinek árulják el tudásukat a khobíri mágusok?

Legyen azonban bármi az oka, az ogárok igen komoly szerepet szántak a mutánsoknak a társadalmukban. Különlegességüket egyfajta státuszszimbólumként tartják számon, melyből mindenképpen csak profitálhatnak.

Észrevehető, hogy a torzulások olykor bizony igen hatékony formában csoportosulnak egy-egy ogárban, mely – legalábbis az ogárok hitvilága szerint – nem lehet a véletlen műve. Az ilyen torz, ám szerencsésen sikeredett egyedeket egyfajta kiválasztott státuszban tartják nyilván és hamar a boszorkányorvosok keze alá adják további nevelésre. A boszorkányorvosok megjelölik a csemetét, és innentől kezdve mint a nép bajnokát tartják számon. Tanításuk sokkal kiterjedtebb, jusuk messze több mint bármelyik nemzetségtagé. A barlang zárt közössége után a nagyvilág vár rájuk, ahol bizony bizonyítania kell, hogy aztán megőregedve megannyi érdekességgel és mesével térjen haza nemzetségéhez.

Különös és fontos megjegyezni, hogy az ogárok, bármily büszkék is esetleges torzulásaikra (ami egyébiránt elsőre nem feltétlenül nyilvánvaló), idegenek számára ez mégis tabutéma. Bárki, aki szóvá teszi az ogár előtti fizikai elváltozásait, netán gúnyolódik rajta, igen komoly megtorlásra számíthat. Ráadásul más ogártól is. Egy ogár sohasem hagyja, hogy egy másik ogár „másságáról” beszéljenek. Ez csupán az ogárok privilégiuma, olyasmi, mely más nép tagjainak nem adatott meg. Büszkék rá, mint kiválasztottságuk jegyére.

Talán épp ezért fordulhat elő az, hogy az ogárok különös szimpátiát éreznek mindenki iránt, aki valamilyen fizikai fogyatékoságban szenved. Kedvelik a púposokat, félkarúakat, a deformáltakat és úgy egyáltalán mindenkit, aki egy kicsit más, mint a többi...

Nagy általánosságban elmondható, hogy az ogárok nem túl eszes, mégis valamilyen furcsa becsületkódex alapján élő nép. Megvannak a maguk bogarai, ami talán mások által kiszámíthatatlanná teszi őket (mint ahogy a küllemük is), aki azonban egy kicsit is megismeri motivációikat, máris másképp gondolkodik róluk.

Az ogárok hirtelen haragú, agresszív népek, ez tény. Hamarabb ütnek, mint gondolkodnak, és brutális erejüknek köszönhetően általában halálosak is. Agresszívak, mert bárhová mentek, csak gyűlölet kísérte őket útjukon másságuk miatt, és ők jól megtanulták a kegyetlen leckét. Ne bízz más fajokban, mert ellened vannak mindahányan!

És mégis, ha valaki legyőzi egy ogárral szembeni előítéleteit, s hajlandó megismerni és megérteni őt, megpróbálva nem áthágni az ogár saját kis házi szabályait, melybe, mint szalmaszálba kapaszkodik, egy hűséges és odaadó, ha nem is túl eszes barátot szerezhet. Talán nem is olyan nehéz megszerezni a bizalmukat.

Az ogároknak mindene a mese. Imádják a történeteket, melyek harcokról, más tájakról, furcsa népekről szólnak. Egy ilyet az ogár naphosszat el tudna hallgatni, és ha valaki jól tud mesét mondani, már félig-meddig elnyerte az ogár szimpátiáját.

Maguk az ogárok is nagy mesemondók, szegényes szókinccsükkel olyannyira bele tudják élni magukat a történetbe, hogy az szinte szavak nélkül élni látszik, ahogyan mozdulataik beszélnek helyettük. Az



ő meséik általában régi korok nagy ogárjairól szólnak, kik legendás cselekedeteket hajtottak végre, majd visszatértek nemzetségükhöz a kincsekkel és mesékkal, melyet felhalmoztak. Ha kérdeznék őket, bevallanák, hogy maguk sem vágnak kevesebbre.

Az ogár-torzulások

Mielőtt rámondanánk valakire, hogy torz, először is meg kell határoznunk, hogy mihez képest.

Nos, az átlag ogár határozottan humanoid. Valamivel több mint két méter magas, vaskos testalkatú, két kezű és két lábú élőlényekről van szó. Mindössze egyetlen fejjel rendelkeznek, ha még meglehetősen rondával is (itt ismét felemleném az agyonkopotott tézist: mihez képest?). Szürkés árnyalatú bőrüket itt-ott ragyák, pörsenések teszik egyenetlenné. Szájukban hatalmas tépőagyarak sorakoznak. Szemük kicsik, általában kénsárgák vagy penész-zöldek. Legalábbis ilyen egy átlag ogár.

Ehhez képest az ogárok igen nagy százalékra torz. Furcsa, különös kinövések teszik a testüket szokatlanná; van, amelyik látványos, és van, amelyik nem. Egyben azonban mindegyik megegyezik. Egyedivé teszik az ogárt és általában, bizonyos hátrányok mellett, komoly előnyhöz is juttatják.

Mindegyik torzulásnak megvan a maga ára. Minél több előnyös motívumot, és ezzel fordított arányban minél kevesebb hátrányt hordoz magával, annál költségesebb. A karakterépítés során a rendelkezésre álló Főérték-pontokból lehet az ogárokhoz a különféle torzulásokat rendelni. Ezeket a pontokat természetesen ezután már nem lehet a Főértékekre is fordítani. Értelemszerűen, minél több torzulást vásárol karakterének a Játékos, annál kevesebb pontja marad Főértékek fejlesztésére.

Előfordulhat persze olyan ogár karakter is, aki egyáltalán nem torz. Ezek az ogárok ugyanúgy teljes értékű tagjai nemzetségüknek, mint bármelyik másik, azonban előnyt élveznek a nyilvánvalóan torz ogárokkal szemben más, „civilizált” területeken (és legalább bőven marad pontja a Főértékekre).

Az ogár és a játékos

Az ogár igen érdekes játéklémenyre ad lehetőséget. Furcsa, talán egy kicsit kifacsart gondolkodásmódjuk, a hőstettek iránti vágyuk, meseszeretetük, kiválasztottság-érzetük és elnyomottság tudatuk ellentmondásos és összetett figurákat szülhet, eszerint javallott hát kijátszani. Szinte minden ogárra jellemző a féltelt nélküli hűség azon csoporthoz, ahová tartozik; ez az erős családi összetartozásból ered, ám a világot bejáró ogárok esetében a családot gyakran helyettesíti egy kalandor-csapat, vagy egy vár népe (ezért is kedvelt testőrök Worlukszerte az ogárok). Bár a legtöbb ogár buta, a játékos karaktere lehet okosabb az átlagnál – hiszen a karakterépítés főérték-intervallumai is lehetővé teszik ezt a számára. Amennyiben az ogár karakter eszes, a játékos még véletlenül se játsszon vele „ösbunkót”. A „buta” ogárt sem érdemes lebutítani egyszerű kötekedő furkóvá, aki beleköt minden arra járóba, mert egy ogár egyszerű lelkeben azért ennél sokkal több bujkál. Például igazi hős válhat belőle, a csapat egy kulcsfigurája, aki megértő barátok között a társaság „lovagja” lehet, ki soha nem retten vissza a kihívásoktól.

Egy ogárral játszó karakter még a torzulások alkalmazása nélkül is nehéz feladatot vállal, hiszen karakterét néhány társadalomban gyűlölik, sőt, irtják, ahol érik. Ennek oka az ogárok gyilkos hajlamaiban rejlik, s abban, hogy számukra a hús, az hús, és nem törődnek vele, hogy honnan – azaz kiből – származik. Ezen tulajdonságukról a civilizált ogárok sem mondanak le – maximum féken tartják hajlamaikat, és csakis csendes magányukban gyakorolják az emberevés (elf-evés, ork-evés, stb.) mesterségét. Egy ogár figura azért mindig is bizarr marad. Könnyen elképzelhető egy megkeseredett ogár, aki annyi bánalmazást, annyi gyűlöletet kapott már, hogy képtelen optimistánn fordulni a világ felé, zárkózottá és vaddá válik. Agresszív, aki a legkisebb támadásra is erőszakkal válaszol.

Érdemes óvatosan bánni a torzulásokkal, mert bár ettől válik egyedivé az ogár karakter, igencsak kétélű fegyver.

Összegezvén az eddigieket azt mondhatom, hogy az ogár ideális mind tapasztaltabb, mint kezdő játékosok számára. Ez utóbbiak könnyen leegyszerűsítethetők, mely így egy viszonylag tiszta, ám könnyen használható figurát nyújthat, de a gyakorlott játékosok is megtalálhatják benne a kívánt szerepjátéki mélységet.

Az ogár-torzulások listája

Agyarak és karmok (10 pont) – Az ogárnak különlegesen méretes agyarái és karmai vannak. Ez előbbi nehézzé teszi a táplálkozást és szinte érthetlenné a beszédet, hisz' kilóg a szájából, az utóbbi pedig az ujj és kezűgyességet igénylő feladatok végrehajtása elé gördít szinte áthághatatlan akadályt (az efféle feladatok számukra négy szinttel nehezebbek). Ezen hátrányuk ellenére megvan a maguk haszna is, például, hogy igen csúnya sebeket lehet velük ejteni. A karom és az agyarak sebzésereje eléri a 3-5-ös értéket, és a *verekedés* jártasságot alkalmazva lehet használni őket, de úgy, mintha valójában fegyverforgatásról lenne szó.

Békanyelv (15 pont) – Az ogár meglepően hosszúra tudja kiölni a nyelvét, akár a béka. A nyelv hosszúsága változó, általában 1.5-2 méter hosszúságúra nyúlik. Ráadásaképpen a nyelv rendkívül ragadós, kisebb tárgyak könnyen hozzátapadhatnak. Használható lasszóként is, mivel könnyen meg lehet vele ragadni egy vékonyabb, gyengébb ellenfelet. Kiszabadulni belőle egy sikeres Erőpróbával lehet. A nyelv Gyorsasága 2-es. A képesség egyetlen veszélye, hogy a kiöltött nyelvet esetleg levághatják, s az bizony elég kellemetlen élmény.

Extra végtagok (végtagonként 30 pont) – Az ogár a szokottnál több végtaggal rendelkezik, mondjuk kettő helyett négy karral. A négy kar előnyét nem kell részleteznünk, segítségükkel sokkal eredményesebb a harc. A plusz kezeket támadásra, avagy védekezésre egyaránt használhatja, nyilván a vonatkozó jártasságok figyelembevételével (pl. fegyverforgatás). Néhány jártasságot speciálisan megváltoztat az extra végtag: a *két fegyver forgatása* jártasság a többkarú ogár számára alkalmas lehet három, vagy négy fegyver forgatására is, extra karon-

ként 50%-kal megnövelt jártasságpont-igényért; a *birkozás* jártasság extra végtagonként 25%-kal lecsökkentett jártasságpont-igényért sajátható el.

Megváltozott végtagok (x pont) – Az ogár rendelkezésre álló végtagjaiban valamilyen torzulás lép fel, pl. több, vagy jobban ízelt ujj, polipsáp-szerű kar, rákolló az ujjak helyén, stb. Ezek a változások különféle hátrányokkal és előnyökkel bírhatnak – pl. az ízelt ujj az apró kézmozdulatokat igénylő műveleteket segíti (a kötődő feladatok szintje 1-3-mal alacsonyabbnak számít) –, így a Mesélőnek kell kitalálnia, hogy az adott változás, amelyet a Játékos fantáziája szült, milyen pontérték esetén alkalmazható.

Faroknyúlvány (20 pont) – Hasonlóan működik, mint az extra végtag, a különbség csupán annyi, hogy az ogár gerincének folytatásában egy finom mozdulatokra képtelen, vaskos hullőfarok sarjad. Harcon kívül gyakorlatilag mindenre alkalmazatlan, arra viszont tökéletes. A hossza általában egy jó méter, gyorsasága 4-6, ereje 3-4, s persze zúzofegyvernek minősül. Ha az ogár bír a *Csonttüskék* torzulással, ez kiterjedhet a farkra is, sebző erejét így 4-6-ra növelve. A faroknyúlvány torzulást minden külön jártasság nélkül használhatja a harcban, párhuzamosan a kézben forgatott fegyverével – viszont figyelembe kell venni, hogy hátrafelé irányul.

Két fej (35 pont) – Az ogár nyakán elég meglepően módon két fej sarjad. A két fej lehet egyforma, de gond nélkül lehet más és más is. Mindkét fej tud beszélni, van egyénisége, mégis megdöbbenő összhangban irányítják a közös testet. Ha a két fej közül az egyik elpusztul, a test tovább élhet, legfeljebb a másik fej átéli „testvére” elvesztésének szívszorító érzését. A Két fej torzulás sokkal összetettebb annál, mint hogy könnyen szabályokba lehessen szorítani. Javallott gyakorlott játékosoknak választani csupán (sőt, az sem elképzelhetetlen, hogy a fejeket egy-egy külön játékos játssza). A Mesélőnek fokozott figyelmet kell fordítania kétfejű ogár játékosára. Nem biztos, hogy a fejek mindenben egyet fognak érteni. Fontos kikötés azonban, hogy a két fej sohasem tör a másik fej vagy a test elpusztítására.

Kitinbőr (25 pont) – Az ogár bőre természetellenesen megvastagszik és kitinösen megkeményedik. Jelentőset vesztít rugalmasságából és az ogár tapintásérzékét szinte nullára redukálja. Ellenben az ogár Páncélereje 5-nek minősül még vért nélkül is (a vért viselete ezt tovább növelheti, már ha ráfér az ogár megvastagodott bőrére). Egy ogárnak egyszerre mindig csak egy bőrtorzulása van (tehát nem lehet *Kitinbőr*, *Csonttüskék*, *Mérges fekélyek* vagy *Ragacsos bőr* torzulása is). Ez alól egyetlen kivétel a *Rossz szag*, amely bármelyik bőrtorzulással szabadon kombinálható.

Csonttüskék (végtagonként 3 pont, a törzsön 10 pont) – Az ogár bőrén éles csontkinövések, apró pengék, hegyes bütykök sarjadnak; méretük, formájuk, számuk és elhelyezkedésük ogárról ogárra változik. Egy sikeres támadó manőver esetén ezekkel a pengékkel is sebezhetnek, gyorsaságuk az ököl gyorsaságának felel meg, sebzéserejük 2-3 (mértől függően). Ne feledjük azonban, hogy ilyen csontnövények igen kellemetlenek lehetnek öltözködéskor, nem lehet rájuk vértet húzni és – méretüktől függően persze – könnyen beleakadhatnak bármibe. Ugyanakkor a csonttüskék 2-es szintű vértként védelmezik az adott testrészt.

Mérges fekélyek (15 pont) – Az ogár testét gennyes fekélyek borítják, melyek könnyen kifakadhatnak. Amennyiben közelharc támadásban eltalálja az ogárt, a gennyes lé kifröccsen és sebzésenként 30% esélyben eltalálja a támadót. A gennybetegség szintje 5, amely a csupasz bőrrrel érintkezve azonnal támad – egészségpróbat kell dobni elene. A csupasz bőrre jutás esélyeit az adott öltözet határozza meg. A gennybetegség egy viharos gyorsasággal lefolyó baj – *valójában mérgezésként kell felfogni, úgy, mintha a genny bőrön át ható kontaktmég lenne*. A megfertőzött karakter azonnal 3d10 fizikumpontot veszít, ám az újabb gennyes érintések már nem okoznak nála újabb fizikumvesztést – az első fertőző érintkezés nyomán immunitássá válik az adott ogár által hordozott gennybetegsége (más egyedek másféle gennybetegséget hordoznak, így azokra nem lesz immúnis a megsebzett karakter). Más bőrtorzulással nem kombinálható, csak a *Rossz szag*gal.

Ragacosz bőr (20 pont) – Az ogár bőre valamilyen oknál fogva ragad, akár az enyv. Bármi vagy bárki, aki hozzáér, beleragad, mint légy a pókhálóbá – és ez az ogár élete során komoly hátrányt jelent. Közelharcnál viszont előnyös; hozzáragadhatnak a fegyverek, a végtagok – támadásonként sorspróba teendő, balsors esetén ragad. A támadó az ogárhoz ragadt testrészeit nem használhatja, hacsak nem dob egy sikeres erőpróbát -30%-kal. Kellemetlen tény, hogy az ogár ruhái ugyanígy járnak. Ha szakadás nélkül akarja levenni, azt csak kiadós áztatással teheti meg. Ez a torzulás nem használható más bőrtorzulásokkal egyetemben, ez alól az egyetlen kivétel a *Rossz szag*.

Rossz szag (5 pont) – Az ogár bőre valami kellemetlen váladékot termel, melynek gyomorforgató szagát nem igazán lehet eltüntetni, vagy elfedni. Ily módon még a tömpébb orrú emberek számára is könnyen követhetővé válik, rejtőzni sem nagyon tud az irtózatosságot miatt, mi több, szociális kapcsolataira szintén erős befolyással bír (bár lassan meg lehet szokni a permanens büzt). Stresszhelyzetben (pl. harc) a bűz a szokottnál is intenzívebbé válik és tömör hullámokban párolog az ogár bőréből. Mindenki Lelkierő-próbára jogosult, aki elszenvedti az ideges ogár bűzét – sikertelenség esetén a karakter rosszul lesz a szagtól (még a sokat bíró orkok is), s ezáltal erősen romlik koncentrációképessége. Ilyenkor minden cselekedetére mínusz 1 szintet kap (a stressz-bűzt nem lehet megszokni, amíg fennáll, addig tart a hatása is). Nyilvánvaló, hogy a gyomorforgató bűz nem válogat ellenség és barát között, ezért a rossz szagú ogárokat gyakorta kiközösítik.

Savas nyál (15 pont) – Az ogár szájában önmaga számára ártalmatlan, ám mindenre és mindenki másra rendkívül veszélyes savas nyál termelődik. Az ogárok általában előszeretettel használják eme képességüket harcban, gyakran harapnak, vagy éppen ráköpnek ellenfelükre. A köpés Gyorsasága 2-es, Ereje 4-es (kizárólag a páncélszinttel szemben, tehát nem sebzésszorzó), sebzése 1d6 köpésenként, 1d10 harapásonként. Célzott távolsága mindössze 1 méter, maximális távolsága 10 méter. A támadódobás a távolsági harc szabályai szerint működik, harapás esetében pedig a közelharc szabályai szerint. Az ogár a *verekedés* jártassághoz hasonlóan fejlesztheti a harapás Támadószintjét (a Védőszintet nem) – az induló karakter harapásának Támadószintje a *Savas nyál* torzulás esetén automatikusan 3.

A savas nyál agresszív égető hatásának köszönhetően igen könnyen szétmar dologokat, tönkretesz vérteket, fegyvereket, ezt érdemes a Mesélőnek figyelembe vennie.

Ha valaki sokat köpköd, előbb-utóbb kiszárad a szája. Nagy általánosságban elmondható, hogy úgy négy-öt köpésre elegendő nyállal bírhat egy ogár, ezután innia kell valamit (ezzel esetleg tönkretéve egy kupát, mely a nyáltól szintűgy születődik). Ez egyébként jelentős hátránya a nem harcoló ogárnak: igen körülményes számára mind az ivás, mind a táplálkozás.

Spóraérintés (5 pont) – Az ogár bőre vékony rétegben porszerű spórákat termel (hasonlót, mint amilyet a gombák), mely bőrre kerülve iszonyatos viszkető érzést okoznak mindenkinek (leszámítva persze magát az ogárt, illetőleg azon ogárokat, akik hasonló képességekkel bírnak). Ehhez persze közvetlen testkontaktus szükségeseltetik (akár egy rétegni ruha is felfoghatja a spórát). A viszketés minimum három-négy napig tart, de valószínűbb, hogy egy egész hétig. Ezen idő alatt minden próba, feladat 5%-kal nehezebben hajtható végre (a *Koncentráció* jártasság legalacsonyabb szintjei is kompenzálják ezt a hatást). A viszketés továbbá csúnya bőrpírosodást is okoz, s bizony az éktelen, vörös foltok nem bírnak túl nagy vonzerővel.

Ne feledjük azonban, hogy az ogár barátságosan sem érinthet meg senkit anélkül, hogy ne kenné rá a spórákat (nem saját akaratától függ, hogy kit fertőz meg), ezt legkönnyebben tehát kesztyű viselésével lehet áthidalni. A kiadós mosdás mindössze egy órára tünteti el az ogár testéről a spórákat, aztán a bőre pótolja a hiányt.

Vándorszem (10 pont) – Az ogárnak a feje valamely más pontján van további egy szeme. Leggyakrabban az a tarkó szokott lenni, de lehet éppen a halánték vagy a homlok. Ezzel a szemmel legalább olyan jól lát, mint a többivel és ha az esetleg más irányba néz (mondjuk hátrafelé), ugyanúgy láthatja, hogy az adott oldalon mi történik. Amennyiben az ogár alszik, ez a szem hasonlóképp csukva van, mint a többi.

Veremszáj (20 pont) – Az ogár képtelenül nagyra tudja nyitni a száját, s így könnyen elnyelhet egy nagyobb kutyát, vagy egy kisebb emberszerű élőlényt (mondjuk egy tündért vagy egy manót). Ha az nem tud valahogyan kiszabadulni, könnyen elemészthető, vagy összezúzódhat az ogár agyrai alatt. A *Veremszáj* a *Savas nyál* torzulással kombinálva egyenesen végzetes.

Zsákgyomor (10 pont) – Az ogár gyomra, akár egy zsák, össze tudja gyűjteni a felzabált és emészthetetlen táplálékot, hogy kellő pillanatban némi gyomorsavval egyetemben rá tudja üríteni egy ellenfélre. Az így kiürített táplálék maximum két méterre lövellhet ki és sebzése nincs, ellenben az ellenfél valószínűleg hányingerével fog küszködni, s innentől a harc idejére minden cselekedetére -10% módosítót kap, ellenben sikeres Lelkierő-próbával megszüntethető a negatív módosítót.

A gyomor táplálkozásonként csupán egyszer üríthető, tehát egy-egy ilyen köpet után újra ennie kell az ogárnak. *Savas nyál* torzulással kombinálva az okádék 3d10-et sebez.



A manók eszeveszett kurjongatása betöltötte a helyiséget. Úgy ugráltak, kiabáltak az asztal körül, mint akik vesztüket érzik. Megmászták a lócát, felkapaszkodtak az asztalra, a lábukkal dübögtek és közben úgy vonyítottak, mint akiket nyúznak. Már-már félő volt, hogy féktelen jókedvükben leverik az olajmécsést és az egész ivó lángra kap. Asztalukon kicsiny üvegcsék garmadája hevert már üresen, melyet egy ki tudja, honnan lopott bőrzsákból halásztak elő számolatlanul. Most az egyikük felemelte az egyik habzó lével telt üvegcsét, és a száájához emelve elkezdte benyukolni.

— Hó, hó, hó, hó! — A manók ütemes dobbanásokkal biztatták társukat, amíg az a kicsiny palack tartalmát be nem nyalkalta az utolsó cseppig, majd elnémultak és kíváncsian várták a hatást. Annak a szokottnál is könnyesebb lett a szeme, szája, mint aki citromba harapott, összehúzódott egész kicsire, mókás arca ezernyi ráncba futott össze, talán a füle is kettéállt, majd akkorát böfönt, hogy még a lámpás is beleremegett. A többiek ismét vihogni, vonyítani kezdtek, épphogy nem döntöttek fel az asztalt híhetetlen örömlükben.

Egyre többen meredtek rájuk rosszállóan, de felállni csak a kocsmá nagyivója és verekedője, Mizar mert. Megigazgatta lötyögő pocakján a nadrágot, majd gatyakorcba akasztott ujjal odadübörgött a manók asztalához. Amazok már messziről észrevették a szakállas óriás közeledését, így gyorsan visszacsuszantak a helyükre, és elnémulva, lesunyt fejjel, vagy éppen halk füttyöréssel próbálták magukról elterelni a figyelmet, de ehhez már túl késő volt.

Mizar, mint egy igazi két lábon járó fenyegetés támaszkodott le, roppant súlya alatt halkán nyögött fel az asztal. A manók meglepetten pillantottak fel rá és megpróbálták a lehető legbarátságosabban mosolyogni. Azonban a méretes embert ez egyáltalán nem hatotta meg.

— Na halljam, mi folyik itt? — dübörgött zengő basszusán, mire a manók ijedten néztek össze. Az egyik, még a többinél is kisebb manó hebegve tárta szét karját.

— Itten, semmisenem történik... — makogta zavartan.

— Akkor meg mi ez az istentelen zaj?! — Mizar haragvó pillantása elől a manók próbáltak minél messzebb húzódní, minek hatására egy halomba torlódtak a lóca hátsó traktusában.

— Csak ivós versenyt rendeztünk — igyekezett készségesnek látszani egy másik a csapatból.

Mizar szemében érdeklődő fény gyúlt, de a hangja ugyanolyan fenyegető volt, mint korábban.

— Igen?! És melykőtök itt a legnagyobb ivó? — Kicsit homályos tekintetét végighordozta a társaságon.

— Hát mi mindannyian nagyon ivósok vagyunk — hebegte ismét az először felszólaló manó. — Bárkinél nagyobb ivósok...

Bárcsak ne mondta volna ki. Mizar sebzett bivalyként bödült fel, és úgy kapta ki a kicsi manót a helyéről, mintha egy vékony pipaacszálat kellett volna leszakajtania. Méretes mancsában szinte eltűnni látszott a manó. Igaz, ami igaz, szeretett is volna onnan eltűnni.

— Nálam is?! — morogta Mizar. A manó csak némán pislogott. Jobbnak látta ezúttal nem megszólalni. — Na jól van, tegyünk egy próbát! — Mizar visszadobta a manót a helyére, ledőntve így három másikat, majd lehuppant a lócára. — Lássam, hol az a szesz?

A manók szégyenlősen tolták elé a zsákokat, melyből halkán zörögve újabb néhány üvegcsé gurult ki. Az egyik manó ki is emelt belőle egyet, hegyes fogával kihúzta belőle a dugót, majd nagy kortyokban nyelni kezdte az italt.

— Hó, hó, hó, hó! — biztatták a többiek, miközben Mizar gyonyoros arccal bámulta a manók nagyívóját.

Eközben újabb vendég érkezett, és rögvést a kocsmároshoz lépett. Néhány szót suttogott a fülébe, mire a természetes kocsmáros felszínre sápadt. Az idegen közben vesztül gesztikulálva mutogatott a zajos társaság felé, de ők ebből mit sem vettek észre.

A manó jókorát sóhajtott és társai fülsértő üdvrivalgása közepette várakozóan pillantott kicsiny szemével Mizar felé. Ezúttal az ember húzott egyet a számos üvegcsé közül, kihúzta a dugót és gyanakodva szagolt bele. Erős, maró szag csapta meg az orrát, olyasféle, melyet a vaskos törpe párlatok eregetnek magukból, és elégedetten csettintett.

Szájához emelte az üvegcsét, és a manók ismét drukkolni kezdtek. Mizar így nem hallhatta, hogy a kocsmáros tiltakozóan kiált fel és felé iramodik.

Az első korty után kifordult az üveg a kezéből és hörgöve, zihálva zuhant a földre. Úgy érezte, hogy folyékony lángot nyelt, mely elemésztí beleit. Nyöszörögve vergődött a poros padlón és üveges szemekkel meredt a kocsmáros irányába, aki még mindig kiabált neki.

— ...az átkozottak a patikustól lopták a táskát a mérgekkel! — Az utolsó szavakat akárha kilométerekről kiáltották volna. Mizar behunyta a szemét és csendben kiszenvedett.

Mindenki csendben, döbentem bámult a tetemre. A kocsmáros, a hírnök, a manók egyaránt.

Aztán a manók megvonták vállukat, összenéztek és ott folytatták a tivornyát, ahol abbahagyták...

Manó

Manók. Ki undorral, ki mosollyal ejti ki ezt a nevet, pedig ha ismernek a valót, nyúszítva bújnának a legkisebb lukakba is. Worluk leghatalmasabb faja már készül a hatalomátvitelre. Persze azért volt olyan, aki felismerte a manók értékét. Loncsos Rábi a főköstolóságig vitte Hemminez hercegi udvarában, ámbár – midőn egy szerencsétlen estében nem halt bele a hercegnek szánt méregbe – a bakó vette a fejét. E nevezetes manó mellett a hétköznapok manóhősei valósággal átírják Worluk történelmét. Mily nagy egy óriástermetű ellenfél megpróbáltatása, mikor a satnya manó úgy szúrja hátba, hogy tanítani sem lehetne szebben! Mennyivel kevesebb ragadozó veti magát egy meglehetősen bűdös és gusztustalan prédára, s mennyivel tovább élhet az, aki nem keresi a bajt, sőt inkább kikerüli! Nagy elme volt Verghaust, amikor népét teremtette, egyetlen más isten sem volt ilyen bölcs és előrelátó. Azóta is félik alattvalói szörnyű nagy esztét.

Worluk világán a manóknak két válfaja létezik – ezek olyannyira különböznek egymástól, mintha nem is egyetlen faj tagjai lennének.

A **barlangi manók** – vagy **közönséges manók** –, akik a hegyek gyomrában levő kiterjedt barlangrendszerben élnek, bizonyosan Verghaust teremtményei. A gnómokhoz hasonlóan alacsonyak, de szinte minden törzsben akadnak a többi fajtáruknál erősebb, magasabb egyedek; ezek némelyike akár a másfél méteres magasságot is elérí. A többi faj tagjai általában csak a satnya testet, a gyér szőrrel borított, zöldes, gennyedző bőrt és a bátorság teljes hiányát látják, ha Verghaust egyik gyermekére tekintenek. Az elefántfőkákéhoz hasonlatos, hatalmas, húsos orruk szinte betölti ocsmány arcukat, fülüik apró és a fejúkhöz simuló, szemük zöldes, olykor sárgás, és örökké könnyben ázik, hogy megtisztulhasson a manók természetes mocskától.

Egy barlangrendszer egy törzs sajátí ki magának; őket a manókirály vezeti. Minden alattvaló vakon teljesíti a király parancsait, ha nem tenné, akkor társai vennék a vérét. Általában egy-egy mellékjártatban élnek a törzs sámánjai, akik nem tartoznak szigorúan a csapat-

hoz, ám rangban majdnem egyenlők a királlyal. A harcosok rettegve tisztelik nagyhatalmú sámánjaikat, hacsak tehetik, nem keresztezik azok útját. Táplálékuk csakis húsból áll, amit vadászai szereznek mérgezett nyilaik és dárdaik segítségével – de megeszik a dögöket is, vagy a ragadozók lakomájának maradékát. Nem ritka az sem, hogy magányos utazókat, kisebb csoportokat támadnak meg, s míg az áldozataik lelkét sámánjaik feláldozzák Verghaust táplálására, a húsup a törzs kondérjaiba kerül. A húson kívül tojást, vért és tejet fogyasztanak, más egyéb emésztetlenül halad végig a belükön – bár mohó éhségükben bármit megesznek, annak haszna számukra vajmi kevés. Ugyanakkor igen sokáig képesek elviselni az éhséget, anélkül, hogy megbetegednének tőle... bár megszenvedik.

A többi faj általában enyveskező tolvajoknak tartja a manókat, de valójában nincs igazuk. Mindez csak félreértés, mivel a manó társadalomban szinte ismeretlen fogalom a magántulajdon, minden a közönségé. Ennek megfelelően, ha valami nem kifejezetten valakié, akkor az bárkié, tehát használhatja az, akinek szüksége van rá. Csak a bugyuta népek nem értik meg mindezt, s rágalmazzák szegény manókat.

A vízimanók (akiket néha mocsári manóknak is szoktak nevezni) mocsárvidékeken, nagy folyamok deltáiban, a beltengerek is beillő nagy tavak vidékén élnek. Kisebbségi termetűek, csak az igazán hatalmasak érik el közülük az egy méteres magasságot. Filigrán termetűk, szép arcuk sokkal inkább az elfekkel rokonítaná ezt az olajzöld bőrű társaságot, semmint Verghaust manóival – vélhetőleg ez a különös alfaj valóban a manók és az elfek kereszteződése folytán jött létre. Törzseik általában kevesebb lelket számlálnak, falufőnökeik kizárólag a mágiahasználó *genisi* köréből kerülnek ki – ez egyfajta oligokrácia, mivel minden mágiahasználó egyenrangú, és együttes döntéseikkel vezérlik a falu életét. A falvak életében nagy szerepet játszanak ezek a varázstudók – nők és férfiak vegyesen –, ők próbálják meg a szellemvilágot a falu segítségére ösztönözni. A manócsaládok álma, hogy gyermekeik egy varázshasználó *genisi* mellé kerüljenek tanoncoknak, hiszen akkor nem csupán a mágiát fogják uralni, de a törzset is. Ez azonban sok esetben álom marad, mert ha a manók ölyökben nem ébred fel a vadmágia képessége, akkor legfeljebb szolgál lehet a *genisi* kunyhóiban.

A vízimanók a mocsárban található növényekkel és állatokkal táplálkoznak – inséges időkben élnek a száraz nádon is. A készletek szűkössége miatt nem ritka, hogy a szomszédos falvak összetűzésbe keverednek, bár ezek az összetűzések ritkán mennek vére, inkább valamilyen furfangos módszerrel szerzik meg a szomszédok készleteit.

A manók két alfaja különbözőképpen viszonyul a mágiához. A barlangi manók félelemmel tekintenek a mágiára: sámánjaiktól rettegnek, az idegen varázshasználókat pedig mihamarabb elteszik láb alól. A manósámánok különök, magányos figurák, akik élvezik mindazt az előnyt, amit mágiájuk révén szereznek. Hókuszpókuszai látványosak és ijesztőek, ugyanakkor meglepően tisztítóak is.

A vízimanók ezzel szemben szinte együtt élnek a mágiával, s bár a tisztelet a *genisi* felé messzemenőig jelen van a vízimanók társadal-

mában, ezt nem kíséri rettegés. Sőt, a közönséges vízimanók örömmel veszik, ha egy *genisi* feláldozza semmit sem érő lelküket a Nagy Mocsárszellemnek. A *genisi* mágia vadmágia, mely egyszerre áldás és átok. Kifogyhatatlannak tűnő varázsserejükkel szívesen kísérleteznek, s sokszor jutnak meglepő eredményekre. Nem ritka, hogy olyan erőteljes varázslatokat sikerül előcsalogatniuk, amelytől a legtöbb mágiahasználó megrettenne. Ugyanakkor meglehetősen szórakozottak és csélcspapok, ezért mindez a tudás többnyire veszendőbe megy.

A közönséges manók hihetetlen módon képesek keveredni más fajokkal. A legtöbb értelmes fajjal természetes módon képesek féléveket létrehozni (szinte az összes játszható faj ide tartozik). Azon kevertfajúkat, melyek vérebe manóvér is keveredett – akár ükyszülői szinten is –, szürkemanóknak nevezzük (és nem félorknak, félelfnek, stb.). A szürkemanók rendkívül változatosak, hiszen valamennyi faj külső és belső jegyei ötvöződhetnek bennük; kivételes keverékfajnak számítanak, mivel a szélsőséges vérkeveredés eredményeként főértékeik szélesebb skálán mozognak, mint másoké – ugyanakkor sosem jelenik meg bennük egyetlen tisztavérű faj speciális (főérték-pontba kerülő) tulajdonsága sem! Rengeteg szürkemanó él a Káoszbirodalomban (gyakorlatilag a lakosság kétharmada szürkemanó), de a barlanglakó törzsekben is előfordul, hogy egy-egy manónőstény kevertvérű csemetét ellik. Leggyakrabban ogárvérű óriásmanókat, akik aztán a törzs élharcosaivá válnak a maguk kétméteres termetével. A szürkemanók gyakorta válnak világcsavargó kalandorrá.

A manó és a játékos

Annak, aki manó karakterrel próbál érvényesülni a világban, tisztában kell lennie azzal, hogy a világ még kevésbé érti meg, mint ő a világot. Mindenféle hátrányos megkülönböztetésben lesz része, aminek köszönhetően a közelében az emberek még a szájukat is inkább zárva tartják, s távozta után a fogaikat is megszámozzák.

A barlangi manó karakterek általában valamilyen megbízatás teljesítése közben kerülhetnek kapcsolatba a világgal, míg a sokkal nyitottabb és érdeklődőbb vízimanókat a tudásszomj kergeti a világba. A világban kószáló mágiahasználó manók többsége vízimanó – tehát *vadmágus* –, mivel a közönséges manók sámánjai élve sosem hagyják el törzsüket.

A manó karakterek nem éppen harcorientáltak, ennek megfelelően ne próbáljunk vérszomjas harcosokat alakítani, az ilyenek inkább a törzsüket boldogítják és a vezéri posztért küzdenek. Sokkal gyakoribbak a hátul meghúzódó, esetenként a csapatot hátulról terelgető manó karakterek, akik társaikat felhasználva próbálják céljaikat elérni. Nem ritkák az árnyékban lapuló foglalkozásokat űző manók sem.

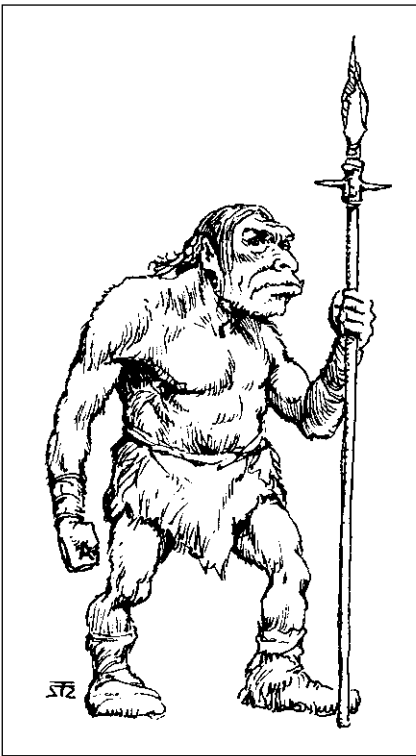
A manók mindenevő volta meghozza gyümölcsét is. Alapvetően minden manó az átlagosnál ellenállóbb a betegségekkel és a mérgekkel szemben, de vannak olyan manók, akik teljesen immúnisak mind ezekre. Persze ezt a tulajdonságukat nagyon titkolják, hiszen sokszor köszönhetik ennek életüket. Alapvetően minden manó Szívósságpróbájákor – amennyiben betegségek és mérgek hatása ellen dobják – a célszámhoz 10 pont járul hozzá.

Faji specialitásként mindkét manóalfaj birtokolhatja a kiemelkedő mérge- és betegség-ellenállást. Ez esetben a Szívósságpróbánál a célszám 30 ponttal magasabbnak számít. A speciális tulajdonság **10 főérték-pontba** kerül, melyet a karaktergenerálás során kell kigazdálkodni.

Ritka esetben a manók tökéletes mérge- és betegségimmunitással rendelkeznek. A karakter sosem dob mérgek és betegségek ellen Szívósságpróbát, hiszen azok egyáltalán nem képesek hatni a szervezetére. Ugyanez igaz a gyógyszerekre, kábító anyagokra, erőnövelő főzetekre és egyebekre is – azaz az immúnis manóra sem káros, sem hasznos szerek nem hatnak. A teljes mérge- és betegségimmunitás **20 főérték-pont**.

Az immúnis manó **újabb 5 főérték-pontért** érzékeli is a mérgeket, amikor azok hatnának rá (de a betegségeket nem).

A fenti specialitásokon kívül a manóknak az átlagosnál jobb a szaglásuk (vetekszik az orkokéval), viszont az átlagosnál rosszabb a hallásuk. A jártasságok terén sem megkötésekkel, sem előnyökkel nem rendelkeznek.



A gennymanó sosem lehetett valami szépség, még a saját fajtája mércéjével mérve sem... Apró, teljesen szörtelen feje leginkább egy fonnyadt almára hasonlított, melyet még barnás foltok is tarkítottak... mintha egy régi himlő emléke lenne. Orra nem is orr, hanem félarasznyi, izmos ormány, mellyel ijedelmében éppen a homlokát vakargatta. Izgó-mozgó, macskaszerűen vékony teste valami hihetetlenül gusztustalan rongykollektióba volt csavarva, melyből ráadásul... ha gyengén is... kellemetlen szagok áradtak. Keze, lába csupaszon lógott ki a „ruha” alól, s azokat is jellegzetes himlőfoltok tarkították.

— Nincs nyakcsillag, nincs ragyogás... — makogta ijedten a manó. Rózsaszín ormányocskájából takonnyal elegyes vér szivárgott elő... Roxelan az imént túl hevesnek bizonyult. — Nem volt egy fikarcnyi napfénygalacsni, sem fagyott tűz...

Roxelan elkerekedett szemekkel bámulta a markában vergődő gennymanót. Értette minden szavát... de valahogy mégsem.

— Szemlegelőért jöttem, de nem leltem egyet sem. Csak a néhez papírszántás... pfiu... nem kell az senkinek!

A hölgylovag akaratlanul is körülnézett, hogy más is azt hallja-e, amit ő... persze kettejükön kívül senki sem volt az üregben. De a tanácstalan mozdulat következtében a fényesóva véletlenül keresztülpepert egy szürke, gyanúsán dudorodó zsákon.

— Ahá! Megvan! — vigyorogta a gennymanó töpörödött arcába. — Fogd be végre a szád... egyébként pedig egy kukkot sem értek...

— Az nem... az nem... — rángatta a fejét idegesen a gennymanó, amint Roxelan észrevette a zsákot. — Abban semmi érdekes! Csak egy kis himihumi, kacatszelenca...

De Roxelan nem törődött vele. Megragadta a zsákot, és egy hirtelen mozdulattal kirázta tartalmát — közben egy pillanatra sem engedte el a gennymanót.

Mindenféle színes apróság gurult ki a zsákból, s néhány nagyobb is. Roxelan többször végigpásztázta a kupacot a mágikus fényvel...

És egyre idegesebb lett.

Volt ott madártoll, színes kavics — közönséges, folyósodorta kövek — rozsdás lakat, rajta az olajtóból is egy darab, amelyen egykor fityegett. Rongyfoszlányok, fél fej káposzta, egy takarosn batyuba kötött, kockás asztalkendő — benne vélhetőleg valaki ellopott ebédje penészedett — három elmálló almacsutka, egy kristálypohár letört talpa és még egynéhány kacat, melyek...

— Mi ez a szemét?! — fakadt ki dühösen Roxelan, s csak azért nem csapdosta falhoz a gennymanót, mert választ várt tőle... még hozzá azonnal!

— Enyém... — nyüszítette a gennymanó, s olyan arcot vágott, mint aki sejtí, hogy ezt utoljára mondhatta el a földre szórt „kincsekrol”, mert a haragos óriássasszony mindjárt megfosztja tőlük. — Enyém...

— Neee... — sóhajtott reziignáltan Roxelan, és a kicsiny szemétdomb tetejére hajította a gennymanót.

Az boldog sóhajtozással kezdte visszakaparni drágalátos kincseit a feneketlennek látszó zsákba.

— Gyönyörű... gyönyörű... — motyogta. — Kecsketorta... ó, ó... madárnadrág... óh... de gyönyörű... kulcságy...

Gennymanó

A gennymanók nem túl elterjedt népe különbözik Worlruk világának többi fájától. Az egyik, talán legszembetűnőbb különbség, hogy a gennymanóknak nincsen nemük — azaz éppenséggel van, de egyszerre férfiak és nők: hermafroditák. (Ebből is látszik, hogy a nevükön kívül valójában semmi közük sincs az igazi manókhöz.) Az év nagy részében a szaporodás kényszere hidegen hagyja őket, ám a téli napfordulót megelőző holdhónapban, amikor a gennymanókra ráköszönt a nászidőszak, a boldog egymásra találás mindennél fontosabbá válik. Ilyenkor az egyébként csupasz kis lények bőrét sűrű, bűzös váladék önti el, amely a gennymanók számára mindennél csábítóbb: ha két szerelmi láztól váladékozó gennymanó egymásra talál, megkezdődik a heves násztánc és az udvarlás, mely során a két himnős gennymanó eldönti, melyikük hordja ki közös gyermeküket, azaz ki legyen az „anya”.

A gennymanók nemi váladéka látványban és bűzben igen hasonlít a hólyagos kelésekből kicsorgó gennyre — egyesek szerint innen származik a nevük.

Mások szerint viszont onnan, hogy a gennymanók egyáltalán nem tisztelik mások tulajdonát — s mint a világegyetem legtolvajabb bandája kiérdemli a „gennyes” nevet. Legfőbb jellemvonásuk a rövid idejű sóvárgás a szép holmik — főként mások tulajdona — iránt. Ezen vágyukat a tolvajlás minden formájában való járatossággal elégítik ki. Besurranás egy démonokkal őriztetett palotába, vagy közönséges zsebmetszés, a gennymanóknak egyre megy.

Tolvajképességeik testalkatukon alapulnak. Igen apró termetűek, átlagosan egykönyöknyi magasak (kb. 50 cm), de legnagyobbjaik sem nőnek magasabbra másfél könyöknél. Izomerőben nem jeleskednek, ám rendkívül ügyesek. Puha, párnás lábuk a lopakodást, hosszú és ügyes kezük a zárnyitást s bárminek az elcsenését segíti. Fülük, szemük nagy, orruk fitos, ám érzékszerveik nagyságáuktól függetlenül kiválóan működnek. Teljesen szörtelenek — még hajuk, sőt szempillájuk sincs. Különleges testrésze az erszényük, amely a hasukon nyílik

—, ebben hordják ki utódaikat, és ide kerülnek a mágikus tolvajlás segítségével eltulajdonított apróbb értékek.

A gennymanók a melegebb vidékeket kedvelik — mindegy, hogy esik-e az eső, vagy pokoli a szárazság, csak meleg legyen. A fagypon alatti hőmérséklet téli álmod vált ki belőlük, melyet azonban hosszú ideig nem bírnak elviselni, ugyanis éhen halnak. Ebből következik, hogy azokon a vidékeken, ahol két hónapnál is tovább megmarad a hó, nem élnek gennymanók.

Kisebb kolóniákban élnek — 10-20 gennymanó egy kupacban —, vagy magányosan. Házaik a földbevéjt lukaktól a fák koronája közé épített fészekszerű kunyhóig bármifélek lehetnek — egy a közös benük: egyiknek sem fordítottak a legkisebb gondot sem a megépítésére.

A sivataglakó gennymanók világos rongyokat tekernek testük köré, a meleg és nedves trópusi erdőségek gennymanói csupán egy ágyékkötőt viselnek, míg a számukra már hűvösnek számító mérsékelt vidékeken kisebb állatok lenyúzott prémeiből készítenek maguknak ruhát. Egy öltözet ruházatot csupán egyetlen évig hordanak — a nászidőszak váladéka ugyanis hordhatatlanná keményíti minden egyes ruhájukat. Bárhol is éljenek azonban, mindegyikük elmaradhatatlan „ruhadarabja” a zsákszerű tarisznya, amelybe az összelopott holmit gyömöszölik.

A gennymanók rövid élete mások tulajdonának megszerzésével telik. Életük első hat hónapja az „anyjuk” mellett telik (egyszerre csak egy gennymanó-kölyök születik), aki táplálja őket, s megtanítja a tolvajlás alapvető fortélyaira. A gennymanó ifjoncnak nem kell megerőltetnie magát a tanulásban, hiszen képességeik legjava ösztönös — csupán hagyni kell, hogy ezek az ösztönök működésbe lépjenek. A fél éves gennymanók önálló, teljes értékű tagjaivá válnak a társadalomnak — feltéve, hogy teljesítik a Névpróbát. A Névpróba során nevet kell lopniuk maguknak — amennyiben ez nem sikerül egy holdhónapon belül, az ifjú gennymanó elpusztul.

A névlopás aktuusa ébreszti fel a gennymanók csekély mágikus képességeit. Ez a minimális mágia csupán két dologra használható. Az egyik, hogy a gennymanók mindig megérik a leplezetlen mágiját. Az

nem tudják eldönteni, hogy az érzett mágia milyen erős, csupán azt, hogy a vizsgált tárgy, személy, vagy hely mágikus-e, vagy sem. A másik a gennymanó tolvaj-szenvedélyét szolgálja. Bizonyos dolgoknak nincsen anyagi, kézzel fogható vetülete, mint például a neveknek, vagy szervesen hozzátartoznak egy nagyobb tárgyhoz, mint például az ujjak az emberhez – így ezeket bajos lenne ellopni pusztán a hagyományos tolvajmódszereket alkalmazva. A gennymanók mágiája ezeket a dolgokat is ellophatóvá teszi.

Van azonban egy sajnálatos következménye is a gennymanók mágikus tulajdonságának: blokkolja a térmágiát és az időmágiát. A gennymanót nem lehet teleportálni, nem léphet térkapuba, és ami igazán sajnálatos: gennymanó kezében a mágikus FENEKETLEN ZSÁK nem több közönséges tarisznyánál. Ugyancsak lehetetlen a gennymanót mágikus úton öregíteni, vagy megfiatalítani. Minden felnőtt gennymanóra jellemző, hogy blokkolja a tér- és időmágiát, de a másik két mágikus jelenség (mágiaérzékelés, mágikus lopás) már csak néhány egyedben jelenik meg (ez külön „megvásárolandó” fajji specialitás).

A Névpróba előtt a gennymanók nem rendelkeznek mágikus tulajdonságaikkal. A név ellopása az a tett, amelyik kiváltja e mágia megszületését. A névlopás után a gennymanók életfeltétele, hogy Varázserőjük esszenciapontokkal feltöltve legyen, s ha hosszú távon hiányzik valamennyi a Varázserő főértékéből, megbetegednek, sőt, akár el is pusztulhatnak.

A Névpróba mások nevének eltulajdonítása. Ez csupán egyszer fordulhat elő egy gennymanó életében, ha már van neve, többé nem lop nevet. Kizárólag létező személyek nevét lophatják el – legyen az ember, ork, elf, vagy bárki, aki nevet kapott, tehát akár egy élőholt, vagy egy démon is, ha van saját neve. Ez az eljárás igen változatos névhasználatot eredményez a gennymanók között. A név a sikeres lopástól kezdve a gennymanóé, s a meglopott egyén többé nem rendelkezik saját nevével, mások sem ismerik többé azon a néven – de az írott szövegekben azonban változatlan marad. Ezeket utólag javítják, amolyan „nocsak, ezt itt rosszul írtam!” módon.

A névlopás a meglopott személynek az esetek többségében semmi gondot nem okoz, hiszen ezek a fajok könnyedén szereznek maguknak másik nevet – de el lehet képzelni, micsoda kavardást okozhat, ha a gennymanó éppen egy démon nevét tulajdonítja el, akit e név köt valamely varázslóhoz... a varázslót igen kellemetlen meglepetés érheti a következő idézés során, amikor az eddig kezes bárányként uralt démon egyszer csak nem hallgat a nevére...

Hírességek nevét csaknem lehetetlen ellopni, mivel azok erősen kötődnek a gazdájukhoz – minél többen ismerik e néven, annál erősebb a kötődés –, és az ifjú gennymanók ekkor még nincsenek képeségeik teljében.

A gennymanók személyiségére alapvetően a vidámság, a bohóság, mondhatni felelőtlenység jellemző. Rendkívül sokat beszélnek, sőt, locsognak – bármiről képesek órákig szövegelni. Jólelkűek és kedvesek – ezt a kedvességet azonban a meglopott fajok ritkán értékelik. Egyáltalán nem jellemző rájuk a birtoklás vágya. Nem azért lopnak, mert vágnak az ellopott tárgyak tulajdonlására, hanem azért, mert náluk a lopás az ösztöneikből fakadó kényszer! A már ellopott holmikat begyömöszölik a zsákjukba, és el is feledkeznek róla. Ha van valaki, akit megkedvelnek, akkor azt halmozzák el vele, ha nincsen, akkor többnyire elveszítik az elcsent tárgyakat, vagy amikor megtelik a zsákjuk, az útszélén kiborogatják az egészet.

Rendkívül intelligensek, képesek akár tucatnyi nyelvet is megtanulni, ugyanakkor sosem tanulnak meg olvasni vagy írni. Bármilyen rejtélyt megoldanak – feltéve, hogy éppen elég türelmük van hozzá, ami ugye, nagyon ritka.

Másik jellemvonásuk a gyávaság. Sosem látott még senki egyetlen gennymanót sem verekedni – elszaladni annál inkább! Egy gennymanó, ha csak teheti, kerül a konfliktust: meghunyászkodik, hízleleg, megtesz bármit, csak verekednie ne kelljen – s ha már más megoldás nem marad, felhúzza a nyúlcipőt és eliszkol. Ha végképp nem tud mit tenni – mert teljesen körbeveszik, és nincs esély a menekülésre –, má-

giáját igénybe véve kilopja támadói szemét, vagy lelopja az ujjait, hogy ne tudják megmarkolni a fegyvereiket – aztán a kavardást kihasználva messzire fut. (Az ellopott testrészek nem véreznek, elvesztésük nem fáj. Amennyiben az illető a gennymanótól visszaszerzi a saját ellopott testrészeit, azokat az eredeti helyre visszaillesztve nyom nélkül visszaforradnak.)

A gennymanók semmiféle fegyveres harcban nem járatosak. Egyetlen fegyvernek nevezhető eszközük van, egy hosszabb-rövidebb pengéjű kés, de azt sem használják harcra, csupán gyümölcsök magvának fel-feszegetésére, gyökerek kiásására, náluk kisebb állatok elejtésére. Ezt a kést sosem veszítik el, akárcsak a zsákjukat – rejtély, hogy miként tudnak odafigyelni rá.

Főként gyümölcsöt és rovarokat esznek, hússal csupán ritkán egészítik ki táplálékukat. Ez még azon kevés gennymanóra is jellemző, akit más fajok befogadnak maguk közé. A gennymanók minden fajjal igen jóban vannak – fordítva ez már kevésbé igaz. A gennymanó-szimpatia alapelve, hogy legyen mit ellopni a „barátoktól”. Így a szimpatia-piramis csúcán az emberek, elfek, gilfek és egyéb nemesebb nációk állnak, míg a legalját a manók, orkok, ogárok alkotják, akiktől alig lehet bármit eltulajdonítani.

A gennymanók az összes istent tisztelik – egyesek szerint éppen ezért nem tisztelik igazán egyiket sem. Hogyan lehet például Yvorlt és Mark'yhennont egyszerre tisztelni? A gennymanók mégis képesek erre.

Egyetlen istenséget azonban mindenképpen felett imádnak és tisztelnek – mivel egykor maga is gennymanó volt. Ő, *Aki Ellopta A Saját Nevét* a leghíresebb gennymanók egyike volt. Miután már mindent ellopott, amit csak lehetett – a gennymanók szerint magát Worluk világát is elcsórta, csak aztán elhagyta valahol, ezért nem tudni, Hol Is Vagyunk Most –, megtette a lehetetlent, és ellopta a saját nevét a Sors Könyvéből. Ettől kezdve isteni sorba emelkedett, s a gennymanók mélységesen tisztelik. (Más fajba tartozó tolvajok viszont csak nevetnek ezen a hiten, hiszen milyen tolvaj az, aki mindent elveszít, a kését és a tarisznyáját kivéve?)

A gennymanó és a játékos

Gennymanó karakterrel olyan játékosoknak ajánlatos partiba szállni, akik szeretik a linkóci, humorforrás karaktereket, viszont nem igénylik a hősie cselekedeteket. Nagy bajkeverő, de sosem várja meg, amíg a dolgok komolyra fordulnak – mindig időben odébbáll. Bár kifejezetten adja magát, hogy egy gennymanó tolvaj legyen, csakis akkor lehet sikeres tolvaj, ha a karakter birtokolja a megfelelő jártasságokat.

A térmágia, valamint a személyét érintő időmágia (öregítés, fiatalítás) blokkolása természetes tulajdonsága a gennymanóknak, épp úgy, mint a természetes látás, vagy a szívdobogás, erre külön esszenciát sem kell fordítaniuk. Ennek értelmében a gennymanót, vagy a vele érintkező tárgyakat, személyeket nem lehet teleportálni, a térmágikus tárgyak a gennymanóval érintkezve nem működnek (pl. FENEKETLEN ZSÁK, térkapu stb.).

A gennymanó játékosnak mindig van neve. Ez azt jelenti, hogy csapattársai nevét sosem lopja el – minden egyebüket azonban igen. Mivel a gennymanókat nem érdekli a tárgyak értéke, csak a lopás ténye maga, teljesen esetleges, hogy mikor, kitől, mit lop el. Legjobb kockadobással eldönteni – a véletlen választás hűen tükrözi a gennymanók impulzív természetét. Csupán olyan dolgot lophat el, amit elbír (kb. 5-7 kg, azaz a gennymanó saját testsúlyával megegyező) – de az már mindegy, hogy varázstárgy, drágakő, vagy éppen egy lukas bili a kiszemelt tárgy!

A tolvajlásra a gennymanók esetében is ugyanazok a megkötések érvényesek, mint egy közönséges tolvaj esetében: alvó embert könnyebb meglopni, mint egy ébret, gyanútlan egy gyanakvónál, és aki szemmel tartja a gennymanót, azt csaknem lehetetlen meglopni. A ha-



gyománys tárgyak eltulajdonítása szempontjából a gennymanók pusztán nagyon ügyes tolvajok, de semmi több.

Az ellopott tárgyakat gyakran elvesztik. Ezt oly módon javasolt szimulálni, hogy bizonyos időközönként – mondjuk hetente – 1d10 dobással eldönti a kalandmester, hogy hány darab tárgyat veszít el a gennymanó, majd véletlenszerűen, szintén kockadobással kiválasztja a tárgyat, amelyet a gennymanó elvesztett. Amit egyszer elvesztett, soha többé nem találja meg – valószínűleg a csapattársai sem (nagy mázli... azaz jó sorsdobás kellene hozzá)!

Ha netán a gennymanó nem veszténé el folyamatosan az összelopkodott „kincseit”, és a holmi súlya eléri a gennymanó testsúlyát, a gennymanó egy arra alkalmas pillanatban – amikor lehetőleg egyedül van – kiborítja a zsákját, és továbbáll. Ha teheti, olyan helyre borítja „kincseit”, ahol azok nem lesznek szembevető: kútba, folyóba, sűrű bokrok alá, hiszen ő tulajdonképpen „elrejt” a kincseket, mint mókus a mogyorót, csak hát az a rövid esze...

A hasi erszényt, ahová a mágikusan eltulajdonított tárgyak kerülnek, ugyanolyan gyakran és véletlenszerűen őríti, mint a zsákját – kivéve akkor, ha vehmes (ennek okát lásd később).

A gennymanók kissé buggyantnak tűnhetnek, de nem hülyék! Intelligenciában vetekednek bármely értelmes fajjal! Ha úgy tartja kedvük, szívesen részt vesznek a kalandok megtervezésében, kivételében – csapatban tevékenykedő Játékosoknak illik gyakran kooperatív hangulatban lenniük (de nem kötelező). Ugyanakkor a rövidtávú memóriájuk rendkívül rossz (ez nem gátolja őket a tanulásban). Mivel a gennymanók csupán rövid ideig koncentrálnak bizonyos dolgokra, bonyolultabb feladatokat gyakran félbehagynak – ezért nem árt, ha egy kissé komolyabb csapattárs mindig felügyeli a parti gennymanóját. Azonkívül nem szabad elfeledkezni a gyvaságukról sem: bármikor besurrannak egy alaposan őrjöztetődöttébe, hogy elhozzák az elensége haditervét – de amit észreveszik őket, azonnal féjveszett menekülésbe kezdenek, és csak a legtrikább esetben előre.

A két gennymanó specialitás csakis akkor lehet a karakter birtokában, ha a Játékos azokat **főérték-pontjaiból** igazdalkodja.

A **természetes mágiázékelés** tulajdonság birtoklása **20 főérték-pontba** kerül, és használata során a gennymanó nem fordít külön esszenciapontot a „varázslatba”, viszont akaratlagosan működik, azaz nem permanensen.

A **mágikus tolvajlás** – amely **30 főérték-pontba** kerül, és a mágiázékeléstől függetlenül megvehető a gennymanó karakter részére – sem igényel külön eljárást. Egyszerűen a Játékosnak be kell jelenteni, hogy olyan dolgot akar a gennymanó ellopni, amit a hagyományos módon nem lehet. Ezután Varázserőpróbát dob, ahol a célszám a saját Varázserő főértéke. Siker esetén a mágia megvalósította a gennymanó szándékát, sikertelenség esetében a lopás meghiúsult – a karakter **mindkét esetben az összes Varázserő-esszenciapontját elveszíti**. A mágikus lopás ellen nem véd az esszenciapajzs. A mágikus lopáshoz a gennymanónak nincs szüksége kézre.

Fontos megkötés, hogy játékos karakter csupán olyan dolgot lophat el **mágikusan** is, amivel elbír. Nem lophat el egy egész óriást – nem is tudná az erszényébe gyömöszölni –, csak egy ujját. A névlopáson kívül nem lophat el olyan dolgokat, amelynek nincsen anyagi kiterjedése – így pl. jártasságot, gondolatot, személyiségjegyet, stb. Nem lophatja el egy fáklya fényét, de ellophatja a lángjait.

Bármely dolgot, melyet mágikusan lopott el, automatikusan a rendkívül tágulékony hasi erszényébe helyezi a mágia. Ebben az erszényben egyszerre csupán három dolog lehet, a gennymanó porontyát is beleértve, és összes kiterjedésük nem lehet nagyobb, mint a gennymanó testének fele (ez limitálja az ellopható dolgok nagyságát). Ha nem fér újabb tárgy az erszényébe, a gennymanó nem tudja használni mágikus lopási képességét – előtte el kell távolítania valamely régebbi szerzeményét (ehhez szüksége van a kezére). A hasi erszényben mágikus sztázis áll fenn, amely megakadályozza az erszény tartalmának változásait (pl. az ellopott testrészek bomlását). A sztázis egy rövid ideig (50 szegmens) az erszényből kikerülő tárgyakon is megmarad, majd maradéktalanul lebomlik. A gennymanó-kölykökre a sztázis éppen ellenkezőleg hat: felgyorsítja a fejlődésüket, így egy hónap alatt kifejlődik az új egyed (kb. negyedakkora, mint egy felnőtt gennymanó), s még néhány hónapot tanulással, valamint intenzív testnövekedéssel tölt el az „anya” mellett (de már nem az erszényben).

A mágikus lopás persze igen ritka, csak **végős esetben** fordulnak hozzá a gennymanók, amikor az életük a tét! Mivel a kifejlett gennymanó lételeme, ha fel van töltve esszenciával, egy-egy ilyen mágikus tolvajlás után napokig levert, sőt, beteg, mivel a gennymanók esszenciája nem a normális ütemben tér vissza, hanem sokkal lassabban: **naponta a Varázserő főérték 10%-a**. Amennyiben a gennymanó esszenciapajzsa sérülne, az normális ütemben regenerálódik – és a sérült esszenciapajzs nem érinti őket oly kellemetlen módon, mint a hiányos Varázserő főérték.

Néhány, jártasságokkal kapcsolatos megkötés. A gennymanók képesek kisebb fegyverek forgatását megtanulni, amennyiben a fegyverforgatás jártasság első 3 (támadás) szintjére 50 százalékkal, 4-6. szintjeire 10 százalékkal több jártasságpontot költenek. (A védekezés szintek Jp-igénye változatlan.) A gennymanók által forgatható fegyverek ereje és gyorsasága egyaránt maximum 3 lehet – ez azonban csak a normál, nem mágikus fegyverek esetében igaz, hiszen mágikus módszerekkel egy eredendően gyenge, könnyű tőr is fel lehet ruházni komoly sebző-erővel, melyet egy gennymanó is forgathat.

Ugyanakkor kiemelkedő ügyességük és térbeli érzékük miatt minden más fajnál jobb érzékük van a lőfegyverek használatához. Különösen kedvelt fegyverük az egyéb lőfegyvertípusba tartozó fúvócső és parittyá. Ezek karakterisztikája egy gennymanó kezében sem változik a szabálykönyvből leirtakhoz képest, ugyanakkor ők a vonatkozó íjászat jártasság elsajátításakor mindkét fegyver esetén, minden szinten 40-40 % Jp-kedvezményt kapnak. Az íjak készítéséhez és használatához túl szeleburdiak, ám ha a mesélő engedélyezi, a gennymanó karakter használhat íjat: ez esetben is jár nekik a Jp-kedvezmény, ugyanakkor a fegyver ereje itt is maximum 3 lehet.

Onállóan nem tud nagytermetű hátsókon lovagolni, csak ha viszik – ám ha beidomít egy kisebb állatot (pl. farkas) akkor azon képes egyedül lovagolni! Az úszástanulás háromszoros erőfeszítésébe telik (3*Jp), ugyanis a hétköznapi gennymanó a vizet csupán pohárban képes elviselni. A gennymanók sosem lesznek varázshasználók (három természetes képességüktől eltekintve), mivel nehezen viselik el varázserőjük csökkenését, sőt, a gyakorta hiányzó varázserő-esszencia el is sorvasztaná őket, végössor a halálukat okozva. A gennymanó karakterek induláskor külön jártasságpont felhasználás nélkül megkapják a tolvajlás, a lopakodás és a falmászás jártasságokat 4-4. szinten, valamint az Éjszaka egyéb jártasságait induláskor már 4. szintig tanulhatja.



Amikor a dhelani elf Ritusmester és kísérői beléptek a bolthajtásos örgrófi bálterembe, varázslatos csend ereszkedett az eddig zajos társaságra. Az ékszerektől ragyogó, púderfehér dáma-riadtan kerestek menedéket a hőszerű uniformisba vetkőzött urak mögött, akik maguk is sápadtan, vagy riadt dölyföséggel meredtek a jövővények irányába. Még a sokat látott, tisztességben megőszült, korbarázdált arcú hoppmester kezében is ernyedten fityegett a ceremóniát, szája tátva, mintha szólni kívánna, de a meglepetéstől már szisszenve távozott tüdejéből a levegő.

A gróf is hőkkelten meredt a váratlanul érkezett követségre. Ő üzent nekik, ki más, de soha nem gondolta volna, hogy el is jönnek... soha. Riadtan kutatott tekintetével poroszlói után, s meg is lelte őket, bár nagy öröme nem tellett bennük. Ott álltak mindahányan poszthelyükön a fal mellett, miközben erősen igyekeztek láthatatlanná válni, és szemmel láthatóan már csak a büszkén ágaskodó alabárdok tartották őket talpon. Szörnyen meg voltak rémülve.

A követség eközben nesztelenül vágott át a megnémult termen, csupán a korallköntösű Ritusmester ruhája susogott szolidan.

- Mélységes üdvözetem a dhelani Ritusmesternek és követsége többi tagjának — hajolt meg egy kissé darabosan a gróf. Becsületére legyen mondva, csak enyhén remegett a hangja. — Minő megtiszt...

- Valóban nálad van a Proféta?! — Az elf nő hangja élesen szisszent, beléfojtva a szót az örgrófbá. A férfi zavartan emelte szemét a nő arcára, de gyorsan el is kapta róla. A karmazsinszín tekintet megfagyasztotta a vért ereiben. Ehelyett inkább az elf gárdisták irányába pislogott. A bérci könnyűléptűek arca rezzenéstelenül meredt egy gróf által meghatározatlan pont irányába, vonásaikat megkeményítették korommal kihúzott körömmi mély hegtetoválasaikkal.

- I... igen, Nagyasszony — hebegte végül a férfi. A tömeg meglepetten mordult fel. A dhelaniak gyűlölték és félték az elfeket, de megalázkodni büszke drén vérük nem engedte őket. Erre a gróf... felháborító!

- És a kezét is béklyóba verted a feje fölött, ahogy kértem, nemde?! — A Ritusmester hangja alig volt több a neszező szelek suttozásánál, a gróf mégis összerezett.

- Azt éppen nem... - motyogta az orra alatt, aztán felsikított, ahogy az elf asszony keze a grabancába markolt. A tömeg hörgöve hátrált, egy-két poroszló bizonytalanul lépett előre, de a bérciek görbén csillanó pengéi visszariasztották őket is.

A Ritusmester karmazsinvörös szeme szinte fényleni látszott sötétre festett üstőke árnyékában.

- Szalajts valakit, hozasd elém... MOST! — Az utolsó hangok szokatlan erővel dörentek elő a filigrán nő ajkai közül, a benne rejlő hatalom majd a földre taglózta a jelenlévőket. Néhány dáma sóhajtva ájult pártfogójuk karjába, vagy annak híján a hideg, cirkás márványköre.

Rögtön öten szaladtak teljesíteni a gróf ki sem mondott parancsát, csak szabaduljanak a kiismerhetetlen elfek mellől és újból csendült a teremre, ezúttal reszkető, ijedt csend. Pillanatok, percek, talán órák röppentek el, ezt senki meg nem tudta volna mondani, mire visszaérkezett az öt közül valamelyik.

Fehér volt, mint a vakolt boltozat, térde reszketett, ujjai görcsösen markolásták az alabárd szárát... szája kinyílt, mintha szólni akarna, aztán erőtlenül záródott vissza.

A Ritusmester lángoló tekintetét ezúttal rá vetette — a gróf ekkor szinte szétolvadt kezei között a megkönnyebbüléstől — és türelmetlenül intett a fejével. - Nos?!

A katona zavartan pislogott, látszott, hogy gyűlöli, amiért így a figyelem középpontjába került, hisz most minden szem rá szegeződött, talán csak a bérci könnyűléptűek nem.

- A Proféta... el... eltiúnt — nyögte ki nyeldekelve. — Hatalmas lyuk... egy hatalmas lyuk van a falon, mintha csak... mintha csak szét... feszítette volna a sziklákat.

- Ostoba! — köpte az elf a szavakat. Ugy lökte el magát a gróftól, ahogy egy mocskos rongyot hajít el az ember. — A jutalmad feleítsd el és adj hálát az isteneknek, hogy életben hagylak! — Ezzel megfordult és testőreivel az oldalán az ajtó felé indult.

- Ez lehetetlen! — kiáltott utána a férfi kétségbeesetten. — Azt a falat még egy ogár sem képes szétzúzni, a Proféta pedig csak egy elf...

A Ritusmester és kísérői egyszerre torpantak meg, de egyikük sem fordult hátra.

- Csak?! — sziszegte a Ritusmester. — Nem „csak”, hanem „éppen azért”, mert egy elf!

Elf

Az elfek egykor majdnem olyan ezerféle népség voltak, mint mostanság az emberek, ám az új korok új felvonásai szép lassan lekényszerítették őket a történelem színpadáról. S bár még most is számosan képviseltetik magukat Worluk világán, már korántsem mutatnak olyan kavargó sokszínűséget, mint egykoron, amikor a titokzatos Aslantass meseföldjét elhagyva betelepültek az új lehetőségek honába. Maradványnepeik azonban belakják szinte az egész világot, így talán nem is nagyon akad olyan hely Worlukon, ahol némi keresés árán ne találkozhatna a kíváncsi vándor a Hosszúlétűek népével.

Márpedig effel találkozni nem mindennapi élmény. Körbelengi őket egyfajta varázs, amely még a legszörösebb szívű törpében is megmozgat valamit (amit ő persze soha nem vallana be, inkább leharapná a saját nyelvét) és a legtöbb emberi művészt már csupán egy elf megpillantása is ihlettel ajándékoz meg. A legkecsesebb ember táncosnók járása is durva battyogáshoz hasonlatos egy elf könnyedsége mellett. Szinte szállni, lebegni látszanak a föld felett, minden lépésük egy-egy tökéletesen megkomponált koreográfia. Vékony testalkatuk kiemeli törekenységüket, melyben mégis valami megfoghatatlan energikusság rejtezik. Hosszúkás arcukat büszkén szegik fel, s hagyják, hogy elhegyesedő fülüket körbetáncolja selyempuhaaságú, vékonyszá-

lú hajzuhataguk. Szokatlanul eleven fényben ragyogó pillantásukat sokáig senki sem állhatja. Így ismerik általában a Szépek Népét.

Leggyakrabban az erdei elfekkel találkozhat össze az ember fia — a köznyelv őket nevezi *tündér*nek, amely elnevezés nem tévesztendő össze az alig arasznyi, pilleszárnas-játékos tündérke nevével. Alacsony, a törpékét alig meghaladó testmagasságuk, filigrán alkatuk okán könnyen megkülönböztethetőek más elfektől. Mandulaforma, ékkörágyogású szemük a fűzőldtől az égszínkéken át, a bíborszínnel bezárólag bármilyen lehet. Hajuk rendszerint sápadtzöld, gesztenyebarna, vagy napsárga.

Mesterei az ijaknak, a kézművességnek, csodálatos énekeket költenek, náluk jobban kevesen ismerik a vadont, mégsem ez tette őket ismerté. Pörgő nyelvük, viharos vérmérsékletük, hedonista életvitelük pironkodásra készíti még a legduhajabb orkokat is. Rajonganak a poézisért, a szópárbajokért, de még hétköznapi társalgásukat is gyakran átítatja a cinizmus és a gúny. Naphosszat képesek víztázni, diskurálni, vagy akár rögtönzéses verselésben versengeni. Máskor, csak az öröm kedvéért orgiákat rendeznek, ahol édes elf bort fogyasztanak. Ám csupán az élvezet teljessége kedvéért, és nem azért, mert bódítja az elmét és segít levetkőzni a gátlásokat — hiszen nekik ilyesmiben sosem voltak gátlásaik. Olykor pörölnék, máskor szeretkeznek, gyakran közvetlen egymás után, vagy érzéssel vegyítve e két szórakozást. Ha bárki

szóba elegyedik egy erdei elffel, számíthat rá, hogy az csipős megjegyzések özönét zúdítja a nyakába, de az is lehet, hogy megcsodálja, csókokkal halmozza el, s aztán mesés szép verset vagy dalt költ neki. A mindőjük által tisztelt Ezeréves Asszony valóságos istennőként uralja Zwearon királyságát, ahol e kiszámíthatatlan tündérnépek legjava él.

A *bérci könnyűléptűek* gyökeres ellentétei erdei fajtársaiknak. Hórihorgasak, rendkívül vékony testfelépítésűek, és hihetetlenül mozgékonyak. Hajuk, bőrük szürkés árnyaltú, szemük földbarna, vagy obszidián-fekete. Hosszú végtagjaikkal döbbenetesen ügyesen mozognak, hajlékonyságuk és koordinációs érzékük még a leggyakorlottabb ember akrobatákat is megszégyenítik. Sziklás hegységek, zöldellő fennsíkok lakói, olykor barlangokban, máskor zord sziklából épített kőházakban laknak. Szigorúak önmagukkal és másokkal egyaránt. Ragaszkodnak hagyományaikhoz, ősrög tradíciók rabjai, melytől eltántorítani őket teljességgel lehetetlen. Kevés szavú népek, ritkás szókincsű és még a többi elf számára is nehezen érthető nyelvükön csak akkor szólalnak meg, ha feltétlenül szükséges. Egyszerű ruhákba öltöznek, lándzsával és hosszúszerű, ősrög íjjal fegyverkeznek, arcukat mély hetetoválásokkal és égett szélű billognyomokkal ékítik. Hajukba hegyi madarak tollait fonják. Az elf istenek helyett a négy őselemet imádják, kiemelten a Földet és a Szelet, mert velük találkoznak a legtöbbet. Mások számára talán barbárnak tűnő rituáléikon – melyet a közösség vezétoje, a Táltos vezényel végig – nekik tisztelegnek és mutatnak be élő áldozatot.

Sokan úgy gondolják, hogy a *tengeri elfek*, vagy *najádok* nem fordulnak elő olyan nagy létszámmal Worluk ezerszínű világán, mint szárazföldi rokonaik, s talán igazuk is van. De a hatalmas tengerek, óceánok és öblök ezernyi titkot rejtenek, s ki tudja, végtelenségig, kék mé-

lyükön mennyi él a különös tündékből. Azon kevesek azonban, akik a szárazföldre merészkednek közülük, megjelenésükkel igencsak meglephetik a mit sem sejtő partlakókat. Magasságuk egy törpe magasságával is alig vetekszik, ám végtagjaik sokkal satnyábbak, vékonyabbak azokénál, arról nem is szólva, hogy ujjai között, lett légyen szó kéz-, vagy lábujjakról, úszóhártya feszül. Kékes árnyalatú bőrük és hajszínük a tenger színeit idézi, különös fényű szemekkel vajmi ritkán pis-lantanak, amittől pillantásuk nyugtalanítóan áthatónak tűnik.

Sokan valami rosszindulatú tündérfattyaknak hiszik őket, s nem ritkán űzik el őket otthonaik közeléből, vagy éppen rettegnek tőle már-már vallásos tisztelettel, Altiahna, a Vizek Urnőjének teremtményének, vagy akár követének is gondolván őt. Pedig a vízi tündék békés, csendes népek, akik döbrent kíváncsisággal bámulnak a számukra meglepően sokszínű felszíni világra, és eszük ágában sincs megrogánálni azt. Persze a legtöbbjük nem tud szót érteni a felszíniekkel, honnan is tudnák a nyelvüket, legfeljebb a tünde szót értik, azt is nehezen. Ők maguk elég szótlanok, ha meg is szólalnak, azt azon a különös, delfinekhez hasonlatos cserregő nyelven teszik, amit odalenn, a mélyben használnak mind kommunikációra, mind pedig tájékozódásra. Ezek a felszíni tőrak azonban nem tartanak túl sokáig, mert bőrük meglehetősen gyorsan kiszárad, és ez a vízi tündék számára égető fájdalommal jár. Hamar elmerülnek hát ismét a tajtékcsipkés hullámok között, hogy szép emlékezetükben megőrizzék az ezernyi szín felszíni világát. Pedig nekik is lenne mit mutatniuk odalenn a saját világukban. Az élő korallotthonokat, a moszat zöldítette falakat, a kagylógyöngy kirakások tetőket, a levegőbuborékoktól csillámló palotákat, és a fénykirályoktól zöld fátyolragyogásba öltözött szelvényeket, melyeken csillogó halrajok tömege cikázik keresztül-kasul.

A *driádok* az elf népek legkülönösebbike, bár egynéhány khobír bölcs nagybecsű munkáiban hosszasan taglalja eme állítás helytelenségét, egyenesen megkérdőjelezve a tényt, miszerint a driádok egyáltalában elfek. Az Erdők Leányai, ahogy sokan ismerik őket, valóban mutatnak némi különbséget a többi elfhez képest. Talán ezek közül a legkülönösebb a természethez való hihetetlen ragaszkodásuk. Bőrük, hajuk az erdő színeinek változatosságát mímeli, ráadásul éppen az évszakok változásakor a természettel együtt ők maguk is változnak. Nyáron zöldellenek, ősszel ez a zöld először aranyárgába, majd rozsdabarnába érik, aztán az első hóval hajuk és bőrük is kifehéredik, míg tavasszal a szivárvány színeiben tündökölnek. Furcsaságuk továbbá, hogy szálas bőrük olyan, akár a növény rostjai és ha sebet ejt valami rajtuk, fehérén véreznek, mintha a törött szárú kutyatejvirág ereszténé levét. A korral együtt bőrük egyre durvábbá keményszik, elfásul. Mondják, egy erdőben számtalan fa öregségben elhunyt driád lelkét rejti.

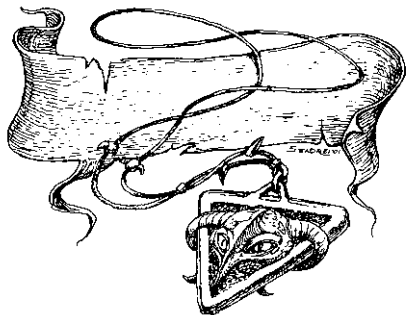
Nem látni közöttük férfit, párt maguknak a szaporodáshoz mezédes dalukkal csalnak. Mámorító varázsú szavaik megbűvölik a férfinepeket, aki ölekezés után valamilyen varázs okán elfeledik, mi is történt velük, elfeledve, hogy magjukból sarjadt gyermeküket immáron egy driád hordja szíve alatt. Egy ilyen frigyből született gyermek minden esetben driád lesz, de előfordul, hogy e gyermek öröklő apja vándor természetű, és kalandozásra adja fejét. Azonban ezek a vándor driádok sem feledik vágyaikat és ösztöneiket a természet irányában, és nem igen élnek meg a városok mélyén.

A öleléssel együtt járó feledés sajnos állandó magányra kárhoztatja a driádot, mert amint kedvesével tölt egy éjjelt, a varázs megfojtja emléket a férfi agyában. Nem egy keserű driád dal szól a szomorú magányról és az elfeledett szerelemről – holott a driádok természetüknél fogva magányosak, egymással is csak ritkán találkoznak, jobb társaság számukra az erdők állatsereglete... talán nekik van igazuk.

A *fekete elfek* nevét még a többi elf is félve veszi szájára. Vannak dolgok a világon, melyet bolygatni nem illik és nem is szerencsés. Ilyen a fekete elfek kiléte is. Sokat nem tudni róluk, csak annyit, hogy még egykoron az óhazában, Aslantass földjén a sárkányok testvéreiknek nevezték őket. Még gondolkodásuk, mentalitásuk, hatalmuk is hullóronkonaiéhoz hasonlatos. Tudni még, hogy a Nagy Átkelés idején szintén felbukkantak Worluk Világán, ám nagyon gyorsan eltűntek a vizsla tekintetek elől és azóta sem bukkantak fel. Így mostanság egyre többen hajlamosak őket régi rémmesék szereplőinek, meg legendák hőseinek vélni, de az elfek még nagyon is emlékeznek rájuk, és ez nem teszi őket feltétlenül boldoggá ...



A *nemestünde* név mára már a kihalt fajokra emlékező kódexek lapjaiban fordul elő, ugyanakkor többen tudni vélik, hogy e varázsos és hatalmas teremtmények nem haltak ki, csupán elrejtőztek a világ mocska elől. A legendák szerint ők voltak Aslantass igazi urai, és urak maradtak máig is a tündérnépek között. Azok, akik járatosak a tündérnépek bonyolult világában, állítják, hogy maga az Ezeréves Asszony is nemestünde, és még százennyi kortalannak tűnő, az erdei elfnél bölcsőbb, a bérci könnyűléptűnél szálasabb természetű nemestünde rója Worluk világát – hogy mi célból, azt már senki sem tudja.



A Fa Ereje

Az elfek filozófiájában, ösztöneiben, eredendően az elfekben él a tudat, hogy nem használói, nem urai, hanem *részei* a természetnek. Nem csoda hát, hogy ők magukat a Fák Gyermekeinek nevezik, de hozzá kell tenni, nem is ok nélkül. Egynéhányuk – alfajtól függetlenül – születésekor különös adomány birtokosa lesz, melyet az elf népek egymás között csak a *fa erejének*, vagy a *földanya adományának* neveznek. Ezen kevesek bírnak a fa hatalmával, valami misztikus természeti erővel, melyet talán a természettel való együttélésük, talán hihetetlen szabadságvágyuk ihletett.

Mesélik, aki használja az adományt, maga is fává változik, na persze nem a szó legszorosabb értelmében. Csupán az idő vész el számára, kortalanná, végtelen türelművé válik. Ekkor összeillesztett kezeit gyökéreként használva csodás dolgokra képes. Lassan, akár a korosodó fa, képes szétfeszíteni a kővet, a földet, úgy általában bármit, ha van rés, ahová befúrja kezét, vagy éppen a puha talajba préselve ujjait gyökéreként képes táplálékot felvenni élelem híján. Persze ez nem percek kérdése, egy vastag várfal szétfeszítése akár egy hétre is belekerülhet, és a táplálkozás is legalább két órányi használatát jelenti az adománynak.

Furcsa hátulütője a képességnek, hogy azok, akik bírnak a Fa Erejével, érzékennyé válnak a tiszta vasra. Már a látása is taszítja őket (ha el nem is rémiszti), de az érintése egyenesen égeti őket. Az oka rejtély, de a hatása kézzel fogható.

Az elf karakter és a játékos

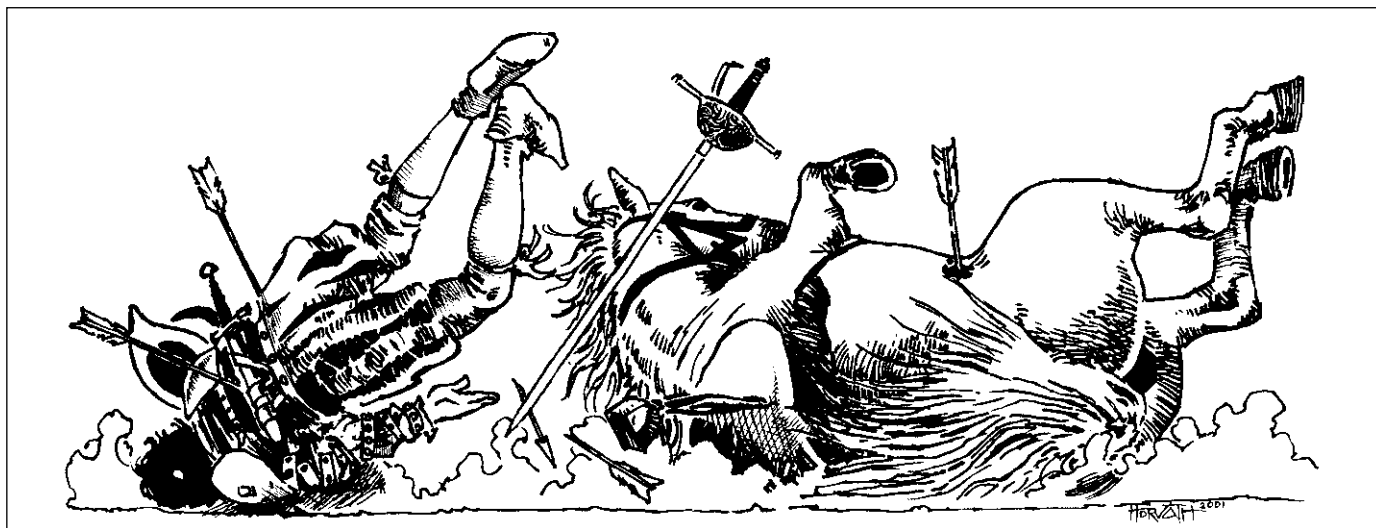
Először is fontos kiemelni, hogy játékos karakter csak *erdei elf* vagy *bérci könnyűléptű* lehet (a későbbiekben egyéb elf alfajok is játszhatóvá válnak majd, addig azonban csupán mesélői karakterként, a Mesélő fantáziájából építkezve létezhetnek csupán).

A legtöbb elf megátalkodott individualista, emiatt csaknem olyan önzőnek tűnnek, mint az orkok – pedig az elfek nem saját céljaikat nézik, csupán pillanatnyi szeszélyük vezérli őket, és cselekedetük során nem mérlegelik a várható hasznot, hiszen mindent az önkitaljesítés és az élvezetek jegyében tesznek (ami az erdei elfnek az élvezetek hajszolása, az a bérci könnyűléptűeknek a mások számára teljességgel érthetetlen filozófiai gondolatokban való mértéktelen furdózás). Az elfek szórakoztató útitársak, ám ritkán lehet bennük megbízni annyira, mint egy riasztó kinezetű ogárban. Az életet többre becsülik a hősiesség halálánál, ezért hajlamosak „gyáván” viselkedni – legalábbis a mások értékrendje szerint gyáván. Szintén életvezetésük következménye, hogy nem sajnálják a pénzt a minőségi tárgyak, élelmek megszerzésére, hiszen vallják, hogy ha a vagyont nem is, az *élet élményét* magukkal viszik a túlvilágra.

Az elf alfajok hallása és látása kitűnő, akárcsak az erdei ragadozóké, ezen kívül az elfek számottevő éjjeli látással is rendelkeznek (amely a csillagok fényénél oly 30 méterre tökéletes, mintha nappal lenne, azon túl gyengül és nagyjából 60-100 méteren túl megszűnik).

Mindkét játszható alfaj megkapja a *természetismeret* jártasság 5. szintjét, ezen kívül az erdei elfek a *művészet* jártasság egy választott műfajának 6. szintjét, a bérci könnyűléptűek pedig a *tájékozódás* jártasság 5. szintjét – mindezt anélkül, hogy erre külön jártasságpontot fordítanának. Emellett – már jártasságpont alapján – minden olyan jártasságot, amely valamilyen kapcsolatban áll a természettel, már induláskor 4. szinten tanulhatnak meg.

Mindkét játszható alfaj birtokolja a Fa Erejét, így ha a *játékos kívánja*, hogy a karakterében a *Fa Ereje munkáljon*, arra van lehetőség, csupán *karakteralkotáskor* kell erre **15 főérték-pontot** áldozni. Fontos, hogy a faerő valóban lassú folyamat, ha nem is olyan lassú, mint egy valódi gyökér munkája a sziklában. Konkrét időtartamot nehéz lenne meghatározni – mondjuk inkább úgy, hogy egy jól felrakott kőfalban egyetlen faerővel megáldott elf, néhány óra alatt képes embernyi lukat bontani. A hátrányként említett vasérzékenység más fémekre nem vonatkozik (réz, bronz, nemesfémek stb.). Bármely vastárgy érintése 10 szegmensenként 2 fizikumponthi sebést okoz minden tenyérszerű felület esetében (így kéttenyérszerű felületen 4 fizikumponthi, háromtenyérszerű területen 6 fizikumponthi). A vas-, illetve acélfegyverek eredeti sebésszorozója eggyel magasabbnak minősül velük szemben, és a vágott, zúzott sebeken túl égési sérüléseket is okoz. E hátrálynak van egy előnyös oldala is: a fempengék vágta sebek azonnal kiégnek az elf testén, így gyakorlatilag a seb magától fertőtleníthető (nem fertőződik betegségekkel).



A varázsló tekintete szinte a földre sújtotta a zsoldost, s ha tüzetesen körülnéz, talán még a környező, ágas-bogas cserjés is lángra lobban. A katona legalábbis így érezte, de mást nem tudott, csak hitetlenül csóválta a fejét.

— Nos? — A varázsló hangja ostorként csattant, amikor újra elismételte a kérdést, talán most hatodik alkalommal. A zsoldos csak zavartan toporgott, ő, aki megannyi csatát látott már, és vállát vonogatva vizslatta a bozótost.

— Esküszöm, jó uram, úgy esett, ahogy az imént már elmondtam! — A katona hebegett-habogott. — Itt találkoztunk a fekete boszorkánnyal, ahogy uraságod is megmondta. Fegyvere sem volt, meg semmi... — a zsoldos zavartan tárta szét a kezét.

A varázsló türelmetlenül hajolt előre a nyeregből, arca szinte összeért a zsoldoséval.

— És le is vágtátok, ahogy azt parancsoltam? — sziszegte fenyegetően, és a zsoldos ijedt gyermekként húzta nyakát vállai közé, akárha jókora nyakast várna komiszszágaért.

— I... Igen — dadozta. — A beste villámokat táncoltatott az ujjain, meg parázslott a szeme, három emberem is odaveszett. Am mi ketten leszúrtuk... hátulról. A gerince mentén és a lapockája mellett érte szúrás, és amilyen kis nyeszlett volt, nem élhette túl. — Zavartan intett egy jókora, terebélyes bokor együttes felé. — Oda vetettük a tetemét, mégse heverjen itt az úton.

— Akkor most hol van? — dörögte magából kikelten a varázsló. Szeme szikrákat hányt, arca gyűlölködő maszkká torzult.

— Felállt és elment, uram.

Egyikük sem látta, mikor érkezett vissza az elf nyomkövető, de szavai zavart némaságra kárhoztatták mind a varázslót, mind a zsoldost. Elment?

— Az... az lehetetlen! — A zsoldos rémülten pillantott hol a varázslóra, hol a nyomolvasóra. — Olyan halott volt, mint a kő! Két hatalmas szúrás rondította a testét! — Tekintete ide-oda cikázott. — Még át is járták a pengék, nem élhetett túl ilyen sebeket!

— Nem is éltem. — A váratlan, mély női altra mindannyian meglepetten kapták fel a fejüket. Az idegen ott állt az út kö-

zépén, enyhén szétvetett lábbakkal, félrebillentett fejfel és gunyorosan mosolygott. Könnyű vászoninga hátrészét száraz vér mocskolta be, bőrnadrágján az út pora tapadt meg. Ennek ellenére nem volt rajta semmi szánalomra méltó. Kénsárga szeméi gonoszul izzottak, szinte folyt belőle a gögös gúny és a fensőbbes önbizalom. — Am kéz a kézben járunk... én és a halál. Nem vihet el engem, s helyette mást szolgálak fel neki. Minden egyes életemért hármat. — Kezével jelentőségteljesen körbe intett rajtuk, és a zsoldos kelletlenül ébredt rá, hogy pontosan hárman vannak.

Az elf sebesen kapott ija után, ám mellkasa szinte szétrobant egy fémes villanás nyomán. A szívébe ékelődött míves tör markolatgombja egy kacsintó ördögfejet ábrázolt, s az épp rákacsintott. A hosszúéletű holtan bukott fel.

A zsoldos megpördült és rohant, ahogy tudott. A tuskés bozotos marasztaló vendéglátónak mutatkozott, de a katonát most egyáltalán nem zavarta, hogy az ágak rongyossá karistolják a bőrét. Aztán meghallotta a penge süvítését. Nem tekintőriázott, oldalra vetette magát. A dobótör szisszenve suhant el mellette, aztán... megállt a levegőben.

A zsoldos megbabonázva bámulta az ékes fegyvert, ahogy a levegőben függve hegye lassan felé fordul, hitetlenül csóválta a fejét, aztán egy villanás és vége.

A gilf nő most a kantárral babráló varázslóra nézett. Mosolya még szélesebbre húzódott. Intett egyet kezével, mintha csak egy barátot köszöntött volna és a varázsló megdermedt mozdulata közben.

— A vám háromról szól, emlékszem jól, hisz az imént mondtam — suttogta halkán a nő, mintha csak az istenek háta mögötti elvadult mezőn bárki is hallhatta volna. — De mielőtt lerónám tartozásom az öreg halál felé, bízom benne, megmutatod nekem könyvtárad. Mondják, sok értékes kötetet halmoztál fel, tékozlás lenne kisajátítanod ekkora tudást.

A vékony nő könnyedén felpattant mögé a nyeregbe és átvette a megmerevedett kezéből a kantárszárát. — Tudod, ke-resek egy helyet. Bizonytalán hiszem, hallottál már Aslantassról. Ugyan, ne mondd, hogy nem!

A gilf könnyed, fesztelen csevegését lassan elnyelte a messzeség...

Gilf

Worluk ősi föld, és az elpergett sok-sok ezer év alatt megannyi nép megfordult már rajta, koptatta komor szikláit, hajózta habzó tengereit, szívta karcos levegőjét és bolygatta rejtett esszenciáját. Megannyi nép, megannyi szokás, de az idővel egyik sem dacolhatott. A gyorsan pergő évszázadok civilizációkat építettek, hogy aztán ugyanezen civilizációkat romba is döntsek, helyet adva az új nemzedék új korának. A guarnik, a quetterek, a roalok, az elfek, mind egy régebbi kor, egy régebbi civilizáció csonka, kifakult maradványai. Mint ahogy a gilfek is. Ősi korok nagy népének elkorcsosult leszármazottai; élő mementői egy olyan időszaknak, amikor a mágia bugyogva fortyogott, akár a főni felrakott víz.

A gilfek szép lassan kiszorulnak az idő nekik szánt palettájáról. Nincs helyük egy új világon, ezt tudják ők is jól. Szép lassan kihalnak, visszafordíthatatlanul elsüllyednek a történelem mocsarában, s nem hagynak mást maguk után, csupán kultúrájuk néma romjait és mágiájuk szilánkjait. Aslantass keresik hát, az ősi földet, ahonnan érkeztek, minden tündérnépek őshazáját. Ősi, kollektív emlékezetük őrzi még az őshaza képét, s a gyönyörűség, melyet olykor behunyt pilláik alatt láthatnak, semmihez sem hasonlítható. Am amikor elhagyták a tündérnépek földjét, még nem így festett Worluk, akkor még ők voltak a fiatal hódítók, kik a guarnik és quetterek világára léptek, hogy magukhoz vegyék azt, ami az övék... Hol van hát a Kapu, amely hazavezet?

Gilfekkel találkozva a halandókat ösztönös borzongás keríti hatalmába; talán a faj tökéletessége hat rájuk ily módon. Mintha acélből formázták volna a gilfeket: erősek, ruganyosak, mégis karcosak. Dagadó izmaik ellenére is megőrizték nyúlánkságukat, végtagjaik kecsességét. Eben arcuk hosszúság, szemük sárga, és olyan alakú, mint a tűzliliom szirma. Orruk egyenes és vékony, fülük hegyes, akár a többi tündérnépeké. Hajuk és ritkás testszőrzetük fekete, ezüst, napsárga vagy hófehér. Az idősebb gilfek teste megrövidül, végtagjaik elgörbülnek, arcuk csúffá változik – a természetellenes regeneráció nyomai ezek.

A gilfek soha nem tudták levetkőzni az ősi guarni átkot, mely megromtatta népük férfijainak magját, s így azok terméketlenné váltak, mint a dirwani sós pusztaság. A gilf asszonyoknak másfelé kell nézniük, ha azt akarják, hogy gilf gyermek foganjon méhükben. Az utódnemzés körülményessé, már-már gyötrelmessé vált, s a büszke gilf nemzet soha nem gondolta volna, hogy egykor rettegett mágiájukat arra kell fordítaniuk, hogy fattyú, fél-, és negyed-vér gilfek magjából tisztavérű gyermek születhessék. Egyenes útja ez az elkorcsosulásnak.

Pedig mindahányan tudják, hosszú az út a titkok köddel lepett kapujához, melyen túl az őshaza vár reájuk. S mert az idők kereké szakadatlanul zakatol, megállítani nem lehet, kell az utánpótlás az akár évszázadokig nyúló kutatáshoz. Hisz senki nem él örökké. Még ők sem.

Aslantass helye rejtély, s egyre többen hiszik, vallják, hogy talán nem is létezett soha. Az őshaza legendává vált, s lehet, hogy már csak

a gilfek hisznek benne, hogy létezik még valahol. De nekik muszáj hinnük, mert az idő ellenük dolgozik. Ha nem találják meg mihamarabb, csupán tompa emlékként fognak létezni Worluk örökkön fortyogó valójában.

Úgy hírlík, akadtak néhányan, akik eljutottak a megfajtság és megtalálás az őshazát. Am ha voltak is ilyenek, soha nem jöttek vissza, hogy elmesélik fajtársaiknak, merre is van az áhított cél. Nem látták őket többet és nem is hallottak róluk.

Persze túlzás lenne állítani, hogy a gilfek mindennapjait a szakadatlan kutatás tenné ki, s hogy minden mást alárendeljenek ennek. Ennél azért sokkal összetettebb személyiségek. A gilfekre oly jellemző becsvágy oly erővel munkál bennük, hogy szinte bármilyen nagy disznóságban részt vesznek, ha az számukra jelentékeny hírnévvel és haszonnal jár. Egy gilf szótárában a „híresnek lenni”, és a „hírhednek lenni” kifejezések között gyakorlatilag semmi különbség nincs, mind a kettő egyfajta ismertséggel jár, s ez az, ami nekik kell.

Egykor talán lehetett gilf társadalomról beszélni, mára azonban oly kevesen maradtak, hogy egy nagyobb várost alig töltenének meg, nemhogy szervezett társadalmuk legyen. A gilf kultúra bukásával és a gilf birodalom széthullásával szétszóródtak a világban, mint ahogy gyöngyök gurulnak szét az elszakadt gyöngyösről. S bár legendák tucajai szólnak a járhatatlan földek mélyén megbúvó gilf birodalmakról és városállamokról, maguk a gilfek tudják a legjobban, hogy nincs ott semmi, csak néhány kő és elszórt csontok.

Márványfényű városaik már lassan az enyészeté lettek, kincseik elfeledett romok kazamatái mélyén hevernek. Írásaik, történelmük már csak emlékezetükben él, mágiájuk elkorcsosult és elkeveredett az új népek egyszerűbb, hígabb mágiájával.

Ritkán még persze látni gilf csoportosulásokat: szörkányszekteket, vallási kultuszokat, akik életben tartják a mások által elveszettnek hitt gilf istenek emlékét és liturgiáit, s persze harcokotériákat, na meg vérvadászokat. Nem szervezetek már ezek többé, mint ahogy gilf társadalom sem beszélhetünk.

Érdekes kérdés a gilfek életében a nemiség szerepe. Az Átok óta a férfiak csupán használhatatlan korcsai az egykor büszke nemzetnek. Ha egy gilf asszony fiút szül a világra, ezerszer elátkozza a napot, s gyakran hagyja sorsára a magatehetetlen csecsemőt. A férfiak ugyanis többé nem képesek ellátni azt a szerepkört, melyet a természet ellátniuk rendelt. Nem tudnak utódot nemzeni, de még csak nemi kapcsolatot sem tudnak létrehozni. Már gyermekkoruk hajnalán a testük sorvadni, fonnyadni kezd, használhatatlanná válnak tagjaik, elpuhul csontjuk, kihullnak fogaik, szemükre hályog ül, és elpusztulnak vén gyermekként, mielőtt még megérnék a tizedik évüket. Ezért nincs gilf férfi a világban.

A gilf kultúra csökevényeként léteznek manapság is – oly tisztsege ez az ősi nemzetnek, mely valahogyan átvészelte a széthullás évszázadait – a vérvadászok kóbor falkái. A vérvadászok a gilfek aranykorában komoly rituális szerepkört láttak el, mára pedig fontosságuk még inkább megnőtt. Korábban a gilf nemesi házak szolgálatában tevékenykedtek, s feladatuk a kóborvérű gilfek megtalálása, azaz a fattyúgyermek felkutatása és kiirtása volt. Az idők múltával azonban szerepük eltolódott. Ma is kóborvéreket keresnek, olyanokat, akikben legalábbis negyedrészt gilf vér csörgedezik, de már nem törnek a vesztükre. Egy medált birtokolnak, mely gilf boszorkánysággal terhelt, s jelzi, ha gilf esszenciát érzékel valakiben. Sok faluban mesélhetnének sötétarcú, naptekintetű asszonyokról, akik vérvörös stólába öltözve, nyakukban karmazsinfényű izzó medállal, oldalukon keskeny, tünde pengével rontottak be egy-egy otthonba, hogy elrabolják onnan a különös testi jegyekkel született fiúkat. Ezek az elraboltak termékenyítik meg később a maradék gilf asszonyokat, akik bonyolult mágiikus szertartások során hozzák létre tisztavérű utódaikat; ében szépségű leányokat és torzszülött fiúkat.

Mint bizonyára a fentiekből is kivilágolt, a gilfek életének egy jelentős részét a mágia töltötte ki, s megtanultak legalább olyan könnyedén és természetesen együtt élni vele, mint ahogy az egyszerű földműves is alkalmazkodik az időjárás változásaihoz. Ez vélhetően a gilfek kiemelkedő esszenciaérzékenységének eredménye, melyhez hasonlóságot legfeljebb a tündérek tudnak felmutatni.

Mágiájuk ősi alapokon nyugszik, félig saját tudományuk gyümölcse, félig pedig a guarnik kelletlen öröksége. Bárhogy is legyen, a gilfek roppant könnyedén és kreatívan használták és mondhatni, használták még most is mágiájukat. Még a fém erejével szimpatizáló, harcosabb beállítottságú gilfeknek is van némi közülük a misztikus tudományukhoz, nem egy tanul ki apróbb mágiikus praktikákat, kisebb varázstrükköket.

Különös szabadságvágyuk és a mágiához való közvetlen, intuitív kapcsolatok folytán nem igazán kedvelik a kötött ígéket. Imígyen egy gilf, ha mágiát használ, az leginkább a szabadmágia, ritkább esetben a hatalomszavak tiltott tudománya lesz.

Az elfek, a gilfek és a tündérek egyazon vér szülőitei, tündérnépek mindahányan. A közös vér ellenére mégis olyannyira mások.

A gilfek már az Őshazában is kirítottak notórius viselkedésük, kiállhatatlan pökhendiségük és hírnévvágyuk okán. Az erős ellentétek fokozódtak, főleg az elfek gyűlölködtek irigylkedve idősebb testvérnépükre, nem kizárt, hogy azok potensebb mágiája miatt. Aslantass elhagyása után sem sokat változott a helyzet, bár a népek szétszakadtak és Worluk lakóinak ezerszínűsége szép lassan őket is átalakította s a masszába gyúrta. Azonban a Sors fintora úgy hozta, hogy a hirtelen felkapaszkodott gilf nép megrengethetetlen tünő birodalma mégis csak szilánkokra hullott, s az elfek elérkezettnek látták az időt, hogy revánsot vegyenek korábbi háttérbe szorultságukért és elnyomottságukért.

Így, ha egy gilf elfek lakta területre érkezik, jobb, ha vigyázz. A Fák Gyermekai árgus szemekkel lesik az alkalmat, hol csaphatnak le rá, mert mint minden hosszú éltű nép, ők is roppant nehezen felejtenek, s büszkeségük még a fogalmát is kitörölte annak a szónak, hogy „megbocsátás”.

Ami a tündérekéket illeti, nem sokat törődnek a gilfek felemelkedésével vagy bukásával. Korábban is csupán azok okatlan pusztítási vágya zavarta őket, főként akkor, amikor az általuk értékesnek vélt erdő rongálták meg valamiképpen. Számukra a gilfek ugyanolyanok, mint az emberek, vagy éppen a törpék. Alanyai egy kiadós mókázásnak.

A halhatatlan nép

A gilfekről úgy tartják, hogy képtelenség őket a nemlétre szenderíteni. Éltük hosszú, mint a többi tündérnépek, s így az idő nem igazán ellenfelük. S ha esetleg pengét fordítanak ellenük, az sem sokat ér. A húsukba maró acél ugyan sebeket nyit, ám e sebek hamarost heg nélkül zárulnak össze. Még holtukból is felkelnek, s kacagva néznek szembe gyilkosukkal. Mintha csak hatalmuk lenne a halál fölött.

Nos, a feltételezés majdnem helyes, de mint majd' minden pletyka, ez is kicsinyt túlmítizált. A gilfek tényleg hihetetlen regenerációs képességről tesznek tanúbizonyságot, azonban korántsem elpusztíthatatlanok. Sebeik döbbenetes sebességgel fornak össze, és a halálos vágások is összezárulnak, újra életet lehelve a testbe, de vannak módszerek, melyek végleg elcsendesítenek egy gilfet is.

Ha lecsapják egy gilf fejét, az végzetes számára, csakúgy, mintha átöfnék a szívét. A teremteskor ugyanis a gilf nép az elme (fej) és a hit (szív) jegyében született, s ha e lelki kettőség bármely ponton megszakad, a gilf életének azonnal vége.

Vannak továbbá olyan sérülések, melyekből egyszerűen képtelenség vissz térni. Ha szabályokkal akarnánk ezt megfogalmazni, akkor egy gilf elpusztul, ha az elszenvedett sérülés meghaladja maximális Fizikumértékének dupláját. Ekkor mondhatni szétdarálták őt.



Minden más sérülést azonban regenerál. Visszanőnek levágott ujjai, karja, elvesztett szeme, vagy esetleg kihullott foga. Acél, tűz, víz, jég... a sebzéseket a gilf szervezet gyorsan leküzdí. A regeneráció azonban nem vonatkozik az öregedés, vagy a betegségek által okozott károsodásra, mint ahogy a mérgek is végzetesek lehetnek a gilf számára – a mérgek és betegségek okozta fizikumcsökkenést a gilf szervezet nem regenerálja.

Alapjában véve elmondható, hogy egy gilf *egy nap alatt öt seb-szintnyit gyógyul* (azaz nagyjából öt óránként egyet) minden különösebb gyógyítás nélkül. Ha a sérülés elvesztett testrészekből adódik, a Fizikum regenerálódása nem jelenti a végtag visszanövését (bár az is elkezdődik). Irányelvként elmondható, hogy egy kihullott fog egy nap alatt visszanő, egy elvesztett szem, vagy fül, esetleg egy ujj két-három nap alatt regenerálódik, egy kar legalább egy hét, egy láb pedig ennek a másfélszerese.

A gilf karakter és a játékos

Egy lehányatott kultúra gyermekével – azaz leányával – játszani izgalmas vállalkozás lehet. A gilfeket mindig körüluggi az elmúlás szomorúsága, és az útkeresés örökös szenvedélye. Mivel öncélú népük gyakran kegyetlenkedett mind a múltban, mind a jelenben másokkal, így a gilfek sehol sem szívesen látott vendégek – ha nem is üldözöttek, legfeljebb megtűrt személyek. Ha valaki látványosan örül egy gilfnek, az minden bizonnyal ki akarja használni a gilf nem mindennapi képességeit... és korántsem biztos, hogy miután megkapta, amit akart, életben hagyja a gilfet.

A gilfek – bár nincsenek híján az erkölcsi érzéknek – más fajokkal szemben hűvösen távolságtartóak, megvetőek, kiméletlenek. Nem élvezik azonban a kegyetlenséget, egyszerűen semmibe sem veszik mások életét – „tárgyilagos”, hatékony gyilkosok, de nem szadisták. A barátság fogalma teljességgel ismeretlen számukra, még a fajukon belül is – egy kapcsolat előnyeit nézik, és nem a barátságot. A szerelem

képessége évszázadokkal korábban kihalt szívükből – bár, ha érdeklik úgy kívánják, akár egy bűzös manóval szemben is képesek szerelmet szimulálni.

Fontos kitétel, hogy a karakter csakis nőstény gilf lehet – mivel a fiúk korai haláluk előtt sem alkalmasak a szabad életre.

A gilf mágiához fűződő sajátos vonzalma miatt az induló karakter negyedik szintig sajátíthatja el a szabad mágia *mágiaelmélet* és *mágiahasználat* jártasságát, minden külön Messéloi engedély nélkül. A kötött mágiaformákat a gilfek nem kedvelik, ezért az ehhez kapcsolódó jártasságokat – amennyiben a Játékos mégis szeretne ilyet karakterének – induláskor csupán második szintig sajátíthatják el. A titkos gilf hatalomszavakat az alapkönyvön nyugvó játérendszerben nem lehet használni.

Bár a rendkívül gyors regeneráció a gilf faj általános tulajdonsága, előfordulnak közöttük olyanok is, akik nem képesek rá. A Káosz Szerepjáték szabályai szerint egy alap gilf karakter ezen ritka egyedek közül kerül ki. Amennyiben a Játékos szeretné, hogy karaktere rendelkezzen a gilf természetfeletti képességével, úgy azt **20 főérték-pontért** veheti meg. Ez esetben azonban a karakter nem képes halálos sérülésekből felgyógyulni. A teljes mértékű gilf regeneráció – tehát az, amelyik képes visszahozni a halálból is a gilfet (lásd a leírást) –, **30 főérték-pontba** kerül a karakterépítés során (ez a speciális képesség tehát önmagában foglalja az előző képességet is).

Fontos kitétel, hogy a halálból való visszatérést egyetlen gilf sem képes maradandó károsodások nélkül megtenni. Minden egyes halál 5-5 főérték-pont levonást jelent a Fizikum (valamint az Erő és a Szívósság), a Rátermettség (valamint az Ügyesség és a Reflex) főértékeiből (ez összesen 30 pont). Ez a levonás maradandó, nem gyógyítható, ezen főértékek maximuma csökkent – az összes egyéb következményeivel együtt (pl. fizikumpont). Egy idő múlva ezek a főérték csökkenések látható testi torzulásokat okoznak (lásd az öreg gilfeket).

Ugyanakkor a halálból való visszatérés 3-3 főérték-ponttal növeli a Tudatot és az Esszenciát (illetve ezek aktív és passzív részeit, összesen 18 pont) a halálon túli lét misztikus élményének megtapasztalása révén.

Apró, sötét árny moccan a levelek alatt. Érdeklődő tekintet vizslatta az ösvényen haladó lovas. A fickó magas volt, és a hosszú út sem törte meg igazán, mert még így, porosan is egyenes derékkal ült a hátasán. Testét lovasi páncél borította; szinte alig volt rajta olyan felület, melyet ne takart volna fém. Talán csak az arca... a felcsapott sisakrostélynak köszönhetően.

A levelek alig észrevehetően megremegtek. Mintha pocok surrant volna el alatuk, megriadván a ló váratlan prüszkölésétől. Egy apró, zöldesbarna kéz látszott, amint leheletnyit mozdít az egyik ágon, melynek végén különösen szép, hosszúkás levelek pompáztak. Az egyik levél kiöblösödő felszínén öszszegyült harmat apró vízcseppe állt össze, hogy csalafintán visszatükrözze a napsugarakat. Egyenesen a lovas szemébe.

A lovas egy pillanatra összehúzta a szemét, majd kicsit oldalra fordította a fejét, hogy a bántó tükröződés ne zavarja tovább. S minthogy hátasa egy pillanatra sem fejezte be egyhangú poroszkálását, a napsugár egy lépéssel odébb már nem zavarta a vándort. Soha nem jutott volna eszébe, hogy bárkit is keressen a levelek alatt, hiszen ott még egy törpe vagy egy gnóm is nehezen rejtőzhetett volna el.

Pedig lapult ott valaki.

Az apró fickó halkán sóhajtozva bámulta a távolodó alakot. Rengeteg, jobbnál jobb ötlet jutott az eszébe, miközben a lovas hátát nézte. Mondjuk megbűvölhetett volna egy rajnyi vadméhet – volt is egy odújuk a közelében –, amik akár még meg is futamíthatták volna a lovasot. Szerencsés esetben a lovas megbokrosodik, és leveti lovasát a hátról, a fickó pedig a nyakát töri... Vagy a páncélját kellett volna felforrósítani? Az sem rossz ötlet. Esetleg megkérhette volna a fákat és a bokrokot, hogy zárják el a régi ösvényt, s egy újat nyitva a Kecske-szurdokhoz irányították volna a vándort, hogy a bokrok közül előléptetve egyenesen a szakadéka zuhanjon. Vagy egy kölykeit féltő barnamedve barlangjához kellene irányítani? Barnabozontot alig egy hete sebeztek meg a vadászok, s bár széttepte a támadóit, a dühe bizonyára nem csillapodott le teljesen. Esetleg eltorzíthatná a fickó vonásait, vagy megnöveszthetné az orrát, hogy soha többé ne tudja lecsukni a sisakrostélyt harc közben óriásira dagadt szaglószervétől...

Micsoda lehetőségek, melyek – újabb sóhajts – ezúttal valóban csak lehetőségek maradnak!

Galóca, a tündérmanó kicsit bosszúsán, kicsit sajnálkozva figyelte a távolodót. A mókázásról – sajnos – egy darabig le kell mondania...

Tündérke és tündérmanó

Ha valaki erdei sétája alatt csilingelő kacagást hall, amely mintha ezüstcsengők hangja lenne... ráadásul mintha kicsi alakokat látna a szeme sarkából eltűnni a fák lombjai között... nos, akkor jobban teszi, ha gyorsan nyakába szedi a lábát, mielőtt még valami elképesztő kellemtelenség történe vele. Az illető ugyanis tündérkével akadt össze, és tündérké – vagy ahogy gyakran nevezik őket, a tündérfajzatok – Worluk világának legszemtelenebb, legfeléltlenebb, legszertelenebb,

és más népek szerint legidegesítőbb népe. Ők azok, akiknek a jelenléte Worluk minden népének ugyanazt jelenti: a végeláthatatlan bosszúság forrását. Elképesztő arcátlanságukkal csupán a gennymanók versenyezhetnek, ám istene mentse azt, aki ilyesmit mond egy tündérke előtt, mert azonnal magára vonja a kis lény gyermeki haragját, s míg világ a világ, a kis tündérke őt fogja szekálni.

Hogyan festenek a tündérké? Átlagosan arasznyiak, ám a daliásabb termetűek elérhetik akár a harmincöt centimétert is – ők már fajuk óriásai! Hátukon a darazsakhoz hasonlóan két pár hártvány szárny re-

beg, amellyel remekül tudnak repülni. Testalkatuk vékony és törékeny, arcuk keskeny, füleik hegyesek, akár az elfeké. Valószínűsíthetően távoli rokonaik egymásnak, ámbar az elfek kézzel-lábbal tagadják, hogy bármi igazságtartalma lenne az állításnak – mindenestre az tény, hogy ugyanazon világról, Aslantassról kerültek Worlukra. Néhány ősi időket kutató mágus szerint a tündérekék népét a gilfek alkotják meg, még az elf anyavilágon, hogy állandó kegyetlen tréfáikkal mulattassák megalkotóikat. Hála Worlúk isteneinek, a új világba átkerülő tündérekék hátrahagyták kegyetlenségüket – így is éppen elég galibát okoznak az egyszerű halandóknak.

A tündérekék vonásai inkább bájosak, mint szépek, és kifejezetten gyermekiek, még a legidősebbeké is. Selymes hajuk színe az aranyszínűtől kezdve a füzöldön át az égszínképig szinte bármi lehet. Hatalmas, mandulaformájú szemük általában hajuk színét idézi, és szinte az egész arcukat betölti. A bőrük alabástromfehér, és ha hátulról éri őket a napfény, átlátszanak a csontjaik.

A tündérekék elképesztően ügyesek és fűgék. Igaz, ügyességük java részét mások megtrefálására fordítják, ám csodálatos, apró tárgyak is kerülnek ki kezeik közül, amelyekre még a törpe mesterek is elismerően bólintanak... míg meg nem tudják, hogy tündérmunka: ilyenkor általában elismerésük azonnal fitymálásba fordul, és megpróbálnak minél hamarabb megszabadulni tőle, hogy még véletlenül se emlékeztesse őket a bosszantó kis szármásokra.

Észjárásuk éppoly fűrge, mint ők maguk. Azonnal rájönnek bármilyen rejtelmy nyitjára, mosolyogva oldják meg a legkülönfélébb feladványokat, sőt, az emberek számára oly kedvelt hazugságokon és az igen elterjedt intrikán is viszonylag hamar átlátnak. Ők maguk természetüknél fogva nem foglalkoznak efféle időtöltésekkel – annál több energiát fordítanak önmaguk szórakoztatására, amely egyet jelent mások megtrefálásával. A tündérekék a grimaszok nagymesterei, és meghökkentően ügyes utánozók. Néhány találkozás, és némi megfigyelés alapján képesek kifigurázni bárkit, természetesen kidomborítva, és túljátszva annak jellegzetességeit. Sokak szerint nem sok szórakoztatóbb dolog van annál, mint amikor egy tündérke utánozni kezd valakit.

Sokan osztják azt a nézetet, miszerint az apró lények merő rosszindulatból tréfálják meg a halandókat, holott ez jókora tévedés. A tündérekék mindössze életük egyetlen igazi elfoglaltságának hódolnak, amit ők egyszerűen *mókázásnak* hívnak. Egy átlagos felnőtt tündérke napjának körülbelül háromnegyedét tölti mókázással, s csak a megmaradt negyed napot egyéb elfoglaltságokkal, mint az evés és az alvás. A bolondozások irtózatos méretű tárházát halmozták fel az idők során, kezdve a csapatosan játszható körjátékoktól, a mások utánzásán keresztül egészen a számukra oly kedvelt beugratós tréfáig. Bár a tündérréfák nem olysafajta dolgok, melyeket krónikákban szokás megörökíteni, ettől függetlenül meglepően kis részük merült feledésbe.

A tündérekék kizárólag a sűrű erdők lakói. Számukra ez a legmegfelelőbb élőhely, amelyet csak találhatnak. Könnyen elrejtőzhetnek a többi, náluk nagyobb faj elől, amire szükségük is van, figyelembe véve szemtelen természetüket, amit csak a legtürelemesebbek tolerálnak... vagy még ők sem. Éhségüket is javarészt erdei növények nektárjával, illetőleg erdei gyümölcsökkel csillapítják, egyetlen fontos feltétel, hogy édes legyen. Egy tündérke majdnem mindig lekenyerezhető némi édességgel. Ruházatukat a vastagabb virágszirmokból készítik, amit a ritka, ám általuk könnyen fellelhető selyemfából nyert szálakkal varrnak össze, vagy egyszerűbb, ám igen tartós pókfonal szötte-sekből készítik zsákszerű ruháskáikat.

Otthonukat a fák ágai közé „teremtik” egy igen különös varázslat segítségével, aztán ezeket a „házakat” telehordják a legelképesztőbb kacatokkal. A házak a legkülönfélébb formájúak, hisz mindegyikük a maga képzelete szerint alakítja azt, így a tündérekék faluja olyan, mint egy dúsgazdag dáma ékszeres doboza: csillog-villog és kiismerhetetlen a formagazdagsága. Egy külső szemlélő számára egy ilyen falu a szépség netovábbja... lenne, ha a tündérekék megmutatnák neki. Annak, hogy valaki véletlenül belebotoljon valamely falujukba, igen kicsi a valószínűsége, hisz a kis teremtmények gondosan ügyelnek ennek elkerülésére. Egyetlen kivételt csupán a druidákkal és az erdőjárókkal tesznek, akik biztosan nem ártnak sem nekik, sem a kis házaknak, és akik nem is mondják el senkinek, hogy hol jártak. Pedig ha beszélne nekik róla, kis paradicsomi ligetektől számolnának be, kristályvi-

zű tavacsákkal, mesés szép virágokkal, pillangókkal, madarakkal s persze tündérekékkel.

Köztudott, hogy a tündérekék ligetei csak úgy zsongnak az esszenciától. Ha úgy tetszik, mágikus csomópontok, ahol elég egy kevés időt tartózkodni, hogy a varázshasználó feltöltődjön a misztikus energiával. Hogy a tündérekék megérik az ilyen helyeket, és ezért telepsznek ide, vagy a jelenlétük teszi ilyenné, senki nem tudja. Még ők maguk sem (megjegyezzük, őket ez nem is érdekli egy csöppet sem). Nem meglepő tehát, hogy annyi mágus, bűbajos, és még ki tudja, mi-féle ördögös személy próbálkozott már a tündérke-falvak megtalálásával és kiszipolyozásával.

A tündérekék egyik különös alfaja a szárny nélküli *tündérmanó*. A tündérmanók mind testfelépítésükben, mind képességeikben, mind szokásaikban megegyeznek rokonaikkal – csupán az életmódjuk más egy kicsit, hiszen nincsenek szárnyaik, és némileg morózusabbak, olykor kifejezetten rosszindulatúak. Egy tündérmanó szívesen hoz létre galád varázslatokat, csakhogy másokat szenvedni lásson. (Megjegyezzük, hogy a tündérekék és a tündérmanók kölcsönösen „utálják” egymást, gyakran tréfálkoznak a másik faj rovására, s ezek a tréfák néha igen durvák is tudnak lenni, noha vajmi ritkán halálosak.)

A tündérekék mágiája

Elhamarkodott tett lenne kijelenteni, miszerint a tündérekék csupán a teremtés melléktermékei, mivel nem értenek semmihez – leszámítva persze a *mókázást*. Nem. Ők igenis mesterek egy másik tudományban, mégpedig a misztikus mágiában. Minden tündérke képes az esszencia befogadására, s annak használatára, igaz, nem egyforma módon.

A tündérke faj speciális tulajdonsága a *csodáiétel*. Ez egyfajta varázslás, amely hasonlatos az istenek mágiájához – ugyanis nem lehet ellenük mágikus ellenállást dobni, s úgy csusszannak át az esszencia-pajzson, mintha nem is jött volna létre semmiféle varázslat. Lehet, hogy ez így is van, mivel *egy csoda létrehozásakor nem csökken a tündérke varázserője*, azaz aktív esszenciapontjainak száma, amely arra enged következtetni, hogy talán a csodákat nem az esszencia hozza létre.

A csoda a fajból adódó képesség, melyet minden tündérke, foglalkozásától vagy mágikus kapacitásától függetlenül képes használni. Ennek köszönhető talán, hogy a tündérekéket – és a tündérmanókat – a mesékben a kívánságok teljesítőjeként emlegetik. Egy tündérke csupán néhány csodát ismer, és nem minden tündérke ismeri ugyanazokat. Ritkán hallani olyan tündérekéről, aki tíz csodát ismert egyszerre, ám az ilyen már legendás alakja a társadalmuknak. Hogy honnan származnak a csodák, nem tudni, és hogy ki melyik csodát ismeri, teljesen kiszámíthatatlan. A tündérek azt mondják, hogy mindegyikük ismeri mindegyik csodát, csupán azok szunnyadnak bennük, és ahogy öregsznek, egyre több szunnyadó csoda ébred fel.

A csodák a tündérekék hatalmának és korának mérői, misztikumuk forrása. A tündérek csodákkal élnek, és tökéletesen természetes számukra, hogy ilyen képességekkel rendelkezzenek.

A tündéreké csodáit három csoportba sorolják, melyeket *trükknek*, *mágiának* és *hatalomnak* neveztek el.

A kisebb csodák élnek a köztudatban összefoglaló néven *trükkök-ként*. Ezek azon illúzió-alapú képességek, melyet minden tündér már születésekor birtokol, és igen gyakran mókázásuk eszközeként használják őket – azaz két *trükkel* minden tündérke karakter rendelkezik (a tündérmanók három trükkel). Amennyiben a Játékos szeretné, hogy karaktere ennél több trükkel rendelkezzen, úgy minden további trükköt **5 főérték-pontért** vásárolhat meg a karakterének.

A tündérekék számára sem tartoznak a mindennapi képességek közé a mágiák. Ezek igen gyakran erőteljesebb hatásokat hordoznak magukban. Ezeket már nem birtokolják automatikusan a tündérke karakterek, viszont a tündérmanók egyet automatikusan kapnak belőle. Amennyiben a Játékos szeretné, hogy tündérekéje rendelkezzen efféle mágiákkal, úgy azokat darabonként **15 főérték-pontért** vásárolhatja meg.

A legerősebb és persze legkritikább a nagyobb csodák csoportja, amit a tündérek igen találóan Hatalomnak neveztek el. Igazi nagy erejű varázslatokról van szó, amelyek használatáig nagyon kevés tündér jut el. Amennyiben a Játékos szeretné, hogy tündérekéje rendelkez-

zen efféle hatalmakkal, úgy azokat darabonként **30, vagy ennél is több főérték-pontért** vásárolhatja meg.

A csodákon kívül a tündérekben olykor felébredhet a vadmágia. A tündérek vadmágiája nem különbözik mások vadmágiájától, tehát meg kell tanulniuk ekkorban tartani az esszenciát – ebből is kiténik, hogy ez a varázslat esszencialapú, szemben a csodákkal.

Más mágiaformát a tündérek képtelenek elsajátítani.

A tündérke és a tündérmanó, mint karakter

Egy tündérke karakter lehet szórakoztató, lehet bosszantó, de sosem rosszindulatú, vagy bosszúálló. Ugyancsak távol áll tőle a megbízhatóság, hiszen még kebelbarátait is képes felbosszantani, átverni, csak hogy ő jól mulathasson rajtuk. A tündérmanók között már nem ismeretlen fogalom az elemi rosszakarát, a gonoszság és a gyilkos szándék – általában ezek ugyan nem jellemzőek rájuk sem, de előfordulhatnak megátalkodott tündérmanók.

A tündérek egyik előnyös játéktechnikai tulajdonsága a kis testméret, a repülés, és a pehelysúly közös következménye: *a tündérekért ért mechanikai eredetű sebzések negyedelőznek, ha a kis lény éppen a levegőben tartózkodik* – mivel ilyenkor a tündérke teste nem fejt ki nagy tehetlenségi ellenállást az ütessel szemben. Így – bár a fizikum-pontjai alacsonyok – mégis kibír több ütést is. Nyilvánvalóan a mágia és minden egyéb – például az, ha az asztalon táncoló tündérekét csap le valaki, mint egy legyet –, normális módon sebszi őt. Mivel a tündérmanók nem repülnek, rájuk nem érvényes ez a kitétel.

A tündérekét és a tündérmanót rendkívül nehéz elkapni, vagy akár csak eltalálni is, amennyiben a karakter odafigyel erre. Ez azt jelenti, hogy mindkét lénynek természetes adottsága a 10-es Védőszint – nyilvánvaló, hogy egy alvó, figyelmetlen, vagy elbambult tündérke Védőszintje ennek csupán a töredéke, ha éppen nem 0. A természetes Védőszint hátránya, hogy nem lehet fejleszteni, varázslatokkal megnövelni, azaz mindig 10 marad.

A tündérek alapvetően szerencsés népek. Ez azzal jár, hogy az induló tündérke karakter 10 ponttal elmozdíthatja vagy a jósors zónáját, vagy a semleges sors-zónáját, vagy akár egyszerre mindkettőt, a 10 pont tetszőleges megosztásával (a sors-zónákról később olvashatsz).

Azokban a helyzetekben, ahol komoly veszély fenyegeti őket, többnyire mágiájukat használják, avagy saját készítésű fegyvereiket: apró íjakat, fűvöcsöveket, pici lándzsákat, kardokat – ezeket növényi mérgekbe mártják, melyek különféle hatásúak lehetnek. Ezek forgatását el kell sajátítaniuk, méghozzá a vonatkozó fegyvercsoport JP-igénye szerint – egy kötött méretű lándzsa forgatása a tündérke számára ugyanolyan feladat, mint a közönséges lándzsa forgatása egy más fajba tartozó harcosnak. (Minden tündérke-fegyver gyorsasága, ereje 1-es, típustól függetlenül.) Könnyebbség a tündérek és tündérmanók számára, hogy a fegyverrel nem kell megtanulniuk védekezni, csak támadni, hiszen saját természetes Védőszintjüket amúgy sem lennének képesek túlszárnyalni.

Néhány jártasságot a tündérke karakter a megengedett harmadik szintnél magasabb szinten sajátíthat el már induláskor is. Így hatodik szintig vehető meg számára a *természetismeret*, a *gyógynövényismeret* és a *tájékozódás* jártasság.

A tündérekre a sasok és más, nagy testű ragadozó madarak jelenetek veszélyt, míg a tündérmanóknak leginkább a rókáktól, macskáktól és kígyóktól van rettegőalvójuk. Ezen kívül mindkét tündérke-faj

csak a szabad természetben érzi jól magát; városokban és más, civilizált környezetben lehangoltá válnak, hosszabb távon elsorvadnak. Amennyiben egy tündérekét vagy egy tündérmanót bezárnak, az egy héten belül elpusztul (bár bizonyára megpróbálkozik a szabadulással).

A faj speciális vonása a csodatétel. A különböző szintű csodák ismerete, használata külön-külön főérték-pontért vehető meg a karaktergenerálás során. A csodák nem a tündérke esszenciájából jönnek létre, és nem véd ellenük az esszenciapajzs, sem megelőző típusú ellenvarázslat (a tündércsoda létrejötte után alkalmazott ellenvarázslat – néhány speciális csodától eltekintve – visszaállítja az eredeti helyzetet). A tündérke karakter később tanulhat újabb csodákat, amennyiben a jártasságok fejlődéséből eredő visszahatásokat (Főérték-pontokat) erre költi! Mivel a tündérke és a tündérmanó karakter lényege éppen a csodák használatában rejlik, javasoljuk a Játékosoknak, hogy ne takarékoskodjanak a főérték-pontokkal.

Példák a tündérek csodáira

Az alábbiakban néhány tipikus csodát írunk le, mindhárom kategóriában. A tündérek „csodatára” ennél sokkal szívesebb, ezért arra bátorítunk minden vállalkozó szellemű Játékost és Mesélőt, hogy a csodák hatásfokának ismeretében nyugodtan dolgozzon ki újabb csodákat a karakterek számára.

Fontos megjegyzés a csodák időtartamához: az időtartam, akár dobás határozza meg, akár nem, a maximális időt jelzi, ameddig az adott hatás fennáll. A csodát létrehozó tündérke azonban bármely csodát megszakíthat – a megszakított, rövidebb időtartamú csoda is egy egész csodának számít. *A varázslás ideje minden esetben 1 szegmens, a hatótáv pedig 100 méter.* A tündérek kizárólag saját akaratukból használhatják csodáikat (azaz tudatbefolyásoló, irányító varázslatok alatt nem).

I. Trükkök (kisebb csodák)

Minden tündérke automatikusan rendelkezik két trükkel, a többi trükként 5 főérték-pontért vásárolhatja meg a Játékos. A tündérmanók három trükköt kapnak meg automatikusan. A trükkök szinte kizárólag az illúziókeltésen, és az érzékeléssel való játékon alapulnak.

A Torz Tükör Csodája

Ezen csoda segítségével a tündérek eltorzítják célpontjuk külsejét oly módon, hogy valamelyik testrészét aránytalanul nagyvá (kicsivé) teszik – azaz csupán úgy tűnik, hogy aránytalanul nagy! Ez lehet két hatalmas lapátfűl, gülüszem, ijesztően hosszú orr, esetleg jókora nyúl fogak, vagy sárgadinnyéni kezek.

Ez nem jelent funkcionális változásokat, tehát az illető nem hall se jobban, se rosszabbul, ha elefántfülei lesznek, sőt, az óriásira növesztett kéz sem jelent nehézséget, hiszen valójában nem nő meg a kéz, csak úgy látszik – azaz illúzió, ám megtörhetetlen illúzió! A csoda hatása bizonyára rendkívül szokatlan egy darabig és talán zavarja is az áldozatot a megszokott tevékenységében. A hatás 1-6 (1d6) napon belül elmúlik. A csoda naponta egyszer használható.

A Táncoló Árnyékok Csodája

A tündérke képes bármely, egy hétnél nem régebben látott jelenetet árnyjáték formájában előadni. A tündérke által megidézett árnyékok azonban nem sík felületeken jelennek meg (bár ezt is megtehetik), hanem a térben. Az így létrehozott figurák többnyire erőteljesen torzak (karikatúraszerűen), hiszen a tündérke a Táncoló Árnyékok Csodáját önmaga vagy társai mulattatására idézi meg leggyakrabban. Az árnyékok érinthetetlenek, a kéz átsiklik rajtuk, ha megpróbálja megfogni azokat. Az előadott jelenet hossza nem haladhatja meg az öt percet. A tündérke ezen képességet naponta egyszer használhatja.



A Csillámfény Csodája

Ha a tündérke ezzel a csodával bír, képes teste köré villogó, sziporkázó, kavargó fényecskék miriádját varázsolni. A látvány megdöbbenően szépséges, ám igencsak szemkápráztató, és rövid idő után szédítő is. Ráadásul a fények között a tündér alakja elvész. Általában arra szokták használni, hogy kíváncsi utazókat csalogassanak az éjszakában jól kitalált csapdájuk felé, de alkalmas a fegyverektől való védekezésre is.

A tündérke a csodát kizárólag magára mondhatja. Minden célzó, és lőfegyveres támadás, ami ilyenkor a tündérkére irányul, -50-es célszám-módosítóval dobando. Időtartama tetszőleges, ám ha tizenöt percnél tovább viseli a tündér, ő maga is beleszédül a látványba, és minden cselekedetét -10 célszám-módosítóval teszi meg. Egy óra után pedig képtelen lesz repülni, olyannyira elszédül. Fél napos viselése egy napos ájulást okoz. Ugyanezek vonatkoznak azokra is, akik a fényt sokáig bámulják. A tündérke napi kétszer képes a csoda megidézésére.

Az Idézés Csodája

A tündérke képes olyan illúziólényeket létrehozni, melyek minden érzékszerv számára valóságnak tűnnek. Az illúziólényeket tetszés szerint mozgathatja, vagy csupán részben jelenítheti meg – például hallani lehet a troll hangját, vagy érezd elviselhetetlen bűzét, de nem látod. A vele egyméretű illúziólényeket 1d10 óráig, a nála nagyobb, de egy átlagos ember méreténél kisebb illúziólényeket 2d10 percig, egy embernél nagyobb illúziólényt pedig 1d6 percig képes fenntartani. Az illúzió valódi illúzió – kijátszhatóságáról lásd a Mágia fejezet illúziókról szóró részét – azzal a megkötéssel, hogy csakis állatok, szörnyek, esetleg növények jeleníthetők meg a segítségével, építmények, tárgyak és egyebek nem. A tündérke ezen képességet naponta csak egyszer használhatja.

A Tündérkincs Csodája

A tündérke közönséges tárgyakat – kavicsot, nyúlbugyót stb. – csillogó-villogó kincs-illúzióval lát el. A kincs lehet drágakő, arany, de képes akár egy fadarabot különlegesnek látszó karrdá, vagy egy értéktelen rongydarabot csodálatos szőnyeggé varázsolni stb. Az illúzió méretének felső határa a vödörnyi méret, vagy a másfél méternyi hossz. Az illúzió semmiféle varázslattal nem semlegesíthető, és minden érzékszerv, sőt, a detektáló mágiák is a hamis valóságot követik. Az illúzió kerek egy napig marad fenn. A tündérke naponta két vödörnyi tárgyat képes illúziókincsnek láttatni – akár két nagy darabot, akár sok száz kisebbet, akár egyszerre, akár egymás után.

A Titokzatos Hang Csodája

A tündérke illúziója ezúttal az áldozat fejében megszólaló hang. Ez a hang lehet egy bájos női hang épp úgy, mint reszelős ogármorgás. A tündérke ezen a hangon képes értelmes információkat közölni áldozatával, aki tudatában van annak, hogy ez a különös hang csakis az ő fejében szólal meg – és ez bizony elég misztikussá teszi a jelenséget. Ugyanakkor a tündérke nem tudja, hogy az áldozat milyen hangra a legfogékonyabb, vagy milyen nyelven ért hiszen ez a csoda nem teszi őt gondolatolvasóvá – de megtudhatja más úton-módon, esetleg úgy, hogy valaki állandóan Yvorlt emlegeti, mire a tündérke egy mély férfihangot jelenít meg. A csoda egyirányú – a tündérke „belebeszélhet” az áldozat fejébe, de nem hallja, hogy ő mit gondol, így a titokzatos hang az áldozat gondolataira sem reagál. Szintén megkötés, hogy a tündérke, bármilyen telepatikus hangot is használjon, a saját beszédstílusának megfelelően fog beszélni, esetleg ha műveltebb, akkor képes ezen változtatni. (Amennyiben a tündérke nem akarja, hogy az áldozat tudja, hogy csak az ő fejében szól a hang, úgy az Idézés Csodáját használja – csak hangot létrehozva vele.) Ez a csoda naponta háromszor használható, esetenként 1d10 percig.

A Szivárvány Csodája

A tündérke ezzel az illúzióval képes megváltoztatni valaminek (valakinek) a színét. Ily módon egy zöld almából gyönyörű pirosat „varázsolhat”, a betegesen sápadt harcos arcát kipirosíthatja, a tej lehet kék színű, vagy akár szivárványszínű is. A szín megváltoztatásához a tündérkének meg kell érintenie célpontját. Naponta egyszer használható, hatása 24 óráig tart.

II. Mágiák (közepes csodák)

A tündérkének nem rendelkeznek automatikusan mágiákkal, a tündérmanók egyet automatikusan megkapnak. A karaktergenerálás során kell őket megvásárolni, darabonként 15 főérték-pontért. A tündérke mágiák már korántsem illúziórikusak, hatásuk nagyon is valószínűsítő.

A Százat Hívó Szó Csodája

Ezzel a csodával bármilyen, vakondnál nem nagyobb állatból (beleértve a rovarokat és a madarakat is) kerekén százat hívhat magához a tündérke. Az összes állat egy órán belül megérkezik (kivéve, ha az összegyűlésük bármilyen természetes vagy természetfeletti akadályba ütközik), s a tündérke egy teljes órán át tud „parancsolni” nekik, mielőtt ismét szétszélednének. A parancs csak abban az esetben fog végrehajtásra kerülni, ha az megvalósítható és nem ellentétes az összehívott állatok természetével. A tündérke megkérheti az összegyűlt madarakat, hogy emeljék fel őt a magasba, de arra már nem, hogy öngyilkos módon támadjanak meg valami iszonytató szörnyeteget. A tündérke ezt a csodát hetente egyszer használhatja.

A Torz Test Csodája

Mindenben megegyezik a Torz Tükör Csodájával (trükk), csupán abban különbözik, hogy a változás valódi, nem csupán illúzió, és ez bizony nagyban befolyásolja az eltorzított testrészt használhatóságát. Ezen kívül némileg gyorsabb lefolyású a hatás: csupán 1d10 óráig tart. A tündérke ezen csodát naponta egyszer használhatja.

Az Illanó Kőd Csodája

Ha a tündérke megidézi ezt a csodát, képes a testét eltüntetni, majd egy másik helyen megjelentetni, tehát teleportálódni. A teleportáció rövid távú, ám villámgyors, és többször megismételhető egymás után. Így a tündér eltűnhet, hogy aztán megjelenjen ellenfele háta mögött, mire az megpördül, de ekkor a tündérke ismét eltűnik, és újra megjelenik a háta mögött, így bolondot csinálva belőle. A varázslat továbbá alkalmas falakon, ajtókon való bejutásra, amennyiben elég közel állnak hozzá a csoda elmondásának időpontjában. Mágikus anyagok (falak, gátak) és varázslatok sem képesek meggátolni ezt a fajta teleportációt.

A tündérke a csodát csak magára mondhatja el. Amint megtörtént az aktiválás, a tündérke eltűnik, hogy megjelenjen egy nem több, mint két méterrel arrébb lévő, általa meghatározott helyen. A helyet nem kell látnia, ám ha a csoda véghezvittele akadályba ütközik, például tömör falfelületben, sziklában jelenne meg, úgy a csoda nem jön létre, és nem is használódik el. Egy csoda egyszeri teleportációt tesz lehetővé. A tündérke naponta tízszer használhatja a csodát, akár gyors egymásutániságban is.

A Megvadult Föld Csodája

A csoda hatására valami láthatatlan erő fellöki a tündér közelében állókat, akik jó eséllyel elzuhannak, mintha csak kirántották volna lábuk alól a talajt. Ezt az időt szokták használni a tündérek arra, hogy elmeneküljenek. A csoda közvetlenül nem okoz sebzést, és jó eséllyel az esés sem, de bizonyos szituációkban, például egy szakadék szélén igen komoly veszélyt jelenthet. Megjegyzendő azonban, hogy a tündérek mentalitásával nem fér össze az ily módon való gyilkolás... bezzeg egy rosszindulatú tündérmanó kifejezetten keresi az ilyen alkalmakat.

Miután a tündérke elmondja a csodát, mindenki, aki a földön áll (tehát nem repül, vagy lebeg), és 30 méteres körzetben tartózkodik, köteles Ügyességipróbát dobni rendkívül kedvezőtlen körülmények közepette. Amennyiben elvétí, a láthatatlan erő kirántja a lábát, és ő menthetetlenül elzuhan. A csodát a tündérke napi egyszer tudja használni.

A Hamis Gyümölcsök Csodája

A tündérke bármilyen, természetközérsre képes növényen képes egy darab olyan gyümölcsöt növesztetni pár perc leforgása alatt, amilyet szeretne. Ha úgy akarja, alma nőhet a körtefán, vagy mondjuk édes szőlő a bodzán. Ehhez mindössze végig kell simítania az adott növényen, és hangosan megnevezni, milyen gyümölcsöt óhajt. A csoda körülbelül három perc alatt megy teljesen végbe, azaz ennyi idő szükséges ahhoz, hogy a gyümölcs elérje végső méretét és érettségi állapotát. A csodát a tündérke naponta háromszor tudja használni.

A Rothadó Gyümölcsök Csodája

Ezt a csodát a tündérek leggyakrabban akkor szokták használni, ha valami nincs az inyükre. Egyetlen mozdulattal képesek emberi fogyasztásra alkalmatlanná változtatni bármilyen (amúgy ehető) gyümölcsöt. A csoda körülbelül harminc méter sugarú körön belül minden növényre hat: az almafákon rothadó, kukacokkal teli gyümölcsök fognak lógni, a gombák megbarnulnak és folyóssá válnak, stb. A tündérek a csoda egy fordított változatával képesek visszajára is fordítani a hatást (akár az általuk létrehozott, akár egy természetes pusztulás állapotában leledző helyen). Az átalakulás azonnali, egyik pillanatról a másikra megy végbe, és a hatókörben lévő, de már leszakított gyümölcsökre (és egyéb, fogyasztható növényekre) is érvényes. A csodát a tündérek hetente egyszer tudja használni.

A Tiszta Víz Csodája

A tündérke bármilyen mocskos, ihatatlan folyadékot (szennylé, méreg, varázslat stb.) képes tiszta vízzé változtatni. A folyadék térfogata általában nem változik, bár a szilárd anyagokkal teli folyadékok (iszapos víz, stb.) némileg csökkenhetnek. Az átváltoztatás nem szigeti el a tiszta vizet az eredeti folyadéktól, azaz ha lehetőség van rá, akkor nyomban el fog keveredni azzal (például egy hullákkal teli, véres vízű folyó vizének egy részét a tündérke átváltoztathatja, de meginni már nem lesz ideje, lévén a tiszta víz ismét elkeveredik a mocskossal). A csodát a tündérke naponta egyszer tudja használni, és egyszerre körülbelül egy akónyit képes átváltoztatni.

A Rovarsereg Csodája

A kevés támadásra használt csodák egyike. Segítségével a tündér a környezet összes rovarját és férgét egy kijelölt helyre, vagy személyre idézi (legfeljebb 500 méteres körzetből). Ez mindenképpen helyszíntől függ, tehát vélhetően más rovarok rajzanak elő egy barlangban, egy erdőben, vagy egy mocsárban. A helyszínmegkötés ugyanúgy vonatkozik a rovarok számára is.

A megidézett rovarok megpróbálnak a lehető leggyorsabban az idézés helyére érni. Az érkező rovarok mindenképpen agresszívan fognak viselkedni, ami persze élőlényként mást és mást jelent. Egy házi légy vélhetően csak bosszantó lesz, míg egy méh-, vagy pókraj már különösen veszélyes is lehet. A megidézett rovarok megérkezésük után legfeljebb 5 percig (500 szegmensig) támadnak a célpontra, vagy rajzanak egy helyen, utána szétoszlanak. A rovarokat az őket megidéző tündér korábban is elküldheti. A csodát a tündérke kétnaponként használhatja.



III. Hatalmak (nagyobb csodák)

A hatalmakat a karakterépítés során csodánként 30 főérték-pontért lehet megvásárolni. Valódi hatalom bármelyikük használata – vetekszenek a legnagyobb varázstárgyakkal.

A Beolvadás Csodája

A csoda segítségével a tündér képes teljesen láthatatlanná és érzékelhetetlenné válni. Látni, hallani nem lehet, mi több, a mágikus érzékelések sem jelzik hollétét. Ilyenkor a tündér szabadon garázdálkodhat, varázsolhat, harcolhat, vagy tehet, amit csak akar. Mindez, ami elhagyja a testét – fényugár, ellőtt nyílvevő, elhajított lándzsa – láthatóvá válik, és ez alapján már be lehet azonosítani a tündérke tartózkodási helyét, hacsak az addig nem mozdul tovább (s miért ne tenné?).

A tündérke ezt a csodát csak magára varázsolhatja. Időtartama 1 óra, és havonta csak egyszer idézhető meg.

A Megtorpanó Idő Csodája

A tündérek nagyhatalmú csodája ez. Létrejöttékor a tündér körüli öt méter sugarú gömbben minden megdermed, mintha csak kiszakították volna az idő sodrából. Mozdulatlaná válik ember s állat, ahogy meg-

dermed a repülő nyílvevő, de akár a hulló falevél is. A csoda nem válogat barát, vagy ellenség, élő, vagy élettelen között. Aki és ami benne tartózkodott a csoda bűvkörében, menthetetlenül áldozata lesz annak.

A varázslat időtartama mindössze egyetlen perc, utána úgy zökken vissza az idő a saját medrébe, mintha semmi nem történt volna. A csoda áldozatainak fogalmuk sincs arról, mi is történt velük, hisz nekik az az egy perc csupán egyetlen pillanat volt csupán, így a körülöttük ez idő alatt létrejött változásokat is úgy fogják kezelni, mintha az is egy röpké pillanat alatt történt volna.

Fontos megjegyezni, hogy a csoda csak azokra hat, akik az aktiválás időpontjában tartózkodtak hatókörében, mindenki más, aki később lép be (de még az egyperces időtartam lejártá előtt), semmilyen hatást nem szenved el. A tündér a csodát havonta egyszer mondhatja el.

A Zöld Akarat Csodája

Hatása gyakorlatilag állandó, ha egyszer megtanulták, folyamatosan működésben van. A csoda birtokában a tündér képes magát megéretté a növényekkel. Így megkérhet egy sűrűbb cserjést, csalitost, jó pár szúrós tüskebokrot, hogy nyisson neki ösvényt az erdő mélye felé, vagy éppen pont fordítva, eltüntetethet egy már meglévő útra terelve így az arra járókat. Ugyanígy megkérhet egy fát, ugyan pottyantsa már le neki elérhetetlen gyümölcsét, vagy hajoljon át a sebes sodrású folyó fölött. Mi több, a hosszú aljnövényzetet is rábírhathatja, hogy akasszák meg üldözői lábát.

Fontos kitétel továbbá, hogy a tündér csupán kéri a növényeket és nem parancsol azoknak, tehát a kellő tisztelet híján, esetleg barátságatlan környezetben (mint amilyen az Átokmezsgye) nem feltétlenül fognak neki engedelmesskedni.

Az Óvó Liget Csodája

A tündér ezen csodával a közte és az erdő között feszülő misztikus kapcsolatot használja fel. A csoda csupán erdőkben, parkokban, ligetekben működik. Ha a tündér aktiválja azt, onnantól kezdve minden egyes órában teljes Fizikumpontjainak 10%-át regenerálja, amennyiben sebzett volt. A sebei csodás módon összesháródnak, a fájdalom alábbhagy, a gyengeség továbbúnik. A tündér mindösszesen 5 órát képes ilyen regenerálódással tölteni (így értelemszerűen összes Fizikumpontjának 50%-át képes visszanyerni). Ha a tündér nem volt sebzett, a csoda akkor is nyugtatóan hat. Minden egyes ilyen regenerálódással töltött óra 2 órányi alvásnak felel meg. A tündérek ezt a csodát hetente egy alkalommal képesek használni.

A Valóra Vált Vágy Csodája

Az egyik legerősebb csoda, amely egyáltalán létrejöhet. Hatására a tündér létrehozhat majd bármilyen hatást, amelyet csak kérnek tőle. Teremthet értékeket, növelheti tulajdonságait, kívánhat hatalmat és így tovább – de csakis mások kérésére és gyarapodására!

Nem kötelező teljesíteni a kérést, csakha ő úgy látja jónak. A legveszélyesebb csodák egyike ez. Néhány kikötés: globális méretű változásokat nem eszközölhet, ám kisebb változásokat igen – nagyjából egy aréna méretének megfelelő helyet lehet megváltoztatni. Például nem kérheti, hogy ő legyen a világ ura, vagy azt, hogy tűnjön el egy ország, vagy egy kontinens, azt viszont igen, hogy nőjön egy kisebb erdő, esetleg, váljon sűrűbbé körülötte a meglévő. A csoda hatása maradandó, de nem megváltoztathatatlan (vagyis megfelelő varázslatokkal vissza lehet állítani az eredeti állapotot, de ez a varázslat nem a csoda hatását törli meg, nem ellenvarázis, hanem egy már eredendően tekintett állapot alakít át valami újjá – amely ez esetben az eredeti/régi/ állapot).

A csodát a tündérke teljesíti – de a Mesélő által. Azaz amennyiben valaki csodát kér a tündérektől, tündérmanótól, és a Játékos úgy dönt, hogy karaktere vállalja a csoda teljesítését, a csoda megvalósulása a Mesélő fantáziáján múlik. Ahol csak lehet, a Mesélő forgassa ki a hatást – félreértelmezhet bátran, de nem tehet meg olyasmit, amelyre nincsen „logikus” félreértelmező varázslata. Ezt a csodát a tündérke csupán egyszer használhatja egy évben, és a többi hatalomtól eltérően ez 50 főérték-pontba kerül.

A bérnyilkos gyorsan haladt a város határában élő törpe kovácmester műhelye felé. Feladata egyszerű volt: odamegy, megöli a kovácsot, majd elviszi a fejét a bizonyosság kedvéért. Megbizójának nagyon sok pénzt megért, hogy tálcán lássa a szakállas fejet. A bérnyilkos nem tudta, mit vétett a törpe — a munkájával okozott kárt az előkelő uraságnak, vagy valamely régi viszály magvai szökkentek szárba —, de nem is érdekelte. Egyszerű lélek volt, szakmaként üzte a gyilkolás mesterességét, és nem szenvedélyből — nem érdekelte hát a munkadarab, csak a cél és a fizetség.

Ismerte a terepet, álcázni sem kellett magát; a város környéki patakok völgye száz és száz mesternek adott megélhetést a molnártól a cserzővargáig, s a kitaposott földutakon mindig tömegek áramlottak a városból a műhelyekig, a műhelyektől a városig. Ian, a bérnyilkos csaknem hetente eljött erre, mert a patakok alsó folyásánál jókora vízbívalyok telepedtek meg, melyek valósággal lubickoltak a cserzővargák mocskától bűzössé vált patakban — szabadidejében Ian ezekre vadászgatott, s nem is eredménytelenül.

Közben letért az útról, és egy keskeny ösvényen haladt tovább. A törpe nem a patak mellé települt, hanem jó nyíllövésnyire attól, az erdő érintetlen sűrűjében állította fel kemencéjét. Szépen munkált bronzesőben jutott el a víz a házig és a hozzá tapasztott műhelyig.

Amikor a ház fehér fala már fel-feltűnedezett a törzsek mögött, Ian a bozótba húzóda közeledett tovább. Tudta, hogy a törpe nem szereti, ha munka közben zavarják, és nem árusította termékeit a háznál — hetente betolta kétkerekű kordáját a városba, ott árult —, de nem kockáztatta meg, hogy valaki mégis az elhagyott ösvényen témfereg, és meglátja őt. Egy szénégető, vagy egy turbékoló szerelmespár... no nem, egyik sem hiányzik!

Ovatosan haladt, lábait finoman rakosgatva előre, mint a macska... zajt nem csapott, vadat fel nem riasztott. Bár nem élvezte a mesterességét, kitűnő iskoláinak köszönhetően a legjobb volt a városban a pénzért gyilkolók között.

A lefojtott faszénparázs semmivel össze nem téveszthető illata körbelengte, mogorva törpék egymásra találtak, és összefogtak a Káosz ellenében. A törpe istenek mind az első harcok hősei voltak — Mahout, az első vezér, aki összefogta a hazájukat vesztett törpéket, Padat Fetus, a félelmet nem ismerő, aki a Káosz haderejének legjavát küldte a túlvilágra, és Rachtat, a veszett, aki valamely titokzatos módon a csatamezőn elvérzett törpék lelkéből nyerte természetfeletti erejét. Soha el nem múltó szégyen ég hát a törpék lelkében áruuló rokonai, a gerondari Kitaszítottak miatt, hiszen a káosztörpék megtagadták mindazt, ami a fajnak fontos lehetett.

A zömök, vasgyúró, harsányan vidám és sértetten komor törpék sosem feledték, hogy Worluk nem az ő hazájuk. Bár talán már akkor sem hagynák el megszokott tárnáikat, ha erre lehetőség nyílna, mégis minden törpe büszkeséggel emlékszik eredeti világuk titkos nevére. Az egyes világok neve a legszentebb titok a törpe nemzetségek számára,

kedvéért. Nem bírt ellenállni az ötletnek, és a kalapács ritmusára húzta fel számszeriját: két rövid rántás, aztán egy erős, hogy beakadjon az ideg... két könnyed mozdulat, aztán egy határozott, ahogy a tus vátatába illesztette a vesszőt. Két félmosoly, aztán egy megbocsátó sóhaj...

Mindig megbocsátott az áldozatainak, hiszen bizonyosan bünyösen haltak meg... legalább ő engedje el a penitenciát, amit a poklok bugyraiban majd kimernek rájuk.

A műhely csupán egy oszlopokon álló cseréptető féleresz volt a ház oldalában. Kemencéje egyetlen kéménybe torkollott a ház búbos kemencéjével, a ház falán szögek a szerszámoknak, középen az üllő és a tölgyfahordó.

A törpe még néhány utolsót koppantott — immár két csengő jutott egy tompára —, amikor Ian odaért. A bérnyilkos a lombok takarásából bámulta áldozatát. Törpe volt. Szakállas. Félmeztelen és borzasztó izmos. A pocakja a sör mértéktelen élvezetéről árulkodott. Fülében karika, haja gyöngyöktől súlyos. Izzadságtól csillogó arc, munkától kipirult arc, az alkotás fényében tündöklő arc. Törpe. Olyan, mint a többi.

Gyakorlatilag halott.

A kovácmester leengedte a kalapácsot, majd a vízbe mártotta az izzó kardpengét, amelyen dolgozott. Sistergett és gözölgött a hordó szája, mintha az izzó kardot valami baziliszkusz gyomrába mártotta volna a törpe. Aztán ahogy elhalt a sistergés, a feketén csillogó fegyver újból a fényre került. Egyenes penge volt, lovagnak való, egyelőre keresztvas nélküli.

A kovács magasba emelte, úgy szemlélte. Aztán rátelepedett az üllőre, ölébe vette a pengét, és szeretettel simogatni kezdte. Dudorászott is valamit, de olyan halkán, hogy Ian nem hallotta ki a dallamát.

A zömök nyilvessző a törpe szívére irányult. A gyilkos nagy levegőt vett, majd lassan kifújta...

A törpe ismét felemelte a pengét...

Ian döbbenetlenül hördült fel, ujjja megrántotta a ravaszt, s a halálos lövedék átütötte a törpe mellkasát.

A tündöklő szablya, amely az imént még egyenes penge volt, kifordult a halál üdvözlétére nyíló kézről. A kézről, amely néhány érintéssel kecses ívet varázsolt a rideg fémbe.

— Wogan vére! — borzongott meg Ian, és futva hagyta ott a gyilkosság helyszínét. Érezte, hogy azzal, amit most tett, letörölhetetlen rovás került pokolbeli számlájára, s a kinok-kinja lesz osztályrésze a halál után...

Megölt egy csodamestert!

Törpe

A törpe faj számtalan világon honos, és legalább tucatnyi létsíkról kerültek Worlukra, midőn az istenek háborúja megszagatta az Univerzum szövetét. És ott, ahol a testvérek egymás ellen fordultak, ott, ahol az élet és a barátság kevesebbet ért, mint egy lehulló levél, a különféle világokból származó, mogorva törpék egymásra találtak, és összefogtak a Káosz ellenében. A törpe istenek mind az első harcok hősei voltak — Mahout, az első vezér, aki összefogta a hazájukat vesztett törpéket, Padat Fetus, a félelmet nem ismerő, aki a Káosz haderejének legjavát küldte a túlvilágra, és Rachtat, a veszett, aki valamely titokzatos módon a csatamezőn elvérzett törpék lelkéből nyerte természetfeletti erejét. Soha el nem múltó szégyen ég hát a törpék lelkében áruuló rokonai, a gerondari Kitaszítottak miatt, hiszen a káosztörpék megtagadták mindazt, ami a fajnak fontos lehetett.

A zömök, vasgyúró, harsányan vidám és sértetten komor törpék sosem feledték, hogy Worluk nem az ő hazájuk. Bár talán már akkor sem hagynák el megszokott tárnáikat, ha erre lehetőség nyílna, mégis minden törpe büszkeséggel emlékszik eredeti világuk titkos nevére. Az egyes világok neve a legszentebb titok a törpe nemzetségek számára,

és titok a törpék Valódi Neve is, amelyet még a legközelebbi rokonainknak sem árulnak el. A Valódi Nevet Mahout adományozza a felnőt-té váló törpefiúnak vagy törpelánynak — egy álom során —, és csupán Rachtat, a halálisten jogosult megismerni azt, amikor eljön az utolsó utazás ideje.

A törpék Worluk világának legszívósabb teremtményei közé tartoznak. Átlagos magasságuk 130-140 cm. Tömzsi testalkatuk miatt gyakorta emlékeztetik a szemlélődőket valamiféle két lábon járó söröshordóra — különösképpen azok a törpék, akik valóban nem vetik meg a maláta levét. Vastag csontú, izmos népek, ügyességük leginkább az erőt igénylő dolgokban nyilvánul meg, s nem az aprólékos munkákban. Különösen jól viselik a hideget és a nyirkosságot, viszont az átlagosnál jobban szenvednek a melegtől.

A törpék — a férfiak és nők egyaránt — erős testszörzettel rendelkeznek az arcukon, a mellkasukon, a karjukon és a lábukon, de csaknem csupaszok a hátukon, végtagjaik belső felszínén, valamint hajlamosak a kopaszodásra. A törpék legnagyobb büszkesége — és hiúságuk forrása — a szakáll. Ezt törzsenként másképpen cicomázzák: van, ahol befonják, másutt forró vasakkal begöndörítik, egyesek kormos zsírral lapítják a mellükre, mások két ágra választják, vagy gyöngyök garma-

dáját fonják a szálak közé. A nők egészen világos és vékony szálú, pelyhes szakállal rendelkeznek, amely a fiataloknál csupán akkor válik láthatóvá, ha egészen közlelről szemlélik, vagy ha olyan szögben tűz rá az arcukra a fény, ám gyakorta előfordul, hogy miután kiöregednek a szülőképes korból, a szakálluk megerősödik. Ezek a „férfiszakállúak” nagy becsben állnak minden törzsben, részint bölcsességük, részint testi erejük miatt – a törpe matrónák általában erősebbek a férfiaknál –, és gyakorta ők látják el a törzs vezetését.

A törpék öltözködésében két merőben ellentétes szokás dívik. A nemzetségek egy része az egyszerű, sőt, némileg kopottas, elhordott ruházatot kedveli, mások a túlbujánzó cicomát. Ez utóbbiaknál a díszítőhajlam az ékszerek terén durvul el igazán: a fülükben gyakran több karikát hordanak, a szakálluk csörög a közéfönt ezüstgyűrűktől, ujjukon annyi aranykarikát viselnek, hogy alig bírják ökölbe szorítani kezüket – de vannak, akik az orrukba, a köldökükbe, mellbimbójukba, vagy bőriük bármely pontjára képesek lukat tűni, csak hogy egy aranykarikával több fityegjen rajtuk.

A törpék talán Worlruk világának egyik legszeszélyesebb lényei. Mintha sosem nőttek volna ki a gyerekcipőből: az egyik pillanatban még vidáman nótáznak, vagy meg sem történt kalandjaikat mesélik, a következő pillanatban már sértődötten üvöltöznek egymással, mert az egyikük nem elég szépen vágta ki a dallamot. Élnék-halnak a lakomákért és a nagy ivászatokért, ám képesek mérgejükben hetekig koplalni, ha valaki megsérti őket. Többnyire nyugodtak és jókedvűek, rajonganak a jó történetekért, gyorsan barátkoznak, és a barátaiknak az utolsó lukas zoknijukat is odaadnák, ám ugyanilyen gyorsan előnti őket a pulykaméreg akármilyen apróság, ezért nagy hangon képesek veszekedni bárhol, bármikor és bárkivel. Iszonyatos szókincsel rendelkeznek a káromkodások terén – több ork szitokszót ismernek, mint az orkok maguk, és képesek felhergelni egy kősziklát is. Ugyanakkor tettegességgel ritkán viszik az ügyet, ugyanis ha már egyszer ökölbe szorul a kezük, akkor már baltáért is nyúlnak, és ha már egyszer baltáért nyúltak, akkor nem végeznek fél munkát...

Az alaposság egyébként törpe erény – és nem csak a verekedések során. Amit egyszer egy törpe a fejébe vesz, azt vagy tökéletesen viszi véghez, vagy inkább el sem kezdi. Ha egy törpe mesterséget választ, termékei jó részét még azelőtt megsemmisíti, hogy bárki akár csak látta volna őket, mert valami szépséghibát vélt felfedezni rajtuk. Így az a néhány darab, amely túléli az alapos szemrevételezést, valóban mestermunkának számít.



Ugyancsak ilyen alaposak a házasságban is. A törpék életükben csak egyszer házasodnak, és a párjuk mellett életük végéig kitartanak. Iszonytatóan viharosak ezek a házasságok, hiszen a törpék veszekedős természete itt mutatkozik meg igazán, ám a veszekedések között forrón lángol a szerelem még évtizedekkel az esküvő után is. Nagy ritkán előfordul, hogy a házaspár végképp megutálja egymást: ilyenkor sem válnak el, hiszen mire a válás gondolata egyáltalán megfordulhatna a fejükben, valamelyik veszekedés során az egyikük úgyis agyonvágja a másikat.

A csodamesterek

A törpék különleges érzékkel rendelkeznek a nagyobb erő kifejtéséig igénylő mesterségekhez. Kitűnő kovácsok és bányászok, a legjobb favigók közülük kerülnek ki, szinte művészi módon képesek leoltni és feltrancsírozni a nagy testű állatokat, úgy hajtják a súlyos batárokat, mint senki más, kiváló molnárok, ácsok, kőművesek. Azonban néhány törpe még a többin is túlsz. Ők a csodamesterek.

A csodamesterek a fémek mágusai. Kovácsok, akik pusztá kézzel formázzák az acélt – de nem azért, mert hihetetlen erejüket latba vetve, kalapácskeménységgel püfölik az izzó anyagot, ó, nem! A csodamesterek valósággal szerelmesek a fémbe, simogatják, becézgetik a megmunkálásra váró darabot, míg az magától nem alakul azzá, amivé szeretne (a fém ilyenkor nem izzik). A csodamester nem akar kardot készíteni egy darab vasból – csupán megkéri a vasat, hogy alakuljon át olyasvalamivé, amivé ő akar.

Számtalan kovács kereste már fel a csodamestereket, hogy részesüljenek a misztikus tudásból, ám mindjük tudománya megállt, amikor a csodamester beavatta őket a titokba: a megmunkálatlan fém *valami akar lenni*. Ezért soha, senkiből nem vált még csodamester, ha csak nem annak született.

A csodamesterek tehát nem urai, hanem inkább szeretői a fémnek. Megérik, ha egy fém darab olyan formába van kényszerítve, amelyet az nem kívánt sohasem – ez leginkább a kontármunkák esetében fordul elő –, és hozzásegítik a kardot, hogy eke legyen, a kerékvasalást, hogy varrótű legyen. A csodamesterek által készített tárgyak mindig a legjobb minőségűek, a legszebbek, és a leghatékonyabbak, ezért az áruk is magas.

Természetesen a csodamesterek is használják a hagyományos kovács-módszereket, ám többnyire csak azért, mert élvezik az álló csendességét, vagy az izzó vas hevét. A csodamester ökle nem kemény, mint a kalapács, és nem érzéketlen a hőségre, tehát ha hagyományos módon akarják megformázni a fémeket, akkor hagyományos szerszámokra van szükségük. Amennyiben misztikus hatalmukat használják elegendő csupán megsimogatniuk a hideg fémeket, és az lassan átalakul. Ez a kovácsolási módszer mágikus, amennyiben hó nélkül képes megformázni akár a legkeményebb hantort fémeket is, de az így létrehozott tárgyak nem mágikusak – hacsak eleve nem tették azzá néhány varázslattal, rúnával, amelyhez azonban ismerni kell a varázstárgy-készítés és a jelmágia minden csínját-bínját.

Játéktechnikailag a csodamesterek kovácsstudománya egy sikeres Tudatpróbán múlik. A Játékos bejelenti, hogy a karaktere használni kívánja a képességét, majd megdobja a próbát. Siker esetén létrejön a kívánt hatás – azaz a fém azzá alakul, amivé szeretne –, kudarc esetén a fém változatlan marad, ám a csodamestert olyan iszonyú fejfájás keríti hatalmába, hogy 1d6 napig képtelen lesz újból használni a képességét. (A csodamester már a próba előtt tudja, hogy mivé fog alakulni a fém, így amennyiben ez számára nem kedvező, akkor elállhat az átalakítástól.)

A törpe csodamestereknek nem elegendő csupán a szokott módon táplálkozni, mivel számukra a fém az éltető elem: egy csodamester naponta 10-20 dekagramm tiszta fémeket fogyaszt el, hogy jó erőnlétben maradjon. A fém tisztasága számukra elsődlegesen fontos: mint ahogy a normális halandók sem eszik meg a moslékot – kevés kivételtől eltekintve –, úgy a csodamesterek sem esznek szennyezett fémeket. Nagy szükségük van a vasra, a rézre, és számos más színesfémre... a nemesfémek olyanok számukra, mint másoknak a marcipán: ízletesek, de nem igazán lehet velük jól lakni. Na persze, ha más nincs... Normális élelmet e mellett a megszokott mértékben szükséges fogyasztaniuk, mint más, hétköznapi teremtményeknek. Bár a törpék jobban

túrik az éhezést, mint más fajok, ha a csodamester nem sokáig nem jut elegendő fémhez, legyengül: előbb elveszti különleges képességét, aztán fizikailag, majd mentálisan gyengül le, végül elpusztul – éhen hal, mint bárki más, aki sokáig nem eszik.

A csodamesternek Mahout kegyeit élvezik. Ennek gyakorlatilag nem sok hasznát látják, mint ahogyan az énekesmadár sem, ha gyönyörködnek az énekében – ám ha valaki megöl egy csodamestert, az megtudja, hogy mit jelent Mahout haragja. Ugyan a Vén Törpe nem avatkozik a halandók ügyeibe, ám amint élete végén a gyilkos porhüvelyét elhagyja a lelke, Mahout megszerzi magának, s kitölti rajta végtelen haragját.

A törpe karakter és a játékos

Valódi jellem épp úgy lehet egy törpe, mint részeg disznó. A Rendhez hű (de nem feltétlenül Rendisten-hívó), vagy Kitzasztott. Büszkeségek élő tárháza, vagy kibírhatatlan, házsártos alak. Bölcs, vagy kötözni való bolond. Alapvetően szívósak, a hideget és az éhséget jól túrik, az alkohol viszont már kisebb mennyiségben is megárt nekik – a részeg törpe kiszámíthatatlanabb, mint egy esszenciaörvény, még a barátaira nézve is –, és a jólétben hamar elhíznak.

A törpék kifejezett előnye az éjjeli látás (30 méterre tökéletes, mintha nappal lenne, azon túl gyengül, de még mindig jobb, mint az

emberé, és nagyjából 60-100 méteren túl megszűnik). Nagyon kevés fényben is jól érzékelnek, de ez nem hőlátás, azaz valamennyi fényre szükségük van – ezért a törptárnák mindig jól szellőznek, hogy a fáklyák és egyéb világítóeszközök ne használják el a levegőt. A fényviszonyoknak megfelelő látás kialakulása időbe telik (képzeljük el, hogy mi történik, amikor verőfényből egy fülhomályos szobába lépünk, vagy fordítva). A nappali fény nem zavarja őket, mint az orkokat.

Néhány ösztönös bányászmegezés is segíti őket. Képesek megérezni előre az omlásokat, azt, hogy hol biztonságosabb járatokat vájni, sőt egyesek képesek szinte méterre pontosan megmondani, milyen mélyen vannak, körülbelül hol járhat a nap, merre van észak, az egyenesnek tűnő folyosó elkanyarodik-e, van-e dőlése stb.

Amennyiben a Játékos szeretné, hogy törpe karaktere csodamester legyen, úgy azt **20 főérték-pontért** megveheti számára a karaktergenerálás során. Nem szabad azonban elfeledkezni arról, hogy a csodamester fémmel táplálkozik. Napi 10-20 dkg tiszta fém szükséges ahhoz, hogy a csodamester ereje teljében maradjon. A fémeket nem képes megrágni (nem olyan erősek a fogai), hanem elszopogatja, mint egy darab jeget.

Nagyon fontos, hogy néma a Játékos határozza meg, hogy az adott fém mivé akar alakulni, hanem a Mesélő, aki a döntését a Játékos tudomására hozza. Amennyiben a Játékos – azaz a csodamester – úgy dönt, hogy a változást elősegíti, úgy megformázhatja a fémeket, de el is állhat ettől a szándékától.

A kocsmáros elégedetten dörzsölte a tenyerét. Jó üzletet kötött. Már régóta vágyott egy tolvajokat távol tartó – és kizsigerező – ajtóra, amelyet a pincelejárt mellett balra kívánt felállítani, az eddigi használaton kívül lévő falfülke lezárására, de még sosem gyűlt össze elég pénze, hogy a gnóm ezermesterek szolgáltatásait megfizesse. Erre egy héttel ezelőtt idegen gnóm vetődött be a kocsmába... a szó szoros értelmében, mivel a szerencsétlen frátert néhány kóbor kutya kergette, megérezve rajta a félelem szagát.

A daqadt kocsmáros elkergette a kutyákat, majd megvendégelte a gnómot az első itálra. Mindig így tett, ha idegen érkezett – ezt a gesztust általában jól fogadták a vándorok, s a bőséges borralalóval jócskán túlfizették az első ital árát. Mialatt a gnóm iszogott, a kocsmáros faggatni kezdte – a kocsmára éppen üresen tántorgott, mert a város főterén három banditát akasztottak, s mindenki ott volt. A gnóm beszédesnek bizonyult, s hamar kiderült, hogy ő is ezermester, a távoli Lendor szigetéről...

Esthewarra!!! Ez az én napom! – gondolta a kocsmáros és előadta a némileg megtasodott gnómnak az ajtó tervét. Az – bizonyára az ajándék ital hatására – azonnal elvállalta, s egyebet sem kért, csak kosztot, kvártélyt, valamint a szükséges szerszámokat és anyagokat, amelyeket összeír. Miféle eszem az ilyen? Ingyen dolgozni?

Három napja kopácsol a gnóm a söntés mögött, és a kocsmáros betartotta az ígéretét: ellátta étellel-itallal, valamint biztosította számára a megfelelő anyagokat. Ezen kívül sosem zavarta, mert az első alkalommal, amikor az elmélyülten dolgozó gnóm mögé állt, hogy megnézze, mire halad a „mester”,

a gnóm úgy megrémült a falra vetülő árnyéktól, hogy elájult, és órákon át fel sem lehetett locsolni. A gnóm ezek után szinte rettegve kérlete őt, hogy óvatosan lépjen a háta mögé, mert még ijedtében ki talál ugrani a szíve a helyéből.

Az esetből tanult a kocsmáros: minél kevesebbet zaklatja a gnómot, annál hamarabb lesz kész az ajtaja. De aznap...

– Uram! – szűrődött át a kocsmás szokásos zaján a gnóm sipító hangja. – Készen vagyok! Jöjjen!

A kíváncsi férfi kötényébe törölgette sörhabos kezét, intett a legényének, hogy vegye át a helyét a pult mögött, majd elrobogott a rejtékajtó felé.

– Óvatosan! Óvatosan! – hallotta közben a gnóm hangját, de már nem törődött vele. Az a kis stöpszli állandóan azon nyekergett a három nap során, hogy az emberek nem elég óvatosak, és mindig halálra ijesztik őt. A kocsmáros azonban immár tojt a gnóm ijedelmére... látni akarta álmai ajtaját.

– Óvatosan, az ég szerelmére...!!!

A kocsmáros átlépte a pincelejáró küszöbét. Arcán elégedett vigyor...

Katt!!!

A falból kivágódó acélpenge úgy fejezte le a kocsmarost, mintha csupán vaját szeletelt volna. A test hátravágódott, a fej pattogva gurult lefelé a lépcsőn...

Aztán csend.

Kiszvartva a gnóm dugta ki halálra vált képét a rejtékajtó mögül.

– Mondtam, hogy óvatosan... – nyüszítette az ájulás határában. – Készen vagyok... hát mondtam, hogy óvatosan... én mondtam...

Gnóm

A gnómok alacsony, karcos népek, melyek mintha a törpék és az elfek kereszteződése során jöttek volna létre – ami persze nem igaz. Sokkal valószínűbb az a feltételezés, hogy a gnómok egyazon létsíkról származnak a legnagyobb istennel – Feketebotos Mark'yhennonnal és Yvorlallal –, csak náluk jóval később kerültek át Worluk világára, amikor a legendás Föld-világon a Gépistenek és a Komputeristenek hatására az emberi faj már teljesen elkorcsosult... azaz gnómmá vált. Ezt a hitet alátámasztani látszik, hogy már a legrégebbi krónikák is úgy

emlegetik a gnómokat, mint ügyes kezű ezermestereket, akik ugyan mit sem konyítanak a mágiához, ám technikai ismereteik oly csodásak, hogy már-már mágikus jelleget ölt.

A Nagy Kataklimzáig, amely csaknem a világ pusztulását okozta, a gnómok Dimuran szárazföldjét lakták. A háború alatt, mielőtt a legnagyobb földrész részekre szakadozott, és részben elsüllyedt volna, a gnómok új szálláshelyet kerestek maguknak. Olyan tájakat kerestek, ahol védve lehetnek a többi, harcias fajtól, mindamellert alkalmas arra, hogy folytassák az ősi, már csak a gnómok által ismert mesterségeket. Így esett választásuk a hegyvidékekre, melyek természetes védelmül szolgálnak, és mélyük számtalan ásványkincset rejt.

A gnómkokat fizikumuk nem igazán teszi alkalmassá a bányászatra, ezért már az első kolóniák kényszerű kapcsolatba kerültek az általuk részegesnek és nagyhangúnak tartott törpékkel. A törpék bányásztak és elvégezték a nyers megmunkálás nagyját, majd eladták a gnómkoknak a végterméket, főként vas-, és rézkoloncokat. A gnómkok feldolgozták a nyersanyagot, még hozzá nem is akárhogyan! Allítólag egyes öregek ismerik a levegőnél nehezebb repülő tárgyak készítésének titkát – mágia nélkül!

Azok a gnómkok, akiknek ősei törpék vagy más bányász népek által nem lakott hegyekben települtek le, maguk szorultak a bányászkodásra. Ezek, az ún. *fekete gnómkok* jóval erősebbek, zömökebbek lettek többi fajtáruknál, ugyanakkor a tárgyak megmunkálását sem végzik már művészi tökélyrel. A fekete gnómkok tehetsége nem a furfangos szerkezetek elkészítésében, hanem a hagyományos kovácsmunkában rejlik: a legtartósabb szerszámokat, legjobb fegyvereket gyártják az összes faj közül (a gilf és törpe varázskovácsok munkáit kivéve, mert ezek a mesterek mágikus erőket is alkalmaznak munka közben).

A gnómkok másik sajátos csoportja a *városi gnómkoké*. Ők majd minden nagyvárosban előfordulnak, ahol kellő védelmet élveznek a helyi hatóságok által. A városi gnómkok távolodtak el leginkább őseik tudásától: igazi mester, vagy művész már alig akad köztük. Ugyanakkor a mindennapos élet próbált tárgyait, a közígénynek megfelelő, olcsó eszközöket igényesen és gyorsan készítik el. Kiváló építésszek kerülnek ki közülük – ezek a gnómkok azonban nem a közembereket szolgálják, hanem sokkal nagyobb urakat. A városi gnómkok elkülönülten élnek saját utcáikban (ha jó bicskára vágysz, keresd a „Gnóm utcát” bármely nagyvárosban), és sosem engednek maguk közé más fajt. Ez nem annyira rátartóságukon, mint inkább az állandó félelmükön alapul. Mivel kicsik, és sok más fajhoz képest gyengék is, könnyen húzhatják a rövidebbet bármilyen konfliktusnál. Mivel tisztess munkával szép jövedelemre tesznek szert, úgy gondolnánk, a városi gnómkok állandó zaklatásnak vannak kitéve – de ez nem így van. Házaikat trükkös – és feltétlenül halálos – csapdák tucatjai védik a kóbor tolvajoktól, a mindenütt előforduló szervezett tolvajrendek pedig békén hagyják őket. Hogy miért? Erről talán az *egyeseknek* igen jutányos áron dolgozó gnóm mestereket kellene megkérdezni.

A gnóm nép – bár egyes csoportjaik látszólag eltávolodtak egymástól – nem mutat nagy különbséget. Alacsonyak, átlag 120-150 cm magasak, széles vállú, keskeny csípőjű, dongalábú teremtmények. Izmosak, de nem olyan látványosan, mint a törpék – hozzájuk képest inkább karcsúnak mondhatók. Láruk rövid, karjuk hosszú, akár az orkoké, de nem olyan ormótlanak. Testszőrüjük elég gyér, legtöbbjüknek még haja is alig van – ritkásan álló, vörösbarna, olykor fekete hajukat két-három arasz hosszúságra növesztik, és a fejük búbjára kontyolják, hogy minél többnek látszódjon. Szakálluk is ritkás, mint a kocsmái bunyókból kiérdemesült orkok fogsora, s többnyire le is borotválják. A városi gnómkok körében olykor láng-rap a szakállhordás divatja – ilyenkor lósörényből készítenek maguknak helyes kis álszakállakat. A fekete gnómkok – mellest ők a legmagasabb, legtestesebb gnómkok – sosem borotválkoznak, és a hajukat sem vágják le. Szerintük minél hosszabb egy gnóm haja, annál tovább él – egy fekete gnóm haját megkurítani egyet jelent a halálos fenyegetéssel, s ez mindig vért kíván.

Az átlagos gnómkok egyszerű vászon és posztóruhákat viselnek, melyek szinte mindig kínosan tiszták. Otthon és a lakóhelyük környékén jobbára mezítláb közlekednek, s csupán hosszabb utakra húznak széles torkú csizmát – főként azért, hogy szárába rejtseik szerszámait. Tehetségük csodákra képes, s szinte vérükben van a mechanika tudománya.

A fekete gnómkok ruházata annyiban különbözik ettől, hogy szinte mindig koszos. Lehet valami halovány hitük a ruha koszossága és hosszú élet kapcsolatáról – de az is lehet, hogy csupán nem törődnek a tisztasággal.

A városi gnómkok mindenben igazodnak az adott ország, város di-vatjához – kivéve a szakállvisélet terén.

Alapvetően a gnómkok mindenkitől tartanak – de nem gyávák, csupán félősek! Ha valaki megtámadja őket, az hamar rádöbben, hogy az erő nem minden – elég, hogyha az első mérgezett túlövedék a nyakába repül egy ártatlan kinézetű sonkás szendvicSBől, vagy csuklóból lemet-szi kezét az ajtókilincs. A gnómkok házában ugyanis sosem azok a dolgok, aminek látszanak... azaz nem csupán azok.

A törpékkel alapvetően jó kapcsolatot tartanak fenn, bár ez jobbára nem a törpéken múlik. A hegyek mogorva embereivrel szintén jó a kapcsolatuk – ez nem vonatkozik Norstraden barbárjaira, mert azok a fickók még a gnómkok ízlésének is túlzottan mogorvák.

A kulturáltabb embernépekkel szintén igen jó, és gyümölcsöző kapcsolatban állnak – meglepő módon, még a sovinszta drénekkal is. A rombolás és pusztítás mámorában élő népeket azonban – ha tehetik – messze elkerülik.

A gnómkok különleges jellemzői

A gnómkokban rejtőző állandó rettegés különös változást indított meg a generációk során. Egyes gnómkok mintha megérezték volna a közeli jövőt, különösképpen akkor, ha az események rájuk nézve negatív következménnyel jártak volna. Ezt a tulajdonságot általánosságban *hatodik érzéknek* nevezik. Homályos és bizonytalan érzés ez, olyasvalami, mint az álmokból visszamaradó emlék. A hatodik érzékkel rendelkező gnómnak jó-, és rosszérzései keletkeznek egy adott dologra gondolva, vagy ha valamerre jár, avagy ha valamit csinál. Hatodik érzését nem képes irányítani, azaz ha megérez valami rosszat egy folyosó kapcsán, nem képes kianalizálni, hogy konkrétan melyik méterre, melyik padló-lapja, a falon lógó melyik festmény okozza a rossz érzéseket. A hatodik érzék használatához a Játékosnak csupán be kell jelentenie szándékát, a Mesélőnek pedig – mintha azt a hatodik érzék ten-né – értesítie kell a gnómot a veszély közelségéről, vagy egy kiemelkedően jó lehetőségéről. *Az érzékelés helyessége Tudat-próbához kötődik.* Sikeres Tudatpróba esetén a hatodik érzék közvetítette tapasztalat helytálló, a veszély valóban veszély, a kedvező helyzet valóban kedvező helyzet. Sikertelen Tudatpróba esetén viszont éppen az ellenke-zőjét érzi a gnóm, mint ami valójában vár rá. Természetesen a karakter sosincs tudatában annak, hogy sikeres volt-e a próbája, vagy sem. Minden hatodik érzék használata – akár sikeres volt, akár nem –, 10-10 esszenciapontot igényel a gnóm varázserejéből (ez a képesség független bármely mágiahasználati képességétől). *Amennyiben a Játékos a gnóm karakterének hatodik érzékét kíván, úgy azt főérték-pontjaiból kell kigazdálkodnia: a tulajdonság ára 20 főérték-pont.*

Más gnómkok különleges tudatállapotba kerülve képesek megjósolni a jövőt. Ez a tudatállapot olykor meditáció, máskor részegség következménye – lényeg az, hogy a normális tudatállapotban erre képtelenek. A jóslalom meglehetősen zavaros, nehezen értelmezhető, tele szimbólumokkal – de sosem hazug! Mivel a jóslalmot a Mesélő alkotja meg, erre különösen ügyeljen. A jóslalom csak abban az esetben jön létre, ha a gnóm hiánytalanul rendelkezik a varázserejével, ugyanis a jóslalom-hoz az összes esszenciapontjára szükség van. Minél több esszenciapontot tud egy gnóm a jóslomba felhasználni (azaz minél nagyobb a Varázserő Főértéke), annál pontosabb és annál kevésbé szimbolikus a jóslat (100-as Varázserő Főérték esetében a gnóm filmszerűen látja az eseményeket, ám ilyen gnóm igen kevés él Worluk világán). A gnóm csupán részben tudja meghatározni, hogy a jövő mely szeletét idézze fel a jóslalom; erre minden esetben 25% esélye van. Ha ez az esély nem jön be, a gnóm nem lesz tudatában annak, hogy nem a kívánt jövőt álmodta meg – noha logikai úton rájöhet erre. *Amennyiben a Játékos a gnóm karakterének jóslalom tulajdonságát kíván, úgy azt főérték-pontjaiból kell kigazdálkodnia: a tulajdonság ára szintén 20 főérték-pont.*



A gnóm és a játékos

A gnóмок legjellemzőbb – úgymond zsigeri – tulajdonsága az állandó félelem. Ez a félelem a pattanásig feszült figyelem állapotától a páni rettegés állapotáig terjedhet – akár egyetlen személy esetén is. Különösen a városiakra jellemző, hogy képtelenek kontrollálni félelmüket, a fekete gnóмок megtanulták elrejtteni, esetleg még erényt is kovácsoknak állandó félelmükből: óvatosságot, előrelátást, figyelmességet, esetleg a törpéket is megszegyenítő, nagyhangú, túlzott agresszivitást. A zsigeri félelem következménye, hogy a gnóm karakter bármilyen harccal kapcsolatos jártasságot (pl. *fegyverhasználat, ökölharc, cselezés, lefegyverzés*, stb.) 10%-kal több pontért sajátíthat el bármely szinten. A Jp-növekedés csak a közelharc során alkalmazandó jártasságokra vonatkozik, így pl. az *íjászatra* nem.

Az általános gnóm karakterisztika jelezze, hogy a gnóмок megfontoltak (lassú, de bölcs), közepesen erősek, rendkívül ügyesek és szívósak, és nem sokat konyítanak a mágiához (ez nem jelenti azt, hogy ne születhetne közöttük nagy varázsló – csak jóval ritkább, mint más fajknál). Nem igazán jó harcosok, de cselesek, könnyű fegyverekkel, íjakkal egészen jól bánnak. Mivel vérükben van a mechanika tudománya, az induló gnóm karakter automatikusan, külön jártasságpont ráfordítása nélkül megkapja a *mechanika* valamint a *barkácsolás* jártasságot 6-6. szinten. Ezen kívül induláskor automatikusan megkapják a 4. szintű *rejtőzés* jártasságot is.

A gnóm karaktert indító játékos a karaktergenerálásakor a *mértan* és a *számán* jártasságokat 6. szintig fejlesztheti – természetesen minden szintre az annak megfelelő jártasságpontot fordítva. A *mértan* és a *számán* szintje nem befolyásolja, hogy a gnóмок induláskor automatikusan és „ingyen” megkapják a *mechanika* jártasságot, 6. szinten.

A fekete gnóмок kevésbé ügyesebbek, a finom munkákhoz egyáltalán nem értenek, viszont erősek, mint egy törpe. A durva, támadó jellegű fegyvereket kedvelik, mint például a vasos rövidkard, vagy a rövidnyelű csatabárd. Számára a kövek, érc, fémek megmunkálásában nagyobb erőt igénylő jártasságok nyílnak meg már a karakterépítéskor 6. szintig.

A városi gnóмок intelligensebbek társaiknál, viszont sokkal kevésbé tisztességesek (és inkább ravaszok, mint bölcsék). Ez részint a többi fajjal való kapcsolatuk folytán alakult így, részint pedig a tolvajszakma vonzásának köszönhetően. Nem túl jó harcosok, hiszen sosem volt alkalmuk kipróbálni a tisztességes küzdelmet, viszont sunnyogásban, hátba döfködésben kiemelkedő pozíciókat érhetnek el.

Háromféle gnóm – háromféle játékos magatartás.

Az átlagos gnóm a természet gyermeke. Erdőjáró és kézműves – ennek megfelelő képzettségei vannak. A gnóмок eredendő félelme nála túlzó óvatosság, szőszmötölő megfontoltság képében jelenik meg. Néha csupán a kihívások miatt válik belőle hazátlan kalandor.

A fekete gnóm magának való, a mesterségének élő lény, akit csak valami igazán fontos dolog mozdíthatott ki a műhelyéből. Ez a fontos dolog – vagy nagy tragédia – bizonyára nyomot hagy a karakter személyiségén. Ő az, aki agresszivitással, hőzöngéssel kompenzálja a lelke mélyén rejtőző félelmet.

A városi gnóm igazi civilizált lény. A közösségi képzettségek jellemzik (nyelvtudás, „kocsmatudományok”, kereskedelmi és kézműves képességek, hazudozás stb.), és éppúgy nem tud semmit arról, hogy hogyan lehet életben maradni a természet vad ölén, mint a többi városlakó. Tisztességes szakmák művelője, esetleg tolvaj, nagy hazudozó. Ha sikerül legyűrnie a falak hiányából fakadó rettegését, egészen használható kalandor válhat belőle.

Ez persze csak a sztereotípiákon alapuló megközelítés. Tapasztaltabb játékosoknak illik nem követni az ilyesmit.

Az óriási bronzkalapácsok immár harmadszor sújtottak le a Pénzváltók Csarnokának kétszárnyú ajtajára. Aztán negyedszer és ötödször. Hosszan zengett az ércajtók sikolya, melyet a tömeg lélegzetvisszafojtva figyelt.

— Kezdődjék a vásár! — kiáltotta a Vásár Rendezője, akit a nordsi Mesterszövetség választott erre a felelősségteljes posztra.

A Pénzváltók Csarnokának kapuszárnyai kitérültek, a bámsz tömeg zsi bongva áradt a pultok és bódék frissen gyalult deszkáitól illatos vásártérre. Hatalmas, soknyelvű sokaság lepte el a fából ácsolt utcákat, miközben az árúval gazdagon megrakott pultok túlsó feléről tucatnyi nyelven kiabáltak vevőiknek a kereskedőségükről... nem csoda, hogy a nyelveket tudó írkok és a világlátott kalandkeresők oly szépen kerestek a tolmácsolással.

A vásár első napjaiban — a Mesterszövetség rendelkezései alapján — csakis különféle kelmét, szövetet árulhattak a kereskedők. A rendelet megszegőit teljes áruelekobzás sújtotta, így senki sem merésztelt a pult alatt egyebet rejtegetni.

A posztó volt a legfőbb árucikk, melyért Maldiberán legtovábbi sarkából is egybegyűltek a nemzetek kereskedői — hi-

szen posztóra a legszegényebbeknek is szüksége van —, de külön utcát nyitottak maguknak a meirani kalmárok, akik ezekben a napokban csak vásároltak, hogy majd a hét második felében rakják elő egzotikus portékájukat, és a kikötőbe a viharoktól megtépázva most futott be három hasas zilhen kereskedőgálya, hogy a szomszédos kontinens is képviselve legyen ezen a nemes alkalmon. Csupán a drének hiányoztak, ám őket most lefoglalta a háború és a trónviszály — pedig békeesebb években ők hozták a legtartósabb, noha nem túl finom posztókat.

Pultok garmadáján hevert a mozlímok mintásra festett selyme, a batikolt pamutszövet Khamedből, dergán muszlin, brokát és bársony Trialcorból, themsén tafota és damaszt, a szegényebbeknek lenáru — finomabb-durvább vásznak —, és a dhelani kartonszövet, melynél vékonyabbat egyetlen takács sem képes készíteni.

Mennyi, és hányféle szövet hevert szerteszt a pultokon! És hányféle náción jelent meg ezekben a hetekben a világ egyetlen városában! Az ereje teljében lévő emberi faj színes, vidám kavalkádja meghódította a vásár idejére Nordest...

Ember

Ember. A faj, melyet nem kell különösebben bemutatnunk. A Föld nevű bolygó kényszerű menekültje, azok népe, akiket még nem korcsosított el a Gépistenek kora, azok népe, akik kreativitásukkal (vagy mohóságukkal) leginkább átformálták a gázlányek ősi világát. Mark'yhennon, Yvorl és Grooms eredendő fajtája – még ha a nevezett istenek nem is büszkék erre különösebben.

Az ember – szemben Worluk más fajjaival – a társadalmi és nemzeti különbségek oly széles skáláját vonultatja fel, hogy gyakran több különbség van ember és ember között, mint egy gennymanó és egy tündérke között. Ezért nem foglalkozunk az emberi faj jellemzésével ezeken az oldalakon – minderről a Világleírás lapjain hasznosabb információkat nyerhetsz.

Éppen a különleges sokszínűség miatt az emberi faj szinte kínálja magát Mesélőnek, Játékosnak, hogy a többenél rugalmasabban kezelje a kapott információkat. Hiszen gondoljunk csak a faji életkor-határookra: az ember esetében bizony megemlíthetjük, hogy egy fágyföldi köz-drén (aki a nemesdrénekkal ellentétben az emberi faj tagja), egy dergán kecskepásztor, valamint egy jidori bennszülött között már szülőhazájuk éghajlata miatt is komoly életésélybeli eltérések mutatkoznak. Ez és számos más különbség már oly részletes, olyan aprólékos leírást kívánna, hogy külön Embertani Kalauzt kellene csatolnunk a Káosz Szerepjátékhoz – ezért inkább nem térünk ki a részletekre, és rábízunk a Mesélők, Játékosok igényére, hogy akarnak-e (saját kútfőből természetesen) ennyire részletekbe menően jellemezni egy emberi karaktert.

Fontos kitétel, hogy az ember karakterek induláskor bármely jártasságukat 4. szintig sajátíthatják el.

Gyönyörű kövek voltak, hatalmasak és majdnem tökéletesen hasítottak. Kettőt-kettőt rakodtak az ökör vontatta szekerekre, és egyvégtében azon imádkoztak, hogy a kerekék és a tengely bírja az út viszontagságait. A kövek darabjéért akár egy aranyat is megad Duendor nagyúr, de ha jó napja lesz... vagy ha más bányászportyák nem jártak sikerrel... akár kettőt is.

Könnyű pénz! És nekik még csak elő sem kellett venniük a vésőt, a kalapácsot és a faékeket! Ez a tizenhat kötömb úgy hevert ott a folyóparton, mintha hajón szállították volna le odáig... és ki tudja, nem éppen így volt-e? Ezért siettek olyan nagyon hazafelé, nehogy a kövek jogos tulajdonosa a nyomukba eredhessen, követelve rajtuk aranyat élő szikláit.

De elmúltak az aggodástól terhelt napok, és Duendor nagyúr várkastélyának sziluettye előbukkant a hegytetőn. Körös-körül a földéken rabságba vetett kondori okok, szürkemánók görnyedtek, hogy Vvorl helyi kiskirályának egyre zsúfoltabb legyen a kincseskamrája. E célból a rabszolgasorba kényszerített páriák halálra dolgozhatták magukat, mert Meiran északi szegélyén igencsak nehezen adta terményeit a föld.

A szekereken ücsörgő kőművesek és segédek hálát adtak Vvorlnak, hogy szabadnak születtek, és még inkább azért, hogy sikerült is annak maradniuk. Duendor újtjai mellett ugyanis lustának bélyegzett rabszolgák tetemein lakmároztak a hollók...

A vasalt kerekék már a várhoz vezető kaptató kövein döccentek. Lovasok érkeztek.

— Hó! Hó! — kiabálták a kelleténél hangosabban az ökorhajcsárok, hogy megállítsák állataikat. Maga Duendor nagyúr jött elébük. Talán a Gödörhöz indult, mulatni. Talán fehércselédhez...

— Ó, nagyúr, imhol a köveid! — hajolt földig a kőművesek öregje. — Palotád legszebb szobrai faragjuk meg belőle, nagyuram!

Duendor... pökhendi, savanyúképű uraság... méltóztatott közelebb léptetni a szekerekhez. Elégedett lehetett a látványnyal, mert nem verte pofon az öreget. Igaz, nem is dicsérte

meg. Szó nélkül szemlélte a csodálatos kötömböket, és lelki szemeivel máris látta a belőlük megformálódó dicső alakokat... Duendor nagyúr a Hős, Duendor nagyúr a Vadász, Duendor nagyúr az Adományozó...

— Ebbe azt faragjátok, ahogyan Vvorlt imádom! — bökkött végül az egyikre, amelynek különlegesen szép erezete a legdrágább lendori márványokét mintázta. — Abba a másikba meg, hogy... HÉ!!! MI EZ?!?

A márványos kötömb, amelyből az imádkozó nagyurat kellett volna kifaragni, lassan megrezdült a mozdulatlan szekéren... kocsonyássá változott... egy emberi alak bontakozott ki a mélyéről...

— Vvorl! Csoda! Vvorl csodát tett! Ó, nagyúr! Ez csoda! — kiáltottak a kőművesek, és a fegyveres kíséret tagjai. Maga Duendor zsibbaud arccal, lefittyedt ajakkal meredt saját mutatoujjára, amely ily váratlanul varázsos tulajdonságra tett szert.

Az alak egyre jobban kivált a kőből, majd feltérdelt, mintha imához készülne.

Duendor nagyúr szélesen elvigyorodott...

Aztán az alak teljesen kibontakozott a semmibe málló kő öleléséből, tekintete vidáman a nagyúrra villant... pikkelyekkel borított keze villámgyorsan kivágódott, balja az uraság derékszíját ragadta meg, jobbával kirántotta a drágakő borítású hüvelyből a sosem használt szablyát...

...Duendor felvissított, mint a disznó...

...és lecsapott a nagyúr nyakára. Vészkökűt mocskolta be az iszonyodó katonákat és a reszkető térdű kőműveseket.

A többi kőből sorra ugráltak elő a pikkelyes alakok, megszerezték a halott nagyúr kíséretének fegyvereit, és iszonyatos mézárást rendeztek a döbbenettől tehetetlenné váló emberek között. Az első alak, Duendor hóhéra rávillantotta vidám, mégis idegenül hideg tekintetét a rémülten nyöszörgő kőművesekre.

— Szabadok vagytok, szolgasorsú emberek! — jelentette ki, miközben pikkelyes arcán a nem emberi öröm érzelmei tomboltak. — Uratok végzete beteljesedett.

Gyíklény

A Nagy Kataklizma idején Zhilan forró déli dzsungleiben élt egy vad, félhumánus is csak erős jóindulattal nevezhető faj, melyet a köznyelv embergyíknak, vagy gyíkembernek nevezett. Számuk nem volt nagy, túlságosan kifinomult intelligenciával sem rendelkeztek, ráadásul a Nagy Kataklizma sivataggá aszalta lakóhelyüket, és szétszórták a világban, így hát előbb-utóbb eltűntek volna a történelem mozgalmal szinpadáról, és mindenki elfeledte volna őket, hacsak...

Hacsak a guarnik korszak hanyatló végén fel nem tűnik a gyíklényeknek értelmet teremtő isten, Scyssath – akkor még száműzött mágusként. Az isteni terveket kovácsoló guarninak szüksége volt egy népre, aki feltétel nélkül imádjá őt, ezzel segítve az istenné válás rögzítését. Scyssath értelmet csempészett a gyíklények kemény koponyájába, civilizációt és vallást teremtett nekik a Badra-mocsár mélyén, ahol a faj a dzsungel pusztulása óta vegetált. A gyíklények lehetőséget kaptak a felemelkedésre, és ők feltétlen hűséggel hálálták ezt meg. Scyssath még a guarnik bukása előtt istenné válhatott.

A hosszú gilf korszak idején a már csak isteni távolságból támogató gyíklények – vagy ahogyan immár magukat nevezték, a Féreg Népe – a sötét birodalom rabszolgái lettek, oly sok más fajjal együtt. De még a rabszolgaság évszázadaiban sem törtek meg egészen, hiszen a Badra-mocsár mélye menedéket nyújtott a szökött gyíkoknak.

Később a drénekkal vívtak végeérhetetlen háborúkat, és bár Kargil Yhron tanítványai erősebbek voltak náluk, a mocsárvidéket – ahol elégedett gilf cernek őrizték az örökkévalóságnak hihetetlen kincseiket – többé senki sem vehette el a Féreg Néptől. A gyíkok ezernyi vesz-

tes csata, százezernyi halott gyíklény árán védelmezték meg határaikat... ekkor született az a drén mondás, melyet a lehetetlen feladatok illusztrálására szoktak emlegetni: „a férget eltaposhatod, de le nem győzheted”.

A gyíklények társadalma ez idő tájt szigorú törvényeken alapult. Scyssath papjai megérkeztek a hatalomtól, és kihasználták népük feltétlen imádatát istenük iránt. A papság teljhatalommal rendelkezett, miközben félreértelmezte Scyssath tanításait, és a lándzsák, no meg a vakhit segítségével nyomorúságosabb rabszolgákat teremtett a gyíkok népéből, mint annak előtte a gilfek. Évszázadok teltek el így...

Végül egy hitében megingott főpaprak, T'saol S'almanának megjelent maga Scyssath, és a főpap ettől kezdve profetikus erővel hirdette a régi vallást. A kiváltságos helyzetével elégedett klérus megpróbálta megbuktatni, majd megölni S'almanát, de mire ez sikerült nekik, a gyíklények eddig nyugodt társadalma fellázadt. Csakhogy S'almana nélkül a lázadás száz és száz önjelölt vezetőt termelt ki, akik egymás ellen éppoly elszántan harcoltak, mint elnyomó papjaik ellen. A rebelió szörnységes mézárulásba torkollott, s a túlélők jó része inkább elmenekült a Badra-mocsárból, szerte Worluk távoli szegleteibe. A papkirályok uralta gyönyörű városok romjait pedig lassan elnyelte a mocsár...

A gyíklények népe ma három jól elkülöníthető alfajra oszlik: a *teathok* – akik valaha a Féreg Népe hadseregét adták – jelenleg tengerparti barlangokban, a civilizáció számára ismeretlen szigeteken, eldugott mocsarakban élnek (így az ősi fészekben, a Badra-mocsárban is). Minden néptől elhúzódva, magukban éldegélnek, Scyssathot imádvá. A *teathok* tömzsik, vaskosak, mint egy elhízott törpe. Hosz-

szú, lószerű pofájukban nem sok értelmet lehet felfedezni – nem is túl okosak, viszont rettentő erősek, és testalkatukat meghazudtolóan fűgék. Jámbor halászok és növényevők, ám harcias múltjukra emlékeztetnek páncélszerűen megvastagodott pikkelysoraik, melyek tetőtől talpig védelmezik testüket, valamint az a különös érzék, amellyel lándzsákat forgatják – igaz, csupán a nagyobb halak, cetek ellenében. Összetartóak, és szinte sosem hagyják el szülőhelyüket – ennek talán az összetartáson kívül az is az oka, hogy pikkelyeik között vékony és érzékeny a bőrük, ezért könnyen kiszáradnak, ha nem fürdőzhetnek naponta többször is.

A *shaugok* valamely különös korcsosulás következtében terjedtek el a Féreg Népe között, még a gilf idők derekán. A civilizáció máza lemáslott róluk, bestiális életüket új uruk szolgálatában töltik. A Nagy Lázadás után az örökké éhes, örökké elégedetlen *shaugok* megtalálták új istenüket... egy démonfejedelem képében, aki a tengerek mélyére vezette követőit. (Mivel inkább tekinthetőek vadállatnak, mintsem értelmes lénynek, a *shaugok* leírását a Bestiárium lapjain találod meg.)

A *scyssek* többsége a vérfürdőbe torkolló lázadás után sem hagyta el a Badra világot – jelenleg is ők alkotják a mocsárvilág lakosságának zömét –, de néhány kisebb klán útnak indult, és megtelepedtek a világ egy némely szegletében, olykor még a folyóparti városokban is. A *scyssek* pikkelyei apróbbak, és lágyabbak, mint a másik két fajé – ugyanakkor a pikkelyek sűrűn fedik egymást, akár a kígyók testén, így a *scyssek* nem érzékenyek a kiszáradásra, még annyira sem, mint az emberek, vagy az orkok. Pofájuk rövid, szinte emberszerű arckifejezés ül rajta, de a szemük átlátszó pislogóhártyája és az ornyílásuk körüli nagyobb pikkelyek kétséget sem hagynak afelől, hogy kívül állunk szemben. Akárcsak a *tecatchok*nak, nekik is csak egy sor foguk van, ám bár ha valamelyik kitérik, hamar újat növesztenek. Széles, lapos kéz- és lábfejük van, amellyel kitűnően úsznak úgy is, hogy sem lapos farkuk, sem úszóhártyáik nincsenek. Kezüik szokatlan arányai miatt az emberek és egyéb fajok által készített szerszámokat ügyetlenül használják, ám kiváló kézműiparuknak köszönhetően elkészítik a saját képességeiknek leginkább megfelelő szerszámokat, fegyvereket. A badrai *scyssek* egy része elszeparálódott törzsekben él; primitívek és kegyetlenek, megtámadnak minden élőt, még a nem törzsbéli faj-

társaikat is. Az elvándorolt *scyssek* – és a badraiak többsége is – azonban szabadságszerető, alapvetően békés lények, akik egyfajta eufórikus állapotban leledzenek, pusztán csak azért, mert élnek. Kíváncsiak, lelkesek, ugyanakkor mindenféle törvényt elutasítanak, ezeket nem tartják magukra nézve kötelezőnek; ez gyakran okoz problémákat a civilizáltabb vidékeken. A rabszolgaság intézményét zsigerből gyűlölik, s már mások elnyomása is annyira feldühíti őket, hogy képesek harcolni miatta. Márpedig amikor egy *scys* elég dühös ahhoz, hogy harcoljon, akkor hamar felelevenedik tettei nyomán a nagy badrai mérszárlás emléke... még ha ezt később, józan pillanataiban oly nagyon szégyelli is.

A Kő Éneke

A gyíklények különleges képessége *Scyssath* adománya: egy rövid ének hatására (öt szívdobbanásnyi idő, körülbelül 10 szegmens) a gyíklény teste kővé válik. Nem szépen faragott kőszobor lesz, hanem egy durva kőtömb, amelyről nem derül ki semmiféle vizsgálat alapján, hogy egy gyíkember lelke lakozik benne... mert a lélek ott lakozik, valahol a kőtömb mélyén. A gyíklények tetszés szerinti ideig maradhatnak a kőtömbben, noha azok a gyíkok, akik éveket töltenek ebben az állapotban, gyakran az élő testükben is sokáig oly tompa aggyal mászkálnak, mintha még mindig kövek lennének.

Kőalakban érzékelhetetlenek (a mágia által is), s bár ott a lelkük, arra varázsolni nem lehet. Ugyanakkor a mocsárvidéken talált, ember nagyságú kőtömbök esetén jogos a gyanú, hogy gyíklényt találtunk.

A szikladarab rendkívül kemény – bazaltszerű – anyag, melyet igen nehéz megsérteni. A közönséges fegyverek éle elvásik rajta, anélkül hogy különösebb kárt okoznának benne. Természetesen nem képes ellenállni a bányászszerszámoknak, sem az alkalmas mágianak (mágikus ellenállása alacsony, a kőre jellemző értéket mutat). A kisebb-nagyobb sérülések, melyek a kőtömbön keletkeznek, nem befolyásolják a gyíklény fizikumát, de ha kettétörik a kő, a bezárt gyík azonnal szörnyethal, amennyiben a kisebbik darab nagyobb, mint az egész kő egytizede. Az ily módon eltört kő lassan visszaalakul a gyíklény holttestévé.

A rendkívül nehéz, 4-6 mázsás kődarab lassan alámerül a lágyabb talajba – sőt, a mocsárban, folyóban, a gyíkok eredeti élőhelyén szinte azonnal eltűnik. Ezért a szorongatott helyzetben lévő gyíkok gyakran menekülnek a víz felé, hogy ott kőalakba változva eltűnjenek az üldözők elől.

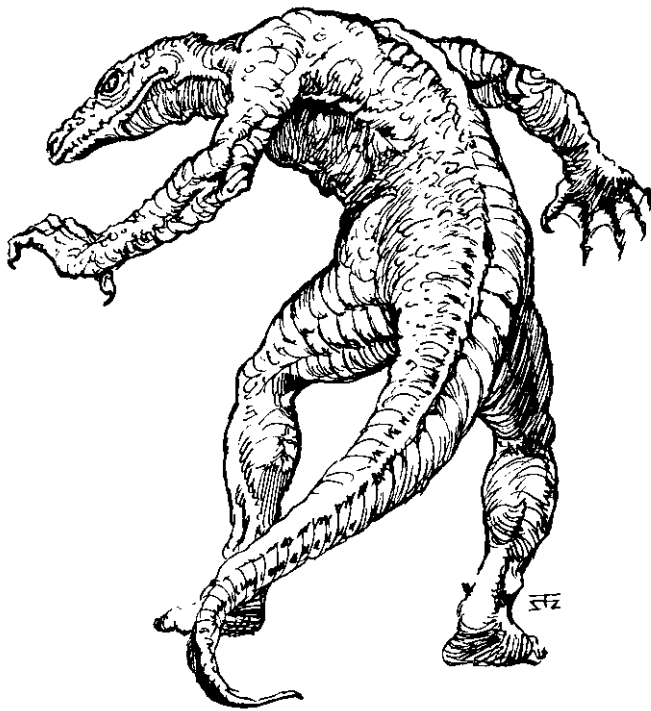
Kőtömbbe zárva a gyíklény nem változik – azaz nem öregedik, nem regenerálódik, és nem képes igazán gondolkodni sem – ugyanakkor érzékeli a környezetét, és az információk alapján eldöntheti, hogy mikor alakul vissza (ez az egy gondolkodási folyamat, amelyre képes).

A hittagadó *shaugok* nem rendelkeznek a Kő Éneke adománnyal.

A játékos és a gyíklény karakter

Játékos karakter csakis tecatch vagy scyss lehet – a shaugok a Bestiárium lapjaira kíváncsiak.

Amennyiben a karakter *tecatch*, külön figyelmet kell fordítani annak indoklására, hogy miért hagyta el szülőföldjét – hiszen ők alapvetően nem tesznek ilyet –, és szintén figyelni kell arra, hogy egy *tecatch* hajlamos a kiszáradásra. Túlságosan száraz vidéken – pl. az esőket nélkülöző sztyeppéken – a *tecatchok* hamar megbetegszenek, még akkor is, ha rengeteg vizet isznak. A forró sivatagokban napok alatt kiszáradnak, és elpusztulnak. Szélsőségesen rossz körülmények között élékelik a Kő Énekét, s a sorsra, esetleg a változó időjárásra bízzák magukat. Kőalakban ezredévekig is képesek kibírni... vagy amíg el nem koptatja őket a számum homokja. A *tecatch* pikkelyek ugyanakkor 4-es szintű vértnek felelnek meg (mozgáskorlátozás nélkül), amely időről időre regenerálja sérüléseit. Egy *tecatch* karakter már induláskor negyedik szinten sajátíthatja el a *lándzsaforgatást* és a *halászatot*. Ugyancsak negyedik szintig tanulhat *vadászatot*, de ez csak a vízi lények vadászatára vonatkozik, a szárazföldi vadak becserkészését már a játék során kell megtanulnia. Egyes vidékeken a gyíklények félelmet



váltak ki, errefelé komoly konfliktusokra lehet számítani, másutt a jelenlétük, ha nem is természetes, de elfogadott.

A scyss karakterek mozgékonyabbak, gyakrabban kerülnek el civilizált vidékekre, sőt, olykor egyenesen a civilizációba születtek bele. Az ő jelenlétük kevésbé meglepő, mint a tepochoké, így kevesebb problémájuk fog adódni idegenszerűségükből. Mivel csaknem emberi arcuk van, egy csuklyás köpeny is könnyebben elrejtheti őket, mint fajtársaikat. Ugyanakkor a törvényt semmibe vevő természetük, és az elnyomottak iránti együttérzésük gyakrabban keveri őket bajba, mint a tepochokat az idegenszerű, riasztó megjelenésük. A scyssok puha, a kígyókéhoz hasonló pikkelyei nem nyújtanak különösebb védelmet a fizikai hatások ellen (de a vérszívó rovarok tehetetlenek velük szemben), ugyanakkor olyan tökéletes védelmet nyújtanak a kiszáradás ellen, hogy a scyss kolóniák életben maradhatnak a forró sivatagokban is. S bár alapvetően a mocsaras közegben érzik jól magukat, valójában alig van szükségük vízre az életben maradáshoz – ha nem jutnak ivóvízhez, az is elegendő a számukra, ha lenyalogatják a hajnali harmatot a fűszálakról.

Mindkét játszható alfajra jellemző, hogy a hűvösebb éjszakán lelassulnak. Ilyenkor gyorsaságukhoz 1d6 pontot hozzá kell számolni. Fagyponthoz közeli hőmérsékleten olyannyira lelassulnak hogy alapgyorsaságuk háromszorosát kell számolni, sőt, fagypont alatt órákon belül téli álomba merülnek, amely addig tart, amíg a fagy.

Mindkét játszható alfajba tartozó karakter induláskor rendelkezik az *úszás* jártasság hatodik szintjével, még hozzá anélkül, hogy erre jártasságpontot kellett volna költenie. Nem képesek víz alatt lélegezni, viszont kb. tízszer olyan hosszú ideig bírják egyetlen lélegzettel, mint az emberek, így igen sokáig képesek a víz alatt maradni.

Bár a tepochok és scyssok csaknem minden egyede birtokolja a Kő Énekének adományát, a Játékosnak el kell költenie erre **20 főérték-pontot**, amennyiben azt akarja, hogy karaktere is birtokolja.

Kevert fajok

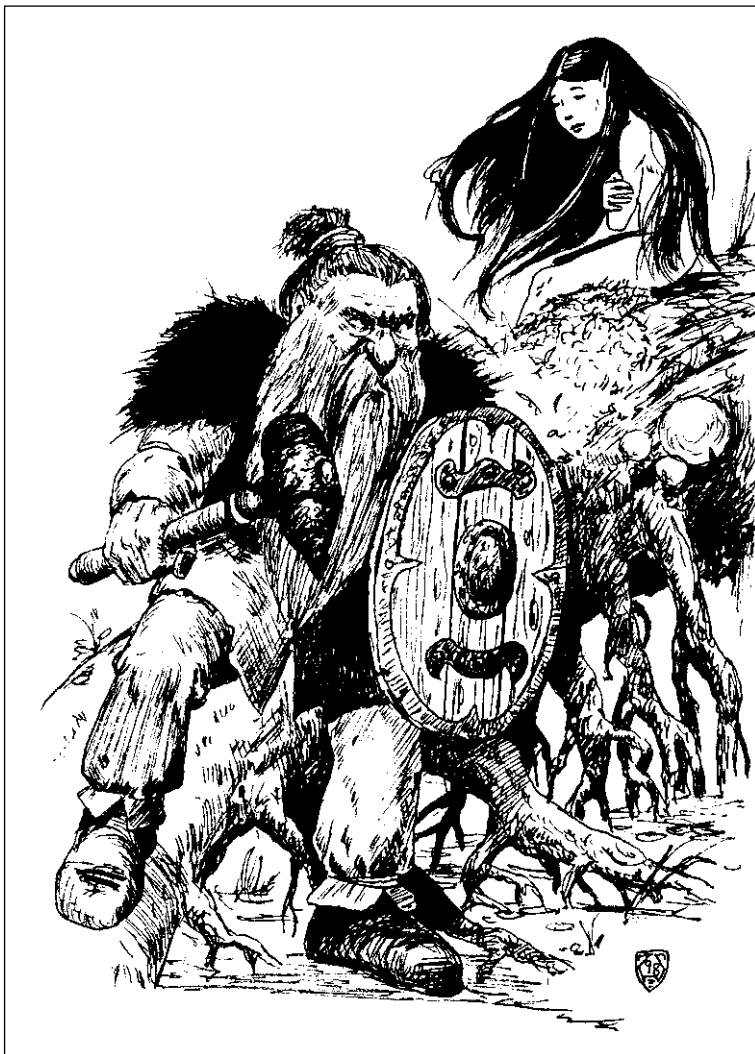
Kevert fajok közé jelenleg a félvér elf, félvér ork, félvér gilf, a szürkemanó és a félvér ogár tartozik. A főérték-határokon és a gyorsasági jellemzőkön túl nem szándékozunk leírni külön a félvér (kevert) fajok jellemzőit, hiszen ezek többnyire szülei tulajdonságainak keveredéséből jönnek létre (az egyszerűség kedvéért félvérnek nevezünk minden keverék fajt, legyen bármilyen arányban keveredve bármennyi fajjal), ráadásul ahány egyed, annyiféle tulajdonság-komplex jön létre. Amire külön figyelmet szenteltünk, az a karakterisztika (lásd a főérték és a gyorsaság táblázatait), mivel itt nem mindig ragaszkodunk a szülőfajok tulajdonságainak átlagolásához.

Fontos tudni egy kevert fajú karakternél, hogy mely fajok, milyen arányban keverednek benne. Egy „félvér orknak” nevezett karakter lehet félig ember, félig ork (mint Skandar Graun), de lehet háromnegyed részben ork, egynegyed részben elf (az egyik nagyszülő volt elf, azaz az egyik szülő félelf). *Félvér embernek* sehol sem nevezik a kevertvéreket – hiába van közeli őseik között ember –, esetleg Dréniában emberkorcsnak.

Az egyes faji sajátosságok – mint például a hőlátás, éjjellátás, jártasság-kedvezmények, esetleges hátrányos tulajdonságok stb. –, a kevert fajokban csak akkor maradnak meg, amennyiben a kevertvére karakter kérdéses fajú szülője *tisztavérűként birtokolta* ezen sajátosságokat. Természetesen a félvér karakterben fele olyan hatékonyságban manifesztálódnak ezek a tulajdonságok (bár kisebb eltérések itt is akadhatnak, akár pozitív, akár negatív irányban).

A félvérek számára nem választható a tisztavérű fajok specialitása (az a különleges tulajdonság, amelyet a karaktergenerálás során a rendelkezésre álló főérték-pontokból kell kigazdálkodni).

Gyíklények, gennymanók és tündérek (valamint a tündérmanók) csak tisztavérűként élnek Worlukon, sosem keverednek más fajokkal. A többi faj keveredésének elvileg nincs akadálya, az alábbi táblázat-



ban megmutatjuk, mely fajok esetében lehetséges *természetes módon* a keveredés (a táblázat megfelelő rubrikájában T olvasható), s melyeknél szükséges *mágikus közbeavatkozás* (M). Ha pedig a két faj kereszteződése még mágikus úton sem segíthető elő, akkor ott egy N betű olvasható. Abban az esetben, ha a keresztező karakterek eleve kevertvéretek, és bármely vérvonal esetében találunk kizáró okot (N) vagy mágikus közbeavatkozás igényét (M), akkor ezt kell figyelembe venni a keveredésnél (például egy félvér ork [ember/ork] és egy elf együttlétéből utód csak akkor születhet, ha az ork-elf igénynek megfelelően mágikus közbeavatkozás történik).

A mágikus közbeavatkozás jelenthet varázsittalal vagy varázslattal elősegített megtermékenyülést. Megjegyezzük, Worluk egyes részein annyira kaotikus az esszencia áramlása (esszenciaörvény), hogy ott külön beavatkozás nélkül is meglepő keveredések jöhetnek létre (akár még szüznemzés is).

Faj	Elf	Ember	Gilf	Gnóm	Manó	Ogár	Ork	Törpe
Elf		T	T	M	T	N	M	M
Ember	T		M	T	T	M	T	M
Gilf	T	M		N	T	N	M	N
Gnóm	M	T	N		T	M	T	M
Manó	T	T	T	T		T	T	T
Ogár	N	M	N	M	T		T	N
Ork	M	T	M	T	T	T		N
Törpe	M	M	N	M	T	N	N	

1.3. A karakteralkotás szabályai

Külső jegyek és a személyiség

Ahhoz, hogy mások is el tudják képzelni azt a karaktert, amelyik a fejedben létezik, leírást kell készítened róla – akárcsak egy írónak, aki láttatni akarja az olvasókkal a történet szereplőit. Tőled függ, hogy a külső jellegzetességeket egyszerűen felsorolod (szőke haj, kék szem stb.), vagy viszel némi művészi vonást a leírásba. Egészen jó leírások születnek például akkor, amikor a karakter személyisége jelenik meg valamilyen módon a külsejében – bár ez néha kellemetlenül árulkodó is lehet, mint például a „sunnyin villogó tekintet”, vagy a „dacosra préselt ajkak” esetében. Bár nem tartozik a szorosan vett külső jegyek közé, de itt nyílik alkalom arra is, hogy meghatározd; a karaktered jobb, vagy balkezes-e.

A Káosz Szerepjátékban nem szükséges meghatározni a karakter jellemét – legalábbis nem a szokásos duális módon (Jó-Gonosz, Törvényes-Kaotikus stb.). A jellem ennél sokkal bonyolultabb dolog, amely meghatározza ugyan a személy cselekedeteit, ám a cselekedetek épp úgy függenek a pillanatnyi indulatoktól, a hangulattól, vagy éppen a külső kényszertől is. Ezért jellem helyett a karakter személyiségéről beszélünk, amelybe a jellem éppúgy beletartozik, mint a vérmérséklet, vagy a szokások. A karakter személyiségéről az előtörténetben kell szót ejteni, s szerepe sokkal inkább a szerepjáték hitelessé és élvezetesebbé tételében rejlik, mint a szabályokon alapuló jutalmazás/büntetés rendszerében. Nyilvánvaló, az elképzelt személyiség apró részletei csupán a Játékos fejében léteznek – ha mindent le kellene írni, személyiséglélektani monográfiákat kellene gyártanunk minden karakterhez, és ez nem célunk.

A karakter előtörténete

Mivel a karakterek nem akkor születnek, amikor a játék kezdődik, s kialakult személyiségként, a legtöbb esetben felnőttként lépnek be a történetbe, szükség van arra, hogy a Játékosok elképzeljék és leírják karakterük korábbi életét – vagyis az *előtörténetet*. Az előtörténet – ha nem is művészi igényű írás –, mindenképpen tartalmazza azokat az eseményeket, melyek a karakter személyiségét olyanná alakították, amilyen, valamint a főbb jártasságai megszerzésének történetét.

Például egy varázsló karakter tanulhatott magányos mesternél, de varázslóiskolában is, sőt, mivel a játérendszer nem zárja ki, akár olyan jártasságok birtokába is juthatott, amelyek egyáltalán nem jellemzőek a varázslókra (pl. zsebtolvajlás). Az sem biztos, hogy mindig varázslónak készült: lehet, hogy gladiátor-rabszolgá volt, míg véletlenül rá nem ébredt tehetségére... aztán, ahogy a viadalokon használni kezdte ösztönös varázstehetségét, egy nézőtérre ülő mágus felfedezte, és tanítani kezdte – és már íródik is az előtörténet.

Mivel a Káosz Szerepjátékban nincsenek kasztok, amelyek meghatároznák egy karakter kiletét, különös figyelmet kell fordítani az előtörténetre, mert a jártasságain kívül ez fog a legtöbbet elárulni karakterünkről.

A Főértékek

A karakterek legfontosabb nevesített tulajdonságát nevezzük *Főérték*-nek. Négy Főérték áll a Játékos rendelkezésére, hogy megvalósítsa elképzeléseit.

A főértékek egy százas skálán változhatnak, (elvileg) nullától egészen százig. A nullától negyvenig terjedő értékek általában azt mutatják, hogy az illető karakter az átlag alatt van, negyvenegy-től hatvanig terjedő sáv az átlagot jelöli, míg az e feletti főértékekkel rendelkezőket mindenképpen átlagon felülinek kell tekinteni. Természetesen kevés olyan karakter létezik, amelyiknek minden főértéke kiemelkedik az átlagból, a legtöbben egy-két kiemelkedő értékkel dicsekedhetnek. Minden főértéknél fajra vonatkoztatott minimum és maximum értékek vannak, melyek azt jelölik, hogy az adott fajba tartozó karakter főértékeinek a megadott határértékeken belül kell maradnia (legalábbis a karakter megalkotásakor). Azaz egy gyenge félvér ogár vagy egy egyetlen tündérke csupán a faji viszonylatokban képzelhető el, azaz

más fajok egyedei a félvér ogárt erősnek, a tündérkét ügyesnek fogják látni, noha fajtársai tisztában lesznek azzal, hogy ezen képességeik nem éppen kiemelkedők.

Minden főértéknek van egy **aktív** és egy **passzív** része. Előbbi azokat a képességeket fedi, melyeket a karakter jobbra *tudatosan* használ, utóbbi viszont a *nem-tudatos* képességeket jelöli. Amikor valaki felénk dob egy követ, akkor nem gondolkozunk el azon, hogy félre kellene hajolnunk, egyszerűen oldalra kapjuk a fejünket, s így kerüljük el a támadást. Ugyanakkor tudatosan készülhetünk egy feladatra (például a kötélmászásra).

Az aktív és passzív jellemző egyfajta mérlegként viselkedik a főértékkel kapcsolatban. Alapesetben értékük külön-külön megegyezik a kapcsolódó főértékével, melynek részei. Ugyanakkor a karakteralkotás során (és csakis akkor) az egyik jellemző értékét megnövelhetjük, ám ugyanennyivel csökkentenünk kell a másikat. Azaz, ha egy 75-ös Fizikummal (főérték) rendelkező karakter 6 ponttal szeretné megnövelni az Erejét (aktív főérték), akkor a Szívósságát (passzív főérték) ugyancsak 6 ponttal csökkentenie kell. A játékban a főértékek nem haladhatja meg a főérték egyötödét (20%), azaz, a fenti példánál maradva, legfeljebb 15 ponttal lehet növelni az egyik értéket, s csökkenteni a másikat. A változtatások nem kötelező jellegűek, csupán az árnyaltabb karakteralkotáshoz adnak lehetőséget. A játékban a főértékek és aktív/passzív részeik önállóan változó, egymástól független értéként kezelendők – pusztán azért, hogy egyetlen változás ne okozza az újabb változások lavináját –, még akkor is, ha egyébként az „élet logikája” a kapcsolódó változáson alapul. (Tehát ha ideiglenesen változik a karaktered Fizikuma játék közben, akkor az Ereje és a Szívóssága nem fog vele együtt változni.)

A karakteralkotáskor megállapított Főértékek a játékban az ideiglenes hatások által megváltozhatnak: a megváltozott állapotot hívjuk Aktuális Főértéknek. Ha egy karakter 64-es Rátermettsége a részegsége (kábulat) folytán lecsökken 44-re, az lesz az Aktuális Főérték. A Főérték aktuális állapota rendkívül változékony, számtalan esemény, játékkörülmény megváltoztathatja, míg a Főértékek eredeti (a karaktergeneráláskor meghatározott) értékét csakis a karakterfejlődés változtathatja meg maradandóan. Karakterfejlődés alatt a játék közbeni maradandó változásokat értjük; a változás mind a számszerű értékekben, mind a személyiségben bekövetkezhet, és nem feltétlenül pozitív... visszaféjlődni is lehet.

Fizikum: ez a Főérték a karakter aktuális életerejét, fizikai állapotát mutatja meg – minél magasabb az értéke, annál több sebet (sebpont veszteséget) képes elviselni az illető. A karaktergenerálásnál beállított értéke határozza meg a karakter Fizikumpontjainak számát, amely az elszívott sebektől függően a játék során többször is csökkenhet, illetve gyógyítás esetén növekedhet – ám gyógyítás által nem mehet a karakteralkotáshoz meghatározott érték fölé. A Fizikum a testmérettel is összefüggésben van, ám ez az összefüggés nem szoros, nem számszerűsíthető: csupán hozzávetőlegesen igaz, hogy a nagyobb Fizikum nagyobb testet jelent, míg az alacsonyabb Fizikum kisebbet.

A Fizikum aktív része az **Erő**, míg a passzív része a **Szívósság**. Az Erő a tényleges erőkihajtásokat igénylő feladatoknál kap szerepet, például egy nehéz tárgy felemelésekor. 80-89-es Erő esetében a karakter minden sebzésére +1 sebzésszorzó járul, míg 90-től +2, 100-tól +3 – ennek jelölésére külön rubrika szolgál a karakterlapon. Bizonyos fegyverek forgatásakor ezek a sebzésbónuszok értelemszerűen nem számítanak (pl. számszerűjagnál és minden olyan fegyvernél, ahol a sebzés nagysága nem függ a fegyverforgató erejétől). A 30 alatti Erő – bár nem jelent negatív sebzésszorzó-módosítást – azzal jár, hogy a törnél nagyobb fegyvereket a karakter nem képes forgatni. A Szívósság a hosszan tartó cselekvések során (állóképesség), a testet érő külső, fizikai behatások során, valamint a mérgek és betegségek támadásakor (ellenálló képesség) játszik szerepet.

A karaktergeneráláskor megalkotott Fizikum a tartós tétlenséggel csökken – azaz, ha egy karakter felhagy az aktív kalandorélettel, s helyette udvartartást vezet, nagyokat eszik-iszik, akkor a Fizikuma lassan, de biztosan csökkenni fog.

Rátermettség: ez a Főérték azt jelöli, hogy a karakter milyen hatékonyan képes kihasználni teste fizikai adottságait. Aktív része az **Ügyesség**, amely olyan cselekvésekkor kap szerepet, amikor a karakter tudatosan épít az ügyességére, például amikor nekifutásból át akar ugrani

A Főértékek meghatározása

egy árkot. Mind a Rátermettség, mind az Ügyesség kiemelt szerepet játszik számos jártasság elsajátításában. A Főérték passzív része a **Reflex**, amelyre a karakter reakciókészségét szimulálja a váratlan események során, mint például akkor, amikor félrekapja a fejét egy felé repülő tárgy elől, vagy elkapja a repülő legyet – és ismerve a mesélők szokásait, a Reflexpróba előkelő helyet foglal el majd a játékban. (Nem szimuláljuk viszont a szellemi reakciókat: a karakter olyan gyorsan fog fel valamit, amilyen gyorsan a Játékosnak esik le a tantusz.)

Tudat: ez a Főérték a karakter értelmi és érzelmi képességeit mutatja meg, valamint ez fejezi ki a tudatosságot és az öntudatot is. (Bár az alapkönyv egyelőre nem foglalkozik vele, a Tudat a pszionika alapja is.) Aktív része az **Intelligencia**, amely azoknál az eseményeknél játszik szerepet, ahol a tudatos gondolkodásra van szükség, például a tanulás (jártasságok elsajátítása), vagy a feladványok megfejtése során. Ez a jellemző szolgál az emlékezet szimulálására is, valamint az utolsó esélyként felmerülő gondolatok esetén (jószívú Mesélők előnyben). A **Lelkierő** a Tudat passzív része, amely az érzelmi stabilitás mértékét fejezi ki, valamint szintén fontos szerepe van bizonyos jártasságok elsajátításában. Az ösztön és a tudatalatti – amennyiben használatuk szükségessé válna – a Tudat Főérték közvetlen részei, nem sorolhatók sem az aktív, sem a passzív főértékekhez. Ugyanakkor ezek alkalmazását nem pártoljuk: a játékosok az eszük, tehetségük, esetleg karakterük jártasságai alapján oldják meg a problémákat, és ne hagyatkozzanak minduntalan karakterük ösztönére – azaz a Mesélő jóindulatára.

Esszencia: Worluk világán csaknem minden élőlény rendelkezik az esszenciával, mely nélkül elképzelhetetlen a mágia. Az esszencia megléte nem garantálja azonban, hogy valakiből varázsló lesz – az a jártasságokon múlik. Az Esszencia Főérték megmutatja a karakterben lappangó esszencia mennyiségét, valamint azt, hogy mennyi varázstárgyat birtokolhat problémamentesen. Az Esszencia Főérték aktív része a **Varázserő**, mely tényleges szerepet játszik a varázslásban; ez az érték határozza meg a karakter *Esszenciapontjainak* számát, azaz azt, hogy egy varázshasználó mennyi esszenciát képes a varázslatba fordítani. Ugyancsak ezen alapszik a *bárki* által elsajátítható praktikus mágia. A Főérték passzív része az **Esszenciapajzs**, amely a mágikus behatásokkal szembeni ellenálló képességet mutatja meg; ezen alapul a karakter mágikus védelme. Alapesetben az Esszenciapajzs Főérték 20 százaléka a mágikus védelem szintje, ezen felül viszont tovább fejleszthető az esszenciapajzs-aktivizálás jártassággal.

A Káosz Szerepjáték nem határoz meg Főértéket a karizmatikus képességek és az akaraterő szimulálására. Mindkét személyiségjegy a szerepjáték során kell megmutatkozzon – a karakter (vagyis a Játékos) kommunikációkészségében, meggyőzőerejében. Amennyiben a Játékos nem bízik eléggé a saját létező képességeiben, felveheti karakterének az idevonatkozó jártasságokat (pl. *meggyőzés* jártasság, *alkudozás* jártasság stb.).

Fajok főértékei — minimum/maximum értékek

Faj	Fizikum		Rátermettség		Tudat		Esszencia	
	Min.	Max.	Min.	Max.	Min.	Max.	Min.	Max.
Elf	20	70	50	90	55	90	30	85
Ember	30	80	30	80	25	80	35	90
Gennymanó	15	45	60	100	20	85	20	70
Gilf	35	85	35	85	35	85	30	100
Gnóm	30	60	45	85	60	90	20	70
Gyíklény	30	70	35	85	20	75	20	70
Manó	15	50	30	70	20	65	15	65
Ogár	55	95	25	70	15	60	10	60
Ork	30	90	25	75	25	70	20	70
Törpe	45	85	25	70	25	75	20	70
Tündérke	10	30	40	100	25	80	25	80
Félvér elf	35	75	45	85	35	80	25	80
Félvér gilf	35	80	30	75	30	80	25	85
Félvér ogár	50	90	30	75	20	70	20	75
Szürkemanó	15	100	15	100	15	100	10	100
Félvér ork	45	85	30	80	25	80	15	75

A Főértékek meghatározása – a karakteralkotás első lépése – pontelosztás módszerrel történik. A játékosok **220 főérték pontot** oszthatnak szét tetszés szerint a négy Főérték között. A karaktergenerálás során egyik főérték sem haladhatja meg a faji maximumban megadott értéket, mint ahogy nem is csökkenhet a faji minimum alá. **A táblázatban megadott minimum/maximum értékek csupán a karaktergenerálásra (induló karakter) vonatkoznak, a szerepjáték során a főértékek átléphetik bármelyik határt, sőt, akár a 100-as értéket is** (karakterfejlődés).

Miután a négy főértékre kiosztottuk a rendelkezésre álló pontokat, alkossuk meg a főértékek *aktív és passzív* részét. Első lépésben mindkét érték az adott főértéknek megfelelő lesz. Egy 75-ös Fizikumú *ember* karakter Ereje 75 és Szívóssága szintén 75. Lehetőség nyílik azonban az aktív és passzív rész mérlegelven működő kiigazítására, a már említett 20%-os mértékben. Így az imént említett ember karakter maximum 90-es Erőre tehet szert a 60-as Szívósság mellett, vagy 60-as Erőre a 90-es Szívósság mellett. Már ebből is látszik, hogy **az aktív és a passzív értékeket nem befolyásolja a karaktergeneráláskor érvényes faji minimum/maximum táblázat**.

Olykor előfordulhat, hogy valamely próba a Főértékek *szintjének* meghatározását igényli. Mivel a szintek a Káosz Szerepjátékban egy 1-10-es skálán mozognak, a Főértékek szintje a tízes helyértéknek megfelelő szám (pl. egy 46-os főérték szintje 4). Ennek alkalmazására azonban valóban ritkán kerül sor.

A szerepjáték folyamán a karakter főértékei, valamint az aktív és passzív részei is szabadon fejlődhetnek. Ez azt jelenti, hogy nem csupán a karaktergeneráláskor meghatározott faji maximum értéket léphetik túl, de adott esetben akár a 100-as értéket is. Ugyancsak magas főértékeket okozhat egy-egy varázstárgy, mint például az ERŐ KESZTYŰJE, amelyet viselve szintén akár 100 fölé is kúszhat az Erő Főérték – ez azonban csak addig van így, amíg a varázstárgy kifejti hatását. A 100 fölötti főértékek különleges odafigyelést igényelnek (erről bővebben a szabályokat részletező fejezetekben olvashatsz).

A fajonként meghatározott főérték-minimum és maximum nem azt jelenti, hogy nincs ezen értékeken kívül eső, extrém testi-lelki tulajdonságokkal rendelkező egyede a fajnak. A főérték-megkötések csupán játékttechnikai műtermékek, amelyek nagy általánosságban szimbolizálják ugyan a faj átlagos képességeit, de leginkább azt a célt szolgálják, hogy meghatározzuk egy-egy faj specializálhatóságát. A szürkemanó faj például szélsőséges specializációra alkalmas - ezt jelentik az alacsony főérték-minimumok, és nem azt, hogy egy átlag szürkemanó kevésbé intelligens, avagy gyengébb a többi fajnál.

A Gyorsaság meghatározása

Minden karakterre jellemző, mennyire gyorsan mozog. Itt elsősorban a haladási sebességre gondolunk, illetve a harc szimulációjában tanúsított gyorsaságra (kezdeményezés).

A karakterre jellemző *alapgyorsaság* értéke a *faji átlagos gyorsaság*, amely fajtól függő sajátos érték, és nem befolyásolja a karakter főértéke. Ezen kívül az előny/hátrány rendszerben felveheti a *kimagasló gyorsaság* előnyt, vagy a *faji lassúság* hátrányt. Minél gyorsabb a karakter, az annál nagyobb előnynek számít, és minél lassabb, az annál nagyobb hátrány. A megváltoztatott gyorsaság is mindig a lehetséges faji minimum és faji maximum között mozog (lásd a táblázatot). **Minél kisebb a gyorsaság értéke, annál gyorsabb a karakter, illetve minél nagyobb, annál lassabb** – a gyorsaság számértéke azt szimbolizálja, mennyi időbe telik a karakternek egy adott cselekvést végrehajtani.

Faj	Faji minimum (leglassabb)	Faji átlag	Faji maximum (leggyorsabb)
Elf	14	4	2
Ember	17	7	4
Gennymanó	14	4	2
Gilf	15	5	2
Gnóm	18	8	5
Gyíklény	15	5	2
Manó	16	6	3
Ogár	19	9	6
Ork	17	7	4
Törpe	18	8	5
Tündérke	3	2	1
Félvér elf	15	5	2
Félvér gilf	16	6	3
Félvér ogár	18	8	5
Szürkemanó	19	6	2
Félvér ork	17	7	4

Miután megkaptuk az – előny/hátrány rendszer által esetleg módosított – alapgyorsaságot, vegyük figyelembe a karakter felszerelésének súlyát, amely tovább módosítja a gyorsaságot. Természetesen nem kell minden apróságot (pl. a néhány grammos gyertyákat) beszámítani, úgysis a nagyobb, súlyosabb darabok fogják meghatározni a végeredményt. Főképpen a cipelt fegyverzet és a vérték súlya nyomja majd a karaktert. 10 kilogramm súlyt minden átlagos karakter képes elcipelni, különösebb korlátozás nélkül (nagyon gyenge, 30-as Erő

alatti, vagy nagyon erős, 70-es Erő feletti karakterek ettől eltérhetnek, a Mesélő meghatározása alapján). Az első 10 kg cipelt súly felett minden megkezdett 5 kg súly +1 gyorsaságot jelent (tehát 10-15 kg +1 gyorsaság, 15-20 kg +2 gyorsaság stb.). Az így kapott érték a *terhelt gyorsaság*. A fentiekől csak a tündérke (a tündérmanó) valamint a gennymanó tér el. A tündérke és a tündérmanó legfeljebb fél kilogrammot vihet magával külön módosító nélkül, s minden további negyed kilogramm növeli 1 ponttal a gyorsaságot. A gennymanó 3 kilogrammot vihet magával módosító nélkül, s minden további kilogramm 1 ponttal növeli a gyorsaságát. Az ogár fajúak 15 kg súlyt képesek gyorsaságmódosító nélkül magukkal cipelni, efelett minden megkezdett 5 kg +1 gyorsaságot jelent.

A karakter életkora

A Káosz Szerepjáték karaktereinek életét három szakaszra oszthatjuk. A gyermekkorra – *juvenis* –, amikor a karakter még nem birtokolja a fájára jellemző testi és szellemi adottságokat, lehetőségeket; a felnőttkorra – *adultus* –, amely a kifejlett, erejük teljében lévő egyedek kora; és az időskorra – *senius* –, a hanyatló képességű test és szellem kora. Az, hogy e három életszakasz mely életkorokra esik, faji jellegzetesség: a fajok átlagosan előforduló maximális élettartamának függvénye.

Az alábbi táblázatban csupán a tisztavérű fajokat szerepeltetjük, mivel a kevertvéreűk a különböző tulajdonsággal rendelkező szüleik, nagyszüleik átlagát képviselik. A több faj „vérét” hordozó egyedek esetében ez igényelhet némi számolást. *Javasoljuk*, hogy a nagyvert karakterek (mint pl. egy követhetetlen fajú ősökkel rendelkező szürkemanó a Káoszbirodalomból), kapjanak egységes életkorhatárokat, és ez a „kevert standard” az ember életkorhatáraival egyezzen meg.

A három oszlop három fontos adatot tartalmaz. A „*juvenis* határ” az az érték, amelyet megélve az egyed birtokába jut a faj testi-szellemi lehetőségeinek, tehát ez alatt az egyed *juvenis*, felette *adultus* életszakaszban jár (a társadalmilag elfogadott felnőttkor sok esetben eltérhet ettől). A „Faji átlagos életkormaximum” az az érték, amely az egyedek többségére jellemző megélhető éveket tartalmazza – ennek van egy alsó és egy felső határa. A faj egyedeinek 90%-a a két érték közötti életkorban hal meg végelgyengülésben (ennél a számításnál nem vesszük figyelembe a betegségek, erőszak stb. okozta korai halált). Mindamellett ez az intervallum a *senius* életkori szakasza – tehát az *adultus* a „*juvenis* határ” és az „átlagos életkormaximum” alsó értéke közé esik. Az „extrém maximum” a *senius* szakaszon túl azt az életkort tartalmazza, melyet a fajtól kevesek képesek megélni – ez a *nagy öregek* maximális életkora.

A három – illetve az extrém maximummal együtt négy – életszakasz a szerepjátékban különféle megkötésekkel jár együtt. A *juvenis* határ alatt lévő induló karakter csupán 50-80% főérték-pontot, és 30-

80% jártasságpontot kaphat – a konkrét mértéket a Mesélő határozza meg, a konkrét életkor ismeretében (minél fiatalabb, annál kevesebb pontot kaphat). Nyilvánvaló, hogy túl fiatalon nem szerencsés elkezdni a kalandos életet.

Az *adultus* életkori szakaszban lévő karaktert életkori megkötések nem terhelik, hiszen a karaktergenerálás eddig leírt szabályai éppen rá vonatkoznak.

A *senius* életszakasz (a faji átlagos életkormaximum alsó és felső értéke közé eső szakasz) a hanyatló erőnlét és szellemi állapot időszak. Amennyiben a karakter az induláskor ilyen idős, úgy csupán 80-50% főér-



Faj	Juvenis határ	Faji átlagos életkor-maximum	Extrém maximum
Elf	33 év	300-350 év	550 év
Ember	13 év	70-90 év	110 év
Gennymanó	1 év	10-15 év	20 év
Gilf	35 év	1000-1100 év	1500 év
Gnóm	21 év	100-120 év	170 év
Gyíklény	9 év	150-200 év	300 év
Manó	3 év	30-40 év	55 év
Ogár	10 év	60-70 év	90 év
Ork	10 év	40-50 év	85 év
Törpe	30 év	150-200 év	250 év
Tündérke	1 év	40-45 év	50 év

ték-pontot kaphat (minél öregebb, annál kevesebbet), valamint 200-500% jártasságpontot (minél öregebb, annál többet). Ezen kívül számára a jártasságok szintjének induló limitje nem a harmadik, hanem a hatodik vagy hetedik szint.

A *senius* koron túl, az extrém maximum életkori szakaszában játékos karakter nem indítható.

A *senius* életszakaszban indított karakter fizikális főértékeinek (Fizikum és Rátermettség) kötelező minimuma az induláskor felhasználható főérték-pontok csökkenésének mértékében szintén csökken. Ugyanekkor a nem-fizikális főértékek (Tudat és Esszencia) maximuma növekszik: a fizikális Főértékek minimuma pontcsökkenésének átlagával.

Például egy 90 éves ember karakter indításakor az elosztható főérték-pont 50 százalékkal csökken (110 pont), ennek megfelelően a Fizikum és Rátermettség minimuma 15. Az átlagos csökkenés 15 pont, ennek megfelelően a karakter Tudat maximuma 95, az Esszencia maximuma 105. Ugyanez egy 350 éves elf esetében a következőképpen néz ki. Minimumok: Fizikum 10; Rátermettség 25. Átlagos csökkenés 17 pont (17,5). Maximumok: Tudat 107; Esszencia 102.

A fenti életkori megkötések kizárólag a karakterindításra vonatkoznak. Amennyiben a játék során következne be az egyik szakaszból a másikba való áttérés, pusztán a főérték-pontokat lehet (sőt kötelező) korrigálni, a jártasságpontok korrigálására nincs lehetőség. Ki kell egészíteni a főérték-pontokat a *juvenis*-ből *adultus*-ba való átmenetkor (egy összegben, az alapeset 220 főérték-pontjára, a kapott pontokat a Játékos oszthatja el), illetve csökkenteni kell az *adultus*-ból a *senius*-ba való átmenetkor (a 220 pont 80%-ára, a további években 70, 60, majd 50%-ára, a Játékos vonja le pontjait).

Előnyök és hátrányok (opcionális kiegészítés)



A legtöbb szerepjátékban a Játékosok hősöket személyesítenek meg a karaktereik segítségével, legyen szó bármely fajról vagy éppen nemről. Amikor hősökre gondolunk, képzeletünkben többnyire legyőzhetetlen alakok jelennek meg, mindenféle hibák nélkül. Nehéz elképzelni, hogy egy hős kicsinyes lehet, vagy éppen irtózik a vértől, esetleg betegesen hazudós. Mégis, ha élvezetesebbé szeretnénk tenni játékunkat, akkor az ilyen apróságok segíthetnek az általunk elképzelt karakter jobb megformálásában (a tulajdonságok bekerülhetnek a karakter előtörténetébe is).

Az, hogy milyen előnyei vagy hátrányai vannak egy karakternek, részben a Játékosnak, részben a Mesélőnek kell eldönteni. Kezdő Játékosok számára javasoljuk, hogy az első karaktert előnyös és hátrányos tulajdonságok nélkül indítsák útjára, ugyanis ők még nem ismerik

a Káosz Szerepjáték rendszerét, és esetleg nem tudják felmérni, hogy mely tulajdonság mit is jelentene majd a karaktere számára. A gyakorlottabb szerepjátékosoknak is figyelmükbe ajánljuk, hogy a túl sok előny vagy hátrány megzavarhatja a játékot – illetve csupán papíron fognak létezni, és a játék során jelentőségük elsikkad –, ezért nem javasoljuk, hogy a karakterek 2-4 előnyös és/vagy hátrányos tulajdonságnál többet „birtokoljanak”. **Figyelem! Előnyt és hátrányt választani a karakter részére opcionális lehetőség, nem pedig kötelező eljárás!**

Az előny/hátrány rendszert a jártasságpontok rendszeréhez harmonizáltuk, melyek azonban csupán a karaktergenerálás során átjárhatóak. Az előnyös tulajdonságok jártasságpontba kerülnek (az előny kijátszható értékétől függően több-kevesebb pontba), melyet a jártasságok megvételére rendelkezésre álló pontmennyiségből kell kigazdálkodni. A hátrányok viszont *jártasságpontot adnak*, melyeket további jártasságok megvételére lehet fordítani. Természetesen arra is van lehetőség, hogy a hátrányok adta pontokat előnyökre költsek a Játékosok.

Egyes előnyöknél illetve hátrányoknál tól-ig értékeket írtunk. Ezek azt jelentik, hogy az adott tulajdonságnak fokozatai vannak; ritkán van két, pontosan ugyanolyan mértékű hátránnyal vagy előnnyel rendelkező karakter. Van, aki az átlagosnál jobban lát egy kicsit, és van, aki még ennél is jobban. Van, aki 3 méteres hőlátással rendelkezik, de olyan is akad, aki 5 méteressel. A tulajdonság tól-ig értékei ez esetben nem kezelhetőek olyan lazán, mint más tól-ig értékek: konkrétan el kell dönteni, hogy a megadott intervallumon belül mely *pontos* érték lesz jellemző a karakter egyéni tulajdonságára, majd ehhez a pontos értékhez kell igazítani az ugyancsak tól-ig értékkel feltüntetett jártasságpont-igényt is.

A különböző előnyökből illetve hátrányokból fakadó módosítók összeadódhatnak más módosítókkal. Például ha egy karakternek rendkívül jó látása van, az megkönnyíti számára az ijátszat tudományának elsajátítását (jártasságpont-kedvezmény), és ha emellett még a jártasság elsajátításához szükséges Főértékében is kiemelkedő, az újabb kedvezményeket jelent a számára (lásd a jártasságokat részletező fejezetet).

Az előnyök és hátrányok kiválasztására több módszert javasolunk. A módszert a Játékosok és a Mesélő közösen választják ki! (Mi magunk részéről az első pontban leírtakat preferáljuk!)

1. A Játékos tetszése szerint válogatja össze a karakter előnyeit és hátrányait, ám a kombinációt a Mesélő engedélyezi. Nyilvánvalóan nem célszerű túl sok előnyt illetve hátrányt összeválogatni. Amennyiben nem értenek egyet, mindketten javasolhatnak változásokat a kombinációban a konszenzus érdekében. Amennyiben az esetleges változtatásokban sem képesek megegyezni, a karakter előnyök és hátrányok nélkül indul. Az előnyök és hátrányok jártasságpont-vonzatával módosítani kell a karaktergenerálásra rendelkezésre álló jártasságpont összegét.

2. A Játékos eldönti, hogy előnyöket, vagy hátrányokat választana-e karakterének. Választása szerint maximum két tulajdonságot rendelhet karakteréhez, míg a Mesélő az ellentétes csoportból választ maximum kettőt. A Játékos választott tulajdonságainak darabszáma nem befolyásolja a Mesélő által választható darabszámot (választania sem muszáj), de a Mesélőnek ügyelnie kell arra, hogy a választása ne oltsa ki a Játékos választását, azaz egy „rendkívül jó látás” előny mellé nem illik a „félszeműség” hátrányt meghatározni. Az előnyök és hátrányok jártasságpont-vonzatával módosítani kell a karaktergenerálásra rendelkezésre álló jártasságpont összegét.

3. A Játékos maga választja ki a karaktere *egyetlen* előnyét vagy hátrányát, a Mesélő pedig sorshúzással határozza meg az ellenkező előjelű tulajdonságot (azaz amennyiben a Játékos az előnyét határozta meg, akkor a Mesélő a hátrányokat fogja kidobni, és persze ez fordítva is igaz). A sorhúzás javasolt módszere: összehajtogatott cetlire felírt tulajdonságok kihúzása. Az előnyök és hátrányok jártasságpont-vonzatával módosítani kell a karaktergenerálásra rendelkezésre álló jártasságpont összegét.

4. Mind az előnyöket, mind pedig a hátrányokat sorshúzással határozzuk meg. Ezzel a módszerrel 1-1, vagy 2-2 előnyt, illetve hátrányt határozhatunk meg, más variációra nincs lehetőség. Az előnyök és hátrányok jártasságpont-vonzata ebben az esetben *nem módosítja* a karaktergenerálásra rendelkezésre álló jártasságpont összegét!

Előnyök

Az átlagosnál jobb látás: a karakter a saját faján belül a nagyon jó látással rendelkezők közé tartozik. Látótávolsága és látásnak élessége mintegy 130-190 százaléka az átlagos fajtársainak. Minden olyan jártasságot, amelynél a látás komoly szerepet játszik (például íjászat, egyéb löfegyverek, stb.) a karakter 13-19 százalékkal kevesebb jártasságpontért sajátíthat el. Még szélsőségesebb esetben a karakter *rendkívül jó látással* bír. Látótávolsága és látásnak élessége mintegy 200-250 százaléka az átlagos fajtársainak. Minden olyan jártasságot, amelynél a látás komoly szerepet játszik, a karakter 20-25 százalékkal kevesebb jártasságpontért sajátíthat el. **Jártasságpont-igénye alapján 800 Jp (130%-os látótávolság és élesség), valamint a látás élességével és a látótávolság növekedésével arányosan minden további 10%-ért további 100 Jp (azaz 2000 Jp elköltése esetén a karakter 250%-os látótávolságra és élességre tesz szert).**

Az átlagosnál jobb hallás: a karakter a saját faján belül a nagyon jó hallással rendelkezők közé tartozik. Hallótávolsága és hallásának élessége mintegy 130-190 százaléka az átlagos fajtársainak. Minden olyan jártasságot, amelynél a hallás komoly szerepet játszik (például hallgatóság, vakharc stb.) a karakter 13-19 százalékkal kevesebb jártasságpontért sajátíthat el. Még szélsőségesebb esetben a karakter *rendkívül jó hallással* bír. Hallótávolsága és hallásának élessége mintegy 200-250 százaléka az átlagos fajtársainak. Minden olyan jártasságot, amelynél a hallás komoly szerepet játszik, a karakter 20-25 százalékkal kevesebb jártasságpontért sajátíthat el. **Jártasságpont-igénye alapján 800 Jp (130%-os hallótávolság és hallás élesség), valamint a hallás élességével és a hallótávolság növekedésével arányosan minden további 10%-ért további 100 Jp (azaz 2000 Jp elköltése esetén a karakter 250%-os hallótávolságra és hallás élességre tesz szert).**



Az átlagosnál jobb szaglás: a karakter a saját faján belül a nagyon jó szaglással rendelkezők közé tartozik. Szaglótávolsága és szaglásának élessége mintegy 130-190 százaléka az átlagos fajtársainak. Szaglása vetekedik egy átlagos kutyaéval, avagy, ha a karakter ork, egy remek vadászkutyáéval. Szélsőséges esetben a karakter *rendkívül jó szaglással* bír; szaglótávolsága és szaglásának élessége mintegy 200-250 százaléka az átlagos fajtársainak. Szaglása vetekedik egy remekül kiképzett vadászkutyáéval, avagy, ha a karakter ork, akkor nincsen nála jobb szimatú lény Worlukon. **Jártasságpont-igénye alapján 800 Jp (130%-os szaglótávolság és szaglás élesség), valamint a szaglás élességével és a szaglótávolság növekedésével arányosan minden további 10%-ért további 100 Jp (azaz 2000 Jp elköltése esetén a karakter 250%-os szaglótávolságra és szaglás élességre tesz szert).**

Csekély hőlátás: a karakter teljes sötétségben 1-15 méter távolságból látja a tárgyak és a különféle élőlények vagy teremtmények által kibocsátott hőt, s a hőkép segítségével képes általuk tájékozódni. Ennél nagyobb távolságban egyszerűen képtelen érzékelni a hőt, legyen bármilyen heves forrása. Azon karakterek, akik faji sajátosságai alapján bírják a hőlátás ennél jobb formáját, ezt az előnyt nem kaphatják meg.

Jártasságpont-igénye alapján 500 Jp, a hőlátás távolságával arányosan minden méter után további 100 Jp. (Azaz 500 Jp elköltésével a karakter 1 méteres hőlátást birtokol, 1900 Jp-ért 15 méterest.)

Csekély éjjeli látás: a karakter nagyon jól lát az éjszakai gyér fényben (de ez az előny nem keverendő össze a hőlátással, azaz a karakter teljes sötétségben éppúgy nem lát semmit, mint a társai sem). A tulajdonság szürkület után, csupán a csillagok fényére hagyatkozva is tökéletes látást biztosít a karakternek – igaz, csak rövid távolságra. Az éjjeli látás 5-15 méterre tökéletes, mintha nappal lenne, azon túl gyengül, és nagyjából 40-70 méteren túl megszűnik. Azon karakterek, akik faji sajátosságai alapján bírják az éjjeli látás ennél jobb formáját, ezt az előnyt nem kaphatják meg. **Jártasságpont-igénye alapján 600 Jp, az éjjeli látás „tökéletes” zónájának távolságával arányosan minden méterért további 80 Jp-ot kell elkölteni. (Azaz 600 Jp elköltésével a karakter 5 méterre fog tökéletesen látni, 1400 Jp-ért 15 méterre.)**

Éber alvás: a karakter rendkívül ébren alszik, a legkisebb zajra is kinyitja a szemét, ám utána, ha úgy dönt, máris képes tovább aludni... majd reggel kipihenten ébredni (természetesen, ha állandóan felverik, ő sem képes kipihenni magát). Mindazon teremtményeknek, akik észrevétlenül oda akarnak lopakodni az ébren alvó karakterhez, hogy meglepjék, 20 százalékkal csökken az esélyük a sikerre. **Jártasságpont-igénye 600 Jp.**

Született tehetség: ez az előny kétszer is felvehető, és mindig csak arra a jártasságra érvényes, amelyhez kapcsolódik. Az adott jártasság, melyben a karakter született tehetséget mutat, 15 %-kal kevesebb jártasságpontba kerül szintenként, mint normál esetben. **Jártasságpont-igénye a vonatkozó jártasság első három szintjének eléréséhez szükséges Jp-igénnyel megegyező (de maximum 1000 Jp).**

A feltüntetett Jp-igény – a jártasság első három szintjének Jp-igény összege – már a született tehetség értelmében eleve csökkentett 15 %-kal. Azaz, ha a karakter az *akrobatika* jártasságra veszi fel a született tehetség előnyt, akkor az előny ára az első három szint (100+200+250) 85 %-a, azaz 467 Jp.

A „kétszer is felvehető” kitétel arra vonatkozik, hogy két jártasság esetében lehet a

karakternek született tehetsége (mindkét született tehetségnek önálló Jp-igénye van). Ennek értelmében ugyanazon jártasság nem csökkenthető duplázott született tehetséggel, illetve egy karakter nem vehet föl született tehetséget három jártasságra.

Kétkezesség: a karakter mindkét keze egyformán ügyes, és ez minden olyan cselekedeténél megmutatkozik, ahol számít a jobb-, illetve balkezesség, valamint minden olyan jártasságnál, mely mindkét kezét igénybe veszi. Az „egykezes” Űgyesség-, és Rátermettség-alapú jártasságok elsajátítása 50 százalékkal *több* jártasságpontba fog kerülni a karakter számára az első 3 szinten, utána viszont a további szinteken már nem kell több jártasságpontot elköltenie ahhoz, hogy az adott jártasságot mindkét kézzel alkalmazhassa. Ha például a kétkezes karakter tud írni, akkor valószínűleg teljesen mindegy, melyik kezében tartja az írónt (feltéve, hogy az írás alapjainak elsajátításakor gondot fordított erre); ha fegyvert forgat, akkor nem számít, bal vagy jobb kezében tartja a fegyvert. Azon jártasságok megtanulásában, melyek eleve mindkét kezét igénybe veszik (pl. harc két kézzel) ez az előny más hatással van: minden szinten 10%-kal *kevesebb* jártasságpontot kell a tanulásra fordítani. Azon jártasságokat, melyek alapvetően nem a kéz ügyességére építenek, nem befolyásolja. **Jártasságpont-igénye 1000 Jp.**

Kimagasló mágikus ellenállás: a karakter esszenciapajzsa nem roncoldódik nullára; mindig marad 10, illetve 20 pontnyi (utóbbi esetben *rendkívül kimagasló mágikus ellenállásról* beszélünk), hogy felfogja a

varázslatot, hasonlóképpen a tárgyak és állatok *természetes mágikus ellenállásához*. Tehát egy 50-es esszenciapajzzsal és 10-es kimagasló mágikus ellenállással rendelkező karakter nem roncsolódó esszenciapajzsa mindig 10-es lesz. *Jártasságpont-igénye 1500 illetve 3000 Jp (utóbbi 20-as nem roncsolódó esszenciapajzs esetén).*

Kimagasló gyorsaság: a karakter gyorsabb, mint fájának átlagos képviselője. A gyorsaság lehetséges legkisebb faji értékéről a gyorsaság táblázata ad információt. (Minél kisebb a Gyorsaság értéke, annál gyorsabb a karakter!) *Jártasságpont-igénye az átlagtól való eltérés minden pontjáért 300 Jp.*

Kimagasló sebgyógyulás: a karakter szervezete jobban regenerálja a sebeit, mint mások. A sebgyógyítás jártasságpróbája az ő esetében mindig egy, illetve két szinttel alacsonyabb, mint amekkora szint a sebzés mértékéből következne. *Jártasságpont-igénye 400 vagy 800 Jp.* A vérzékenység hátránnyal nem birtokolható egyidejűleg!

Erotikus kisugárzás: a karakter hihetetlen erotikus kisugárzással rendelkezik, melyet minden olyan személy megérez, amely szexuális célpontnak tekint a karakter fajtát és nemét. Ezen kisugárzás alapján nagyobb esélye van a szimpátiának, a kedvező döntéseknek stb., melyek következményeit a karakter élvezi. Mivel a szexuális vonzódás egyes egyéneket erőszakossá tesz, nem árt a tulajdonság mellé jelentős önvédelmi jártasságokat is felvenni, hogy az előny valóban előny maradjon. *Jártasságpont-igénye 500 Jp.*

Berserker düh: A karakter elméje harc közben elborul, és gyilkos fenévaddá változik – a hatás nem akaratos, minden komoly küzdelem esetén létrejön, és néha akkor is, amikor a karakter tudja, hogy nem harcról, csupán barátságos bunyóról van szó (sorspróba, balsors esetén bekattan). A berserker düh nem igényel semmiféle harci jártasságot, tehát akár a pusztá kezes harc, akár a durva hatású zúzó, szűrő-vágó, vagy vágófegyverek esetén a Támadószintje 3-8 lesz akkor is, ha nem rendelkezik az adott fegyverforgatás jártassággal. Bármilyen szintű fegyverforgatás jártassággal rendelkezik a karakter, az nem befolyásolja a berserker dühben elérhető harcértékeket – egyébként a berserker düh, mint személyes jellemző hatékonyan gátolja a harci jártasságok elsajátítását, hiszen minden harci helyzetben elborul a karakter agya, s tettei felett átveszi az uralmat a harci örület. A finom technikákat igénylő fegyverek használata berserker düh befolyása alatt lehetetlen – a fegyver az első támadás során sok esetben eltörik. A karakter Támadószintjét és a Fegyvererőt 1d6-os dobással lehet eldönteni, minden harci cselekmény elején, ahol mindkét dobás eredményéhez +2 járul – így esik a végeredmény a 3-tól 8-ig tartó intervallumba –, s ez a dobás az egész harci cselekményre kiterjeszti hatását. Az újabb harci cselekmények (egy másik csata) újabb 1d6+2 dobások befolyása alá kerülnek. A Védőszint automatikusan 3-ra csökken, még akkor is, ha a karakter rendelkezik valamilyen szintű fegyverforgatás-jártassággal (és csak azért nem 0, mert az őrzőngő karaktert kissé nehéz megközelíteni). A berserker düh a pusztítást szolgálja, közben taktikázni, vagy taktikai alapú harci jártasságot alkalmazni csupán igen korlátozottan lehet. *Jártasságpont-igénye 1200 Jp.*

Az átlagosnál jobb anyagi helyzet: a karakter már induláskor (tehát a karaktergenerálás során) 100, 500 vagy 1000 aranyat birtokol, ebből veheti meg felszerelését, illetve ebből tartalékolhat magának későbbi felhasználásra. Kiemelkedően jó anyagi helyzete egyszeri előny, azaz csupán a nagyobb összeg birtoklását jelenti, és nem azt, hogy a karak-

ternek gazdag világi kapcsolatai lennének. Az előny harmadik fokozatánál nagyobb induló vagyonnal egyetlen karakter sem rendelkezhet. *Jártasságpont-igénye 400, 2000 illetve 4000 Jp, a birtokolt vagyon nagyságával arányosan.*

Segítő kapcsolatok: a karakter az előéletéből következően jó szándékú ismerősökkel, befolyásos barátokkal rendelkezik, akik alkalomadtán nem restek kimutatni a karakter felé jóindulatukat. Természetesen ilyen emberek barátjának lenni nem csupán előnyökkel, hanem bizonyos kötelezettségekkel is jár. A jó kapcsolat okát bele kell fogalmazni a karakter előtörténetébe! Ez az előny nem egyértelmű valamely rendhez való tartozással – itt kifejezetten segítőkőről, barátokról, „amerikai nagybácsikról” van szó, akiknek megvan a saját életük, de amellett szemmel tartják mások életét is. Például pénzzel támogatják, elrejtik, ha szükséges stb. *Jártasságpont-igénye előre nem meghatározható, a kontaktus erősségétől és a segítő kapcsolatban rejlő játékbeli lehetőségektől függ, így minden esetben a Mesélő határozza meg a Játékos által megfogalmazott előny ismeretében. Amennyiben a Játékos nem fogadja el a meghatározott jártasságpont-igényt, nem veheti fel ezt az előnyt karakterének.*

Spontán mágia: a karakter születetten mágikus, az esszencia szabadon áramlik a testében. Ez a tulajdonság a vadmágia előfeltétele. Amennyiben a karakter nem képes kontrollálni az esszenciáját (ez a kontroll a tulajdonképpeni vadmágia), úgy rendszeres spontán mágiakitörések kísérik életét. A spontán mágiakitöréseket játéktechnikailag a „spontán mágia táblázat” alapján kell generálni. *Ezt a tulajdonságot előnyként csak akkor lehet felvenni, ha az induló karakter rendelkezik a vadmágiához szükséges jártasságokkal is – azaz vadmágus lesz. Ez fordítva is igaz: vadmágus karakter csak az lehet, aki rendelkezik a spontán mágia tulajdonságával. Jártasságpont-igénye 1500 Jp.*

Hátrányok

Fél szem / félvakság: A karakter egyik szemme hiányzik, vagy megvan ugyan, de vak. Az erről az oldalról érkező támadásokat a karakter nem látja rendesen, ezért forgatagos harci helyzetben (amikor nem csupán egy ellenféllel áll szemben) 3 szinttel csökken a Védőszintje. Hajítófegyverekkel a karakter igen rosszul bánik, mert teljességgel hiányzik a szükséges hátráltása. A fél szemből következő egyéb hátrányokat az adott helyzetnek megfelelően szenved el. *A hátrány 1200 jártasságpontot ad.*

Szürkületi vakság (farkasvakság): A karakter szemének rendellenessége miatt szürkület idején nagymértékű látásromlást szenved el. Látása már ekkor is olyan, mintha éjszaka lenne. A sötétség beálltakor gyakorlatilag megvakul. Számára a fáklyafény, avagy egy gyertyával megvilágított szoba szintén túlságosan sötét: bár valamit lát az ilyen fényviszonyok között, de csak körülbelül annyit, mint egy egészséges karakter a csillagfényes (és nem holdfényes!) éjszakan. *A hátrány 900 jártasságpontot ad.*

Az átlagosnál rosszabb látás: a karakter a saját fáján belül a nagyon rossz látással rendelkezők közé tartozik. Látótávolsága és látásnak élessége mintegy 40-70 százaléka az átlagos fajtársainak. Minden olyan jártasságot, amelynél a látás komoly szerepet játszik (például íjászat, egyéb lőfegyverek, stb.) a karakter 20 százalékkal több jártasságpontért sajátíthat el. *A hátrány alapban 600 jártasságpontot ad 70%-os látótávolság és látási élesség esetében, minden további 10%-os csökkenésért újabb 200 Jp-t (azaz ha a karakter csupán az átlagos látótávolság 40%-ig lát el illetve látásának élessége is csupán 40%-os, akkor összesen 1200 Jártasságpontra tesz szert.*



Siketség: a karakter egyik vagy mindkét fülére siket. Amennyiben csak egyik fülére siket, akkor az abból az irányból érkező hangokat és zajokat csupán 20-30 százalék eséllyel érzékeli. A teljes siketség esetén a karakternek kötelező megtanulni a *jelbeszéd* és a *szájrol olvasás* jártasságokat legalább 3. szinten (hogy kommunikálni tudjon – bár kreatívabb mesélők és karakterek más módszereket is kitalálhatnak a kommunikáció megteremtésére, például írás/olvasás, mágikus technikák stb.). *A hátrány 700 jártasságpontot, kétoldali siketség esetén 2000 jártasságpontot ad.*

Az átlagosnál rosszabb hallás: a karakter a saját faján belül a nagyon rossz hallással rendelkezők közé tartozik. Hallótávolsága és hallásának élessége mintegy 40-70 százaléka az átlagos fajtársainak. Minden olyan jártasságot, amelynél a hallás komoly szerepet játszik (például hangok hallása, stb.) a karakter 20 százalékkal több jártasságpontért sajátíthat el. *A hátrány alapban 400 jártasságpontot ad 70%-os hallótávolság és hallás élesség esetében, minden további 10%-os csökkenésért újabb 200 Jp-t (azaz, ha a karakter csupán az átlagos hallótávolság 40%-ig illetve hallásának élessége is csupán 40%-os, akkor összesen 1000 Jártasságpontra tesz szert.*

A szaglás teljes hiánya: a karakter egyszerűen képtelen érzékelni a különféle szagokat és illatokat, ennek következtében az ízeket is csak akkor, ha azok nagyon erősek. Néhány jártasság esetében ennek komoly gátló hatása van (pl. *főzés, alkimia, mérgekverés* stb.) *A hátrány 1200 jártasságpontot ad.*

Az átlagosnál rosszabb szaglás: a karakter a saját faján belül a nagyon rossz szaglással rendelkezők közé tartozik. Szaglótávolsága és szaglásának élessége mintegy 40-70 százaléka az átlagos fajtársainak. Ez gyakorlatilag azt jelenti, hogy csak az egészen erős és nyilvánvaló szagokat és illatokat képes felismerni és esetleg megkülönböztetni, de esélye sincs arra, hogy különbséget tegyen két hasonló illat között (például neki csaknem minden virág illata egyforma). *A hátrány alapban 400 jártasságpontot ad 70%-os szaglótávolság és szaglási élesség esetében, minden további 10%-os csökkenésért újabb 200 Jp-t (azaz, ha a karakter csupán az átlagos szaglótávolság 40%-ig érkezik illetve szaglásának élessége is csupán 40%-os, akkor összesen 1000 Jártasságpontra tesz szert.*

Hiányzó/béna kar: a karakter egyik karja hiányzik, vagy teljességgel béna. Az ebből következő hátrányok mindig az adott helyzet függvényében nyilvánulnak meg (és bizonyos jártasságok elsajátítását jócskán megnehezítik vagy lehetetlenné is tehetik). A fegyverforgató kar hiánya nagyobb hátrány, mint a nem-fegyverforgató kar hiánya (ebben az esetben induláskor nyilván nem tud a karakter a másik kezével harcolni – mert akkor az (is) fegyverforgató kar lenne –, de a szerepjáték során esetleg megtanulhat). *A hátrány 1000 jártasságpontot, fegyverforgató kar esetén 1800 jártasságpontot ad.*

Csenevész kar: a karakter egyik karja nem fejlődött ki teljesen. Bár a végtag megvan, nem funkcionál rendesen, mert rövidebb, gyengébb, esetleg mozgásában korlátozott. A csenevész karból fakadó hátrányok mindig az adott helyzet függvényében nyilvánulnak meg (és bizonyos jártasságok elsajátítását jócskán megnehezítik vagy lehetetlenné is tehetik). *A hátrány 600 jártasságpontot, fegyverforgató kar esetén 1200 jártasságpontot, mindkét kar esetén 2500 jártasságpontot ad.*

Hiányzó kézujjak: a karakternek egy vagy több kézujja hiányzik az egyik kezén (ez lehet születési rendellenesség vagy akár az előtörténetből fakadó testi hátrány – például csatában levágták két ujját, stb.). Ha háromnál kevesebb ujja van, akkor azzal a kezével képtelen fegyvert fogni. Számos jártasság elsajátításánál ez a hátrány komoly problémákat okozhat, az esetleges tanulási nehézségek mértékének eldöntése a Mesélő joga. *A hátrány 100 jártasságpontot ad ujjanként, fegyverforgató kéz esetén 150 jártasságpontot ujjanként, mindkét kéz esetén 200 jártasságpontot ad ujjanként.*

Hiányzó/béna láb: a karakter egyik lába hiányzik, vagy teljességgel béna. Az ebből következő hátrányok mindig az adott helyzet függvényében nyilvánulnak meg (és bizonyos jártasságok elsajátítását jócskán megnehezítik vagy lehetetlenné is tehetik). A karakter csak mankóval vagy valami alkalmatossággal képes közlekedni, haladási sebessége ennek megfelelően mindössze ötöde egy egészséges karakterének. *A hátrány 2000 jártasságpontot ad.*

Púposág: a karakter púposnak született, ennek megfelelően kicsit mindig meggörmögyedve jár. A púpjából adódó hátrányok és nehézségek egész életében sújtják (kigúnyolják testalkata miatt; vértet nem viselhet vagy csak speciálisan elkészítettet stb.). Azokat a jártasságokat, melyeknél a mozgékonyág elengedhetetlen (például az *akrobatika*), nem sajátíthatja el a 4. szint fölött. A púpos karakter ügyessége soha nem haladhatja meg a 60-at. *A hátrány 1000 jártasságpontot ad.*

Vérzékenység: a karakter vére nagyon nehezen alvad meg, ezért már a kisebb, vérzéssel járó sebek is komoly odafigyelést igényelnek. Minden vérző sebe két szinttel súlyosabbnak számít, mint amennyi az aktuális sebszintek alapján lenne; ez azt jelenti, hogy a sebkötözés jártasság elleni nehézség is két szinttel megemelkedik a vérzékeny karakter esetében. *A hátrány 1800 jártasságpontot ad.* A kimagasló sebgyógyulás előnnyel nem birtokolható egyidejűleg!

Rossz mágikus ellenállás: minden varázslat, amelyet megfogott a karakter esszenciapajzsa, eredeti Erején túl további 1-5 pontot roncsol a pajzsra. Ez a tulajdonság nem birtokolható a *kimagasló mágikus ellenállás* előnnyel együtt. *Az 1 pontos roncsolódás hátránya 50 jártasságpontot ad, a 2 pontos 150 Jp-t, a 3 pontos 300 Jp-t, a 4 pontos 500 Jp-t, az 5 pontos 1000 Jp-t.*

Balsors: bármihez nyúl a karakter, az többnyire balul üt ki. Számára minden sorsdobás 5, illetve 10 pont levonása után vetendő össze az aktuális zónákkal. *A hátrány 500 illetve 1000 jártasságpontot ad.*

Faji lassúság: a karakter lassabb, mint fájának átlagos képviselője. A gyorsaság lehetséges legnagyobb faji értékéről a gyorsaság táblázata ad információt. (Minél nagyobb a Gyorsaság értéke, annál lassabb a karakter!) *A hátrány 300 jártasságpontot ad az átlagtól való eltérés minden pontjáért.*

Allergia: a karakter valamire erősen allergiás. A szeme bedagad, alig lát, nem kap levegőt a takonytól, kiütést kap, bedagad a torka, fáj a feje, rossz a közérzete, gyengülnek a reflexei stb., ha az allergiát kiváltó anyaggal találkozik. *A hátrány 100 és 1500 közötti jártasságpontot adhat, az allergén anyag gyakoriságának függvényében.*

Víziszony: a karakter betegesen retteg a víztől, víz közelében állandó kényszerképzete támad, miszerint meg fog fulladni (ezért mindent megtesz annak érdekében, hogy mielőbb távol kerülhessen a víztől). A karakter természetesen képes meginni a vizet (de lehetőleg csak ku-



lacsból vagy kancsóból kiöntve, s nem közvetlenül egy patakából felszűrősülve). Egy víziszonyban szenvedő karaktert csónakba kényszeríteni a szadizmus egyik kifinomult formája. A víziszonyban szenvedő karakter soha nem tanulhat meg úszni, hajózni, vagy bármilyen más, a vízzel kapcsolatos jártasságot (a természetismeret jártasságot ugyan elsajátíthatja, azonban az nem fogja tartalmazni a vízzel kapcsolatos információkat). **A hátrány 750 jártasságpontot ad.**

Fóbiák: a karakter betegesen retteg valamilyen természeti jelenségtől, élőlénytől, tevékenységtől. Amennyiben fóbiája tárgya gyakori jelenség (állat, tevékenység stb.), úgy a fóbia felvehető hátrányként, ellenkező esetben (kicsi esély a találkozásra) nem. A víziszonynál leírtak – némi adaptálással természetesen – alkalmazhatóak az egyéb fóbiáknál is. **A hátrány 100-1500 jártasságpontot ad gyakori előfordulású fóbiáknak.**

Rosszullét vér láttán: a karakteren bármilyen nagyobb mennyiségű (egy erőteljes csapás következtében kifröccsenő vérmennyiség már elegendő) vér láttán látványos rosszullét vesz erőt, mely öklendezést is eredményezhet. Harc helyzetekben a rosszullét *rendkívül hátrányos körülményeket* eredményez a hátrányban szenvedő karakter számára. A rosszullét 5-10 percig tart, aztán elcsitul akkor is, ha a karakter huzamosabb ideig véres környezetben tartózkodik. **A hátrány 800 jártasságpontot ad.**

Ájulás vér láttán: az előző hátrány erőteljesebb kiadása. A hátránytól szenvedő karakter bármilyen nagyobb mennyiségű (egy erőteljes csapás következtében kifröccsenő vérmennyiség már elegendő) vér láttán egy nagyon rövid, pár másodperces rosszullét után (mely látható sápadtsággal, stb.) jár, egyszerűen elájul. Az ájulás 2-5 percig tart, melyből a karakter magától is magához tér. Külső segítség esetén az ájulás ideje feleződik. Amennyiben a karakter huzamosabb ideig (15-20 perc) véres környezetben tartózkodik, a karakter ismét elájul, ám ilyenkor a feléledés ideje duplázódik (segítség esetén is). **A hátrány 1500 jártasságpontot ad.**

Rossz szájszag: a karakternek eredendően rossz a szájszaga, melynek elviseléséhez minden, vele közelebbi kapcsolatba került, szaglással bíró teremtménynek Lelkierő-próbát kell tennie annak megállapítására, hogy el tudja-e viselni a karakter szájából, a lélegzetével kiáramló rettenetes bűzt. Sikertelen Lelkierő-próba esetén a teremtmény neveltetésétől függően gyorsan vagy jól nevelt udvariassággal elhátrál, esetleg erős parfümmel beszórt keszkenőt tart az arca elé, vagy egyszerűen csak befogja az orrát. A rossz szájszagot a különféle illatos szájvizek, a természetes anyagok (bogyók, stb.) csupán mérsékelni tudják (+10 a fentebb említett Lelkierő-próbaéhoz), de megszüntetni sohasem. A szájszag még azon teremtmények számára is nehezen viselhető el, melyek kifejezetten kedvelik a bűzt (igaz, nekik további +20 jön a Lelkierő-próbájukhoz minden egyéb bonusz mellé). **A hátrány 200 jártasságpontot ad.**

Kedvezőtlen származás: a karakter nem büszkélkedhet neves ősökkel, igazság szerint egy átlagos polgár családfája is ezerszer dicsőbb, mint az övé. Legtöbbször tolvajok, koldusok, a társadalom megvetett vagy kitagadott tagjai közül kerülnek ki a szülei, és ez a viselkedésben is megmutatkozik (mert aki koldusok és tolvajok között nő fel, az aligha lehet járatos az udvari etikettben és hasonlóban). Ugyanakkor ez a hátrány *nem feltétlenül* jelenti azt, hogy a karakter alantasabb származású. Akár még nemes is lehet, ám ha valóban ez a helyzet áll fenn, akkor nyilván kegyvesztett család tagja, akire halál vagy börtön vár, amennyiben visszatérne oda, ahonnan őt vagy családját elűzték. Nem ritka, hogy fejpénz van kifizetve a fejére, és a komolyabb hálózattal rendelkező orgyilkos rendeknél mindig akad néhány fickó, aki számon tartja, hogy a városba belépő karakterek között nincs-e potenciá-

lis bevételi forrás. **A hátrány 400-1500 jártasságpontot ad a kedvezőtlen származás minőségétől függően.**

Nincstelen: a karakter gyakorlatilag semmilyen vagyonnal (sem gazdag rokonokkal, pártolóval stb.) nem rendelkezik, egy magán viselt, rongyos ruhán és néhány, értéktelen kacaton kívül semmilye nincs. Úgy néz ki, mint egy koldus, noha nem feltétlenül kéregetésből él. **A hátrány 700 jártasságpontot ad.**

Betegesen hazudós: a karakter kényszeresen hazudik, még akkor is, ha nagyon fontos lenne a számára, hogy igazat mondjon. Ha tudatában van annak, hogy az őszintesége fontos lehet, egy sikeres Lelkierő-próbával igazat mondhat, egyébként nem. Hétköznapi ügyekben nem hazudik feltétlenül, ám a legkisebb érdek kihozza belőle a kényszert. **A hátrány 1000 jártasságpontot ad.**



Az átlagosnál rosszabb anyagi helyzet: karakter már induláskor (tehát a karaktergenerálás során) rossz anyagi helyzetben van. Csupán 25 aranyat birtokol, avagy 10 aranyat. A rossz anyagi helyzet egyszeri hátrány, azaz csupán az induláskor fennálló anyagi hátrányt jelenti, és nem azt, hogy a karakternek alapvetően szegény sorsa lenne. **A hátrány 200 jártasságpontot ad, illetve 400 Jp-t, amennyiben a karakter 10 arannyal indul.**

Ártó kapcsolatok: a karakter az előéletéből következően rossz szándékú ismerősökkel, befolyásos ellenségekkel „rendelkezik”, akik szívesen cselekednek rosszat a karakterrel, ha csak meglehetik. Természetesen ilyen emberek ellenségének lenni nem csupán hátránnyal jár, hiszen az „ellenségem ellensége a barátom” elv alapján számos szövetségeshez is juthat a karakter. A rossz kapcsolat okát bele kell fogalmazni a karakter előtörténetébe. **Előre nem meghatározható, hogy mennyi jártasságpontot ad ez a hátrány, mivel a kontaktus erősségétől és a rosszakaróban rejlő játékbeli lehetőségektől függ, így minden esetben a Mesélő határozza meg a Játékos által megfogalmazott hátrány ismeretében. Amennyiben a Játékos nem fogadja el a meghatározott extra jártasságpontot, nem veheti fel ezt a hátrányt karakterének.**

Beszédhiba: a karakter nem beszél tökéletesen, nehezen formálja a szavakat, gyakran érthetetlennek tűnik a beszéde még egy közelálló számára is (a kívülállókról nem is beszélve). A beszédhiba lehet selypítés, dadogás vagy más egyéb, és súlyosságától függően válik érthetlenné a karakter beszéde. (Egy enyhe selypítés még nem valószínű, hogy érthetlenné teszi a karaktert, ám egy komoly dadogás már gondokat okozhat.) A mesélő és a játékos közös megegyezés alapján akár olyan beszédhibát is alkalmazhat, ami stresszhelyzetben jön elő (gyakran ilyen lehet a dadogás). **A hátrány 100-1000 jártasságpontot ad a beszédhiba súlyosságától függően.**

Spontán mágia: a karakter születetten mágikus, az esszencia szabadon áramlik a testében. A karakter nem képes kontrollálni az esszenciáját (ez a kontroll a tulajdonképpeni vadmágia lenne), ezért rendszeres spontán mágiakitörések kísérik életét. A spontán mágiakitöréseket játéktechnikailag a „spontán mágia táblázat” alapján kell generálni. **Ezt a tulajdonságot hátrányként csak akkor lehet felvenni, ha az induló karakter nem rendelkezik a vadmágiához szükséges jártasságokkal – azaz a kontrollálatlan esszencia-kitörések valóban megkeserítik az életét. A hátrány felvétele nem zárja ki azt, hogy a karakter a játék során elsajátítsa a vadmágia jártasságait. A hátrány 1500 jártasságpontot ad.**

A karakter jártasságai

A karakterépítés során a Játékosok **10.000 jártasságpontot** fordíthatnak karakterükre. A jártasságpontból vásárolható meg a karakter a tudása (jártasságai), az anyagi helyzete, és a különféle ismert renchez való tartozás.

A karaktergenerálás során fel nem használt főérték pontok egyetlen alkalommal, kizárólag a játék elején, jártasságponttá konvertálhatók át (a konvertálás visszafelé nem működik):

1 főérték pont = 150 jártasságpont

A jártasságoknál feltüntetett jártasságpont-igénynek megfelelően vásárolható a karaktereknek tudást szimbolizáló jártasság. A karakterépítés során megvett (elsajátított) jártasság *mentorral tanultnak* számít (ez azért fontos, mert ugyanazt a jártasságot gyakorlás útján elsajátítani többbe kerül). Ugyanakkor már a karakterépítés során figyelembe kell venni a *vonatkozó főértékeket*, ugyanis kiemelkedően jó főértékek – melyek szükségessé teszik a vonatkozó jártassághoz – csökkentik a jártasságpont-igényt, a rendkívül rosszak pedig növelik. **Karakterépítéskor a jártasságok maximum a 3. szintig növelhetőek!**

A szabály alól négy kivétel van. Az egyik: a karakter alapvetően 5-ös szinten ismeri az anyanyelvét, amelyre nem kellett külön jártasságpontot költenie. Karakterindításkor tovább fejleszthető 8-as szintre, a megfelelő jártasságpont rááldozásával. A másik: a karakterek a közös nyelv ismeretét már induláskor 6-os szintre fejleszthetik (de nem rendelkeznek automatikusan vele). A harmadik: egyes fajok, rendek speciális jártasságokhoz kötött kivételeket kapnak, mint pl. a gnóm faj a *mechanika* jártasság kapcsán. A negyedik: különösen indokolt esetben a Mesélő bármely más jártasság magasabbra való fejlesztését is engedélyezheti, ám ilyenkor az extra szintek kétszeres-háromszoros jártasságpontba kerülnek! (Ilyen eset például a nomád lovas karakter, aki nem is lenne az aki, ha nem tudna lóháton harcolni, csakhogy a megfelelő szintű lovas harchoz legalább 5. szintű lovaglás szükséges.)

Ha a Játékos szeretné, hogy karaktere valamely *rendhez, vagy iskolához* tartozzon, arra szintén jártasságpontot kell áldoznia. A rendek és iskolák nagyjából megfelelnek a hagyományos szerepjátékok kasztjainak – legalábbis a karaktergenerálás során –, ugyanis meghatározott jártasságok ismeretét nyújtják tagjaiknak (később a legtöbb karakter a játékos igényeinek megfelelően fejlődhet). A rendek „ára” a bennfoglalt jártasságoktól, valamint az egyéb előnyöktől és hátrányoktól függ. Ezek az „egyebek” gyakorta fontosabbak, mint a bennfoglalt jártasságok, hiszen a karakter életét végigkísérő rend titkos, vagy kevésbé titkos céljai nagyban meghatározzák a karakter játékbeli tevékenységét és mozgásterét.

A Worlukon ismert – és kevésbé ismert – rendek, iskolák, szervezetek némelyikét kidolgoztuk, és ebben a fejezetben közzétettük. Másokra a tematikus kiegészítő kiadványokban fog sor kerülni (pl. arra a számtalan rendre, amely a Világleírásban kerül megemlíítésre). Amennyiben a Mesélő, vagy a Játékos veszi a fáradságot, maga is játszhatóvá tehet (kidolgozhat) rendeket, házilag használna – a különösen jól sikerültek a megfelelő fórumra eljuttatva (a kiadóhoz) hivatalos változáttá is kinőhetnek magukat.

A karakter 50 arannyal indul, mellyel szabadon gazdálkodhat. A pénzen kívül egyetlen váltás, jó minőségű ruhával rendelkezik (alsó és felsőruházat), amely nem tér el az átlagos ruházattól, nem szegényes, de nem is hivalkodik. Minden egyéb felszerelést, lovat, fegyvert, háti-

zásakat stb., a rendelkezésre álló összegből kell igazgálnodnia. A Szabálykönyvben található egy rövid lista a Worluk világán érvényes árakról, ám ez a lista csupán irányarákat mutat, melyen belül a piaci viszonyok, az áru minősége és még sok egyéb tényező határozza meg a konkrét árat (azaz tulajdonképpen a Mesélő). A felsorolt áruféleségeken kívül természetesen más is beszerezhető, amennyiben a Mesélő azt engedélyezi (pl. mérgek stb.). Az el nem költött pénzt a karakter „magával viszi a játékba”.

Szélsőséges esetekben a karakter ennél kevesebb vagyonnal, sőt, rosszabb ruházattal is rendelkezhet, amely attól függ, hogy a Mesélő miként indítja a történetet... mert pl. egy rabszolgahajón nehezen lehet elképzelni egy jól – de persze nem túl hivalkodóan – öltözött rabszolgát. Amennyiben a Mesélő úgy dönt, hogy a kalandot ilyen hátrányos helyzetből indítja, a karakterek számára kötelezően meg kell adnia az *átlagosnál rosszabb anyagi helyzet* hátrány valamely fokozatát (és az ezzel együtt járó extra jártasságpontokat, melyet a Játékos kedve szerint elkölthet karaktere jártasságainak fejlesztésére).

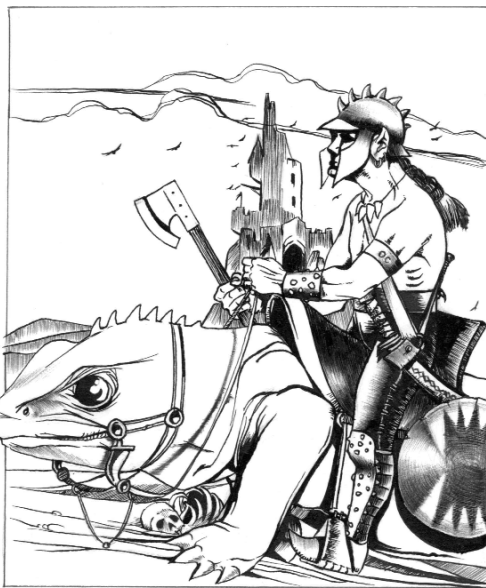
Amennyiben a Játékos kíván eltérni a alapesettől, azt szintén a vonatkozó hátrány, illetve előny (*átlagosnál jobb anyagi helyzet*) felvételével teheti ezt meg (lásd az Előnyök és hátrányok opcionális kiegészítést).

A Mesélő szerepe a karakterépítésben

Bár a karakterépítés a Játékos feladata – hiszen ez lesz az ő személyisége a játék világában –, a játék menetéért felelős személy, azaz a Mesélő mégis beleszólhat a folyamatba. Általános szokás az, hogy a karakter személyes tulajdonságai kizárólag a Játékos akaratán múlnak: tehát ő határozza meg a karakter Főértékeit, a személyiségét és a jártasságait. A Mesélő ezt a szakaszt általában úgy befolyásolhatja, ha *előre* kijelenti, hogy a partiban nem lehet pl. szabad mágiát tűző varázsló – erre akkor van szükség, ha a Mesélő *nem elég felkészült* arra, hogy egy szabad varázslóval játszó Játékost megfelelő módon kezeljen, hiszen jobb teljesen kizárni az efféle varázshasználó karakter lehetőségét, mint állandóan azon vitázni, hogy a karakter mit tehet meg és mit nem.

Nem túl etikus direkt módon alakítani a karaktert ezen a szinten – azaz meghatározni például, hogy milyen jártasságokat tanulhatta eddig, vagy hogy milyen erős legyen. Ennél a szakasznál a Mesélő leginkább az előtörténeten keresztül befolyásolhatja a karaktert – hiszen számos karakterjellemzőt be kell építeni az előtörténetbe, hogy hiteles legyen, így, ha az nincs benne, a Mesélő megkérdőjelezheti a karakterépítés folyamatát. Pl. ha egy varázshasználó karakter előtörténetében egy szó sem esik arról, hogy miképpen lett varázshasználó, úgy az az előtörténet rossz, s a Játékos vagy újat ír, vagy elfogadja a Mesélő döntését, miszerint a karaktere nem lett varázshasználó, mivel azt az előtörténete nem indokolja.

Konkrétabb beleszólási lehetősége van a Mesélőnek a karakter anyagi helyzetének meghatározásánál. A Mesélő ugyanis tudja azt, amit a Játékos még nem: hogy honnan indul a parti, illetve merre viszi az útja. A Mesélő nyugodtan meghatározhatja a karakterek induló vagyonát vagy a felszerelésének minőségét, mennyiségét. Sőt, a Játékos által kiválasztott fegyverek, vértek harcértekeit *kizárólag* a Mesélő határozhatja meg, a rendelkezésre álló intervallumban. Az anyagi helyzet meghatározása – ha jobban belegondolunk – csupán a Mesélő alapvető játékevetői jogának kiterjesztése a karakterépítés folyamataira (ugyanis amint elkezdődik a játék, az összes karakter a Mesélőtől fog függeni abban, hogy milyen anyagi javakhoz fog hozzájutni; mennyi pénzhez, milyen fegyverekhez stb.).



1.4. Játszható rendek

Az iskolák olyan szervezetek, ahol tanulók, adeptusok százait képezik ugyanazokkal a módszerekkel. A rendek meghatározott belső szabályok szerint épülnek fel, tagjaiktól feltétlen hűséget követelnek, és ezért bizonyos előnyöket nyújtanak. Így aki karakterének rendet, vagy iskolát választ, valójában egy előre meghatározott képzési rendszert választ, ahol nem ő szabja meg, hogy mit tanuljon a karaktere, hanem a rend, vagy az iskola. Ezek a szervezetek természetesen jártasságpontokból vásárolhatóak meg.

Ha ezt lefordítjuk a szerepjáték nyelvezetére, egy kicsit a hagyományos kasztrendszerhez hasonló dolog jön ki belőle, ám van egy nagy különbség. A kasztrendszerben a karakter igen nagy százalékban csak a kasztja által adott jártasságokat tanulhatta meg, és ez így volt a szintlépések során is – ahol ráadásul maga a karakter lépett szintet. A Káosz Szerepjáték rendszerében eleve nincsen szintlépés, csak a karakter különféle jártasságainak nem egyszerre történő fejlesztése. Ezen kívül a választható rendek és iskolák többnyire a kezdő karakterek „minőségét” befolyásolják. Így egy varázslórend kezdő karakterei nem ismerik a rend által kidolgozott nagy erejű varázslatokat, csak a kisebbeket, vagy egy gladiátoriskolából kikerülő karakter nem lesz azonnal az Aréna Réme. Amennyiben a szerepjáték során a karakter nem a rendjének, iskolájának megfelelően viselkedik, talán soha nem is kapja meg a titkos ismereteket... sőt, talán még az életét is kockára teszi helytelen viselkedésével.

A iskolák által nyújtott képzés könnyebbséget jelent, mert szakavatott mesterek „tömege” tanítja a karaktert amíg nebuló, s nem csupán egyetlen mester – ezt fejezi ki az egy jártasságra jutó alacsonyabb Jp-költség –, ugyanakkor a szerepjáték során esetleg nehézséget, mert például ha egy Veremharcos Iskolából kikerülő karakter nem gyűjti össze rövid időn belül a képzési díjat, azt bizony a lelke bánja. Az iskolák aktív hatása lényegében a karakterépítés során mutatkozik meg, míg a szerepjátékokra kevésbé hatnak ki – bár vannak kivételek, mint pl. a fentebb említett Veremharcos Iskola, amely azért erőteljesen meghatározza a kezdő karakter tevékenységét (fanatikus vagyongyűjtés) és világszemléletét (pérez mindenk felett). Egyes iskolák „öregdiákjai” a későbbiekben segíthetik egymást, de épp ilyen esély van a vére menő rivalizálásra is.

Bizonyos iskolák nagy szabadságot adnak diákjaiknak, akik a képzés mellett számos más jártasságban is elmélyedhetnek – ezek az iskolák általában kevés ismeretet adnak át. Más iskolák több jártasságot is oktatnak, egyúttal több időt, energiát és elszántságot követelnek meg tanulóiktól, így azoknak nem jut elegendő idejük más területeken elmélyíteni.

A rendek esetében nem a képzés a lényeg, hanem a rend tevékenysége, melyhez természetesen ki kell képezni a fiatalokat. A rendek is végeznek tehát oktatást, melynek célja a rend érdekeit szolgáló egyének kiképzése. Ezért a rendekhez való tartozás bizonyos kötelezettségeket jelent. Igen sok rend nem engedi meg, hogy tagjai a kóbor kalandorok életét éljék – egy evilági példával: a Templomosok nem lehettek Don Quijoték. Nyilvánvaló, hogy egy efféle rend tagja nem képes hosszú távon együtt mozogni a partival, hiszen ha megtenné, akkor azonnal renegát-nak számítana, amely – ismerve a rendek macacosságát renegátjaik irtásában –, nem vezet hosszú életű karakterekhez. Az alább ismertetett rendek tehát azok közül kerülnek ki, melyek nem bánnak olyan szigorúan tagjaikkal, és nem határozzák meg életük minden percét – ugyanakkor a rendtaggá válás (képzés) során az ifjú jelölteknek szinte semmire sem marad idejük, így lényegében abból táplálkoznak, amit a rend oktatói adnak nekik. Akár az iskolák esetében, a rendekhez való tartozás is bizonyos előnyökkel és hátrányokkal jár a karakter számára. Ezeket többnyire beszámítjuk a rendek jártasságpont-árába, de nem ez a lényeg, hanem, hogy a Játékos hogyan képes kijátszani a karakterét a későbbi szerepjátékban.

Néhány jártasság – a rendek és iskolák fő profiljában, a specializációt kifejezve – magasabb szinten is rendelkezésre állhat, mint az általánosan maximált 3. szint (ember karakternél a 4. szint).

Elvileg lehetséges, hogy a karakter több rendnek is a tagja legyen, vagy több iskolát is elvégezzen. Amennyiben a karakterépítéskor rendelkezésére álló jártasságpontokból képes kigazdálkodni, több iskolát és rendet is felvehet – ám az már más kérdés, hogy miképpen fog „gazdálkodni” a rendekhez tartozással a szerepjáték során.

A fentiek értelmében talán kitűnik, hogy az iskolák és a rendek szerepe nem a tápolás, hanem a sokszínű szerepjáték lehetőségének biztosítása. (Nem mintha nem lennének alkalmasak erre, de hát mit nem képes felhasználni egy fífikásabb Játékos, hogy tápolja a karakterét?) A rendeket és iskolákat nem kötelező használni, a karakterek tanulhatnak magányos mesterektől, vagy gyakorlás útján, esetleg elleshetik jártasságaikat az életük során, egy-egy adott szakmába tartozva (pl. a városőr megtanul verekedni a kocsmákban, noha a „mesterek” nem éppen nevelő céllal páholták el őt). Az vegye fel a karaktere előlétebe valamelyik iskolát, vagy rendet, aki képes megjeleníteni az efféle képzésben részesülő (szervezethez tartozó) karaktert. Amennyiben felvette, ne csupán az előtörténetben jelenjen meg, illetve a karakterlap jártasságlistáján, hanem a szerepjátékban is. A rendtagság ugyanis a legtöbb esetben egy árnyalt előny/hátrány jellemző, amelyet ha kihasználunk, kitérő szerepjátékokra ad lehetőséget, ha viszont nem, akkor a rendtagság nem lesz más, mint egy bejegyzés a karakterlap megfelelő rubrikájában – akkor meg minek?

A rendek „ára” összesítve tartalmazza a kezdő karakterek számára biztosított jártasságok pontösszegét és a tagság „árát”. A jártasságok a renden belül gyakran olcsóbbak, mint ahogy azt a szabálykönyv meghatározza, így előfordulhat, hogy a rend „ára” alacsonyabb, mint a bentfoglalt jártasságok Jp-igény összege. Ez abból adódik, hogy egyes rendek a legkiválóbb mentorokat alkalmazzák tanoncaik képzésére (ez a rend érdeke). Nyilvánvaló, hogy ezek a rendek igen magas elvárásokat támasztanak tagjaikkal szemben.



Játszható papok (egyházak)

A létező istenek világán a papoknak komoly megkötésekkel kell számolniuk a bejárható utat illetően – különösképpen a mágikus hatalom tekintetében. Ezért – bár az egyházak nem kifejezetten illeszkednek a rendek és iskolák sorába –, itt közöljük őket. Mivel a pap karakterek számára elsősorban fontos *elhivatottság* jártasság az istenek elvárásaitól, illetve az azoknak való megfeleléstől függ, ezért a játék során nem csupán a rend (egyház) leírását kell figyelembe venni, hanem az adott istenről szóló információkat is.

Mark'yhennon Dicsősége Egyház

Papság, 1200 jártasságpont

Központ: Yennon-sziget

*„Harcosnak születtem, engedj hát a végsőig harcolni,
jobbomban a félelemnélküliség kardjával,
bal kezemben az ítélőképesség pajzsával!”*

A Feketebotos isten vallása egész Worlukot behálózza, templomai és papjai Meirantól Jidorig mindenütt megtalálhatóak. Talán a legkomolyabb szervezet a világon, igen merev hierarchiával és jelentős anyagi háttérrel megáldva. Az egyházi hierarchiának csupán az alacsonyabb szintjeit töltik be papok (szakrális mágiát gyakorlók), a magasabb szinteken varázslók állnak (egykor papok voltak ők is, ám Mark'yhennon immár annyira megbízik bennük, hogy nem mérlegeli minden tettüket, így az ő varázserőjük már nem függ a papi elhivatottságtól). Ez azonban nem befolyásolja a játékos karaktereket, ugyanis játéktechnikai szempontból az egyházvezető varázslók a 10. mágiahasználati szinten túl helyezkednek el, és mint ilyenek, egészen speciálisak, hiszen alapvetően egy papnak nem kell elsajátítania a mágiahasználat jártasságát.

Minden Yennon-pap az Egyházhoz tartozik. A szórvány, „templom nélküli” papokat „hitvető”-nek nevezik – közülük kerülhetnek ki a játékos karakterek, hiszen a templommal rendelkező rendtestvérek számára tiltott a kalandorélet.



A Yennon-papok értelemszerűen *nem* alkalmazhatják a Fekete és az Ámra Kódex varázslatait, valamint tiltottak számukra a Smaragd Kódex varázslatai – mivel a természetvarázslatok eleve magukban hordozzák a rendezetlenség kísértését –, illetve a hamis valóság Arany Kódexbe foglalt varázslatai. Az összes többi kódex varázslatai elérhetőek számukra a szakrális mágia útján.

Mark'yhennon papsága kihasználhatja az egyházi hálózat minden előnyét, mind a küldetésre, mind a személyes érdekeire vonatkozóan. Mivel az Egyház kiterjedt hálózatot tart fenn az egész világon (beleértve a Káoszbirodalomhoz tartozó Meirant is), ez komoly előnyt jelent a karakter-papoknak. Ugyanakkor nem biztos, hogy az egyház helyi előjárója, akivel a karakter-pap tárgyal, megfelelőnek fogja ítélni a karakter indokait az egyház erejének mozgósítására. A minimum: szállást, étkezést, gyógyítást, egyszerű ruházatot minden előjáró kötelezően biztosít a vándor hitvetőnek – a társainak azonban már nem feltétlenül...

A Rend-hívek maximálisan támogatják a hitvetőket – feltéve, hogy hitük erősebb önös érdekeiknél. Ismerve az emberi lélek sötét zugait, minél hatalmasabb valaki, annál kevésbé vezérli őt a hit. Az egyszerű emberekre inkább lehet számítani.

Az egyház semmilyen képzést nem biztosít a frissen belépők számára, ám akik tetteikkel bizonyítottak már, azok számára igen. Ez játéktechnikailag azt jelenti, hogy egy kezdő karakter nem kap egyházhoz való tartozásából kifolyólag egyetlen jártasságot sem (ezek pontértéke így nincs is benne az egyház-tagság „árában”), mindet szabadon, a saját igényeinek megfelelően sajátíthat el. Ugyanakkor egy Yennon-pap a játék során minden esetben úgy tanulhat más Yennon-papoktól (amennyiben megfelelnek a mentori kritériumoknak), hogy azok semmilyen anyagi ellenszolgáltatást nem kérnek ezért.

A Yennon-papok havonta egyszer kérhetik istenüket, hogy küldötteket segítse munkájukat (a kérés egy Mark'yhennonnak bemutatott áldozat keretében történik). Ezt a kérést csakis a hit érdekében tehetik meg, és elhivatottság-szintenként 2% esély van arra, hogy a küldöttek meg is jelennek. Alacsonyabb szintű papokhoz általában varázslók érkeznek, egyenesen Yennon Szigetéről, a magasabb szintű papokhoz a Feketebotos valamelyik *cleronja*. Amennyiben a Yennon-pap alaposabb indok nélkül, vagy nem a hit érdekében hívja a küldöttet, azok semmiképpen nem jelennek meg, viszont a pap elhivatottság szintje eggyel csökken. Ha egy hónapban már megtörtént az elhívás, többször már nem kerül meghallgatásra, így ezzel nem veszélyezteti elhivatottságát, legfeljebb rendtársai neheztelését.

A Yennon-papok képzésük során elsajátítják a *meggyőzés* és az *esszenciapajzs-aktivizálás* jártasság 2. szintjét.

Zhénia Druida Egyháza, azaz a Természetpap Kongregáció

Papság, 1000 jártasságpont

Központ: nincs

„Csak a vidámnak virágzik az élet fája.”

Számtalan kisebb-nagyobb druidaközösség, vagy magányos druida él szerte a világon, de mindegyik kivétel nélkül a Kongregáció hitközösségébe tartozik. A druidák papok, tehát számukra a szakrális mágia útja a járható.

A druidák csupán a Smaragd Kódex, valamint két őselemi Kódex (Azúr és Alabástrom) szerinti varázslatokat alkalmazhatják, mások szigorúan tiltva vannak számukra! Ugyanakkor a druidák kizárólagos tulajdonuknak tekintik a Smaragd Kódex varázslatait, így ha másvalaki arra vetemedne jelenlétükben, hogy ezeket a varázslatokat használja, biztos számíthat arra, hogy egy-két igen mérges druida fogja őt számon kérni szentségtelen tette felől...

A druidák szimbóluma egy patinás, réz karperec, amely színében és mintájában Zhénia Smaragd Fonatát szimbolizálja. Ez a szimbólum szent, de nem mágikus – nem a varázsláshoz szolgál, inkább egyfajta hordozható oltárként: gyakran a levetett karperec körébe helyezik a Zhénianak felajánlott magvakat, gyümölcsöt. Mivel Zhénianak nincsen temploma, szent ligetek, kövek, források és fák szolgálnak szakrális helyszínül a druidák számára.

A druidák tisztelik minden természetes lény életét (növény, állat), ugyanakkor érdekes módon az értelmes humán lények (ember, gnóm, elf, stb.) nem tartoznak a druidafogalom szerint értelmezett „természetes lények” körébe. A legtöbb bestia (szörnyeteg) szintén kívül esik a fogalmon, élükön az élőholtakkal és a démoni entitásokkal. A tisztelet alatt a legtöbb druida csupán azt érti, hogy ő nem bántja a természet gyermekeit, ám vérmérséklettől függően akár odáig is fajulhatnak a dolgok, hogy a druida megöli a vadászokat és a favágókat, ha az útjába kerülnek. Minden druida bocsánatot kér az ételétől, mielőtt megessi azt (egyfajta asztali imá).

A druidák vegetáriánusok. Ez nem kötelező, de nemigen akad természetpap, aki ne undorodna a húsevéstől. Tojást sem fogyasztanak, illetve csakis olyat, amelyet kakas nélküli baromfiudvarban tartott tyúkok tojtak. Tejet és egyéb tejterméket szívesen fogyasztanak. Másokkal szemben toleránsak, senkit sem akarnak lebeszélni a húsevésről.

A druidákat az átlagosnál szorosabb kapcsolat fűzi istenükhöz – a vallásos érületen túl szinte mindjükre jellemző egyfajta szerelmi kötődés is Zhéniaéhoz, legyenek férfiak, avagy nők. A druidák kívánságára nagy eséllyel jelennek meg isteni küldöttek: többnyire „természetes” bestiák, mint pl. farkasok, medvék és sasok, avagy az egzotikus asslantassok (az elf anyavilágból származó lények), mint pl. az egyszerűak, avarférgesek. Az isteni küldöttek minden esetben teljesítik a druida egyszerű kívánságait, ehhez semmilyen varázslatra nincs szükség. A druida havonta egyszer kérhet Zhéniaától küldöttet, egy áldozat keretében. Az isteni küldöttek megjelenésére elhivatottság-szintenként 5% esély van, ám az elhívás csak Zhénia céljainak érdekében történhet. Ha a druida önző céljai érdekében, vagy havonta egy-nél többször hívja el az isteni küldötteket, a druida elhivatottság szintje eggyel csökken, de csakis akkor, ha a küldöttek megjelennek (a feltüntetett esélyek szerint).

Zhénia papjai automatikusan megkapják a *természetismeret* és az *állatismeret* jártasság 2. szintjét.

Yvorl Igaz Temploma

Papság, 1000 jártasságpont

Központ: Észak-Gerondar, Volena

„Bizz magadban, mert Yvorl is bízik tebened”

Az eredeti volen egyház világméretűvé duzzadt szervezete Yvorl „hivatalos” papságát tömöríti. Jelképük az Yvorl-rúna (Y): ilyen alakúra építik templomaikat, és többnyire ennek a rúnának fém változatát hordják maguknál szimbólumként.

Yvorl papsága bármely Kódexből kérhet varázslatokat. Gyakori, hogy Yvorl a varázshatalmon túl Sötét Ajándékkal jutalmazza papjait: ezek testi és lelki elváltozások, amelyek erősebbé, hatalmasabbá teszik, vagy új, eddig nem birtokolt képességek birtokába juttatják őket. A leghíresebb Ajándékok közé tartozik a Káoszpüspök Alvara testén nyíló fogazott szájak garmadája, vagy az oderai Néptemplom főpapjának a szárnyai, melyekkel repülni tudott. Az Yvorl Igaz Templomának papjai körében kiosztott Sötét Ajándéknak nincs Jp-igénye.

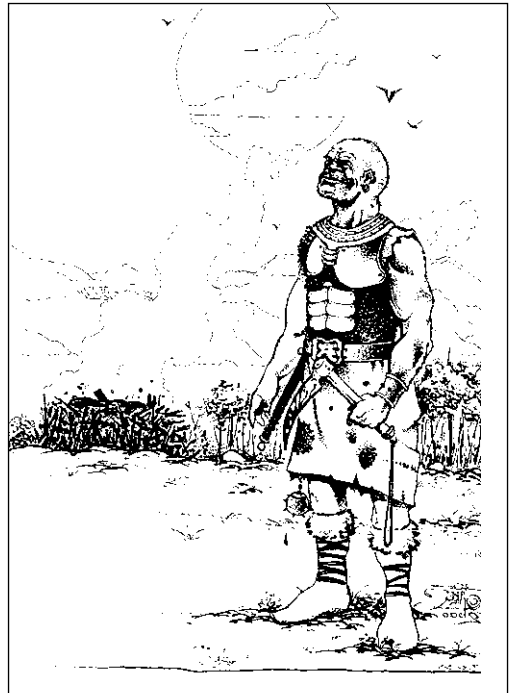
A papok erősen függenek Yvorl céljaitól és az isten földi helytartótól – legyen szó egyházi, vagy világi vezetőkről. Gyakorlatilag minimális szabad akarattal rendelkeznek – ugyanakkor hitük minduntalan arra inspirálja őket, hogy zúzzák össze a felettük állókat, és foglalják el a helyüket. Különös élet az övék, hiszen egyszerre nyögnek a feltétlen hűség és az állandó lázadás szellemének igája alatt.

A fanatikusok fölött karizmatikus hatalmat gyakorolnak, amely élet és halál urává teszi a papokat ezekben a körökben. Az egyszerű – nem fanatikus – nép tart a papságtól, gondolkodás nélkül teljesítik a pap akaratát. Mivel Káoszhitűek az egész világon élnek, a pap könnyen találhat segítőt, bármerre jár. Ugyanakkor nagyon kell vigyázni a nálánál hatalmasabbak féltékenységére és a világi urak hatalomvágyára, ugyanis ezek a vesztés is okozhatják az óvatlan segítségkérének. Mindemellett a Rend és az Egyensúly hívei is halálra üldözik őket.

Az Yvorl-papok havonta egyszer kérhetik istenüket, hogy küldöttel segítse munkájukat (a kérés egy Yvorlnak bemutatott áldozat keretében történik). Ezt a kérést csakis a hit érdekében tehetik meg, és

elhivatottság-szintenként 3% esély van arra, hogy a küldöttek meg is jelennek. A lacsonyabb szintű papokhoz általában varázslók, káoszlovagok érkeznek, a magasabb szintű papokhoz valamelyik *szlád*. Ha egy hónapban már megtörtént az elhívás, többször már nem kerül meghallgatásra. Ha a pap a küldött szolgálatait mégsem istene céljai érdekében használná fel, Yvorl balsorssal sújtja őt (a balsors zónájához +10 pont adódik).

A képzés során az Yvorl Igaz Templomának tagjai elsajátítják a *diabolika* és a *fájdalomtűrés* jártasság 2. szintjét.



Maldib (avagy Szakadár) Káoszgyház

Papság, 1000 jártasságpont

Központ: Maldiberan, Strekwar

„Két út áll előtted. Az egyik Yvorl kebelébe vezet. A másik a halálba.”

A maldiberani káoszhitű országok egyházához tartozó Yvorl-papok elfogadják Derek Cuman fennhatóságát (elviékben, de nem gyakorlatban), viszont a Káospapát nem tekintik hiteles egyházi vezetőnek. Mindenható vezetőjük Strekwar Mentrá, a maldiberani Káoszgyház püspöke. Jelképük a barna mezőben vörös kör, amely Yvorl egyetlen szemét szimbolizálja.

Bármely Kódexből kérhetnek varázslatokat, ám Yvorl nem részletti őket Sötét Ajándékában – a Káosz istene csupán ennyiben érezte, hogy nem ezt az egyházat tartja hite legfőbb oszlopának.

Yvorl Igaz Templomának papjai nyíltan üldözik a szakadókat. Ez gyakran komoly hajtóvadászatban nyilvánul meg, ahogy egyes ortodox orgyilkos szekták áthajóznak Maldiberanra. A Rend és az Egyensúly hívei szintén üldözik őket. Az üldözöttség miatt és a maldib egyház alattomos módszerei érdekében minden szakadár Yvorl-papot még az egyház kebelében néhány hasznos jártasságra oktatnak. Ezek a *rejtőzködés* jártasság 3. szintje, az *álcázás* jártasság 2. szintje és a *hátbaszúrás* jártasság első szintje – külön ráfordított Jp nélkül!

A szakadár Yvorl-papok bármely egyszerű hívó felett gyakorolhatják papi hatalmukat (akár az Igaz Templom hívei felett is), hiszen azok nem veszik maguknak a bátorságot, hogy megtagadják őket. A fanatikus Yvorl-hívók fenntartások nélkül követik őket. Ugyanezen hívek azonnal az Igaz Templom papságának oldalára állnak, ha nyílt hitvitába bonyolódnak elöttük a felek.

A szakadár Yvorl-papok havonta egyszer kérhetik istenüket, hogy küldöttel segítse munkájukat (a kérés egy Yvorlnak bemutatott áldozat keretében történik). Ezt a kérést csak a hit érdekében tehetik meg, és elhivatottság-szintenként 2% esély van arra, hogy a küldöttek meg is jelennek. Alacsonyabb szintű papokhoz általában varázslók, káoszlovagok érkeznek, a magasabb szintű papokhoz valamelyik *szlád*. Ha egy hónapban már megtörtént az elhívás, többször már nem kerül meghallgatásra. Ha a pap a küldött szolgálatait mégsem istene céljai érdekében használná fel, Yvorl balsorssal sújtja őt (a balsors zónájához +15 pont adódik).

Szórvány Yvorl-papok

Papság, 500 jártasságpont
Központ: nincs

„Ne járasd a szád! Cselekedj!”

Az egyház nélküli, világsavargó Yvorl-papok, illetve a helyi szekták mindenki által megvetett, magányos farkasai ők. Ellenük az egész világ áll, de ők is az egész világ ellen állnak. A Rend és az Egyensúly hívei halálra üldözik őket, ezenkívül mindkét Yvorl egyház is. A Káosz-hívek – főképpen az egyszerű emberek – elfogadják őket, de túl sokat nem tesznek meg a kedvükért... legalábbis a pusztá kérésre nem. Persze a szórvány Yvorl-papoknak vannak eszközeik, hogy beteljesítsék akaratukat.

Jelképük az áldozókés – Yvorl kaszájának kicsinyített, nyitható-zárható pengéjű mása.

Bármely Kódexből kérhetnek varázslatokat istenüktől, aki gyakran olyan varázslatot is a fejükbe juttat, amelyet előzőleg nem is kértek, ám Yvorl már tudja, hogy szükségük lesz rá. Ez a varázslat a kért varázslatokon felül érkezik, tehát a papnak több varázslat áll majd a rendelkezésére, mint amennyit képes feltöltődés nélkül elvárásolni. Az ilyen extra varázslatokat az Yvorl-papok Adományok nevezik, és igen nagy becsben tartják azt a hittársukat, aki életében már többször is kapott adományokat. Egy vándor Yvorl-papnak 5% esélye van arra, hogy Adományt kap, mely esélyt minden nagyobb küldetés előtt mérlegre tehet (az, hogy mi számít küldetésnek, a Mesélő határozza meg). Yvorl kiemelkedő jóakarátának jele, hogy az egyház nélküli papok szintén részesülhetnek Sötét Ajándékában (igaz, a szórvány pap karaktereknek a Mesélő által meghatározott jártasságpontot kell kigazdálkodniuk cserébe – a Jp mértékére irányadó lehet az előny/hátrány rendszer).

A szórvány Yvorl-papok havonta egyszer kérhetik istenüket, hogy küldöttekkel segítse munkájukat (a kérés egy Yvorlnak bemutatott áldozat keretében történik). Ezt a kérést csakis a hit érdekében tehetik meg, és elhivatottság-szintenként 1% esély van arra, hogy a küldöttek meg is jelennek. Alacsonyabb szintű papokhoz általában varázslók, káoszlovagok érkeznek, a magasabb szintű papokhoz valamelyik szlád. Ha egy hónapban már megtörtént az elhívás, többször már nem kerül meghallgatásra. Ha a pap a küldött szolgálatait mégsem istene céljai érdekében használná fel, Yvorl balsorsral sújtja őt (a balsors zónájához +20 pont adódik).

Iskolák

Veremharcosok

Gladiátoriskola, 7000 jártasságpont
Központ: Észak-Gerondar, Kerinia

„Előbb vér folyik, és csak aztán bor.”

A kerin birodalom militarista berendezkedése rengeteg harccal foglalkozó iskola létrejöttét tette szükségessé. Gombamód szaporodnak a kisebb-nagyobb harcos-képzők. Némelyük megállja a helyét, és továbbterjeszkedhet, de a legtöbbjük megmarad helyi szinten, egy-egy nagyúr magáncsapatának kiképzőjeként – a sikertelenebbek viszont tanulók híján megszűnnek. Szép számmal akadnak magányos mesterek is, általában kiszolgált veteránok, akik szép pénzért a küzdelem fortélyait tanítják az arra vágyóknak. Am bármilyen legyen is az iskola, egyben mindahány megegyezik: harcosokat okítanak a messze földön híres birodalmi sereg számára. Éppen ezért meglepő, hogy a Veremharcosok, Kerinia egyik leghíresebb iskolája nem katonákat nevel, pedig méltán büszke tanítványai harci tudására, hanem gladiátorokat – egy véres cirksuz gyilkos artistáit.

Sokan úgy tartják, hogy hatalmas pazarlás az egyébként remek harcosokat ilyesmire fecsérelni. Am az iskolára Kerinia legnagyobb szórakoztatóipara települt... s bizony a vér még Keriniában is az egyik legjobb pénzügyi befektetés. Mára már odáig fajult a dolog, hogy szégyen, ha egy kerin főrend nem rendelkezik legalább egy harcossal, aki az ő színeit viseli az arénák valamelyikében. Az egyébiránt igen dur-

va szórakozás mániává nőtte ki magát, a mérkőzéseket ezek látogatják, az évenként megrendezésre kerülő Verem Bajnoka cím birtoklásáért folyó küzdelem pedig iszonyatos tömeget vonz. A befektetett pénz, vagy egyéb érték értelemszerűen igen nagy, jócskán meghaladja egy átlagos gazdaság költségét.

Az iskola története

Az iskola immáron bő két évszázados múltra tekint vissza. Alapítója, Jaravan Tavera, egy bevándorló Persion aranylő homokkal borított földjéről (egyébiránt ő az egyetlen külhoni, aki megbecsülésnek örvendhetett a drénekhez hasonlóan faji előítéletekkel bíró kerinek között, s kinek neve még mindig nem merült a múlt kavargó homályába). A férfi saját földjén gladiátor volt, bár nem szabad akaratából, hanem rabszolgaként. Hosszú évekig gyilkolt a homokkal felszórt arénákban, és kitanulta a mesteriség minden trükkjét – legfőképpen azt, hogyan maradhat életben. A legjobbakkal tartozott, és eljött az idő, mikor megválthatta szabadságát. Elhagyta országát, és vándorolni kezdett.

Hosszú utazás után végül eljutott a Kerin Királyságba, ahol rövid ideig szolgált a birodalmi seregben, ám később úgy látta, lenne jövője egy olyan iskolának, ami a gladiátorok sajátos harctechnikáját okítja. Letelepedett hát, és a zsoldból összeszedett „vagyonából” (mintegy tíz birodalmi ezüsből) létrehozta az iskolát, amely az első években nem volt több, mint egy dülledező majorsági épület a déli határ mentén. Magát Taravát is meglepte, mennyien jelentkeztek – gyakorlott harcosok is –, hogy kitanulják a különös külhoni harcmódot, noha a kezdeti időkben a tanítványoknak enniük is alig volt mit. Az iskola egyre népszerűsödött, sőt, az iskola közelében lakók is szívesen látogatták az edzéseket, igaz, ők csak nézőként. A nézőket lenyűgözte a töménytelen akrobatikus mozdulat és a látványosan cikázó fegyverek.

A vizsgák, ahol már tényleges küzdelem folyt – igaz, egyelőre vér nélkül –, kisebb tömegeket vonzottak, akik már fogadásokat is kötöttek a párharcok győztesére. Ekkor jött rá Tavera, hogy nem is különböznek oly sokban ezek az emberek a Persion földjén élőkétől. Úgy tűnt, itt is legalább akkora kereslet lenne a gladiátormérkőzésekre. Megbeszélte hát diákjaival, akik beleegyeztek mesterük remeknek tűnő tervébe. Fogadni eztán csak Tavarán keresztül lehetett, és az iskola tanulói vigyázták a nézőtérrel a rendet, nehogy magánfogadások köttessenek. A fogadásokon összegyűlt összegek tízeze mindig az adott küzdelem győztesét illette, és mivel kieséses rendben küzdöttek, az egész torna győztese megkapta mindezek felett az összes fogadási pénz öt százalékát. Tavera eztán meghirdette a mérkőzéseket – és nem csupán évente egyszer, de gyakrabban –, és ahogy várta, igen nagy létszámmal jöttek emberek, akik örömmel fizettek a látványosságért. A pénzt megvető kerinek körében pedig új korszak ütötte fel a fejét: az aranyláz.

A történeteknek hamar híre ment, és Tavera hamarosan útra kelt tanítványaival, hogy a királyi székesfővárosban mutassák be tudományukat. Az akkori király, VII. Endiver felvillanyozódott, amikor megtekintette a jobb híján népi tornának nevezett viadalt (a torna még mindig vér nélkül folyt, gyakorló fegyverekkel, amelynek az lett a következménye, hogy a győztesnek félig agyon kellett vernie a vesztest, hogy az végre lemondjon a győzelemért járó összegről). Engedélyt adott Tavera mesternek újabb iskolák nyitására, és a torna rendszeres megszervezésére sarkallta őt. Az új iskolák vezetését a mester a legjobb tanítványaira bízta, ő maga pedig a fővárosból Tanmesterként irányította az iskolák hálózatát. A siker elkerülhetetlen volt. Újabb és újabb diákok jelentkeztek a gyors meggazdagodás és a hírnév reményében, főként a közrendűek és a nemesi fattyak közül, akik számára a hadsereg nem biztosított semmilyen előrelépést.

Ekkora megszülettek a nép kedvencei, ki ezt istenítette, ki azt. Egyre több pénz folyt be a belépőközből és a fogadásokból, ám a közönség egyre látványosabb rendezvényeket várt cserébe. Előbb-utóbb el kellett érkeznie az elkerülhetetlennek. Már nem csak iskolán belüli mérkőzéseket szerveztek, hanem az iskolák bajnokai mérköztek egymással, hogy kiderüljön, melyik iskola a legjobb. A rivalizálás felütötte fejét.

A helyzet húsz év múlva, Tavera halála után vált komolyabbá, mikor is az iskola új Tanmestere, Serin Algamar, látva a tornák lanyhuló népszerűségét, megreformálta a szabályzatot. A küzdelmek ezután életrehalálra szóltak, viszont megszűnt a kieséses rend – helyette kisorsolt párok küzdöttek, akiket győzelmeik alapján külön csoportokba osztottak, melyeknek hangzatos neveket adtak. A győztes egy csoporttal feljebb lépett, de aznap már nem küzdött még egyszer. Aki elérte a huszadik csoportot, a Fenevad Csoportját, és ott is győzelmet aratott – az-

Rendek

A Magnólia Nővérei

Boszorkányrend, 7000 jártasságpont
Központ: Zhil Birodalom, Bombaraen

„A világ sokkal szebb, mint gondolnád... gyere, megmutatom!”

Sok szempontból rendhagyó boszorkányok ők. A Magnólia Nővérei nem kevernek mérgeket, nem tanulják gyilkos fegyverek forgatását, megvetik az ártó mágiákat és a rontó szándékot. Névleg elismerik ugyan Tyra Bomara fennhatóságát, mint ahogy a gyilkos praktikákat kedvelő Boszorkánykirálynő is eltűri az ártalmatlan Nővérek létezését – de a hallgatólagos alattvaló-uralkodó viszonyon túl semmi kapcsolatuk nincs egymással... (Egészen egy sajnálatos eseményig, mely a kis híján a boszorkány-rend végét jelentette, a drén-háború idején.)

A Magnólia Nővérek filozófiája szerint az élet szép és csodálatos. Süt a nap, zöld a fű, esik az eső, illatoznak a virágok – és ezt a sok szépséget egy Magnóliának kamatostul kell vis-szaszolgáltatnia a világnak. Ez részben úgy történik, hogy a Magnólia Nővérek azon munkálkodnak, hogy mindenki boldog legyen, amerre járnak, s mágiájukat az emberek jobbulására használják – részben pedig úgy, hogy a Magnólia Nővérek a saját testüket tekintik a legfőbb eszközüknek e boldogság osztogatásában, s nem nézik, hogy akit megajándékoznak vele, az ember-e, ork-e, férfi-e, nő-e. Maguktól sosem tukmálják rá magukat senkire, de elég csak megkívánni őket, azonnal megérik, és a tanítások szerint cselekednek.

Mágiájuk mindenestül szerelmi mágia. Oldás és kötés, termékenységi rituálék, valamint csupa olyan dolog, amely egy Magnóliát segíti a vándorlásai során (átváltozások, lebegés, repülés, láthatatlanná válás, stb.). Végeredményben bármiféle (boszorkányos) varázslat megengedett a számukra, amelyik nem kifejezetten gonosz – de képességeiket semmiképp sem használhatják gonosz célokra. (A gonoszság meghatározása nem tűr semmiféle szofisztikát: gonosz az, amely a világ hagyományosan értelmezett szépségét megrontja, életet pusztít, nyomorít, vagy a létezését megnehezíti.)

Nem-mágikus tudományukban előkelő helyet foglalnak el a szerelmi művészetek, és a gyógyítás. Ezen kívül a legtöbbjük járatos a táncban, zenében, éneklésben, sőt, a festészetben és a verselésben is. Ezek bármelyikét mások jobbulására fordíthatják – egyetlen megkötés van csupán: amit tesznek, az Szolgálat, amelyért nem fogadhatnak el sem pénzt, sem anyagi ellenszolgáltatást, a napi szükségleteiken túl.

A legtöbb Magnólia csak növényi táplálékon él, mellé tejet, sajtot, tojást ehetnek, de olyan ételt, amelynek elkészítése állatok pusztulásával jár, nem.

A Magnóliák magányosan járkálják Zhilian kontinensét – messzebb ritkán mennek, de előfordult már, hogy Maldiberan sejkjei is megismerhették az igazi szerelmi művészetet... Csupán akkor térnek vissza egyetlen kastélyukba, amikor megfáradnak, vagy úgy érzik, hogy tapasztalataikat ideje leírni, továbbadni. A Magnólia-kastélyban csupán idősebb Magnóliák, és egészen fiatal lányok laknak, akik még nem teljes értékű boszorkányok.

A vándorló Magnóliák időről időre visszatérnek néhány hétre a kastélyba. Olykor csupán azért, hogy pihenjenek, ismét feltöltődjenek – mert lehet, hogy ők szépnek látják a világot, de a valójában nem az. Olykor viszont azért jönnek, mert ráleltek egy csinos, tehetséges kislányra, akit felkarolnak és kitanítanak. Három-öt éves korukban kerülnek a kastélyba, ahol tizenkét-tizenöt éves korukig tanulnak, majd leteszik a Nagyvizsgát a kastély öt főboszorkánya, a sororitas előtt. Ha sikeres vizsgát tesznek, nyitva áll előttük a nagyvilág, immár teljes értékű Magnóliaként vándorolhatnak. Ha nem sikerül a vizsga – ez azért igen ritkán fordul elő, mert a Magnólia Nővérei igen alaposan választják ki tanítványaikát – a lány választhat: vagy a kastélyban éli le az életét, mint afféle kiségitő, nevelő, vagy a Rend kiházasítja. A Magnóliák által kötött házasságok – érthetően – igen népszerűek, és nem csupán a Zhil Kontinensen.

A Magnólia Nővérei boszorkányrend abban az időben, amikor a birodalmat északról a drének, délről Dzsamwall kán fenyegette, tulajdonképpen megszűnt létezni – egy kőszá drén csapat rombolta földig a kastélyt, s ölte meg az összes bent tartózkodó boszorkányt. De nem szűnt meg a rend hagyománya. Egy bizonyos Amaisa, aki túlélte a drének támadását, néhány évvel később újjáépítette a Magnólia-kastélyt – igaz, nem a régi helyén, mert a romokat erős gonoszság mocskolta be. Azonban az újonnan alapult rend már korántsem volt olyan védtelen, mint a régi. A kastély falai közt továbbra is csupán nők laktak – de csak felerészben boszorkányok. A többiek Roxelan, a hölgylovag követői voltak.

A megújult Magnólia Nővérei tehát a ritka vegyes rendek egyike lett. A boszorkány-ág hiánytalanul továbbvitte a Magnóliák hagyományait, két apró változtatással. Az egyik a fegyverforgatás oktatása és művelése volt (kizárólag védekezésül használhatják fegyverüket, jobbára tört). A másik, hogy a Nagyvizsga záró ceremóniáján minden ifjú Magnólia megfogadja, hogy „Tyra Bomara szeretőire szemet nem vetek, rájuk szerelemmel nem gondolok...” Rejtély, hogy mit jelent e fogadalom.

A lovagi-ág kizárólag nőket fogad sorai közé. A hölgylovagok jóval kevésbé vármesek, mint más rendek tagjai – de nem kevésbé képzettek. Mindemmel, hogy az újjáépített Magnólia-kastélyt védelmezik, az ő feladatuk Bombaraen rájuk eső északi határszakaszának a védelme is. Jelszavuk, a „Szerelm és Boldogság!”, már sok szüklátóköri férfiembert megtévesztett, akik a saját fogalmik szerint vélekedtek a szerelemtől. Ezen férfiak némelyike túlélte téve-

dését – de sosem felelte.

A sororitas tíz tagúra bővült, s bár a Magnóliák két jól elkülöníthető ágra válnak, a lovagok és boszorkányok képességei sok tehetséges nővérnél keverednek.

A Magnólia karakter

Mielőtt Magnóliával játszik valaki, el kell dönteni, hogy a parti a drénzhili háború előtt, vagy utána játszik. Ha valaki nem képes betartani a Magnóliák megkötéseit, vagy nem akar ilyen kötöttséggel játszani, inkább válasszon más rendet – Worluk világa bővelkedik a különféle boszorkány és lovagrendekben, melyeknek nincsenek erkölcsi fenntartásai.



Magnóliával a háború előtt játszani. Nagyon fontos, hogy képességeiket nem használhatják rosszra (nincs büntetés, egyszerűen csak NEM fordíthatják gonoszra)! Eredendően gonosz embereket, lényeket, entitásokat sem pusztíthatnak el, csupán megakadályozhatják őket abban, hogy végbevigyék gonosz cselekedeteiket (bénítás, elfogás, terveinek keresztül húzása, stb.) Olyan lényekre, melyek nem élnek a szó hagyományos értelmében (élőholtak, szellemek, démonok, stb.), nem vonatkoznak a megkötéseik, ezeket szabadon pusztíthatják.

A régi rend tagjai mind Saliah istennő követői – de nem papnők. Az akadémikus mágiákat járták, és az átkozott Fekete Kódexen kívül semmi sem tiltott számukra. Viszont semmiféle harci jártasságot nem sajátíthatnak el.

Magnóliával a háború után játszani lehet boszorkányként, és lehet lovagként. Egy háború utáni Magnólia boszorkány csupán abban különbözik a régi Magnóliáktól, hogy fegyverforgatást is tanulhat. Ez a fegyver a tör, vagy valamely hasonlóan könnyű, szűrő-vágó eszköz. Ritkán megtanulják az íjászatot is, de sosem a kastélyban, hanem vándorlásaik során, valamely szerelmes íjásztól. Azonban sem mágiájukat, sem a fegyverüket nem használhatják gonosz, pusztító szándékkal. Eredendően gonosz lényeket, entitásokat azonban a legjobb tudásuk szerint elpusztíthatják, akár az élőholtakat – apró különbség, olykor azonban fontos lehet (*a gonosz pusztítása jócselekedet* elve alapján).

A lovagi ág szintén a könnyű fegyvereket kedveli (egyenes kard, vékony lovagkard, könnyű kopja). Tíz lovagból három konyít valamit a boszorkányi mágiához is, persze csak a legalapvetőbb szinten. Bár filozófiájuk az élet védelme, és a boldogság terjesztése, a lovagokra természetesen nem vonatkoznak olyan szigorú megkötések, mint a boszorkányokra. Gonosz szándékkal nem cselekedhetnek, de pusztító szándékkal igen – hisz azért lovagok. (Pusztító szándék megölni egy élő, élő személyt, ha az megtámadja a hölgylovagot, gonosz szándék megölni olyankor, ha ahhoz a lovagnak csupán személyes érdeke fűződik.) Ez természetesen sokszor egybemosódik – a pozitív szemlélet betartása a Játékoson és a Mesélőn múlik.

Az új rend tagjai Saliah és Seliah istennőket követik, illetve az ő közös lényegüket, a titokzatos O'Sariah-t – de nem papnők. Szintén az akadémikus mágiákat járták, és az átkozott Fekete Kódexen kívül semmi sem tiltott számukra – ámbár felismerik a Fekete Kódex varázslatait, hogy felismerhessék használóikban a Gonoszt.

Bármelyik korban játszik is a karakter, mindig igaz, hogy a Nővérek maximálisan segítik egymást, és a rend központjában, a bombarani Magnólia Kastélyban mindig tárt kapuk, kényelmes ágyak és gyógyító nővérek várják őket. Szintén számos segítőtű akad a jóérzésű emberek között, ugyanakkor a gazembereket és az irigyeket erősen irritálja a Magnólia Nővérek ártatlan hitvallása, s ott tesznek keresztbe nekik, ahol csak tudnak.

A Magnólia karakterek a következő jártasságokat bírják automatikusan (Jp-igényük benne foglaltatik a rend „árában”):

Régi Magnólia boszorkány:

Mágiaelmélet: 3. szint
Mágiahasználat (akadémikus): 3. szint
Esszencia-felszabadítás: 4. szint
Meditáció: 2. szint
Zónaérzékelés: 2. szint
Esszenciapajzs-aktivizálás: 3. szint
Egy választott művészeti ág: 4. szint
Diagnózis: 3. szint
Orvoslás: 3. szint
Regenerálás: 3. szint
Sebkötözés: 3. szint
Anatómia/Élettan: 3. szint
Ápolás: 3. szint
Életmentés: 1. szint

– A gyógyító jártasságokat a régi Magnóliák 20%-kal kevesebb jártasságpontért tanulhatják meg a *játék során* – az egyéb módosítókon túl!

Új Magnólia boszorkány:

Mágiaelmélet: 3. szint
Mágiahasználat (akadémikus): 3. szint
Esszencia-felszabadítás: 3. szint
Zónaérzékelés: 2. szint
Esszenciapajzs-aktivizálás: 3. szint
Törhasználat: 2/3. szint
Diagnózis: 2. szint
Orvoslás: 2. szint
Regenerálás: 2. szint
Sebkötözés: 3. szint
Anatómia/Élettan: 2. szint
Ápolás: 3. szint

– A gyógyító jártasságokat az új Magnóliák 10%-kal kevesebb jártasságpontért tanulhatják meg a *játék során* – az egyéb módosítókon túl!

Magnólia hölgylovag:

Visszatámadás: 3. szint
Cselezés: 3. szint
Sebkötözés: 3. szint
Esszenciapajzs-aktivizálás: 3. szint
Fegyverhasználat: 3/3. szint
Fegyverhasználat: 3/3. szint
Vértviselés: 3. szint
Lovaglás: 5. szint
Lóápolás: 3. szint

Liathar Leányai

tolvajrend, 3000 jártasságpont
 Központ: Észak-Gerondar, Volena

*„A vágy szava, a lágy, negédes hang oly gyakran hazug,
 És te, Esendő, soha nem tudhatod, merre vezet a csalogató út.
 Álmaidat, vágyaidat, hiába kérnéd, sosem teljesíthetem,
 Mert bár reméled, ám hiába, semmit sem jelentesz nekem.
 Átsejtlő selyem köntösömön a sápadt hold fénye ragyog,
 Rajongsz értem, hisz nem is sejtjed, hogy tolvaj vagyok.”*

Liliath Miriem Siatra: A Csalfa Vágy Ódája (részlet)

„Aki akar, azt vezeti a sors – aki nem akar, azt vonszolja.”

A szépséggel, bájjal, és kedvességgel majd' mindent el lehet érni. Legáltalában vannak, akik így gondolják, és könnyen meglehet, hogy igazuk van. Hiszen a legtöbb férfiszív olvadozni kezd egy bűbájos pillantástól, egy kedves mosolytól, melyet egy nimfaszépségű nő villant felé. Liathar Leányai pedig nem restek visszaélni eme kiváltsággal. A rend ugyanis Volena egyik leghíresebb és legjobban menő tolvajszervezete, akik tagjaik közé csak és kizárólag nőket vesznek fel, annak is a színe javát.

Bár, ha igazán pontosan akarnánk fogalmazni, akkor nem feltétlenül tolvajoknak neveznénk őket. Liathar Leányai sokkal inkább intrikusok és szóforgatók. Eszközeik a csábítás és a manipuláció. Hogy mégis a tolvajrendek közé sorolják őket, annak egyetlen oka az, hogy nem áll tőlük messze a javak tolvajlással történő megszerzése sem.

Liathar Leányai majd' mindenütt jelen vannak Volena területén, és ez mindenképpen előnyükre válik. A társadalom összes kasztjából fogadtak soraik közé, így megtalálható közöttük prostituált, vagy apáca, koldus, esetleg grófnő. Kémeik vannak majd' mindenhol, tolvajaik jelen vannak szinte minden ígéretes zsákmánynál, intrikusaik a legfelsőbb körök manipulátorai. Birtokában vannak a burkolt hatalmi harcokból nyüzsgő Volena legértékesebb portékájának; az információinak. Egyesek vagyonokat fizetnek egy-egy jó tippért, és Liathar Leányai bővelkednek benne. Nem sok dolog van, amiről ne tudnának, hiszen éppúgy jelen vannak a mindennapi politikában, mint az alvilág sötét üzelmeiben, és mi tagadás, mindenütt remekül megállják a helyüket.

Jelenlétük áldás és átok is egyszerre. Áldás mondjuk annak, akinek

a személyére irányuló gyilkos szándékokról mesélnek, leleplezve az orgyilkos közeledtét... amennyiben elegendő mennyiségű arany kerül a Liathar lányok markába, talán még a megbízó neve is elhangzik. Átok a megbízónak, kinek céljai meghíúsulnak a kiadott információ által, s talán még személyére is fény derül.

És hogy miért nem állnak bosszút a családottak, a terveik gyümölcsétől megfosztottak? Mert soha, senki sem tudja, hogy kin kellene bosszút állni! A Leányoknak nincs rendházuk, nincsenek gyüleiseik, s bár általában tudnak egymásról (ha mégsem, egy titkos kézjel elárulja rendtársaiknak kilétüket), kapcsolatot oly ritkán tartanak fenn egymással, hogy ha valaki meg is ismer egyetlen Liathar leányt, valószínűleg sosem lesz olyan szerencsés, hogy egy másiknak is a nyomára bukkanjon.

A rend története

A rend névválasztása egy réges-régi legendára épül, ami Liatharról, egy csalfa aszszonyról szólt, aki becsapta magát Esthewart, a Csalfaság Istenét. A rend alapítói, akik a volenai földfogalokkal együtt érkeztek, e legendás tette alapján találták alkalmasnak arra, hogy intrikára kész rendjük lobogójára tűzzék nevét.

A rend első vezetője csupán biztos társaságot akart az árnyékok küzdelmétől viharos Volena területén, akikkel együtt úgymond véd-, és dacszövetséget alakítottak ki. Ebben az időben még sok férfi tevékenykedett soraik között, és a nevük Liathar Tanítványai volt.

Később az uralmat e rend felett egy bizonyos Alvara vette át, Volena infánsainak egy jelentéktelen oldalági leszármazottja, akinek remek érzéke volt a cselszövés és szóforgatás mesteriségéhez. Laza erkölcsi, megbízhatatlansága messze földön híressé tették, ám nyilvánvaló kegyetlensége mindenkit elrettentett attól, hogy a pozíciójában egyre növekvő Alvarát eltávolítsa, mint ahogy ő tette azt elődjével. Alvara egyre inkább kiterjesztette az irányítást a folyamatosan elégedetlenkedő társaság tagjai fölött, akik mindenféle szövetség ellenére inkább saját előmenetelüket, mint a rend érdekeit tartották szem előtt – de ő többre vágyott, mint irányítani. Uralkodni akart. Ennek érdekében zsarnoki hatalomra tett szert a renden belül, s nem is volt rest élni frissen szerzett hatalmával. Minden áruló szándék,

vagy kilépési kísérlet kudarcba fulladt, a kísérletezők pedig sajnálatos „balesetek” következtében haláloztak el. Persze mindenki számára nyilvánvaló volt, hogy Alvara rostálja az együttműködésre alkalmatlankokat, aki ezt nem is cáfolta, igaz, meg sem erősítette. A megüresedett helyeket mindenestre friss, lojális követőkkel töltötte fel, akik kivétel nélkül nők voltak. Alvara indokai szerint „az intrika egyik fő összetevője a vonzerő és az ellenállhatatlan csábítás”, ami az asszony szerint a férfinyelven csak a legritkább esetben fordult elő.

Az idők folyamán a megkezdett változtatások teret nyertek, a férfiak szép lassan eltűntek a rend soraiból. Az intrikusok szövetsége is kinőtte magát, Alvara tehát új, megbízható vezetők között osztotta fel a hatalmat, ám a vezetők nyakában függő pórázok még mindig az ő markában futottak össze. A névváltoztatás sem várattott magára, az immáron csak nők alkotta szövetséget Liathar Leányaként nevezték.

Igazi reformációk Alvara vezetésének huszonötödik évében léptek érvénybe, köszönhetően egy sajnálatos incidensnek, amit a volenai történelem csak az „Udvargyomlási Reform”-ként tart számon. A Káosz egyháza ugyanis ekkor hozta a rendeleteket, mely szerint a nemesek csak egyházi áldással maradhatnak nemesek, tehát Volena új nemességét termelt ki saját földjén. Az új nemességhez pedig az egyház beleegyezése, vagy egyházi tisztség kellett. Egyetlen hónap alatt rengetegen süllyedtek közrendi sorba, vagy a föld alá. Kivégzések, ön-hatalmú „igazságszolgáltatások” vették kezdetét, melyből a Káospá-

pa is jócskán kivette a részét... talán ennek tudható be, hogy a történelem süllyesztőjében csupa olyan nemesi ház tűnt el, amely addig Derek Cumant támogatta, elvben, vagy gyakorlatban.

Ez a földindulászerű változás Alvara számára a kiugrás lehetőségét hozta, s mivel akkor már a Káospápa szeretője volt, könnyedén jutott egyházi tisztséghez a politikai torzalkodások színterétől távol álló Mannon püspök tartományában, Ziredorfban. Így tisztsége révén megtarthatta nemességét, míg az infánsi családból sokan kisémmizettké, vagy halottakká váltak – a Káoszbajnok Andienn legkiemelkedőbb leszármazottai tűntek el Volena hatalmi életéből, s a helyüket azonnal betöltötte Alvara, a törtető rokon.

Ezekben az időkben Liathar Leányait még keményebb kézzel irányította a majdani káospüspök, hiszen ők voltak a legfőbb eszközei a még élő rokonság romlásának. Az egyre jobban győtrődő Leányok pedig teljesítették Alvara akaratát, és egyre másra kerültek Yvor máglyáira az infánsi család tagjai.

Az új világgal Liathar Leányainak is tartania kellett a lépést, ezért Alvara átszervezte az egész rendet. Utoljára összehívta a Nagytanácsot, és Alvara újraosztotta a szerepeket, valamint a Leányok tevékenységének célpontjával egyértelműen Yvor egyházát jelölte meg, melyből ő maga is kivette a részét. Ugyanezen gyűlésen döntöttek arról, hogy a Liathar Leányai szervezet ezentúl az öncélú haszon-szerzésre összpontosítja figyelmét. Mivel Alvarát egyre inkább lefoglalta a titkos harca, amelyet Mannon ellen folytatott, már nem kívánta közvetlenül irányítani a rend életét, mint eddig. A rendet szétszította a négy tartományba, majd a leghűségesebb és legtehetősebb tanítványai közül négyet kinevezett a négy csoport teljhatalmú vezetőjének – Helytartónak –, és beosztottjaiknak kiválasztását rájuk hagyta. Önmagát kinevezte a rend Nagyaszónnyának.

Azóta a pozíciókban ugyan történetek változások, de a szerkezet nagy egészében érintetlen maradt.

Hogy a Nagyaszónny személye változott-e, mióta Alvara Káospüspök lett, azt senki nem tudhatja, még a Liathar Leányai sem, kizárólag a Helytartók. Ők azonban nem beszélnek róla.

A Rend Szerkezete

A Leányok szervezete, bármilyen szétszórtnak is tűnik, igen merev rendszerkezettel bír. Az irányítás egyetlen személy kezében fut össze, a Nagyaszónnyéban, kinek személyét, nem elítélhető módon, jótékony homály fedi. Ő az, aki az egész rendet vezényli, az összegyűjtött információkat rendszerezi, és dönt a legfontosabb kérdésekben. Teljes vétőjoga van, nem tartozik magyarázattal döntéseirért. Parancsai törvények, azokat módosítani, vagy annak ellenszegülni főbenjáró bűn, amiért halál jár (a rendből kizárni senkit sem szoktak, az információk esetleges kikerülésének elkerülése végett). Sok pletyka kering kilétét illetően, de egyelőre az tűnik a legvalószínűbbnek, mely szerint a Nagyaszónny nem más, mint a Káospüspök, Irgalmatlan Alvara személyesen – de éppúgy lehet más is, hiszen a rend vezetőségét már maguk a rendtagok sem ismerik, és Volena viharos közelmúltja számos változást indukálhatott a Liathar Leányai vezetőségében is. Még az is lehet, hogy már egyáltalán nincs Nagyaszónnya a rendnek, és a négy Helytartó csupán a látszat kedvéért kormányoz az ő nevében.

A Nagyaszónny közvetlen irányítása alá tartoznak a Helytartók. Belőlük tartományonként egy van, azaz összesen négy. Ők felelősek a



tartományokban folyó rendi tevékenységeikért, illetőleg számolnak el személyesen a Nagyasszonynak. A Helytartóknak van egyedül kinevezési joga, tehát csak ők helyezhetnek vezetői székbe embereket – tulajdonképpen ők a rejtőzködő Nagyasszony arca, szeme, füle, keze és akarata. Bár a rend ügyeit illetően teljhatalmúak a saját tartományukban – amely azt jelenti, hogy semmi beleszólásuk egymás ügyeibe, hiszen az csorbítaná a teljhatalmat –, olykor összegyűlnek, hogy megvitassák a kényes ügyeket. Gyűléseit Helytartói Tanácsnak nevezik.

Ezután következnek a Kancellárok. Számuk a városok számától függ, mivel minden nagyobb városnak saját Kancellárja van. Egy-egy város és a hozzá tartozó kisebb-nagyobb terület a Kancellári Régió. A Kancellárok feladata a Kancellári Tanács működtetése, a régióban működő csoportok irányítása, illetőleg a bírásokodás a régiót érintő ügyekben. Elszámolással személyesen csak saját Helytartójuknak tartoznak, a Nagyasszony személyéről már ők sem tudnak semmit. Kezeik alá a Tanácsnokok tartoznak, akik egy-egy szakterületért felelősek. Ily módon megkülönböztetnek három tanácsnokot. Az Informátorok Tanácsnokát, a Tolvajok Tanácsnokát, illetőleg a Védellemezők Tanácsnokát. Az Informátorok Tanácsnoka tartja számon a Régió összes rendbe tartozó kémét, spionját, megfigyelőjét, manipulátorát. A hozzá befutó információk a Kancellári Tanács elé kerülnek. A Tolvajok Tanácsnoka felelős a rendbeli zsebesek, tolvajok, besurranók, zsarolók, rablók tetteiért, illetőleg ő látja el őket munkával az Informátorok Tanácsnokának fűlései alapján. A Védellemezők Tanácsnoka pedig a rendhez tartozó és azt őrző harcosokért, orgyilkosokért, mágiahasználókért, testőrökért és pénzbehajtókért felel, aki szükség esetén segítik a többi rendbeli ügyét és védik a Tanácsot.

Az egyszerű rendtagok szinte sosem tudnak egymásról, és nem-hogy a Nagyasszony személyét, de még a Helytartókat és a Kancellárokat sem ismerik – legalábbis amíg valamely vétségük folytán elébük nem kerülnek, de akkor már nem sokra mennek az ismerettséggel, mivel az esetek többségében a bűnös jutalma a halál. A rendtagok tehát a közvetlen kapcsolatot a Tanácsnokokkal tartják, illetve azon rendtagokkal, akiket Összekötőnek neveznek – az összekötők semmilyen tisztséggel nem rendelkeznek a rend hierarchiájában, s kiemelt szerepük csupán abból fakad, hogy az átlag rendtagtól eltérően ők több más rendtagot is ismernek. A Tanácsnokok általában az Összekötők révén juttatják el a Kancellárok és Helytartók parancsait a rendtagokhoz, és ugyanezen az úton áramlik visszafelé is az információ.

A Liathar Leánya karakter

Amennyiben valamelyik játékos úgy döntene, hogy karaktere (aki ugye természetesen csak nő lehet) Liathar Leányai közé szeretne tartozni, bele kell törődnie abba, hogy csupán a legalsóbb körök egyikének tagja lehet. Mielőtt azonban bárki is megijedne, ez nem azt jelenti, hogy nincstelen örömlányként, vagy gyorskezü tolvaj sülőlányként kell kezdenie a játékot (bár miért is ne lehetne azzal kezdeni?). Liathar Leánya ugyanúgy lehet mások által tisztelt papnő, kinek mit sem tudnak „másodállásáról”, vagy akár üresfejűnek vélt, unatkozó nemesasszony, akit „butasága” miatt megmosolyognak, s így nem nézik rossz szemmel, ha benn ül befolyásos férje politikai megbeszélésein – úgy sem ért belőle egy kukkot sem (közben pedig leadja az információkat rendjének). A legalsóbb kör egész pontosan azt jelenti, hogy Liathar Leányai között egyelőre nem foglal el komoly pozíciót. Hogy innentől kezdve az Informátorok, a Tolvajok, vagy a Védellemezők Tanácsához akar-e tartozni, ez már az ő döntése. Ez általában feltételezi, hogy a karakter valamely mesterségben már járatos. Ha remek kardforgató, vélhetően a Védellemezők veszik soraik közé, ha egy kereskedő jó eszű feleségéről van szó, bizonyára az Informátorok figyelnek fel rá, ha pedig ügyes kezű piaci zsebes, egész biztosan a Tolvajok kegyeltje lesz.

Nagyon fontos kitétel, hogy Liathar Leányaihoz nem lehet jelentkezni. Sokkal inkább a rend figyel fel a tehetséges nőkre, leányokra (bár előfordulhat, hogy a lánygyermek édesanyja már korábban Liathar Leányaihoz tartozott, s így gyakorlatilag beleszületik a rendbe). Javallott tehát, hogy Mesélőddel játsszátok le a részleteket, de könnyen megtörténhet az is, hogy Mesélőd önállóan, tetteid alapján kerestet fel Liathar Leányaival, akik ajánlatot tesznek számodra (jó esetben). Induló karakter az előtörténetében „felveheti” a rendtagságot.

Már csak egy kérdés maradt így a végére: Mit nyújthat a rend? Nos, bármit. A rend, ha munkádát, tetteidért fontosnak véli, gyakorla-

tilag kimeríthetetlen anyagi és információs háterként állhat mögötted, így lépéselőnybe helyezve téged esetleges ellenfeleiddel, riválisaiddal szemben. Rendelkezéssre bocsáthat harcosokat, tolvajokat, manipulátorokat, papokat, vagy latba veti befolyását ott, ahol tudja – és ez elég széles kör, nem csupán a Káoszbirodalomban, de a többi kontinensen is. Laza szervezetének hála, komoly előnye a többi renddel szemben, hogy nem ver béklyóba. Liathar Leányai nem hogy nem tiltják, de egyenesen szorgalmazzák tagjai más rendekbe való csatlakozását (egy téglával több). Oda mész és azt csinál, amit akarsz, csak a rendnek előbb-utóbb származzon haszna belőle.

Ugyanakkor a rend bármely kívánsága parancs a rendtag karakter számára. Nem lehet elutasítani a feladatot, nem lehet a kért (elvárt) információt megtagadni, nem lehet elárulni a rendet, és nem utolsósorban nem lehet kilépni a rendből. Bármely engedtlenség jutalma a gyors halál. Mivel a Liathar Leányai karakter számára a Mesélő szimbolizálja a rendet, bizony ezek a megkötések alaposan kiszolgáltatják a Játékost a Mesélőnek – ezért csak olyanok számára ajánlott, ahol tökéletes az összhang a Mesélő és a Játékos között, és nem arról szól a játék, hogy ki-kit kényszerít nemszeretem dolgokra.

Mivel a Liathar Leányai rend nem képi a rendtagokat, csupán kihasználja a meglévő ismereteit, jártasságait, ezért a kezdő karakter sem „kap” készen túl sok jártasságot – a lentebb felsorolton túl minden más jártasságát a Játékosnak kell kigazdálkodnia a rendelkezésre álló jártasságpontokból. A Liathar Leányai „csupán” mint háttérszervezet jelenik meg a karakter életében – a maga előnyeivel, és hátrányaival –, amely természetesen szintén jártasságpontba kerül, bár csupán szimbolikus összegbe, hiszen a Liathar Leánya karakter lehetőségei valójában kimeríthetetlenek. Amennyiben a Játékos és a Liathar Leánya karakter „egymásra talál”, úgy inkább az előnyök fogják a hatásukat éreztetni.

Esszenciapajzs-aktivizálás: 4. szint
Jelbeszéd: 3. szint

A Kín Hírnökei

Lovag- és varázslórend, 5000 jártasságpont
Központ: Zhil Birodalom

*„Mindent feláldoztam Ordinisért.
Miből gondolod, hogy épp téged kimélnének?”*

A Kín Hírnökeinek bazaltba öltözött éjfekete rendháza a szenvedés, a fájdalom és az éjszaka szentélyei. Morózus, komor kőóriásokként terpeszkednek, és – mondják – teliholdas éjjelenként úgy nyelik magukba a hold és a csillagok ragyogó fényét, mint száraz, szomjazó por a kiömlött vizet. De még szörnyűbbek csillagatlan éjszakákon. Úgy hírlík, maguk a falak kántálják monoton, szentségtelen litániájukat pokolmély hangjukon, és kíséretként a kövek közé börtönzött szenvedő, fájdalom vasmarkától nyöszörgő elkárhozott lelkek sóhajtoznak.

Pedig sokkal egyszerűbb magyarázata van a nyugtalanító hangoknak. Ordinis világi lovagjai, az Éjlövagok azok, akik mély bariton hangjukon zsolozsmáznak istennőjük tiszteletére, és könnyen meglehet, hogy az elkárhozott lelkek sóhaja sem más, mint a fáradt szél zenéje a vasok, öreg bazaltkövek között. Ordinis az éjszaka köpenyébe burkolóztott istennő; vonásai, akár a fagyott jég, tekintete a megtetsült gyöttelelem. Szolgálni őt? Örökkön tartó szenvedés és fájdalom, ám felbecsülhetetlen erő, bátorság és magasztosság tanújele. Vallják ezt Ordinis ébenszemű, sötétvértes lovagjai, kik életüket s lelküket a kínzatások ónixlelkű Istennőjének kezébe helyezték. Mint ahogy vallják sötét kámzsás testvéreik is, kik a mondák szerint az éjszakából szőtt igékkel olvasnak kint ellenségeikre. De kik is ők?

Ordinis Zhília birodalmának egyik leghatalmasabb védisteneként nem meglepő, hogy egyházi lovagrendje a birodalom jelképévé vált, Ordinis istennő és papságának bárhová elérő karjaivá. Egész régóta, mikor még maga a birodalom csupán egy erejét próbálgató, hatalom-éhes, ambiciózus és mozgékony állam volt, a papi erővel megáldott Ordinis lovagok már javában Zhília urainak akaratát teljesítő eszkö-

zök, az Ügy fanatikus szolgálói voltak, akik sohasem kérdőjelezték meg uruk parancsát, míg az egybeesett a Gyötrelém Anyjának érdekével. Életüket, vérüket, lelküket áldozták, ha az kellett. Am soraik közé nem vettek fel akárkit, pedig jelentkező fanatikus akadt bőven. Ezért azok, akik nem válhattak paplovaggá, világi rendet alapítottak az akkori Ordinis főpapnő áldása nélkül, Kín Hírnökei néven. Százával, ezrével tódultak lobogója alá az Ordinst szolgálni vágyók, és a Hírnökök befolyása nőttön-nőtt. Előbb-utóbb eljött az idő, mikor már nem lehetett figyelmen kívül hagyni a tíz-húsz év alatt komoly támogatókra és befolyásra szert tett rendet. A félhivatalos szerveződésű rend számára ez hatalmas előrelépést jelentett, mert egy, a birodalom által támogatott rend komoly előnyökkel bír bármely más magániskolával szemben. Az akkori király, IV. Alaf személyes felügyelete alá vonta az új rend munkáját, ám már a fia, a vértől és szenvedéstől irtózó II. Domanos lemondott a Nagymesteri címről, s önállóvá tette a frissen felemelt rendet. A Kín Hírnökeinek első valódi nagymestere egy befolyásos és hatalmas Ordinis paplovag, a régi rend tagja, Ramadoz Jarrai lett. Ramadoz gyors átszervezésekre kezdett, és kemény megszorító intézkedéseket hozott. A laza szervezetű Hírnökök rendje hamarosan a birodalom legkomolyabb és legszigorúbb rendjévé vált. Képzésükből kizárták az oda nem illő elemeket, és csupán a lovagi ágat valamint az akadémikus mágusok képzését tartották meg. Mire Zhiliában leáldozott az önálló királyok kora, és az uralkodás gondját a Hetek Tanácsa vette a vállára, a Kín Hírnökei lett az egyedüli Ordinis rend, az újabb keletű próbálkozások mellett kiszorítva a régi, nagynevű rendeket is.

A Hírnökök közé bekerülni nem túl nehéz feladat. Ha valaki komoly elhivatottságot érez Ordinis iránt, pontosan elegendő talentummal bír ahhoz, hogy a Kín Hírnökei soraik közé fogadják. Az igazi próba csak ezután kezdődik.

A rend gyakorlatilag két jól elkülöníthető ágra szakad, melyek, bár eleinte olybá tűnik, erősen különválnak, ám mint ahogy látni fogjuk, mégis szorosan kötődnek egymáshoz. Amint valaki felvételt nyer a rendbe, két út áll ellőtte.

Talentumai és érdeklődése alapján vagy Éjlovagnak vagy Fájdalomtestvérnek szegődik. Azaz, ha egészen pontosak akarunk lenni, akkor bizony eleinte csupán azok tanoncainak, tehát Kislovagnak vagy Adeptusnak. Míg az előbbi a rend fegyveres ereje, az utóbbiak mágikus támogatásukat nyújtják a Hírnököknek. Minden tanonc kap egy pártfogót, egy mestert, ki-ki a maga csoportjából. Ezek a pártfogók fel-

ügyelik a tanoncok előmenetelét, és bizony általában minden erővel azon vannak, hogy megkésérsítsék az ifjak életét. Megpróbálnak nekik mind mentálisan, mind fizikálisan fájdalmat okozni, részint azért, hogy lelkük és testük erősödjön és Ordinis Úrnőnek tetszvévé váljon, részint pedig azért, mert mestereik annak idején velük is így bántak. A gyengébbje valószínűleg még ezen időszakban kirostálódik, ám a kitartóbb és erősebb tanoncok előbb vagy utóbb kitöltik a tanulásra szánt időt, és nekivághhatnak második erőpróbájuknak, a kalandoréletnek. Ha megéri, majdan tetteik, tudásuk és elhivatottságuk okán megfelelelőnek találtak a beavatásra, és sorra kerülhet a beavató szertartás.

A szertartáson mindig ketten vesznek részt. Egy Kislovag, ki Éjlovaggá kíván válni és egy Adeptus, aki a lovag Fájdalomtestvére lesz. A szertartás maga mindkét részről komoly áldozatot követel. A lovagjelölt elmondja a rituális monológot, melyben mennyasszonyául választja az Éjszaka Úrnőjét, Ordinst. Aztán szertartásos keretek között önön késével kasztrálja saját magát (ezen okból nem lehet Éjlovag nő), jelezvén, soha más nőt nem kíván maga mellé. A kicsorduló vért az Adeptus (aki egyébként az esetek döntő többségében nő, lévén, a rend soraiba nő csak ily módon nyerhet bebocsátást) fogja fel egy serlegben, majd az ő monológja következik, ahol testét Ordinis vőlegényének védelmében odaajándékozta az Úrnőnek, majd kiűrti a vérrel telt serleget. Innentől kezdve kettejük között elszakíthatatlan mágikus kötelék jön létre, annak összes előnyével és hátrányával.

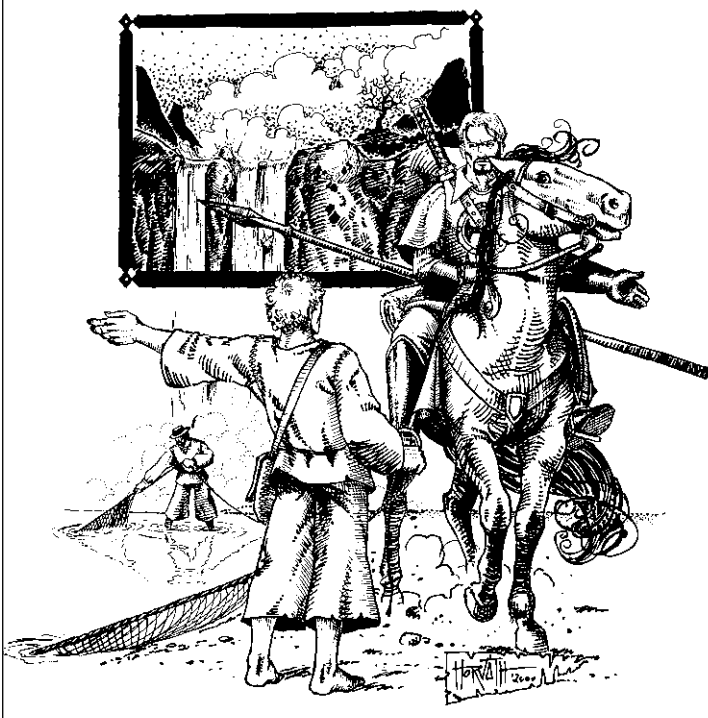
Ordinis elfogadja vőlegényét a lovagot, és önfeláldozásáért ajándékkal jutalmazza. Innentől kezdve minden seb, melyet az Éjlovag szenved el, csupán felerészben roncsolja őt, ugyanis a kín másik fele a Fájdalomtestvér testét győtri meg, lévén az önmagát a lovag védelmében az Úrnőnek ajándékozta (ez fordítva nem működik). Mi több, nyílt sebei másnapra csodás módon összezárulnak, még csak halvány heg sem árulkodik róla, hogy bármi is megsértette a bőrfelületet (fontos, hogy csupán a seb tűnik el, az elvesztett Fizikumpontra továbbra is a normális módon regenerálódnak). A rossz nyelvek szerint a lovagok ezen adománya Ordinis jó izlésének köszönhető, aki nem kíván maga mellé hegyarzárdált vőlegényt. Azonban minden ilyen eltűnt heg megjelenik a Fájdalomtestvér testén (nem a nyílt seb, csupán annak hege). Minél számosabb sebet szenvedett el a lovag, annál rútabb lesz Fájdalomtestvére teste. Ugyanazon rossz nyelvek ezt pedig Ordinis féltékenységének tudják be, aki imigyen próbálja riválisait esélytelené tenni.

A Fájdalomtestvér mindeközben megszűnik „vagnak lenni az éjben”, ahogy mondani szokás. Ordinis hálája jeléül megajándékozta az éjjellátás tudományával, mely adománnyal a Fájdalomtestvér sötét, csillagatlan éjszakában, vagy akár vaksötétben is ugyanolyan jól lát, mint fényes nappal. Ráadásaképpen a Fájdalomtestvérek előtt nincs tiltott Kódex – a Fekete Kódex kiátkozott művészetek sem, melyet más, Rend-hívó tartományban nem okítanak sehol!

A Hírnök karakter

A Kín Hírnökei rend sorába tartozó játékos karakter mindenképpen Kislovagként vagy Adeptusként kezdi a játékot. Hogy mikor döntenek úgy pártfogóik, illetőleg Ordinis Úrnő, hogy érdemesültek a beavatásra, azt a Mesélő feladata eldönteni, de semmiképpen sem főbb jártasságaik hetedik szintre emelése előtt a lovagok esetében ez a fegyverforgatás jártasság, a varázsló esetében a mágiahasználat jártasság). A Hírnök Kislovag természetesen egyenértékű más rendek lovagjaival – csupán saját rendjén belül számít beavatatlannak –, mint ahogy a Hírnök Adeptus is teljes értékű varázsló a külvilág felé. A Kislovagok és Adeptusok az alapképzés megszerzése után egy hosszú távú, látszólag céltalan küldetést kapnak rendjüktől vagy személyes mentoruktól: ezek a küldetések olykor hosszú évekre nyúlnak, mialatt a Kislovagok és Adeptusok magányosan – avagy kalandorcsoportokhoz társulva – járják a világot, edződnek és újabb jártasságokat tanulnak. Ez az *Élet Iskolája*, amely igen megbecsült szerepet játszik a renden belüli előbbre jutásban, hiszen az itt tanúsított éretny alapján válhatnak a karakterek beavatott Hírnökké. A rendtagok szerint ebben az iskolában elbukni nem lehet... csupán idő előtt megtérni Ordinis hideg kebelére (azaz meghalni), amely azonban majdnem olyan felemelő érzés, mint a hosszú vándorévek után végre beavatást nyerni a kín misztériumaiba.

A beavatás meglehetősen komoly lépés, amelyet azonban nem lehet megfontolni, visszautasítani – azaz a Játékos bármennyire



1.5. Minta a karakterépítésre

szeretne független maradni a komolyabb rendi kötöttségektől, tisztában kell lennie azzal, hogy karakterének egyéb vágya sincs, csak hogy elnyerje a beavatást. Amennyiben létrejön a kötés, mind az Éjlovag, mind a Fájdalomtestvér Fizikumpontja maradandóan csökken tizenötlet! Ettől fogva azonban – legyenek bár földrésznyi távolságra egymástól – örök kötelék fűződik kettejük között.

Nem kötelező, hogy a csapatban meglegyen mind az Éjlovag, mind a Fájdalomtestvér, bár megjegyzendő, hogy ez utóbbi ritkán jár egyedül. Ellenben nagyon könnyen elképzelhető, hogy egy Éjlovag magányosan végzi térítő munkáját, miközben Fájdalomtestvére a rendház falai mögött csücsül, s csupán életerejével táplálja lovagtársát. De mégis párban legélvezetesebb a játék. Kevés ellenfele akad egy Éjlovagnak, kinek hátát Fájdalomtestvére fedezi varázslataival (újonnan induló parti esetében erre csak akkor van lehetőség, ha a kalandot magasabb szinten kezdik, illetve, ha a Mesélő engedélyezi a beavatott Hírnökök indulását).

Amennyiben bármelyik beavatottnak meghal társa, nem hoznak létre új kötetést – ha szeretnék, se lennének képesek rá. Gyakorlatilag semmilyen levonást, vagy negatívumot nem kapnak emiatt, sőt, arra a Lovagra, vagy Testvérré, aki már hosszú ideje magányosan rója útjait a párja halála miatt, felnéznek a rendtársai. A kötéskor elvesztett Fizikumpontok természetesen nem térnek vissza.

Egyetlen dologra kell odafigyelni, ha a partiban magányos, vagy párban járó beavatott Hírnök „játszik”: a beavatottak már nem járhatják öncélúan a világot (azaz nem azért kalandoznak, hogy tanuljanak, fejlődjenek, mint beavatás előtt álló társaik). A beavatottak már mindig igen konkrét feladatokat kapnak rendjüktől, amely némileg meghatározza a karakterek (illetve a játékosok) mozgásterét.

Bár a Hírnök karakterek nem papok (illetve paplovagok), mégis fontos számukra az elhivatottság, ezért éppúgy, mint a papok esetében, a Mesélő a karakter-játék alapján növelheti (illetve csökkentheti) a karakter elhivatottság jártasságát. Az induló karakter számára nem kötelező „megvásárolni” a jártasságot, ám ha ezt a Játékos megteszi, azt csak 3. szintig biztosíthatja karakterének (noha elvileg az ember karakter tanulhatna 4. szintig).

A Kislovag és Adeptus alkalmasságát a beavatási szertartásra az *elhivatottság* jártasságuk 7. szintjének elérése jelenti - és nem a *fegyverforgatás*, illetve *mágiahasználat* jártasságoké.

A kezdő Kislovag (lovag) karakter a következő jártasságokat bírja:

Fegyverhasználat: 1/1. szint
Fegyverhasználat: 2/2. szint
Fegyverismeret: 1. szint
Íjászat: 1. szint
Pusztító csapás: 1. szint
Anatómia/Élettan: 1. szint
Fájdalomtűrés: 3. szint
Esszenciapajzs-aktivizálás: 1. szint
Vértviselés: 1. szint
Lovaglás: 3. szint
Lóápolás: 1. szint
Írás/Olvasás: 1. szint

A kezdő Adeptus (akadémikus mágus) karakter a következő jártasságokat bírja:

Mágiaelmélet: 2. szint
Mágiahasználat (akadémikus): 2. szint
Esszencia-felzabádítás: 2. szint
Zónaérzékelés: 1. szint
Esszenciapajzs-aktivizálás: 2. szint
Írás/Olvasás: 2. szint
Fájdalomtűrés: 4. szint
Ászkézis: 2. szint
Ósnyelv: 1. szint
Alkímia: 2. szint
Gyógyszerkészítés: 2. szint
Gyógynövényismeret: 2. szint
Érzelelmenterápia: 5. szint

Yrunta Oiz-Diis, az ember fajú fiatal varázsló karakterén keresztül mutatjuk be a karakterépítés módját. Ha a karakterlap néhány rovata – mint például a Sorsrovat – nem vezethető le a karakterépítés szabályai-ból, érdemes utánanézni a Káosz Szerepjáték-könyv más fejezeteiben. A karakter szándékosan extrém, hogy minél több lehetőséget mutassunk be általa. Természetesen az előtörténettel kezdjük.

Zhilian középső részén született, a Nagydrén Birodalom végvonaglásának idején, egy szolgaszálláson. Anyja az Oiz nevet adta a kis vasgyűrűnek, mivel úgy gondolta, ez a név illik egy fattyúhoz – mert az újszülött apja valószínűleg valamelyik birtokos nemes volt, akik gyakorta megfordultak a zenezőtől hangos kastélyban, ahol a kis Oiz anyja éjszakába nyúlóan szolgálta fel az étkeket, italokat és a saját testét. Hedonista kor volt ez, melyben az urak az élvezetek mértéktelen hazsolásával tartották el a romlás jeleit.

A gyermek Oiz a többi cseléd gyermekeivel együtt nevelkedett és végezte mindazt a munkát, amit a felnőttek is. Miközben testben erősödött, lélekben silányodott – az évek múlásával mindent elveszített, amely valaha a lelkében lakozott – s Yvorl lapító papjai megkísérelték. Hideg lett, mint a jég, és gyilkos indulatú – a legrosszabb kombináció. Maga köré gyűjtötte a szolgaszállás gyermekeit, jeges és erőszakos természetével behódoltatta őket. Nyolc évesen átharapta a torokát egy kóbor kutyának, amiért az megugatta. Tizenkét évesen beárulta a számadóknak a lusta szolgákat, és élvezettel bámulta, ahogy megkorbácsolták őket. Négy évvel később agyonütött egy ökörhajcsárt, mert azt nem nézte jó szemmel, ahogy a hideg szemű Oiz királyként uralkodik a nyomorult kölykök között.

Ekkor ő került a kalodába, és az ő hátán táncolt a kilencfarkú macska. Csakhogy a bivalyerejű Oiz néhány korbácsütés után valószínűleg felapritotta a kalodát, majd a korbácsot kezelő szolgát megfojtotta a saját inggallérvájával. További örjöngésében a földesúr lánzdzásai fékeztek meg – ismét láncok kerültek rá, majd tömlőbe vetették. Hetekig poshadt a föld alatti üregben, amikor a földesúr érte küldetett. Az udvaron már felállították a nagy kocsikereket, és két markos szolgaleány várta az elítéltet, hatalmas kalapácsokkal. Mellette a fehér hajú földesúr, kezében egy széles rézpánt. Azt ajánlotta fel Oiznak; a gladiátor rabszolgák örökre felkovácsolt nyakörvét. S mivel a másik választása a kerék lehetett volna, Oiz a rézpántért nyúlt.

Öt évig gyilkolt az úr színeiben, öt évig nyert viadalt viadal után, hírnevet és a siker babérjait hozva ezzel urának. Diisnek nevezték el, a vér és a gyász egy kisebb szelleme nyomán. Erőszakos természete, örjöngő dühe pótolta mindazt, amely a fegyverforgatás tudományából hiányzott. Elégedett volt az életével, s csupán azt bánta, hogy nem akad méltó ellenfele az arénában. Aztán egy szép napon lángtorkú demont vetett elé a sors – urának kihívója egy göggyében elvakult kermonpap volt, száz falu és három sziget ura, aki felelte a Fonatnak tett esküvését, és más sikok szülőtteit rángatta át erre a világra.

Oiz-Diis jobbja már az első támadás során feketére pörkölődött, s bénán, összezsugorodva csüngött alá. A démon diadalt üvöltött, majd újból a rézpántos rabszolgára rontott. Csakhogy még ő sem találkozott olyan heves gyűlölettel, mint amilyen Oiz-Diist öntötte el; a rabszolga fejében megpattant valami, ahogy orrába hatolt saját karjának süthús-szaga. A gyűlölet elszakította a férfi gátjait, és a születése óta érintetlen esszencia kiszabadult bőrtönéből. A démon azonnal meghalt, mert készületlenül érte a támadás, és meghalt Oiz-Diis gazdája is, mert a gyűlölködő gladiátor rápillantott. Talán meghaltak volna mások is, ha a rabszolgából kiszakadó varázserő nem ragadja el a férfi eszméletét.

A démonát vesztett kermonpap vette magához a vad tehetséget. Hűségbilincseket zárt az agyára, melyek még a demont is hozzá láncolták korábban, majd a fél szemét kivájta, s eltette zálognak – évek múltán talán visszaadja, mondta a pap, ha a rabszolga hűten szolgálja. Az egykori gladiátorból a Fél szemű – azaz Yrunta – lett, a kárhözatra ítélt pap testőr-mindenese. Most, hogy a varázslat gyilkos dühét végtelen hűséggé változtatta, új gazdája nyugodtan csiszolhatta tehetségét. Az évek során Yrunta megtanulta kontrollálni varázserőjét, s bár a pusztításon kívül másra képtelen volt használni, így is hatékony eszköze lett új gazdájának.

Yrunta külső és belső tulajdonságai: Az egykori rabszolga a húszas éveinek elején jár, de sokkal többnek látszik. Haja kihullott a testében foryogó ellenőrizetlen mágia miatt, fél szemének ürege sötétén tántorg, ám még mindig szebb látvány, mint a folyton gyűlölködve izzó ép szeme. Arcát az elszenvetett kínok és a lelkét rohasztó gyűlölet sárgára és rongyosra aszalta, orra duzzadt és formátlan, s a szája olyan, mint egy rongyos szegélyű szakadás valami öreg vásznon.

Pusztuló arcával ellentétben a teste erős és fiatalos. Izmai kemények és rugalmasak, mint a karikába hajtható jidori kardpenge, oszlopszerű lábai akkora felsőtestet hordanak, mint egy kisebbfajta kunyhó. Csupán a jobbja lóg bénán és örökkön feketén; emlékk az elpusztított démontól. Mivel Yrunta sosem tanult fegyverrel bánni, s amit tud, az őrjöngő küzdelmei alatt ragadt rá, így jóformán meg sem látszik, hogy azóta bal kézzel kell harcolnia.

Yrunta igen egyszerű lélek – tulajdonképpen egy élő szerszám, különösen azóta, hogy a kermon-pap vazallusa lett. Tetteit a hatalomvágy és a fölösleges kegyetlenség vezérelte, melyet jól kiegészített mérhetetlen agresszivitása. Amióta akaratát részben elvesztette, a hatalomvágy megszűnt munkálkodni benne, ám annál inkább felerősödött erőszakos természete: szadista gyilkos vált belőle. Gyilkol pusztá kézzel, gyilkol bármilyen fegyverrel, amely a kezébe akad, és gyilkol egysikú, alig-alig irányított mágiájával, melyet a pusztításon kívül semmire sem képes használni. Gyilkosságainak csupán az vet gátat, hogy gazdája maga mellett tartja, így nem nyílik alkalma rá – ám amint a pap elküldi valahová, az ösztönök előtörnek Yruntaból.

Már az előtörténetből számtalan ismeretünk származik Yrunta Oiz-Diis karakteréről, melyeket rávezethetünk a karakterlapjára. Az egyik, hogy bár Yvorl-hitű, hitének nem áldoz, tetteit saját erőszakos természetével vezérli, és nem a követett isten. A karakterlap első sorában eszerint jelennek meg az információk.

Név: **Yrunta Oiz-Diis**, Faj: **ember**, Hit: **Yvorl (névleges)**

Másrészt kiderül, hogy Yrunta erős, szívós, és meglehetősen ügyes is, hiszen gyakorlatilag képzetlen fegyverforgatóként öt évig ő a gladiátorviadalok bajnoka. Tudjuk, hogy varázsereje magától szabadult fel, és azonnal gyilkos hatásúvá vált: ez a vadmágusokra jellemző, mivel ők születetten képesek élni varázserejükkel, ráadásul egyszerre akár az esszést is fel tudják használni. Ugyanakkor képzetlen az Esszenciapajzs Főérték használatában, ezért mágikus védelme csupán a főérték 20%-a, azaz 10 pont. Yrunta Főértékei a következőképpen néznek ki:

Fizikum **70**, Erő **65**, Szívósság **75**
 Rátermettség **60**, Ügyesség **65**, Reflex **55**
 Tudat **40**, Intelligencia **32**, Lelkierő **48**
 Esszencia **50**, Varázserő **50**, Esszenciapajzs **50 (20%)**

Aktuális Esszenciapajzs **10**
 Alapgyorsaság: **7**, Terhelten: **9**
 SORS Jó: **01-33**, Semleges: **34-67**, Bal: **68-100**

Név	Szint	Megjegyzések
Keselyűcsőr forg.	1/1	Nincs
Esszenciakontroll	3	Nincs
Lovaglás	2	Nincs
Lóápolás	3	Nincs
Helyismeret	1	szűk környezet ismerete
Akrobatika	2	Nincs
Úszás	2	Nincs
Kitartó futás	1	Nincs
Esés	1	Nincs
Ugrás	2	Nincs
Földművelés	3	Nincs
Visszatámadás	2	1 támadás, -3 Tsz
Verekedés	3	Nincs
Pusztító csapás	3	1 támadás, +3 fegyvererő
Feldöntés	3	Nincs
Hátbaszúrás	3	Nincs
Anyanyelv	6	Nincs
Drovát nyelv	3	Nincs

Alapgyorsasága a faji átlagnak felel meg – az előny/hátrány rendszerben nem változtatta meg gyorsaságát –, amely csekély felszerelésétől kis mértékben módosult. A terhelt gyorsaságot a harc során akkor kell figyelembe venni, ha a felszerelése rajta van, egyébként az alapgyorsasággal kell számolni. Sorszónái megfelelnek egy kezdő karakter állapotának – erről bővebben a Sorspróba fejezetben olvashatsz. Mivel kezdő karakter, jártasságpontjai még nincsenek.

A következő rovat a karakterlapon Yrunta egészségi állapotát szemlélteti. Ez az induláskor gyakorlatilag üres, mivel a változások majd a szerepjáték során fognak belekerülni (lásd: egészség, betegség fejezetek). Ezért induláskor csupán a Fizikumpontok rubrikájába írjuk be a Fizikum Főérték pontszámát, azaz Yrunta esetében a 70-et. A rovat alsó sorába kerülnek Yrunta maradandó sérülései, így a félszeműsége és jobbkarjának bénasága. Bár ezek a karakter „előélete” során jöttek létre, a karakterépítés során az előny/hátrány rendszerből adódnak. Mindkettő komoly hátránynak számít, s így igen komoly előnyt is lehetett választani a karakternek: a szintén az előéletből adódó berserker dühöt, amely azt eredményezi, hogy gyakorlatilag fegyverforgatás jártasságok nélkül is brutális harcértékekkel rendelkezik a karakter.

Fizikumpontok: **70**
 Egyéb: **Félszemű, fél karja bénára égett**

Mint az előbbiekben is említettük, a karakter nem rendelkezik számottevő fegyverforgatás jártassággal. Egyedüli fegyvere a keselyűcsőr, egy buzogányfajta, amelyet igen rosszul forgat: Támadószintje (T) és Védőszintje (V) egyaránt 1-es. A fegyver gyorsasága (Gy) 6, ereje (E) szintén. (Célserű valahova felírni a karakter gyorsaságával megnövelt fegyvererőt, hogy ne kelljen folyamatosan újra kiszámolni!) A karakter erejéből nem származik sebzésmódosító – ha származna, érdemes lenne minden fegyver erejét azonnal módosítani, amely egyszerűsítene a számolást. (Például amennyiben 93-as lenne a karakter Ereje, az +2 sebzésmódosítót jelentene. Ekkor érdemes automatikusan átírni a fegyver erejét /E/, pl. Yrunta *keselyűcsőre* 8-as erejére változna. Nyilván, hogy bizonyos fegyverek esetében nem számít az Erő módosító hatása /pl. lőfegyverek esetében/, ezért ilyenkor az eredeti fegyverkarakterisztika változatlan marad.)

Ugyanakkor a karakter előnyének választott *berserker düh* – bármilyen egyszerűbb fegyvert használva – magasabb harcértékeket ad Yruntnak. A harcértékek „től-ig” határa a karakter gyilkos indulatának függvényében változik (lásd a karakter által felvehető Előnyök és hátrányok leírásánál).

Sebzésmódosító (Erő): 0	Vért: nincs				
Fegyver neve	Gy	T	V	E	Specialítások
<i>Keselyűcsőr</i>	6	1	1	6	<i>Nincs</i>
<i>Berserker düh</i>	-	3-8	3	3-8	<i>Nincs</i>

A karakterlap következő rovata a jártasságoké. A jártasságok sorrendje egyéni ízlés kérdése: javasolt, hogy a gyakrabban használt jártasságok legyenek elől, esetleg a hasonló jártasságokat csoportosítva lehet leírni. A rovat első oszlopa a jártasság nevét, második oszlopa a jártasság szintjét tartalmazza. Yrunta (karakterlapjának csak egy részét közöljük) első jártassága, a keselyűcsőr forgatása (*fegyverforgatás* jártasság) 1/1-es szintű, amely a fegyverforgatás jártasságok különleges tulajdonságából adódik, miszerint külön számoljuk a Támadó-, és külön a Védőszintet (lásd a Harc fejezetben). A „Megjegyzések” oszlopba a jártasságból fakadó előnyöket, specializációkat kell – rövidítve – beírni, feltéve, hogy szükséges.

A Jártasságok rovat használatát teljes mértékben csupán a szabályok áttanulmányozása után értheted meg.

A karakterlap következő rovata a felszerelési tárgyak feljegyzésére szolgál. Mivel Yrunta szinte mindig gazdája birtokán tartózkodik, felszerelése jóformán nincsen. Bárdlappal ellátott buzogányát mindenhol magával cipeli, s ha gazdája elküldi valahová, egy alapfelszereléssel megrakott hátizsákot visz magával.

A „Súly” rubrikába az adott tárgy összes darabjának együttes súlya kerül, s nem az egységto meg. A tárgytól elkülönítve szerepel az élelmiszer (fölsőleges részletezni, ámbár ha van rá igény, a Játékosok

megtehetik), ahol a darabszám az egy napi mennyiséget jelöli; ezek szerint Yrunta hátizsákjában 5 napra való élelmiszer lapul.

Megnevezés	Db	Súly	helye	Egyedi tulajdonság
Keselyűcsőr	1	5 kg	övön	nincs
Kulacs (pálinka)	1	0,6 kg	övön	0,5 literes
Kulacs (víz)	1	0,6 kg	hátizsákban	0,5 literes
Szurokfáklya	5	1,5 kg	hátizsákban	nincs
Tűzkő	1	0,1 kg	hátizsákban	nincs
Fenőkő	1	0,2 kg	hátizsákban	nincs
Pokróc	2	3 kg	hátizsákban	nincs
Kés	1	0,1 kg	hátizsákban	tokban
Kötél	1	2,5 kg	hátizsákban	20 méter; erős
Kötszer	2	0,3 kg	hátizsákban	nincs
Élelmiszer	5	5 kg	hátizsákban	nincs
Ezüstpénz	25	0,2 kg	övtáskában	nincs

A karakterlap *második oldalának* következő rovata a karakter leírására szolgál, melyet fentebb már megtettünk, tehát itt már nem közöljük megint. Ugyancsak itt található a karakter birtokában lévő varázstártyák feljegyzésére szolgáló rovat is.

A karakterlap *harmadik oldala* a kiegészítő információk elhelyezésére szolgál. Ide írhatunk bármit, amelyre nem szolgál külön rovat, de betelt rovatainkat is folytathatjuk itt – számíthatunk rá, hogy például a jártasságok rovata hamarosan ezen az oldalon fog folytatódni.

Az *utolsó oldalra* került a varázshasználói kiegészítés, amelyre csak azoknak van szükségük, akik képesek akaratauknak megfelelően használni esszenciájukat. Az első rovat az aktuális varázserő, azaz az esszenciapontok feljegyzésére szolgál – ennek maximális mértéke meg egyezik a Varázserő Főértékkel – ám a varázslatok során elhasznált mennyiséget mindig le kell vonni. Természetesen pihenéssel és egyéb eljárásokkal a karakter esszenciapontjai feltöltődnek. Yrunta esszenciapontjainak száma teljes feltöltődés esetén 50.

A következő rovatba kell feljegyezni, hogy a varázslatot mely úton hozza létre a karakter. Yrunta születetten mágikus, ugyan tehetségére csak később, már felnőttként derül fény: ezért ő vadmágus, amelynek lehetőségeiről és korlátjairól a Mágia fejezetben olvashatsz bővebben. A „Specialitások” rovat többnyire üresen maradhat, hiszen a legtöbb varázstudó „hozza a papírfórmát”, ám Yrunta esetében meg kell jegyezni, hogy csupán nagy erejű, pusztító varázslatokat képes formázni – ezt jelzik az EP-rovat számai. Az első szám a minimum esszenciapontot, amelyre legalább szükség van a varázslat létrehozásához, míg a második szám a rendelkezésre álló maximumot. Yrunta nem képes kontrollálni a már létrehozott varázslatot, tehát az összes esszenciapontja beáramlik, ami csak a rendelkezésére áll.

Aktuális Varázserő: 50 A mágia útja: **Vad**
Specialitások: Nincs tudatában képességeinek, ezért csak nagy erejű, pusztító varázslatokat képes létrehozni.

A karakterlap legutolsó rovata az ismert varázslatok feljegyzésére szolgál. A rovat oszlopai a legfontosabb információkat tartalmazzák; mindazt, amely szükséges a harc közbeni gyors varázsláshoz – feltételezve, hogy a Játékos valamelyest már ismeri a használni kívánt varázslat leírását. A „Név” értelemszerűen a varázslat nevét, a „Szint” a varázslat nehézségi szintjét (ez áll szemben a varázsló mágiahasználat jártasságával) tartalmazza. Az „Ep” rovat a varázslat esszenciapontigényét, az „Erő” a varázslat erejét, az „Idő” pedig a létrehozás idejét szegmensben (és nem a hatóidőt) tartalmazza.

Yrunta egy meglehetősen sajátos formáját műveli a mágiának, a vadmágiát. Tudni kell, hogy a vadmágusok nem ismernek előre kidolgozott varázslatokat, mivel tetszésük szerint formázhatják esszenciájukat – ugyanakkor a karakterlapjuk tartalmaz varázslatneveket, esetleg leírásokat is, hiszen a játékszabályok valamilyen szinten rájuk is vonatkoznak, s a játék megkönnyítése érdekében bizonyos információkat le kell jegyeznie a szabad varázslatokról is. Mivel Yrunta nincs tisztában képességeivel, s csupán gyilkos vágyait formázza varázslatba, ennek megfelelően irtózatot pusztítást tud véghezvinni mágiájával... ám egyebet sem.

Név	Szint	Esszenciapont	Erő	Idő
Tűzvihar	5	10-50	50	5
Jégcsapás	5	5-50	50	5
A harag ereje	6	1-50	30	3
Villámló tekintet	7	5-50	70	1
Márványököl	7	1-50	20	6

Agresszivitásának köszönhetően Yrunta varázslatai az összes esszenciapontját igénylik. Egyébként a vadmágusok varázslatait célszerű valamiféle házi jegyzetben leírni, hiszen a Mesélő is ember, és nem fog emlékezni egy korábban kitalált varázslat összes paraméterére, ezért most leírjuk Yrunta egyik varázslatának házi jegyzetét. *Figyelem! Ez nem kidolgozott varázslat, hanem a vadmágia Yruntára jellemző egyik megnyilvánulása!*

Márványököl varázslat. Yrunta 6 szegmensig tartó dühödöt ordítózását követően az esszencia a karakter öklébe áramlik, s kőkeménnyé teszi azt. Az ökle eztán 6-os sebessésszorzó szerint sebez. A varázslatot már 1 esszenciapontból is létre lehet hozni, és a hatása minden beépített esszenciapont után 4 szegmensig tart (a maximális 50 Ep után 200 szegmens). A varázslatba az összes rendelkezésre álló Ep beépül, Yrunta nem képes szabályozni a mennyiséget, viszont a beépülés nem egyszerre, hanem az idő függvényében folyamatosan történik, azaz 4 szegmensenként 1 Ep. Az ellenfél sikeres mágikus ellenállása megszünteti a varázslatot, ugyanakkor blokkolja Yrunta esszenciájának kiáramlását – azaz a varázslat megszűnése pillanatában még fel nem használt Ep a további felhasználásig benne marad Yruntába.

Előnyök és hátrányok. Mint az a karakter előtörténetéből kiderül, Yrunta számos előnnyel és hátránnyal rendelkezik. Egyik előnye a berserker-düh, a másik pedig a spontán mágia. Ez utóbbi Yrunta esetében egy speciális megoldás, mivel a karakter nem rendelkezik az *esszenciakontroll* jártassággal, mégis előnyként vette fel. Ennek oka, hogy az említett jártasság nélkül is hasznára válik a spontán mágia a küzdelmei és a berserker-dühe során. Ez azt is jelenti természetesen, hogy amikor nem hasznosítja a mágikus tulajdonságát, akkor spontán mágikus kitörések kísérik életét.

A hátrányok közé a fél karja és a fél szeme tartozik.



Általános ismeretek



A nyelvek

Woruluk világának őslakói, a gázlány mhyorok eredeti állapotukban nem rendelkeztek hangképző szervekkel, sem beszélhető nyelvvél – legalábbis semmi olyasmivel, amelynek grammatikája és szókinccse lett volna. A pusztá gondolatukkal, érzések közvetítésével társalogtak egymással, sokkal tökéletesebben, mint bármelyik telepata, aki csupán hangok nélkül, de a beszélt nyelv szavait használva kommunikál. Ha mégis valamiféle kezdetleges, beszéden alapuló nyelvet dolgoztak ki maguknak a meglévő telepaticus képességeik mellé, azt tisztán szóra-kozásból tették.

Miután Ivo Worluk lyukat ütött az univerzum kiismerhetetlen szövedékén, a Föld nevű bolygóról tömegével szakadtak át az emberi lények az új, névtelen világba, akik persze magukkal hozták anyanyelvüket. Az újonnan kialakuló emberi kolóniák önkéntelenül is az angol kezdtek használni közös nyelvül, talán megszokásból – mivel eredeti világukban az angol egyfajta nemzetek közötti közvetítőnyelvvé alakult akkoriban, mint egykor a latin –, vagy talán azért, mert a jövevények között igen nagy számban akadtak angol anyanyelvűek, vagy olyanok, akik tanult nyelvként jól beszélték Shakespeare nyelvét. Csúpan két emberi nemzedék múltán az angol – kolóniától függően változó mértékben „szennyeződve” a többi földi nyelv szavaival – a földi telepések közös nyelvvé vált.

A mhyorok ekkortájt kezdtek játszódzni az Anyaggal – hiszen annak előtte nem állt megfelelő mennyiségben rendelkezésre –, és eredendő mágikus képességeikre támaszkodva különféle formát öltöttek. A legtöbben a földi telepések testét használták mintául, mások az emberekkel együtt átszakadt állatokat, növényeket formáztak meg saját testükből, sokak azonban a telepések elméjének képeit formálták valósággá – így született meg az új világban a földivel csaknem megegyező flóra és fauna, valamint a mitikus szörnyek első generációja. Az emberi alakot öltött mhyorok – saját nyelvük nem lévén – átvették a telepések nyelvét. A gázlányek – a változás letéteményesei – számtalan új kifejezést alkottak, miközben gyerekes örömmel játszottak az

újfajta kifejezésmóddal. Néhány évtized alatt a telepések közös nyelve teljesen elkeveredett a mhyori jövevényszavakkal, egyszerűsítő (másutt bonyolító) nyelvtanával, s kialakult az *ősn nyelv*, amely erősen emlékeztet még a földi angolra, különösen a dallamában és a mindennapi életre vonatkozó kifejezések gyökerében, ám az elsőgenerációs földi telepések nyelvtudásával már nem lehetett volna megérteni.

Ez az ősn nyelv gyakorlatilag változatlan formában maradt fenn egy-némely vallás szakrális szövegeiben, illetve a mágusok *varázsn nyelvében*, amelyet a varázsjelek írásakor és a szóbeli komponens invokálásakor használnak.

A beszélt nyelv azonban tovább fejlődött, amely lassú változáshoz, a nyelvek szétválásához vezetett. A széttagolódás folyamatát csak fel-erősítette az újabb és újabb világokból érkező telepések özöne – ahány új jövevény, annyi új nyelvcsalád, azaz a beszélt nyelvek tömege érkezett a gázlányek egykor olyannyira csendes világára...

A Káosz Szerepjáték jelenében számtalan nyelvcsalád megszámlálhatatlan oldalhajításaként burjánzanak a beszélt nyelvek a világban. Gyakorlatilag ahány ország, annyi hivatalos nyelv, és ki tudja mennyi tiltott, nem használt, majd nem feledésbe merült nyelvvél találkozhatnak az istenek – akik mint tudvalevő, minden hozzájuk intézett fohászt meghallanak, még ha nem is mutatják ennek jelét. A nyelvjárásokat pedig – egy-egy nyelv még könnyen rokonítható oldalhajítását – Espinosa Ahram-Zoroster a híres nyelvész-mágus egy kétségbeesett pillanatában a khittarán sivatag homokjához hasonlította; ha a számuk nem is végtelen, az állandó változás miatt megszámlálni lehetetlen.

Espinosa a Guarni Birodalom hanyatlásának idején élt és tevékenykedett, amikor a lassan pusztuló világbirodalom egyre másra vajúdta életre a különféle szabad és független államocskákat. A nyelvi káosz talán még sosem volt olyan óriási, mint akkor. A guarni közigazgatás és államszervezés erényeiért lelkesedő ifjú Espinosát rendkívüli módon elkésértette a látványos hanyatlás – bár ez a hanyatlás már száz éve tartott, és még újabb két emberöltőnek kell eltelnie, hogy a gilfek megkezdjék hódításait. Hogy tudását valamilyen módon a hanyatlás ellenébe állítsa, megalkotta a *közös nyelvet* – lényegében a varázslók

által használt ősnyelv egy erősen leegyszerűsített változatát, nagyobb mértékben támaszkodva az ősi földi szavakra, mint a mhyori kifejezésekre. A közös nyelv gyorsan elterjedt, hiszen Worluk népeinek szükségük volt rá. A varázstudók gyakorlatilag erőfeszítések nélkül képesek voltak megtanulni, az államférfiaknak, a műveltségükből élőknek, a kereskedőknek és a szerencsevadászoknak pedig létérdekükké vált a közös nyelv elsajátítása.

Ambár Espinosa halála után számos nyelvújító vetette magát a „gazdátlaná” vált közös nyelvre, s próbálta meg a maga kedvére alakítani, Espinosa művének az ősnyelvvel való rokonsága folytán a változások sosem bizonyultak hosszú életűnek. Évezredekkel a megalkotása után a közös nyelv gyakorlatilag változatlan maradt – ambár vannak tájak, ahol olyan szélsőséges fonetikát alkalmaznak, hogy több napba telik, míg a jövevények füle rááll a megértésre –, s a nemzetek, népek közötti kapcsolatként szolgál.

A nagyobb nyelvcsaládok számtalan ágra bomlanak, melyek többé-kévesb hasonlóak maradtak egymáshoz. Aki egy nyelvcsalád valamely nyelvét anyanyelvként birtokolja, könnyedén elsajátíthatja a nyelvcsalád többi tagját is.

A nagyobb nyelvcsaládok a következők:

- ♦ *drovát*: a nem földi eredetű guarni nyelv és a földi germán nyelvek keveréke. Drénián és csatolt államain kívül az észak-maldib államok, valamint Gerondar szörvány emberi törzsei beszélik a nyelvcsalád valamely tagját.

- ♦ *volen*: csaknem kizárólag földi eredetű, gyökereiben kinyomozhatatlan nyelvcsalád. Észak-Gerondar, és néhány észak-maldib királyi nyelv.

- ♦ *zhilén*: az elf anyavilágból átkerült nyelvcsalád, melyet mára kizárólag Zhilian emberei beszélnek, Norstardentől Kemwellig.

- ♦ *maldib*: Maldiberan országainak nyelvcsaládjá. Az eredeti maldib az egyes országokban drovát, illetve volen nyelvvel keveredhet, délen a hadzs nyelv alakította át, másutt sajátos helyi nyelvjárások alakultak ki, amelyek olyannyira eltávolodtak egymástól, hogy már nem is tűnnek egy nyelvcsaládba tartozónak.

- ♦ *hadzs*: Közép-Maldiberan hadzsainak sajátos nyelve.

- ♦ *orga*: az ork faj anyanyelve. Ahány törzs, annyi nyelvjárása létezik. Bár az Orkok Atyja, Grooms a Föld szülötte, az orga nyelvcsalád semmi jelét nem mutatja a földi eredetnek.

- ♦ *dalama*: Aslantassról, az elf anyavilágból átkerült nyelvcsalád, amely a tündénépek birtokában maradt – ide tartoznak az apró tündérek, az elfek, a fekete elfek és a gilfek. A különféle tünde-fajok egymástól alig különböző nyelveket beszélnek.

- ♦ *törpnyelv*: A törpék kővilágainak valamelyikéből származó nyelv. Gyakorlatilag változatlanul, egyetlen nyelvként őrződött meg az évezredekken keresztül, így nem beszélhetünk nyelvcsaládról.

Az időszámítás

A worluki időszámítás a világ csillagászati tulajdonságain alapul. A jelenkor időmértékét az emberi és a guarni hagyományok befolyásolják.

Amikor az emberek megérkeztek Worluka, azonnal mérni kezdték az időt. Az éjszaka és a nappal váltakozásának ciklusait megszokásból *napnak* nevezték el, amely az éjjel közepén (éjféltor) kezdődik. A napot huszonnégy *órára* osztották fel, egy órát pedig hatvan *percre*. Mindezek megszokott dolognak számítottak a földi ember számára, s segítettek otthonosabbá tenni az új világot. Csakhogy Worluk egy napja hosszabb, mint a földi nap – majdnem másfélszer olyan hosszú –, így értelemszerűen a worluki óra is hosszabb, mint a földi óra, miként a percek is. Míg egy átlagos, nyugugalomban lévő felnőtt szíve percenként 72-t dobban egy perc alatt a Földön, addig Worlukon egy percre 100 szívdobbanás fér bele. (A több tízezer év alatt a worluki emberek hozzáidomultak a hosszabb nappalokhoz és éjszakákhoz, így az már nem okoz gondot az ébrenléti és alvási ciklusokban. A legtöbb emberi civilizáció viszont a hosszabb napok miatt rendszeresítette a déli pihenő, a szieszta intézményét, és nem csak a meleg éghajlat alatt.)

Miután az emberek elég hosszú időt töltöttek el Worlukon, rájöttek, hogy a worluki év rövidebb, mint a földi év. A Nap (Magnius) 319 nap alatt járja be égi pályáját, és kerül vissza kiindulópontjára. Egészen

pontosan 319 napig és 4,3 percig tart egy worluki év, amely többet 333 évenként egy szökőnapot eredményez. Mivel az emberi hagyományok itt is sokat hatottak, a legtöbb nép számára az év a téli időszak közepén kezdődik (Újév). Ettől azonban már számos kulturális eltérés található. Az elfek az első tavaszi virágzások ünneplik az év kezdetét, a kondori orkok az esős évszak elején, a Káoszbirodalomban pedig a nyár 66. napján, amelyre Andienn partraszállásának évfordulója esik. Egészen sajátos a jidori évkezdés: mindig az aktuális uralkodó trónra lépésének napja az évkezdés, egész uralkodása idején (királygyilkosságokkal terhelt években így nem egyszer előfordult már, hogy Jidorban háromszor-négyszer kezdődött el ugyanaz az év).

A worluki év 12 hónapot tartalmaz (a földi emberek megszokásai miatt), melyek nevei: Yanwar, Fenton, Arch, Erspin, Mayun, Jinwer, Jilagh, Agost, Setim, Otum, Novden, Dicen.

A guarni hagyományok más időszámítást használnak (így néhány mai mágikus állam is, mint például Mytheron és Miterónia, vagy a pusztulásáig Tzanthamor). A guarnik a napot három *harmadra* osztották, és a Nap (Magnius) legmagasabb állásától számították a nap kezdetét (délről). A harmadokat tíz-tíz *nagykörre* osztották (ez felel meg az emberi óráknak), a nagyköröket pedig tíz-tíz *kiskörre*. A kisköröket a *kónak* nevezett rövid időegységekre bontották: egy kiskör 333 kót tett ki. A kó hossza megegyezett az esszenciahullámok mágikus frekvenciahosszával (ez kb. másfél emberi szívdobbanás ideje).

Ugyancsak a guarnik vették észre a 333 évenként bekövetkező különleges csillagállást, amelyet Jégnász Konstellációnak neveztek el (ez az elnevezés él tovább a drének kultúrájában). Ezért a guarni naptárudósok a szintén 333 évente esedékes szökőnapot a Jégnász Konstellációhoz igazították: azaz a tökéletes együttállás pontosan erre a napra esik. Míg a guarni „napharmadolás” nem terjedt el, addig a szökőév és a konstelláció összehangolása minden kultúrába beivódott: a Jégnász Konstelláció éve 320 napig tart.

A naptári számítás kultúráként különböző. A drének időszámítása az első drén király megkoronázásával kezdődik, így a Káosz Szerepjáték napjaiban (a Jégnász Konstelláció éve) a 6666.-dik évet írják. A Zhil Birodalom időszámítása királyaik uralkodásához köthető, így jelenleg Diorane Niotek uralkodásának 13. évét írják. A Káoszbirodalom időszámítása a Káoszfellegvár alapjainak lerakásával kezdődött – még a Nagy Kataklizma előtt –, így ott jelenleg 35645-öt írnak (ám a Világégés hatásai miatt valószínűleg ez az évszám téves).

A guarnik a Nagy Kataklizma utáni első Jégnász Konstellációtól kezdték az időszámításukat, ám minden ciklusban újra kezdve a számolást, úgy, hogy számon tartják a Világciklus sorszámát is. A jelen a 85. Világciklus utolsó (333.-dik) éve. Ezt az időszámítást alkalmazzák a mágikus országokban (Mytheron és Miterónia), valamint Yennon Szigetén – érdekes módon Dréniában, ahol fel-feltűnedeznek még az utolsó guarnik, nem. Ugyancsak ez az időszámítás a Káosz Szerepjáték hivatalos időszámítása is, eszerint készült el a Káosz Kronológia. (Mivel a Világciklusokat csupán a Nagy Kataklizmát követően figyelték meg, és az azelőtti korszak egyébként is rendkívül zavaros volt, a Dimuran pusztulását megelőző korszakokról, azok naptáráról nem maradt információk.)

A pénz

Akárcsak a nyelvek esetében, a törvényes fizetőeszközök terén is igen nagy változatosságot tapasztalhatunk Worluk világán. Ez a változatoság nem csupán a pénz méretében, alakjában, nevében, névértékében és nemesfémtartalmában nyilvánul meg, hanem a fizetőképességében is. Például Volenában értékesebb fizetőeszköz az ezüstérme, mint bármilyen nagyságú aranyveret, a Kondor Birodalomban pedig bármely pénzérme csupán annyit ér, amennyire az adott orknak tetszik – mint ékszer –, fizetőeszközként azonban Groomart kivéve nem használatosak. A néhány extrém kivételtől eltekintve azonban a legtöbb országban ragaszkodnak a „hagyományos” pénzermékhez és azok értéksorrendjéhez. A legértékesebb – forgalomban is lévő – érmeiket aranyból verik, azután következnek az ezüstérmék, majd a réz, illetve helyenként a rézzel egyenértékű bronzérmék.

Mivel túlságosan bonyolult lenne a szerepjáték szempontjából is használható átváltási táblázatot készíteni – ráadásul az árfolyamok folyton változnak – a kalandok során a Zhil Birodalomban kialakult pénzrendszerben javasoljuk számon tartani a karakterek vagyonát. A Zhil Birodalomban a pénzérmék értékét nem a ráütött számjegy, hanem a súlya adja. Az érmék mintázata csupán hitelesítő-jegy, illetve a származás helyét és a pénzverde címerét jelölik vele.

Az „alapérme”, a *talent* mindegyik féméből egy 10 grammos korong. A 10 grammos aranytalentet hívják *egy arany*nak, a 10 grammos ezüsttalentet *egy ezüst*nek, valamint a 10 grammos réztalentet *egy réz*nek (egyes tájakon a rézérmék helyett bronzot használnak, ennek értéke azonban megegyezik a rézével). Ha valaki *három aranyat* tart a markában, az épp úgy lehet három darab aranytalent, mint egyetlen harminc grammos (három talentes) aranyérem, vagy éppen egy ezzel megegyező súlyú nyersarany-darab, vagy ékszertöredék. Ugyanakkor jó tudni, hogy a legtöbb pénzváltó helyen a nem érembe vert fémdarabokat – tehát az éremjeggyel nem hitelesített nemesfémdarabokat – nem váltják be a súlyuknak megfelelően, hanem 10-30%-al kevesebbet számítják. Az ékszereket – például gyűrűket –, különösen ha követ is tartalmaznak, a pusztai súlyuknál nagyobb értékben számolják el, ám erre pontos mértéket nem lehet mondani, hiszen függ az ékszer kidolgozottságától, köveinek minőségétől és számától, a kereskedő dörzsöltségétől és hasonló körülményektől.

Tíz ezüst ér egy aranyat, illetve tíz réz egy ezüstöt. Egy arany tehát száz réz.

A szerepjáték szempontjából nem tartjuk számon a pénzérmék névértékét és származási helyét, csupán a súlyukat. Természetesen ez nem azt jelenti, hogy állandóan mérnickelni kellene a pénzt – a *játékrendszer szempontjából Worluk világán egységes pénzrendszer létezik*, amely a fentebb ismertetett súly-érték arányon alapul; *azaz az egy arany az mindenütt egy arany, tíz ezüst, vagy száz réz*. A pénzérmék országokénti megkülönböztetését, az átváltásokkal való játszadózást csak vérbeli profiknak ajánljuk!

Néhány különlegesség, amelyet akár a kezdők is figyelembe vehetnek:

Kondor birodalom. A pénzérméket fizetésre csupán a fővárosban, illetve a drunohari orkokkal kereskedő törzseknél használnak. Másutt árucserre.

Volena (Káoszbirodalom). A hagyományos értéksorrend mellett a komoly pénzhamisító tevékenység miatt bevezették a birodalmi ezüst *reist*, amely mint szigorúan ellenőrzött váltópénz, hivatalosan csupán egytizedét éri az aranyhoz (mint másutt is), ám a kereskedők gyakorta többre becsülnék egyetlen ezüstöt, mint egy marék felhígított volen aranyat – vagyis 10 ezüst itt is *egy arany*nak felel meg, csupán a gyakran hamisított volen aranytallér nem ér egy aranyat (megbízhatóbb országokból, pl. Meiranból származó aranytallért annak értékében számítanak). Az ezüst reis elfogadott fizetőeszköz a Káoszbirodalom többi államában is, még a pénztől idegenkedő Keriniában is.

Drénia. Nem használnak aranyat, sem rezet a pénzverésre. Az ezüst *markt* csaknem harminc különféle névértékben fordul elő, így gyakorlatilag ezüstből van a legkisebb váltópénz is. A fagyföldi dréneknél elvétve előfordulnak még az ódivatú, kopott bronzérmék, de országos forgalomba már sosem kerülnek. (A 10 ezüst itt is *egy arany*nak felel meg, ha küllhoni érmék átváltására kerülne sor.)

Jidor. Bár ismerik a nemesféműt vert érmeiket, az országban belüli kereskedelemre a császári vésnökök által hitelesített tengerikagylóházakat használnak, melyeket erős fonállal láncszerűen felfűznek. A hitelesítő-jelek szerint egyébként létezik *aranykagyló* (értéke 1 arany), *ezüstkagyló* (értéke 1 ezüst) és *réz-kagyló* (értéke 1 réz). Fémérméket csak a külvilággal folytatott kereskedelemre, illetve szakrális célokra használnak (pl. a halottak szemének lezárásához). Féműt vert érmék csak a császár kincstáraiban, a templomokban és a sírokban lehetnek. Ha a kereskedőknek, vagy a vallásos rítusokat gyakorló közembereknek szükségük van a fémérmékre, kénytelenek a császári pénzváltóhoz járulni, ahol írásos bizonylat ellenében beválthatják kagylóikat (átváltáskor az éppen aktuális császári rendelet értelmében 5-20% nyereséget könyvelhet el a pénzváltó). A bizonylat meghatározott időre szól, és akinél bizonylat nélkül, vagy lejárt bizonylattal találnak féműt a császár katonahivatalnokai, azt kivégzik. A kagylóvésetek hamisításért kínhalál jár.

Ezenkívül az árucserre különféle fajtái léteznek a pusztai nomád társadalmakban (ahol a vagyont többnyire az állatok számában mérik), valamint a primitív népeknél (vadonlakók, óriások, barbárok stb.).

Az igazán nagy összegű pénzforgalmat nem érmékben bonyolítják, hiszen több ezer arany már jelentős súlyt tesz ki, melynek a szállítása meglehetősen körülményes. Nagy értékű ékszerek, drágakövek, avagy kereskedelmi váltók és elismervények szolgálnak ilyenkor alapjául az adásvételnek.

Az ékszerek szerepéről korábban már szóltunk – csupán annyit tenünk hozzá, hogy az ékszer névleges értékét aranyban számoljuk, ám ez az érték emelkedhet, vagy csökkenhet az eladó és a vevő közötti megegyezés függvényében. Egy ötven aranyat érő pecsétgyűrűt harminc arany áruértékért is odaadhat a megszorult vásárló, de akár kétszáz aranyért is, ha az áru eladója valamilyen oknál fogva nagyon meg szeretné kapni azt a bizonyos gyűrűt.

A drágakövek pénzhelyettesítő szerepe az ékszerekéhez hasonló, sőt, gyakran összefonódik azokkal (drágakövetes ékszerek). Az adásvétel szempontjából legkedveltebb drágakövek a nemeskövek (pl. gyémánt, rubin, zafir, smaragd), melyek kicsiny szilánkjai is igen sok aranyat ér. A szépen megmunkált, csiszolt kövek még ezeknél is többet érnek: értő kezek a nyerskő árának tízszeresét is képesek beleciszolni az adott darabba.

Mind az ékszerek, mind a kövek forgalomba hozatalakor igen hasznos tudást biztosít a karakterek számára az *értékbecslés* jártasság. A féldrágakövek nyers és csiszolt változatainak értékbecslése 3-4-es nehézségű feladat, a drágakövek és nemeskövek értékbecslése 5-7 nehézségű, az ékszereké 2-10-es nehézségű (a tól-ig határok az adott darab ritkaságának és különlegeségének függvényei).

A kereskedelmi váltók és elismervények használatát nem mindenki szereti, hiszen vagyonát rá kell bízni valamely kereskedelmi szövetségre, amely aztán kezkeskedik róla, hogy az adott összeget a más vá-



rosban, esetleg más országban lévő fiókirodáiban kifizeti a megbízónak, ráadásul könnyebben előfordulhat, hogy hamis váltókkal csapják be a jóhiszemű embert. Mások szeretik, hiszen kevésbé feltűnő kicsiny rézlapocskákat, tetoválásokat, papírosokat magukkal vinniük a hosszú utakra, mint aranyat és egyéb kincseket.

Váltókkal üzletelni csak néhány kereskedőszövetség képes. Ezek közül a legnagyobbak a nordesi Mesterszövetség és a meirani Kalmárházak – mindkettő több kereskedőcsalád érdekvédelmi szövetsége, és gyakorlatilag behálózzák egész Worlukot. Alig van ország, ahol legalább a fővárosban ne lenne mindkettejüknek fiókháza, ám Zhilan és Maldiberan számos országában több más városban is fenntartanak kereskedelmi lerakatokat, melyek természetesen a pénzváltással és a bankügyletekkel is foglalkoznak. A fiókházakon kívül a szövetségbe tartozó bármely *utazó kereskedő* is részt vesz a váltók kiállításában, illetve ellenértékük kifizetésében – ám az utazó kereskedők a biztonság miatt ritkán visznek magukkal nagyobb összegeket, ezért igazán sok pénzt náluk letétbe helyezni, vagy tőlük kivenni nem lehet.

A váltókat többféleképpen lehet használni. A legelterjedtebb, amikor bizonyos pénzüsszeget letétbe helyeznek a kereskedelmi szövetségnél. Ekkor az ügyfél a pénzéről *elismervényt* kap, melyet bármely a szövetség érdekkörébe tartozó kereskedőnél és pénzváltónál kiválthat. Az elismervények hamisítását kegyetlen megtorlás követi (amennyiben nyomára bukkannak a hamisítók), ugyanakkor a sérült elismervényeket is be lehet váltani, igaz, ilyenkor várni kell a kifizetésre, mivel a helyi fióknak ellenőriznie kell a bent lévő pénzüsszeget – az az információkat kell kérnie az anyaháztól –, és ez az eljárás ráadásul pénzbe is kerülhet (mágusok munkájának megfizetése). Az elismervény nem kamatozik – a kamat és a betett pénz forgatásából származó jövedelem a kereskedők haszna – sőt, a meirani és nordesi kalmárok az elismervény kiállításáért külön díjat is felszámolnak, amely a betett összeg 5-10%-a. Ezek az elismervények gyakran cserélnek gazdát, mint törvényes fizetőeszközök, hiszen a pénzt bárkinek kifizetik a kereskedők, amint felmutatja az adott elismervényt.

A váltók másik formája az *adósságlevél*, amely arról tanúskodik, hogy az ügyfél a kereskedőtől kölcsönzött bizonyos pénzüsszegeket. Az adósságlevelet legszívesebben fedezetre állítják ki, például a nemesek éves jövedelmére, birtokaira, máskor nagy értékű ékszereket vesznek át megőrzésre a pénz fejében – ilyenkor a vagyontárgy tulajdonosa nem adta el nekik azt, csupán kölcsönt vett fel rá, és csupán amennyiben nem fizetné vissza, akkor tekintik úgy, hogy a tárgy gazdát cserélt. A fedezetre kiadott kölcsön kamata viszonylag alacsony, éves szinten 30-40%, hiszen kicsi a kereskedők kockázata: amennyiben az adós nem fizet, úgy a fedezet a kereskedők birtokába kerül.

A fedezet nélküli adósságlevél igen magas kamatú (éves szinten 50-150%), és csak megbízható, leinformált ügyfeleknek állítanak ki belőle. Ilyenkor az adós személye a biztosíték, hogy az adósság törlesztésre kerül. A meiraniak ismeretlen személyeknek is kiállítanak fedezet nélküli adósságlevelet – azaz csupán látszólag fedezet nélküli, mert az adós *lelke* a fedezet –, 200% körüli kamatra. Ezen adósságokat, amennyiben az adós nem fizet, mágikus úton kiszakított lelkevel egyenlítik ki, melyet a Kalmárházak más létsíkbeli teremtményeknek árusítanak. Minél inkább világlátott az adós, a lelke annál többet ér, tehát ebből a szempontból a világlátó kalandorok kifejezetten hitelképesnek számítanak (és éppen ezért ér olyan keveset a rabszolgák és egyéb páriák lelke). A kiszakított lelku adós meghal, mielőtt még kifújhatná a tüdejében maradt levegőt...

A lejárt határidejű adósságlevelek behajtására külön fejadász-klánok szakosodtak, melyek úriember módjára értesítik az adóssokat fizetési kötelezettségül elmulasztásáról és a késedelmi kamatok mértékéről, majd közlik az utolsó határidőt, ameddig a kereskedelmi szövetség várakozni hajlandó. Az utolsó határidő lekésése a hirtelen halál egyik formája...

A két nagy kereskedőszövetség mellett (melyekről néhány információt az alábbiakban olvashatsz) csupán kevés kisebb társaság elég erős ahhoz, hogy váltókkal foglalkozhasson (zárójelben működési területük). Ezek a 'do Médoc Ház (Drénia és a drén kulturális övezet), a Skald Kereskedőszövetség (Maldiberan civilizáltabb országai) és a Dergán Kereskedőszövetség (Maldiberan civilizáltabb országai). Többnyire a helyi kereskedők és pénzváltók is foglalkoznak váltók kiállításával és beváltásával, de ezek érvénye csakis városuk határáig terjed.

A nordesi Mesterszövetség fiókházai:

Gerondar: Meiran (minden jelentősebb városban), Zoldrun Császárság (csak a fővárosban). Másutt utazó kereskedők sem.

Északi Jégföld: Minden civilizált ország több városában is.

Zhilian: Minden ország több városában is, kivéve Norstraden (csak a fővárosban), Zwearon (csak Viharlakban), Krogath és Dirwan (csak utazó kereskedők).

Maldiberan: Minden ország több városában is, kivéve Tiburán, Topor, Levan, Wazarra és Tobalon (még utazó kereskedők sem).

Jidor: Csak a fővárosban, de a létezése kereskedelmi titok mind Jidoron, mind a világ más tájain.

Drakónia, Khobír, Yennon és Ayvar: nincs

A meirani Kalmárházak fiókházai:

Gerondar: Minden civilizált ország, minden jelentősebb városban. Kelet-Gerondaron utazó kereskedők, Dél-Gerondaron a drunohári orkokon keresztül.

Északi Jégföld: Minden civilizált ország több városában is.

Zhilian: Minden ország több városában is, kivéve Norstraden (még utazó kalmárok sem), Zwearon (csak Viharlakban), Krogath és Dirwan (csak utazó kereskedők).

Maldiberan: Minden ország több városában is, kivéve Tiburán, Topor, Levan, Wazarra és Tobalon (még utazó kereskedők sem).

Jidor, Drakónia, Khobír, Yennon és Ayvar: nincs

A mértékegységek

Mint ahogyan az idő múlását, úgy a létező világ mindennemű kiterjedését is először a Földről idezakadt emberek kezdték el méricskéltni. Így Worluk világán a Földi standard mértékegységek honosodtak meg. A hosszúságot *centiméterben* (0,01 m), *méterben* és *kilométerben* (1000 m) mérik (néhány bölcs ismeri a *milliméter* fogalmát is), éppúgy, mint egykor a Földön. Mindennaposan használt űrmérték a *deci* (0,1 liter) és a *liter*, ezen kívül a *hordóliter* – vagy *hordó* –, amely éppen 100 liter. A súlymérték a *deka* (0,1 kg), a *kilo* és a *máza* (100 kg), szintén a földi mértéknek megfelelően. Ezek a mértékegységek éppúgy a civilizációk közötti megértést szolgálják, mint a közös nyelv, ezért ezred éveken keresztül változatlanul maradtak.

A történelem folyama azonban sokhelyütt kialakította a sajátos helyi mértékegységeket is, melyeket helyi nevekkkel illetnek. A pénzváltók, írnokok és felbérelhető nótáriusok hasznos szolgálatot tehetnek a külhoni utazóknak, amikor „lefordítják” a helyi mértékegységeket a metrikus rendszerre.



Az árak

Bár Worluk világán földrészenként, országonként, sőt, kisebb tájegységként, településenként változó árakkal találkozhatunk – és akkor még nem beszéltünk a kereskedők vevőszimatoló tehetségéről, vagy az alkudozás jártasság alkalmazásáról –, mégis adnunk kell valamiféle támpontot a játékhoz. Az alábbi táblázatok csupán irányadóak; a jól központosított Drénia átlagos városi árait tartalmazza. Országokénti összehasonlításban Drénia, a Zhil Birodalom és a legtöbb maldib ország közepes drágaságúnak számít, léteznek nála drágább országok is (ahol minden áru többbe kerül), mint például Jidor, vagy a Yennon-sziget, valamint olcsóbbak is, mint Volena, vagy a közép-zhilianai államok. Ezen kívül érdemes figyelembe venni, hogy a mezőgazdasági jellegű tájakon, illetve országokban az élelmiszerek és a falusi kézműipar termékei olcsóbbak, míg a városi kézműipar termékei drágábbak, mint az átlag. A különleges minőségű termékek értéke többszöröse lehet a táblázatban feltüntetett árak, míg a rossz minőségű javakat olcsóbban is áruba bocsáthatják; így egy vékony, a szél ellen is alig védelmező utazóköpenyt már néhány ezüstért meg lehet vásárolni, míg a vastagabb, vízlepergető, sőt a kósza nyílvesztőktől is megvédelmező, csuklyás köpeny ára akár 4 arany is lehet. Sokat alakíthat az árakon a kereslet és a kínálat egymáshoz való viszonya: tél végén elég drága lehet ugyanaz az alma, amelyet ősszel csaknem ingyen megvásárolható. Ugyancsak változtat az áron az, ha valami sürgősen kell, de nincs raktáron, hogy azonnal megvehető legyen – ilyenkor a gyors beszerzésért (elkészítésért) némi felárat kér el az árus (kézműves). A potenciális vevőkör anyagi helyzete szintén komoly áralakító tényező: egy parasztnak készült ünneplő csizma árának akár két-háromszázszorosát is elkérhetik egy vajsárga, szattján csizmaért, melyet a nemesek hétköznapjaikon húznak fel, avagy egy jól betanított, kiváló erőnlétnek örvendő harcimén ára több százszorososa lehet egy közönséges igáslóéna.

Ruhanemű

Alsónemű (közönséges)	0,5-1 réz
Alsónemű (nemesi)	1-3 arany
Bocskor	0,5-2 réz
Csizma (egyszerű)	1-5 ezüst
Csizma (nemesi)	5-25 arany
Erszény (egyszerű)	3-5 ezüst
Erszény (nemesi)	5-10 arany
Fegyverderék	1-10 arany
Ing (nemes anyagokból)	2-10 arany
Ing (vászon, pamut)	5-30 réz
Kabát (úri szabású)	1-7 arany
Kardhüvely	3-90 ezüst
Kendő	2 réztől 10 aranyig
Késtok	1-2 réz
Kesztyű (egyszerű)	1-9 ezüst
Könnyű elf tunika	3-30 ezüst
Mellény	2-70 ezüst
Nadrág (bőr)	3-10 ezüst
Nadrág (vászon, posztó)	0,5-1 ezüst
Nemesi kesztyű	5-25 arany
Nemesi palást	10-20 arany
Öv	1-10 ezüst
Pantalló (nemesi)	5-15 arany
Prémes kucsma	2-20 ezüst
Sapka, kalap	4-80 réz
Szandál	1-2 ezüst
Szögcsakancs	0,5-3 ezüst
Szörmebunda	0,5-50 arany
Tarsoly	5 réztől 12 aranyig
Utazóköpenyeg	0,5-4 arany
Vívókesztyű	4-25 ezüst

Szállás és élelem

Ágy (közös szobában)	1-10 réz/nap
Szoba (egyszerű)	2-5 ezüst/nap
Szoba (királyi)	20 arany/nap
Istállóbérlet és abrak	0,5-2 ezüst/nap
Egyszerű főétkezés	2-40 ezüst/személy
Lakoma	3-10 arany/személy
Száraz élelem (1 napra)	5-100 ezüst
Kenyér (vekní, 1 kg)	0,1-2 réz
Sajt (korong, 1 kg)	1-3 ezüst
Tojás (db)	0,1-2 réz
Zöldség (csomó, 1 kg)	0,5-10 réz
Gyümölcs (1 kg)	0,5-10 réz
Aszalt gyümölcs (1 kg)	1-20 réz
Méz (bödön, 1 kg)	1-5 ezüst
Vaj (bödön, 1 kg)	1-5 ezüst
Zsír (bödön, 1 kg)	0,5-2 réz
Cukor (zsák, 1 kg)	0,5-10 ezüst
Liszt (zsák, 1 kg)	0,5-2 réz
Köles (zsák, 1 kg)	0,5-1 réz
Rizs (zsák, 1 kg)	1-8 réz
Só (zsák, 1 kg)	0,5-10 ezüst
Sózott hal (hordó, 1 kg)	3-15 ezüst
Sózott hús (csomag, 1 kg)	3-15 ezüst
Füstölt hús (csomag, 1 kg)	1-10 ezüst
Kolbász (szál, 1 kg)	2-20 ezüst
Élő baromfi (db)	5-30 réz
Lőre (kancsó, 1 l)	1-10 réz
Minőségi bor (kancsó, 1 l)	1-10 ezüst
Királyi bor (kancsó, 1 l)	1-100 arany
Ork sör (korsó, 1 l)	0,1-2 réz
Árpasör (korsó, 1 l)	1-10 réz
Méhsör (korsó, 1 l)	0,5-5 ezüst
Manópálinka (1 l)	1-50 réz
Szilvórium (1 l)	5-100 ezüst



Szolgáltatások

Fáklyahordozó	1-5 réz/éj
Borbély	1-10 ezüst
Lovász	5-30 réz/nap
Inas	1-20 réz/nap
Felcser	5-100 ezüst
Füldő	5-50 réz
Írnok	5-100 réz/irat
Küldönc	1-5 réz/üzenet
Mosás (1 rend ruha)	1-50 réz
Patkolás	4-40 réz/ló
Dalnok	1-10 ezüst/óra
Trubadúr és bandája	10-20 arany/alkalom
Révész	10-100 réz
Utcalány	1-100 réz
Hetéra	10-500 arany
Bérgyilkos	1-1000 arany/alkalom
Bérmágus	20-100 arany/nap
Zsoldos	5-30 ezüst/nap

Lovas felszerelés

Kengyel, szíjjal (pár)	1-20 ezüst
Kötőfék	3-50 réz
Lemezvert lóra (fej, szügy)	400-500 arany
Lemezvert lóra (teljes)	800-1000 arany
Utazó nyereg	2-10 arany
Lovagi nyereg	10-50 arany
Nyeregzsák	1-20 ezüst
Lótakaró	5-20 réz
Díszes lepel lóra	1-5 arany
Vontatóhám málhás lóra	5-10 ezüst
Zabla és kantár	1-20 ezüst



Vegyés felszerelés

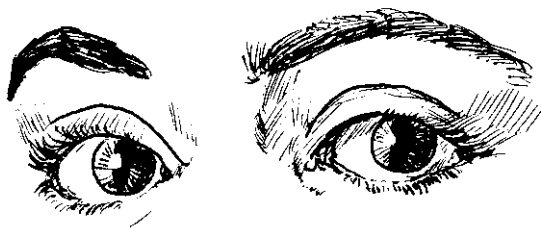
Ásó	2-20 réz
Bogrács	3-10 réz
Csáklya (kötél nélkül)	2-20 réz
Csengettyű	1-4 ezüst
Emelő és csiga	1-2 arany
Fáklya	2-20 réz
Gyertya	1-2 réz
Halászháló	5-30 ezüst
Halászhorog	1 réz
Hátzsák	8-30 ezüst
Homokóra	5-10 arany
Hordó (5 literes)	1-5 arany
Író toll (bronzfejú)	1-3 ezüst
Kézitükör	3-15 arany
Kosár	5-30 réz
Kötél (20 méter)	2-5 ezüst
Kréta	1 réz
Kulacs (0,5 literes)	1-5 ezüst
Lábas	2-6 réz
Láda	5-15 ezüst
Lakat	5-20 arany
Lámpás	10-20 ezüst
Lánc (5 méter)	1 arany
Létrá (kb. 3 méteres)	30-40 réz
Mászóvas	1-2 arany
Mérleg	8-10 arany
Nagyító	25-40 arany
Olaj (1 dl)	4-5 réz
Papír (lap)	5-10 ezüst
Pecsetviasz	4-5 ezüst
Pergamen (ív)	1-2 arany
Sátor (2-6 személyes)	10-30 arany
Sátor (1 személyes)	1-2 arany
Síp	2-3 ezüst
Szappan	5-10 réz
Takaró	2-3 ezüst
Távcső	200-400 arany
Tegez	4-10 ezüst
Tinta (1 dl)	4-5 arany
Tömlő (5 literes)	2-8 ezüst
Tűzrevaló (1 napi adag)	1-5 réz
Tűzszerszám	2-4 ezüst
Üres könyv	10-30 arany
Üvegese (vastag falú)	2-4 arany
Varrótű	1-2 réz
Vassulyom	2-5 réz
Vitorlavászon (m ²)	1-10 ezüst
Vödör	1-2 ezüst

Állatok

Igásló	5-20 ezüst
Szamár	3-10 ezüst
Póniló	15-30 ezüst
Őszvér	20-40 ezüst
Hátasló	5-10 arany
Harci ló	50-2000 arany
Teve	1-80 arany
Postagalamb	1-20 arany
Vadászszólyom	50-100 arany
Vadászgörény	5-20 ezüst
Macska	5 réztől 10 aranyig
Idomított nagymacska	1000-2000 arany
Kutya (korcs, idomítatlan)	1-5 réz
Kutya (őrző-védő)	5 ezüstitől 10 aranyig
Vadászkutya	5-50 arany
Harci kutya	10-80 arany

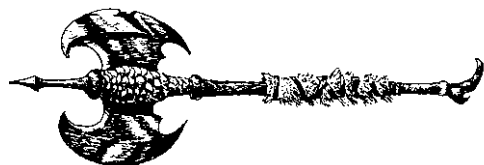
Vértezet

Nemezvert	2-10 ezüst
Bőrvért	5-20 ezüst
Szegecselt bőrvért	1-5 arany
Pikkelyvert	20-40 arany
Brigantin	50-80 arany
Sodrony láncing	25-100 arany
Szalagpántos vértezet	20-80 arany
Mellvert (fém)	20-40 arany
Lemezvert	200-1500 arany
Csatapáncél	2000 arany
Bőrsisak fém peremmel	1-5 ezüst
Nyitott fémsisak	1-5 arany
Lovagi sisak (zárt)	20-100 arany
Tárcsapajzs (fa, bor)	5-10 ezüst
Tárcsapajzs (fém)	5-10 arany
Drén pajzs	10-20 arany
Pavéze	1-10 arany



Fegyverek

Egyenes kard	5-15 arany
Rövid kard	3-10 arany
Szablya	25-40 arany
Jatagán	2-5 arany
Pallos	20-40 arany
Fattyúkard	20-40 arany
Lovagkard	30-50 arany
Széleskard	25-50 arany
Handzsár	5-10 arany
Rapír	25-40 arany
Törkard	25-40 arany
Tőr	5-15 ezüst
Kés	1-5 ezüst
Hegyes tőr	5-10 ezüst
Hajítótőr	1-5 arany
Jidori csillag	1-2 arany
Hajítótű	1-2 réz
Hajítóbárd	1-5 arany
Mesterkorong	5-10 arany
Acélkereszt	1-10 ezüst
Démonbozont	1-10 ezüst
Dobószár (+ 10 lándzsa)	10-15 arany
Gerely	5-10 ezüst
Buzogány	3-10 arany
Láncos buzogány	5-20 arany
Keselyűcsőr	5-10 arany
Csatacsillag	3-10 arany
Harci kalapács	5-15 arany
Fokos	5-15 ezüst
Nehézbuzogány	10-20 arany
Bunkósbót	5-30 réz
Szekerce	5-25 ezüst
Csatabárd	2-10 arany
Kétkezes csatabárd	10-20 arany
Kétféjű csatabárd	10-20 arany
Csatacsákány	3-10 arany
Lándzsa	1-10 arany
Dárda	1-10 arany
Pika	2-15 arany
Csáklya	5-15 ezüst
Angolnanyárs	5-10 ezüst
Alabárd	4-20 arany
Csatavilla	5-50 réz
Szigony	5-10 ezüst
Hosszú bót	2-10 réz
Cséphadaró	5-15 réz
Tárcsás lándzsa	10-20 arany
Kopja	5-15 arany
Hosszú íj	25-100 arany
Visszacsapó íj	35-150 arany
Kittarán íj	80-200 arany
Nyílvevők (10 db)	1 ezüsttől 3 aranyig



Fegyverek

Számszerij	30-120 arany
Páncélzúzód	40-150 arany
Gnóm nyílpuska	60-200 arany
Kathír nyílpuska	60-200 arany
Fúvócső	1-2 arany
Parittyá	5-30 réz
Lasszó	3-5 ezüst
Dobóháló	1-4 arany
Shil-penge	5-10 arany
Fojtóhurok	5-10 ezüst
Kriss	1-5 arany
Hárítótőr	1-10 arany

Fegyverek és vérték

Bár a küzdelmeket emberek vívják – esetleg humanoidok –, a fegyverek szerepe sem elhanyagolható. Részint a *stilus* miatt, hiszen a stílusos és az élvezetes szerepjáték rokon fogalmak. A stílus – többek között – azt jelenti a fegyverek esetében, hogy a rapír, legyenek bármilyen jó értékei, nem tartozik egy páncélos lovag kedvenc fegyverei közé; egy íjász a kedvenc löfegyverét fogja dédelgetni, s nem a fejvadászok gyilkos szablyáit stb. Másrészt a harcok lebonyolításakor is szükség van az alkalmazott fegyverek ismeretére, hiszen eltérő gyorsasággal és erővel rendelkeznek a különféle fegyverek, ez pedig nagyban befolyásolja a küzdelem kimenetelét.

Természetesen többféle fegyver ismeretes és használatos Worluk világán, mint amit mi itt felsorolunk. Például az úgynevezett „hosszúkard” variációi – lehet vaskos vagy keskeny, lehet könnyű vagy nehéz, merev vagy hajlékony, különböző hosszúságú, s még számos jellemzőben eltérhetnek a képzeletbeli alapfegyvertől –, mind-mind más fegyver, amelyhez a használójának szinte hozzá kell idomulnia. Éppen ezért vezettük be a *személyes fegyver* fogalmát. *Személyes fegyver* alatt azt a fegyvert értjük, amelyet a karakter birtokol – azaz egy bizonyos kardot, buzogányt, miegymást –, s amelyet gyakran forgat, illetve amellyel *fegyverforgatás* jártasságát növeli. (Ertelemszerűen, aki többféle *fegyverforgatás* jártasságot sajátít el, annak több *személyes fegyvere* is lehet.) Ugyan a *személyes fegyver*, mint egyedi darab értékei megegyeznek az alább leírt általános fegyverkarakterisztikával, ám azok csak számok... és reményeink szerint játszani a játékosok fognak, nem pedig a számok.

Amikor a karakter nem a régóta használt *személyes fegyverét* forgatja, azt szokatlannak fogja találni – legalábbis eleinte. Bizonyos csekély eltérések – mondjuk egy arasznyival hosszabb penge – csak kisé fogja zavarni, s hamar hozzászokhat az új fegyverhez, ám komolyabb eltérések már nagyon zavaróak lehetnek, s a hozzászokás sem lesz egyszerű. El lehet képzelni, hogy mi történik akkor, ha egy egyenes kardhoz szokott karakter egyszer csak szablyát vesz a kezébe. Kard ez is, az is... mégis...



Opcionális szabály: Ha a karakter a *személyes fegyverétől* eltérő, de *azonos típusú* fegyverrel harcol, az eltérés függvényében célszám-módosulást szenved. Például: Tani az apjától örökölt fattyúkard helyett, mellyel évek óta vív, az újonnan kovácsolt fattyúkardjával harcol. Azonos típusú, másik fegyver esetében a táblázat célszámának módosulása következik be. Ez a kis eltérés hamar megszokható, tehát a Mesélő csak minimális célszám-módosulást vegyen figyelembe, illetve egy idő után automatikusan – Jp ráfordítása nélkül – tekintsen el a célszám módosulástól. A vonatkozó *fegyverforgatás* jártasság mind magasabb szintjein egyre kisebb módosulás következik be, egyre rövidebb ideig, míg igazán magas szinten (7-8) a karakter egy-két suhintásból kiismeri az új fegyvert, így gyakorlatilag nem módosul a célszám. A különféle célszám módosulás miatt a karakter támadó- és védőszintje nem csökkenhet!

Más típusú fegyverre való áttérés esetében, ha az új fegyver a régivel azonos fegyvercsoportba tartozik, akkor a karakter adott *fegyverforgatás* jártassága látja kárát. A példa szerint Tom a személyes használatú fattyúkardjáról egy rövid markolatú egyenes kardra vált. Ekkor a fattyúkardra vonatkozó *fegyverforgatás* jártassága 1-gyel csökken – mind a Védekezés, mind a Támadás esetében. Az ugyanebbe a fegyvercsoportba tartozó szablya forgatása már olyannyira eltér a fattyúkardétól, hogy -2, esetleg -3 harcérték szintmódosulást vonna maga után az áttérés (a módosulás legalacsonyabb szintje: 0 támadó- és védőszint, azaz képzetlen fegyverforgatás szintje). A szintmódosulás addig tart, amíg a karakter vissza nem tér az eredeti fegyveréhez, avagy el nem sajátítja rendesen az új fegyver forgatását. Ez a „rendes elsajátítás” viszont már komoly odafigyelést és gyakorlást igényel, nem történik meg magától. A szabályrendszer nyelvére lefordítva: *Jártasságpontot igényel, mégpedig az addig elért összes fegyverforgatási szinthez szükséges tapasztalat 15%-ának megfelelő mennyiséget.* Ez mindkét harcértékre nézve külön kell megtennie! A példa szerint, ha Tom eleget gyakorol az egyenes kardjával – s mindkét harcértékre ráfordítja az összes szint szükséges jártasságpontjának 15-15%-át –, akkor az új karddal épp olyan eredményesen fog vívni, mint a régivel.

A vonatkozó *fegyverforgatás* jártasságának további szintlépései csupán egyetlen fegyverre vonatkozhatnak – illetve, amennyiben Tom mindkét fegyveréhez ragaszkodik, és felváltva használja őket, akkor minden újabb fegyver esetében +15% jártasságpontot kell ráfordítania az adott harcérték következő szintje eléréséhez. Minden újabb fejleszteni kívánt, *azonos csoportba tartozó fegyver* plusz 0,15-szörös Jp-t jelent az eredetihez képest (plusz két fegyver 30%, három fegyver 45%, stb.), illetve ha mindkét harcértéket együtt kívánja fejleszteni, akkor az előbb említettek kétszerese. A fenti szabály a karakterépítéskor is érvényes.

Más fegyvercsoportba tartozó fegyverekre való áttérés esetén képzetlenné fog bizonyulni a karakter, azaz 0/0 Támadó-, és Védőszintje lesz. Más fegyvercsoportba tartozó fegyver esetén a teljesen független *fegyverforgatás* jártasságot kell elsajátítania – előlről, az új fegyverre vonatkozóan.

Mit találsz a fegyverkarakterisztikában?

Gyorsaság: ez a szám azt jelzi, hogy mennyi időt vesz igénybe az adott fegyverrel való harcban egy támadás. A gyorsaság értékét fegyveres harc esetén hozzá kell számítanunk a karakter gyorsaságához. A gyorsaság értéke a már harcra kész állapotban (pl. kézben) tartott fegyverre vonatkozik.

Erő: ez a szám azt jelzi, hogy a fegyver mekkora sebzést, illetve páncélroncsolást képes okozni – lásd: *Harc fejezet, közelharc.*

Lőtáv: lőfegyverek esetében a célzott lőtávolság értéke méterben. A fegyver maximális lőtávolsága ennek az értéknek a kétszerese! Lásd: *Harc fejezet, távolba ható fegyverek.*

A fegyverek karakterisztikája „től-ig” értéket tartalmaz – ezzel is szeretnénk a Mesélőt és Játékosokat arra inspirálni, hogy egyedi fegyverekben gondolkozzanak, és ne klisékben. Egy mester által, minőségi anyagokból készített penge nyilvánvalóan sokkal jobb paraméterekkel fog rendelkezni, mint egy kontáré, aki ellenőrizhetetlen forrásból származó, nem túl tiszta anyagból dolgozott. A Mesélő a lehetőségek keretein belül maradvra határozza meg az egyedi fegyverek pontos értékét – a karakterisztika természetesen a *nem mágikus* fegyverekre vonatkozik – amelyet a karakter a karakterlapjára felvezet. ***A Mesélőnek mind a karakterépítés, mind a játék alatt kizárólagos joga az adott fegyver harcértékeinek meghatározása!***

Kard fegyvercsoport

A kard a harcosok legfontosabb fegyvere, mindennapi társa, szinte barátja. Hosszabb-rövidebb pengékből, keresztvasból és markolatból állnak. A kardok igen elterjedtek Worluk összes földrészén, mert hatékonyak, támadásra és védekezésre egyaránt alkalmasak, viszonylag olcsók és könnyen előállíthatók – ugyanakkor az igazán jó pengék a legdrágább és legnehezebben előállítható fegyverek között vannak.

Egyenes kard

Gyorsaság: 5-7

Erő: 3-6

Más néven hosszúkard. Egyenes pengéje 80-100 cm, rendszerint mindkét élre kifent. Egykezes. Az elfek és egyéb tündénépek hosszabb, kecsesebb változatokat használnak, az ember-országok reguláris hadseregeiben gyengébb minőségű acélból vastkosabb pengéket kovácsolnak.

Rövid kard

Gyorsaság: 3-5

Erő: 2-4

A dárdával, alabárdal felszerelt gyalogság és az íjások második fegyvere. Vastkosabb pengéje 40-70 cm, kétélű.

Szablya

Gyorsaság: 4-6

Erő: 2-6

Különféle változatai a könnyűlovasságnál, a nomád népeknél és a jidori harciskolákban fordulnak elő. Pengéje gyengén hajlott, fok-élre köszörült (fok-él: a pengeív külső éle és a belső perem kardfok alatti szakasza), vércsatornával könnyített. A penge hossza 50-110 cm. Bizonyos típusoknál (nomád) a markolat szöveget zár be a penge tengelyével.

Jatagán

Gyorsaság: 3-5

Erő: 2-5

Fok-élre köszörült, a szablyánál is enyhébb ívű, 60-90 cm-es pengéjű kard. Érdekessége, hogy a pengeív belső peremét élezik – tehát éppen fordítva, mint a szablyáét. Keresztvasa nincsen, vagy csupán egy kerek acéllemez, amely alig takarja az öklöt. Markolata gyakran valamely állati csont megmunkált vége. Az olcsóbb, gyengébb minőségű darabok pengéjének hátsó, életlen peremét T-keresztmetszetűre kalapálják, hogy védjék a töréstől.

Nehézkaró fegyvercsoport

A kardok nagyobb, nehezebb családja, melyet páncélos vitézek forgatnak páncélos vitézek ellen. Hatékony forgatásukhoz kimagasló Erő Fő-érték szükséges: 50-es Erejűnél gyengébb karakter képtelen forgatni őket. Az 50-65 közötti Erejű karakter kezében a fegyver Gyorsaságához +10 adódik, a fegyver Ereje feleződik.

Pallos

Gyorsaság: 10-12

Erő: 8-10

Két kézzel forgatott, kétélű, egyenes kard. Markolatgombjára gyakran vastkos horgot erősítenek, melyet a lovag fegyverövébe akasztva könnyebbé válik a vívást – s persze jóval kiszámíthatóbbá is. Pengéje 150 centiméter. Éle gyakran lángolt, azaz hullámosra képzett.

Fattyúkard

Gyorsaság: 7-9

Erő: 7-9

Nevezik másfél-kezes kardnak is, mivel markolata hosszan kiképzett, s hol egy kézzel, hol két kézzel forgatható. Pengéje rövidebb és vékonyabb, mint a pallosé. Az egyetlen nehézkaró, amelyet 55-ös Erő Fő-értékkel is lehet forgatni: ekkor viszont csakis két kézzel. Az egykezes harcmodorhoz 65-ös főérték szükséges.

Lovagkard

Gyorsaság: 7-8

Erő: 5-7

Vastkos, nehéz, 80-120 cm-es egyenes pengéjű, kétélű, egykezes fegyver. Kifejezetten a nehézvértés harcmodorhoz alkalmazzák, nehéz pengéje képes bezúzni a vérteket. A kard foka lekerekített, mivel a nehéz pengével gyakorlatilag lehetetlen döfni.

Széleskard

Gyorsaság: 7-8

Erő: 6

A kerin Feketevértések tradicionális fegyvere. A lovagkard hegyesre reszelt fokú változata, amelyen keresztvas helyett díszesen fonatolt markolatkosár védi a kezét.

Handzsár

Gyorsaság: 5-7

Erő: 5-7

Az egyetlen ívelt pengéjű, egyélű nehézkaró. A penge vége szélesebb, mint a markolathoz közel. A Kondor-birodalom kialakulófélben lévő nehézlovasságának fegyvere – az orkok egyfajta meghosszabbított fejű csatábárdként használják, ezért alkalmazzák a magaslati előnnyel rendelkező, különösebb vívótudományt nem igénylő nehézlovasságnál –, másutt, mint például Maldiberan különféle államaiban kifejezetten gyalogsági fegyver.

Vívókard fegyvercsoport

A kardvívás mestereinek fegyvere. A vívókardot alkalmazó harcmodor sokkal nagyobb hangsúlyt fektet a vívás technikájára és a villámgyors támadásokra, mint a fegyverek átütőerejére, sebzésére.

Rapír Gyorsaság: 2-3 Erő: 2-4

Főként szúrásra alkalmas, könnyű fegyver. Vékony, egyenes pengéje 80-100 cm, háromszög vagy deltoid keresztmetszetű. A penge hosszában két vagy három fémtaraj fut végig, melyet kiéleznek, ám szerepük elsősorban nem a vágás, hanem a hosszú penge szilárdítása.

Tőr kard Gyorsaság: 2-4 Erő: 2-5

Szúrásra és vágásra egyaránt alkalmas. Lapos keresztmetszetű, vékony, egyenes pengéje 70-80 cm. Keresztvasát gyakran fonott markolatkosárral is kiegészíti. Gazdagon díszített változatai a főúri viseletek méregdrága kiegészítői.

Tőrök fegyvercsoport

A kardok családjának legkisebb tagjai. Vívásra nem alkalmasak; a töröket alkalmazó harcmodor a testesekre és a belharcra alapoz. Az ellenfelek közelsége miatt a kések és török kiválóan alkalmasak célzott támadásokra. A kijelölt testrészekre való támadáskor a török és kések szintmódosítói nem érvényesek, ahogy a fegyvererő sebzésszorzója sem.

Tőr Gyorsaság: 2-3 Erő: 1-3

Egyenes pengéjű, kétélű – néha egyélű – fegyver. Változatos pengehossz: 20-60 cm. A rövidebb pengéjű török vastosak, nehezek, a hosszabb pengéjűek könnyűek és kecsesek... a leghosszabb török gyakorlatilag tőr kardnak számítanak, így a két fegyvertípus közt nincs éles határ. A hosszú török forgathatóak a tőr kard jártasság szerint is.

Kés Gyorsaság: 1-2 Erő: 1-2

Számtalan pengeváltozattal, többnyire keresztvas nélkül, vagy a pengekeresztmetszetnél alig nagyobb keresztvassal (keresztlemezzel) készíthetik. A kések főképpen szerszámok, és csak másodlagosan fegyverek.

Hegyes tőr Gyorsaság: 3-4 Erő: 2-3

Általában méteres, háromszög – ritkán négyszög – keresztmetszetű pengéje hegyes csúcsban végződik, melyet különleges edzési eljárásokkal erősítenek. Vágóéle nincsen. A láncingek gyengéit kihasználó fegyver; a hosszú, hegyes penge behatol a láncszemek közé, szétpatintja azokat, úgy sebez. A kovácsolt vérteszettekbe könnyen beletörhet, ám a résekbe szúrva használható. Belharcra teljességgel alkalmatlan.

Hajítófegyver fegyvercsoport

Kifejezetten dobásra tervezett fegyverek – és nem is mindig tőr alakúak. Laposak, többnyire csupán fém részeik vannak, a markolati részen a fém rovátkolásával érik el, hogy ne csússzon a kézben. Jó dobódinamikával rendelkeznek, kiegyensúlyozottak, viszont közelharcban rossz fogás esik rajtuk, ráadásul némelyik fegyvertípus kiképzése magát a használót is veszélyezteti. Az ebbe a fegyvercsoportba tartozó fegyverekkel akkor sem lehet közelharcot folytatni, ha a karakter elsa-játítaná az adott fegyverre vonatkozó *fegyverforgatás* jártasságot.

Hajítótőr Gyorsaság: 1-2 Erő: 1

Egyetlen darabból kovácsolt, fűzvelű alakú, kétélű, mindkét végén vagy csak az egyikén hegyes fegyver. Keresztvasa a legritkább esetben van, s akkor is csak azért, hogy a használó tapintás útján érzékeli tudja, hol kezdődik a penge.

Jidori csillag Gyorsaság: 1 Erő: 0,5 (min. 1 Sp)

Tenyérsi, féltenyérsi korongok, deltoidok, csillag és napformák, ívelt oldalú négyszögek – közepükön változatos alakú lukakkal. A fegyver minden oldala éles, szögleteik ívesen hegyesre csiszoltak. Repülés közben – a réseknek köszönhetően – jellegzetes sívító hangot adnak. Inkább zavarásra, mintsem sebzésre valóak.

Hajítótű Gyorsaság: 1 Erő: 0,1 (min. 1 Sp)

Végletesen elnyújtott hajítótörök. Kerek, vagy szögletes keresztmetszetűek, sosem laposak. Arasznyi hosszúak; a mindkét végükön hegyes változatok orsó alakúak, az egyik végén hegyes változatok inkább apró, toll nélküli nyílveszőkhöz hasonlítanak. Inkább zavarásra, mintsem sebzésre valóak.

Hajítóbárd Gyorsaság: 2-3 Erő: 2-3

Egyetlen darabból kovácsolt, lapos, balta formájú fegyverek. A baltaélén kívül a hosszan előrenyúló szártüske, a hátranyúló zúzótüske, valamint a vastosabb, rovátkolt markolat-tüske (lényegében ez a nyél) gondoskodik arról, hogy valamely veszélyes felülete az eldobás után mindenképpen találkozzon az ellenfél testével. Használójuk négy-öt, lapos hajítóbárdot a bal kezébe fogva, hatékonyan képes több ellenfelet sakkban tartani. Bizonyos változataik már nyomokban sem emlékeztetnek a baltára; ezek változatos irányú tuskékkal, kígyóként tekerdő éles karokkal ellátott fegyverek, melyek használata valódi művészet. Gyakori alkalmazása a pajzs elleni támadás – két-három, a pajzsba ágyazódó hajítóbárd gyakorlatilag lehetetlenné teszi a pajzsral való védekezést.

Mesterkorong Gyorsaság: 1 Erő: 1

Egy-másfél arasznyi átmérőjű, üres közepű korong (lapos gyűrű), melynek külső pereme élezett, a belső tompán lekerekített. Bizonyos változatai nem teljesen laposak, ezek íve egy kupola peremének felel meg. A kúpos korongokat magasabb szintű használóik (7. szinttől) képesek úgy eldobni, hogy találat nélküli dobás esetén visszatérjenek.

Acélkereszt Gyorsaság: 2-3 Erő: 2-3 (4)

A hajítóbárd letisztult formája. Egyetlen darabból kovácsolt, lapos, egyenlő szárú kereszt, melynek minden szárán kiképzik a rovátkolt markolati részt, és minden szár végét hegyesre reszelik. Az orkok kecsesebb, egészen vékony keresztet használnak, melyek szárait fogazottan reszelik, hogy a sebből kitépve elviselhetetlen szenvedést okozzanak (Erő 4). A fogazott keresztet gazdáit kultúrvidékeken könnyen meglincselhetik.



Démonbozont

Gyorsaság: 3-4 Erő: 3-5

Az észak-Gerondari havasi barbárok körében elterjedt dobófejszerű. Nem csak hajításra alkalmazható, hanem közelharcban is, +2 gyorsasággal. Gyakorlatilag egy kardmarkolattal ellátott, sokágú fémdarab, melynek minden pontján éles vagy szűrő felületek váltakoznak – olyan, mint egy tövestől kitépett, aprócska bokor. Súlyja miatt meglehetősen brutális sebeket tud osztogatni, ugyanakkor idomtalan volta miatt egynél több acélbozontot senki sem hord magánál. A támadódobás célszámának 30-nál nagyobb elvétele esetén a szerteágazó fejszerűek magát a dobót sebzik.

Dobószár

Gyorsaság: 4-5 Erő: 2-6

A fejszerű maga egy parittyaszzerű nyél, mellyel méteres, dárdszerű acélrudak hajlíthatók el. A dobószár valamivel hosszabb, mint az acélrudak (a markolati résszel), a végén erős, alig félarasznnyi bőrhurok, amelybe a „dárda” tompábbik végét akasztják dobás előtt.

Gerely

Gyorsaság: 3-5 Erő: 2-4

Könnyű dárdafele, kifejezetten hajításra alkotva. Hegye többnyire egyetlen fémtüske, élek nélkül. Közelharcra alkalmatlan, mert a puha nyél nem viseli el a nagyobb erőhatást.

Buzogányok fejszerűcsoport

A zúzófejszerűek legtöbbje ebbe a fejszerűcsoportba tartozik. Mélyen zúzott sebeket ejtenek, csontot törnek, belső sérüléseket okoznak; a fej elleni támadásra minden más fejszerűnél alkalmasabbak.

Buzogány

Gyorsaság: 5-7 Erő: 4-7

A gömbfejű, a tompa vagy hegyes-tüskés és a tollas-gerezdes változatai a legelterjedtebbek. Változatos hosszúságú fa, vagy fém nyélre acélfejet kovácsolnak. A legelterjedtebb, és legolcsóbb zúzófejszerű – ugyanakkor művészi kivitelezésű, drágakő-berakásos, harcra teljesen alkalmatlan darabjaik a főurak díszruházatának elengedhetetlen kellékei.

Láncos buzogány

Gyorsaság: 7-9 Erő: 6-8

A nyél és fej közé a nyél hosszának felét kitevő, erős lánc kerül. A vétes lovagok számára készítenek három kisebb fejjel ellátott láncos buzogányt is; ez a változat páncélozatlan felhasználók számára övszerű, mivel a három kis fejet nehéz irányítani, így gyakran a használaton csattanak. A háromfejű változat vétek elleni harcra alkalmatlan, vétezet nélküli ellenfél ellen viszont +1 sebzésszorozója van.

Keselyűcsőr

Gyorsaság: 6-8 Erő: 5-9

A buzogány és a csatabárd összeházasításából született, különös fejszerű. A kissé vastkosabb nyélre többnyire tüskés buzogányfejet erősítenek, amelyből egy baltaszzerű vágóél nyúlik ki. A vágóél arasznyi hosszú, két-három ujjnyi széles. Kétkezes fejszerű, de 65-ös Erő főértéktől egy kézzel is forgatható.

Csatacsillag

Gyorsaság: 5-7 Erő: 4-6

A tüskés buzogányok speciális fajtája. A buzogány feje gyakorlatilag eltűnt, s a nyélen öt vastkos tövis található. Négy tövis a nyélre és egymásra is merőleges, az ötödik – a szártüske – a nyél meghosszabbításában nyúlik előre.

Harci kalapács

Gyorsaság: 4-8 Erő: 3-6

Hosszabb, vagy rövidebb nyelű, szögletes fejű buzogányfajta. A szögletes fej két irányban nyúlik túl a fejszerű tengelyén, és lehet vastkos zúzófej, valamint vékonyabb átütő-fej.

Fokos

Gyorsaság: 3-5 Erő: 2-3

Könnyű lovassági fejszerű, vékony nyéllel, baltaszzerű fejjel. A baltafej mögé kalapácsszzerű átütő-fej, vagy zúzófejszerű nyúlik.

Nehéz-buzogány

Gyorsaság: 10-12 Erő: 9-10

Két kézzel forgatható, gömbfejű, vagy kalapács-kiképzésű brutális fejszerű. A gömbfejű változatok gyakran tüskézettek. Forgatásukhoz legalább 65-ös Erő Főérték szükséges.

Bunkósbot

Gyorsaság: 4-8 Erő: 2-7

A legegyszerűbb fejszerűek egyike; lényegében egy vastkos, göcsörtös fadarab. Igényesebbeknek készíthetik ölmozott, szögekkel kivert, acélrátétekkel megvasalt formában.

Csatabárdok fejszerűcsoport

Vastkos, éles, pengeszzerű fémfej jellemző erre a fejszerűcsoportra. Kezelésük korántsem olyan egyszerű, mint ahogy látszik; a rosszul tartott, kiforduló, vétezettről visszapatton baltafej a forgatóját is megsebezheti.

Szekerce

Gyorsaság: 4-6 Erő: 2-5

A csatabárdok alaptípusa, valójában inkább szerszám, mint fejszerű – legalábbis céljait tekintve.

Csatabárd

Gyorsaság: 5-7 Erő: 3-7

Ívelt, vagy egyenes élű, fa-, fémrátétes fa-, vagy fémmelű fejszerű. Gyakori a bárdfejjel ellenkező irányba nyúló zúzófejszerű, és a nyelet meghosszabbító szártüske.

Kétkezes csatabárd

Gyorsaság: 9-11 Erő: 9-10

A csatabárd drabálisabb változata. Szinte kizárólag keményfa nyéllel, szár-, és zúzófejszerű nélkül készítik. A bárdfej éle gyakorta hosszban elnyúlik a nyél markolati vége felé, vagy éppen ellenkezőleg, túlnyúlik a nyél végén. Forgatásához minimum 65-ös Erő Főérték szükséges.

Kétféjű csatabárd

Gyorsaság: 8-9 Erő: 9-10

A kétkezes csatabárd sajátos változata. Kisebb bárdfejjel látják el, ám ebből egyenesen kettővel. Forgatásához minimum 65-ös Erő Főérték szükséges, viszont egy viszonylag gyorsnak mondható, igen hatékony – jobbra-balra vagdalkozó – harci stílust tesz lehetővé.

Csatacsákány

Gyorsaság: 4-6 Erő: 4-7

A fejszerűcsoport legfiligránabb tagja. Baltafej helyett csőrszerű, vastkos nyúlvánnyal látják el, amely kifejezetten alkalmas lemezvétek bezúzására. Ez is azok közé a fejszerűk közé tartozik, melyek hétköznapi szerszámoknak sem megvetendők.



Szálfegyver fegyvercsoport

Kifejezetten gyalogsági fegyverek, hatékony forgatásukhoz mindkét kézre szükség van (lándzsavívás). Ismeretes ugyan az ősi falanx harcmódor, amelynek során a szálfegyvereket pajzsral együtt, kizárólag dőfésre és a rohamok felfogására használták, ám a falanxok a modern hadviselésben már nem állják meg a helyüket. Worluk világán, ha a dárdás katona visel is pajzsot, azok főként az íjások elleni védekezésre alkalmas pavézék (nagy méretű szögletes pajzsok), melyeket a kézitusa kialakulásakor eldobálnak. A hegygel ellátott szálfegyverek a roham ellen kiemelt védeltséget adnak.

Lándzsa Gyorsaság: 6-7 Erő: 5-7

Rövidebb és vaskosabb hegygel ellátott szálfegyver, 2-3 m hosszú. A hegy gyakran levelet formáz, köpü részén (a lándzsahegy szoknyaszzerűen kiszélesedő alsó fele, amelynél fogva a fanyélre erősítik) gyakran keresztütskék akadályozzák, hogy a lándzsa túl mélyre hatoljon.

Dárda Gyorsaság: 6-7 Erő: 5-8

Hosszabb, vékonyabb fémhegygel ellátott fegyver. Kisebb, de mélyebb sebeket okoz, mint a lándzsa. Jól hajítható, köpüjén keresztütskék nincsen. Gyakori alkalmazása a pajzsba való dobás – ilyenkor a dárda átúti a pajzsot, majd súlyánál fogva lehúzza. A pajzs birtokosa vagy eldobja a pajzsot, vagy kihúzza a dárdát... ha marad rá ideje.

Pika Gyorsaság: 9-11 Erő: 4-6

Gyalogsági hosszúlándzsa, 4-5 m-es nyélen, rövid, kúpos fémhegygel.

Csáklya Gyorsaság: 6-8 Erő: 3-4

Dárdaszerű szálfegyver, amelynek a köpüjéről horogszerűen visszahajlik egy második hegy. A horog a lovaskatonák lerántására szolgál.

Angolnanyárs Gyorsaság: 5-7 Erő: 3-5

Tulajdonképpen egy hegyestőr, kb. 2 m-es fanyélen. Olcsó, viszont könnyen sérül, törik.

Alabárd Gyorsaság: 8-10 Erő: 6-10

Kombinált szálfegyver, amely ötvözi az angolnanyárs (védekezés), a csatabárd (támadás) és a csáklya (lerántás) előnyeit. A hosszában elnyújtott, nem túl nehéz bárdlappal egybekovácsolt nyárs erős, sokat kibíró fegyvert eredményez. A nyél felső harmadát oldalpántokkal erősítik, hogy megakadályozzák a fanyél átvágását.

Csatavilla Gyorsaság: 5-7 Erő: 2-4

Inkább látványos, mint használható fegyver – a paraszti hadak és a gladiátorok használják, mások nem.

Szigony Gyorsaság: 5-7 Erő: 2-5

Horgas végű dárda, vagy villa. Kiváló halászeszköz, azonban inkább csak kultikus jelentőségű fegyver, mivel sikeres sebzés után igen nehéz kirántani a sebből. Tengerpapok, az ork kalózhajók sámánjai és a gladiátorok használják.

Hosszú bot Gyorsaság: 2-6 Erő: 1-4

Eltérően a többi szálfegyvertől, a bot csak saját fegyverhasználat képzettséggel használható fegyverként, más szálfegyverre vonatkozó jártassággal még levonásokkal sem. Speciális vívőtechnikája veszedelmes fegyverre teheti, noha magas szintű használói – mondhatni a botvívás művészei – inkább az ellenfél harcképtelenné tételét, mintsem megölését tartják szem előtt.

Cséphadaró Gyorsaság: 6-8 Erő: 3-4

Paraszti szerszám, szükség esetén fegyver. A fegyverre alakított cséphadarón szögeket vernek keresztül.

Lovas-lándzsa fegyvercsoport

A szálfegyverek azon csoportját alkotják, melyeket kizárólag a lovas harcmódorban lehet alkalmazni – ott is csupán rohamra és a menekülők üldözésére alkalmas; vívásra, csatározásra, hosszas ütésváltásra nem. Ezért a viszonylag alacsonyra meghatározott fegyvergyorsaságukhoz minden esetben hozzá kell számolni a lovas mozgásából adódó időgyorsaságokat. Frontális támadáskor egyetlen ütésváltásnál többre nem alkalmasak, mivel a vágta lendülete az ellenfeleket azonnal tovább sodorja, s az ütközet sűrűjében a hosszú fegyverekkel bajosan lehet harcolni.

Társás lándzsa Gyorsaság: 6-8 Erő: 9-10

Nevezik tornalándzsának is, mert csatacsúcs nélkül a lovagi tornák kedvelt fegyvere. A nehézlovasság rohamfegyvere. Vékony, de erős nyele 3,5-4 méter hosszú. Csúcsa hosszú és levél alakú, vagy zömök, erőteljes. A kezét és a mell egy részét nagyméretű, kerek tárcsa védi. A lándzsához tartozik a mellvértre szerelt kampó is, amely támadáskor a fegyver súlyát tartja. A rúd végére többnyire címeres zászlócskákat erősítenek.

Kopja Gyorsaság: 4-6 Erő: 6-9

A pusztai nomádok kedvelt fegyvere. Hossza 4 méter, tompa végén fagolyó nehezék, hogy könnyen egyensúlyban lehessen tartani, mivel nem a közepén markolják, hanem a hátsó háromnegyedénél. Némely típusánál a markolat előtt is található egy fagolyó. Csúcsa többnyire hengeresen töviszerű, melynek köpüjére lófarok-fonatokat, kicsiny zászlócskákat erősítenek.

Íjak fegyvercsoport

A legelterjedtebb lőfegyverek az íjak. Gyorsak, hatékonyak, ugyanakkor igen érzékenyek az időjárás viszontagságaira, a mechanikai sérülésekre vagy a hosszan tartó feszítettségre. Ugyanannak az íjtípusnak több változatát is készítik; így jönnek létre a különböző erejű íjak, melyeket gazdájuk a saját testi erejéhez viszonyítva tud kiválasztani, hogy az ember és a fegyver tökéletes egységet tudjon alkotni. Az erősebb (nehezebben felhúzható) íjak messzebbre hordanak.

A gyorsaság érték után zárójelben azt az időegységet (szegmens) közöljük, amely a felajzásához szükséges.

Az íjak felajzása egyszeri művelet (amikor az ideget ráfeszítik az íj szarvára, ezáltal lövéskész állapotba hozzák a fegyvert), a zárójeles gyorsaságérték erre vonatkozik, tehát csak egyszer kell felszámolni, de csakis akkor, ha a felajzás az Összesített Gyorsaság számolásának megkezdése után következik be.

A számszerű íjak felhúzása lassú folyamat, és minden lövés után újból meg kell tenni. A zárójeles gyorsaságérték erre vonatkozik, míg a zárójel nélküli a célzás-lövés szegmense. Többlovétű számszerű íjaknál csak az összes nyílvesztő kilövése után kell felhúzni a fegyvert.

Hosszú íj Gyorsaság: 1-4 (15) Erő: 2-6 Lőtáv: 50-100

A név nem is annyira az íjszarvak hosszára, mint inkább a formájára utal: hosszú, enyhén ívelt szarvait fából, néhány esetben enyvvél egymáshoz ragasztott falapokból készítik. Olcsó, de igen érzékeny és hamar kifáradó íjtípus – ritkán érik meg az ezredik lövésüket. A rövidebb szarvú íjakat a népyelv rövid íjnak is nevezi – ha a lőtávot nézzük, ez az elnevezés egészen találó. A hosszabb szarvú íjak hatékony használatához legalább 50-es Erő főérték szükséges – gyengébb karakterek kezében sem a lőtávra, hanem a sebzésszorozóra vonatkozó értékeket nem képesek teljesíteni.



Visszacsapó íj Gyorsaság: 1-4 (20) Erő: 5-7 Lőtáv: 100-150

A pusztai nomádok és a jidori harciskolák kedvelt lőfegyvere. Kettős ívű, összetett szarvai egymáshoz ragasztott, réteges falemezekből, kemény ínből és szarulapokból készülnek, felajzáskor teljesen vissza kell hajlítani az íjtest görbületét, s ez hihetetlen erőt kölcsönöz az ívnek. Tartósabbak, mint a hosszú íjak, ám egy-két ezer lövés után ezek is kifáradnak, tönkremennek. A nomád íjak szimmetrikusak, a jidori íjak aszimmetrikusak, a felső szarvuk hossza másfélszerese az alsó szarvénak, ezért ez utóbbiak lőtávja általában nagyobb, mint a pusztai íjaké. Hatékony használatukhoz legalább 60-as Erő főérték szükséges.

Kittarán íj Gyorsaság: 2-5 (25) Erő: 6-8 Lőtáv: 100

Igen tartós, strapabíró íjak, melyeket a bütykös antilop szarvából készítenek. Szinte állandóan felajzva tartható, tízezernél több lövést is kibír, viszont nagy távolságra nem lehet vele pontosan célozni. Maximális lőtávja a többi íjtól eltérően a célzott lőtáv háromszorosa (300 méter). Hatékony használatához legalább 70-es Erő főérték szükséges.

Számszerijak fegyvercsoport

Brutálisan erős, megbízható, ugyanakkor nehézkes fegyverek. Acél íjszarvuk elvileg állandóan felhúzva tartható, ugyanakkor ha már egyszer lőték vele, igen nehéz újra felajzani. A felajzásához különféle segédeszközöket (tekerő, karmos „kecskeláb”) alkalmaznak. A legegyszerűbb segédeszköz az övre szerelhető húzóhorog és a számszerij végén kialakított kengyel kombinációja. Ezt használva a számszerijász letérdel, egyik lábát beakasztja a kengyelbe, majd a húzóhorogot az idegbe akasztva feláll. Miközben kiegyenesedik, az ideg beakad a számszerij diójába (zárszerkezet), és lövéssre kész állapotba kerül. Nehéz, rövid nyílvevesszőiken fából készült vezetőszarvakat alkalmaznak – ezért, bár nagy erővel röpi, hamar lehúzza őket a súly.

A gyorsaság után zárójelben a felhúzás ideje szerepel, melyet minden lövés után meg kell tenni.

Számszerij Gyorsaság: 1 (25) Erő: 5-8 Lőtáv: 50-80

Különbféle méretű és erejű fegyverek. Mindazok vonatkoznak rá, amelyeket a fegyvercsoportnál leírtunk.

Páncélzúzó Gyorsaság: 1 (30) Erő: 10 Lőtáv: 40-70

Nagyméretű, igen erős számszerij. Felajzásához mindenképpen csőröl szükséges. A fegyver neve indokolatlanul szerény, ugyanis a számszerijak legtöbbje képes átútni a páncélokat, így a páncélzúzó általában hátul még ki is jön, ha egyszer elől bement... Eltérően a hagyományos számszerijlövédékektől, a páncélzúzó nyilait tompa, sőt, lapos hegygel látják el, amely olyan, mint egy pecsétnyomó – az íjszarvak irtózatoss ereje még ezt a lehetetlen nyílvevesszőt is átlövi egy páncélozott célpontra. Használatához és cipeléséhez legalább 60-as Erő főérték szükséges.

Gnóm nyílpuska Gyorsaság: 1 (20) Erő: 4-6 Lőtáv: 60-100

A rövid, vaskos tusra két acélívet szerelnek, melyek függőlegesen állnak a tus két oldalán. Két nyílvevesszőt lőhet ki egyszerre vagy egymás után, felajzását „kecskelábbal” oldják meg. Mivel a gnómok ismerik a vörös és a fekete robbanópor titkát, gyakori, hogy üreges hegyű, robbanóporral töltött nyílvevesszőket használnak, melyekből rövid kanóc lóg ki. A meggyújtott kanócu nyílvevesszőket azután gyorsan a cél felé röpitik... Néha ezt a típust döfőhegygel is ellátják a kézitusához.

Kathír nyílpuska Gyorsaság: 1 (10) Erő: 2-4 Lőtáv: 10-20

Egyívű, ismétlődő rendszerű lőfegyver. A rövid acélív felett kicsiny tár lapul, amelybe négy rövid nyílvevesszőt helyeznek. Nagyobb tárral is készítenek a kathírok nyílpuskákat (5, 6 és 8 nyílvevesszővel), ám ezek rendkívül megbízhatatlanok, a vesszők elakadnak a tárban, megsérülnek, és romlik a célzás minősége is. A lövések után gyorsan újra fel lehet ajzani a fegyvert, sőt, a tár cseréje sem tart sok ideig (20 szegmens). A gyorsaság ára a viszonylagos gyengeség és a rövid lőtáv, előnyei, hogy kézitusában is használható, és a nyílhegyek méreggel preparálhatóak.

Egyéb lőfegyverek

Az itt szereplő fegyverek csak a saját fegyverforgatás képzettséggel használhatóak.

Fúvócső Gyorsaság: 3-5 Erő: 0,1 Lőtáv: 1-20

Hosszabb-rövidebb üreges cső, amelyből könnyű, túszerű lövedékeket lehet viszonylag hangtalanul kilőni. A lövedékek minden esetben mérgezetek – egyébként semmi értelme nem lenne, olyan minimális a sebése. A fejradszok által használt rövidebb fúvócsövekkel csak kettő-öt méterre lehet pontosan célozni, a hosszabb (kb. 2 m) csövekkel akár húsz méterre is.

Parittya Gyorsaság: 4-6 Erő: 1-3 Lőtáv: 30-80

Egyszerű, közepén kiszélesedő bőrszija, amelynek egyik végét a csuklóra kötik, a másik végét marokra fogják. Megpörgetve, majd a szabad végét elengedve röpti ki a lövedéket, amely többnyire egyszerű kavics – ám a magukra valamit is adó parittyások hegyesre kalapált ólomlövedékeket használnak, melyekbe belekarcolják szignójukat.

A parittya hosszú nyélre szerelt változata pontatlan fegyver, ugyanakkor nagyobb a lőtávja (120 méter), és képes öklömmel, égő olajos csepével töltött cserepeket is kiröpíteni – a nyeles parittya inkább ostromfegyver, csatában kevésbé használható.

Különleges fegyverek

Az itt szereplő fegyverek csak a saját fegyverforgatás képzettséggel használhatóak.

Ököl Gyorsaság: 1 Erő: 0,5-3 (+1-2)

Az ököl mindig kéznél van, tartja egy ősi jidori mondás. Bár sokan inkább a különféle fegyverekre esküsznek, egy jó kemény ököl már sokakat húzott ki a csávából. Az ökölre húzott boxerek, fémbütykők és pengék növelik a sebésszorozót – ezek értéke zárójelben található –, ugyanakkor nem szükséges külön jártasság a használatukhoz. A pusztai ököl sebésszorozója a karakter erejétől függ: 69-es Erő Főértékig 0,5, 70-től 1, 80-tól 2, 90-től 3.

Lasszó Gyorsaság: 10-15 Erő: 0

Hosszú kötél, amely az ellenfél elfogására, mozgásának korlátozására használható.

Dobóháló Gyorsaság: 6-10 Erő: 0

Az ellenfél elfogására, mozgásának korlátozására használható, szegély súlyokkal ellátott eszköz.

Shil-penge Gyorsaság: 3-5 Erő: 2-6

A shil-pengének a tonfa az alapja – a fegyver alapfogása az, amikor a tonfa hosszú szára végigfekszik az alkaron. A két élre fent penge a kézfejtől előre kb. 40 centire nyúlik előre, de külső vágóéle az alkaron (a tonfa szárán) is végighúzódik. A fegyver így híven követi a kar mozgását, ideális harceszköznek bizonyulva, hiszen pl. egy háritásnál nem a csuklóra van terhelve a védés, hanem az egész karra. Néhány jidori harciskola tradicionális fegyvere.

Fojtóhurok Gyorsaság: 1-2 Erő: 1-3

Vékony acéldrót, mindkét végén megmarkolható fa-fogantyúval. Fegyvernek talán nem is nevezhető, mivel csupán rajtaütésszerű, hátulról való támadásokra alkalmas.

Kriss Gyorsaság: 3-6 Erő: 2-5

Ez valójában egy vékony, kb. 80 centis fémbot, mindkét végén 15 centis, kétoldalt is kiélezett döfőhegyekkel, melyek vágásra is alkalmasak. Kétkezes technikákra használható. Színes zászlócskákkal és selyemdarabokkal díszítik.

Háritótőr Gyorsaság: 2-3 Erő: 1

A vívótőrök kiegészítő fegyvere; főként a kardforgató védettségét növeli, de alkalomadtán támadni is lehet vele. Tompa élű, de hegyes fegyver, pengéje gyakran fogazott.

Pajzsok fegyvercsoport

A pajzsok a harcosok védelmét szolgáló eszközök, melyeket bizonyos esetekben támadásra is lehet használni, amely a legtöbb esetben nem más, mint az ellenfél eltaszítása, felborítása. Kiképzésükből és anyagukból adódó sajátosságai – hegyes fémköldök, éles perem – lehetővé teszik a pajzzsal való sebést is. Sebzésszorójuk (fegyvererő) a kiképzéstől függően 1-3. Amennyiben a pajzsokat csak védekezésre használják, gyorsaságuk nem számít bele az Összesített Gyorsaságba.

Karpánt Gyorsaság: 1

Bőr- vagy fémpántok, leginkább az ökölharc során óvják meg a csukló érzékeny inait, esetleg a lecsúszó pengéktől védnek, más esetben nem sok hasznuk van – kardcsapást bajosan lehet kivédeni vele. Az íjászok speciális, széles, bőr karpántja az ideg visszacsapásától védelmezi az alkart.

Alkarvédő Gyorsaság: 1

Kovácsolt fém, a teljes vértzet része, ritkán külön is használják. Az elcsúszott kardcsapásoktól védheti meg viselőjét, aktív védekezésre (hárításra) nem alkalmas.

Tárcsapajzs Gyorsaság: 2-5

Változatos pajzsok. Formájuk domború kerek, vagy íves háromszög. Méretük a harcmodor függvénye, anyaguk változatos – a fűzfonattól a kovácsolt acélig (ez a pajzs tartóssága szempontjából fontos – a fűzfonat pajzs egy csatánál többet bajosan bír ki). Közéharcban a karakter védettsége a *fegyverhasználat* (pajzsra) jártasság függvénye, íjászok ellen a pajzs mérete a meghatározó.

Lovassági tárcsapajzs Gyorsaság: 5

Szögletes, ívesen hajlított pajzs, melynek a jobb felső peremén mélyedést készítenek a kopjaszárnak. A bal felső peremét gyakran csúcsosan felhúzzák, hogy jobban védelmezze a lovas nyakát és fejét az oldalról érkező csapásoktól.



Drén pajzs Gyorsaság: 7-9

Fordított csepp alakú, nagyméretű pajzs. Egykor általánosan elterjedt volt, ám a falanx-taktika eltűnésével kizárólag a lovagi harcmodor része lett. Hosszan lenyúló alsó pereme a lovas lábát is védelmezi.

Állópajzs Gyorsaság: 15

Az állópajzs, vagy *pavéze*, szögletes, földre állítható nagypajzs, megerősített és kiugró gerinccel, amely a számszeríjak támasztékául szolgál. Teljességgel alkalmatlan támadásra. Gyakorta építenek az összeakasztott pavézékből pajzsfalat, amely mögé behúzódhatnak a lándzsások és az íjászok. A kisebb pavézék, melyekkel mozgó harcot (védekezést) is lehet folytatni, nem alkalmasak pajzsfal építésére, ugyanakkor térdelő számszeríjászok támasztékul használhatják.

A vérték

A vérték és a fegyverek között örök a versengés, így jöttek létre az egyre fejlettebb páncélatok és az egyre hatékonyabb fegyverek. A páncélatok alap típusait a felhasznált anyagok és az elkészítés módja szerint csoportosíthatjuk; ezen belül nem teszünk különbséget, hogy a test mekkora felületét védelmezi (sodronying – sodronyvért), mert ennek csak a testrészekre célzott támadásnál van jelentősége.

Bizonyos vért-típusok ellen speciális fegyvereket fejlesztettek ki – pl. hegyestört a sodronying ellen, vagy a páncélzúzó számszeríjat a lemezvérték ellen. Illetőleg, ha a fegyverek oldaláról közelítjük meg a kérdést, akkor azt mondhatjuk, hogy egyes fegyverek bizonyos vért-típusok ellen kevésbé hatékonyak, másokkal szemben átlagosan hatékonyak, illetőleg léteznek olyan vérték, melyek ellen átlag feletti hatékonysággal alkalmazhatóak. A Káosz Szerepjáték harci szimulációiban ezeket a speciális kombinációkat nem vesszük figyelembe, és pusztán játéktechnikai szempontból úgy tekintjük, hogy az adott fegyver minden vért-típussal szemben egyforma átütőerővel bírnak, illetőleg az adott vérték minden fegyver-típussal szemben egyforma hatékonysággal védenek. Amennyiben igény mutatkozik rá, a későbbiekben megalkotjuk a fegyverek és vérték egyedi egymásra hatásának opcionális szabályát.

A vértétek viselésére általában nincs külön szabály (sem jártasság), mindig a logika az irányadó. Pl. komplett lemezvértet egyedül kőszáló lovakon bajosan viselhetnek, hiszen nincs, aki rájuk adná. Melegebb éghajlaton kifejezetten halálos dolog teljes lemezvértet hordani – amelyet jó vastagon alá is kell bélelni, nehogy horzsolásokat, sebeket és fekélyeket okozzon a gazdájának –, ugyanis egy szép napon a halál hóguta képeben látogatja meg hősiünket. Esős, párás időben mindenféle fémvértet rozsdásodik (kivéve a hanhorthi fém és a mágikusan kezelt fémek, feltevé, hogy a mágia kifejezetten tartalmazza a „rozsdamentesítő” hatást), amely növeli a gyorsaságmódosítóját, és az elhanyagolt vérték nem képesek teljes mértékben ellátni védelmi funkciójukat. A sodronyvért rozsdásodása különösen alattomos, mivel az állandóan ledörzsölődő rozsdaszemek bejutnak a ruházat alá, és a bőrt irritálva súlyos fekélyeket okoznak. (A rozsdásodás ellen legjobb orvosság az állandó sikálás – finom homok és disznósír keverékével –, valamint az olajozás, zsírozás.) A vérték karakterisztikájában a következőket találhatod:

Gyorsaságmódosító (GyM): az az érték, amely a vért viselésekhez hozzáadódik a karakter alapgyorsaságához. Ez nem a súlyból adódik (azt külön kell hozzászámolni a karakter leterheltségéhez), hanem a vért merevségéből, mozgást gátló kiképzéséből.

A páncél szintje: az az érték, amely a páncélvédő dobáskor a fegyver erejével szemben kijelöli a célszámot a Rubin Táblán.

A vértzet súlya: az adott típusba tartozó vérték 90%-ának a súlya a megadott intervallumba esik. Olykor előfordulhatnak könnyebb, vagy nehezebb darabok is. Fontos, hogy a súly a GyM értéken felül számít bele a karakter leterheltségébe.

Az értékek „től-ig” határokat tartalmaznak; ezzel is arra szeretnénk inspirálni a Játékosokat, hogy ne a „számok” alapján válasszanak vértet, hanem a karakterük stílusára alapszan. A kiválasztott vért konkrét értékeit a Mesélő határozza meg a karakterisztika intervallumai alapján.

Bőrruha GyM: 0-1 Szint: 1-2 Súly: 2-6 kg

A vastag bőrruhák, szörmék tompítják némileg a testet ért csapások erejét.

Nemezvért GyM: 1-2 Szint: 1-3 Súly: 1-5 kg
Keményített gyapjúból (nemez), vagy növényi rostokból (posztó) készített vért. Sisak és mellényszerű vért alkotja, más testrészek védelmére nem alkalmas.

Keményített bőrvért GyM: 2-3 Szint: 2-4 Súly: 3-6 kg
Sisak és mellvért alkotja, más testrészek védelmére nem alkalmas.

Szegecselt bőrvért GyM: 1-3 Szint: 3-5 Súly: 4-10 kg
Sisak és mellvért alkotja, más testrészek védelmére nem alkalmas.

Pikkelyvért GyM: 2-7 Szint: 3-6 Súly: 8-15 kg
Posztómellényre, vagy posztókabáttra varrt, tetőcserepszerűen elhelyezett fémpikkelyek alkotják. A kabátváltozatát *brigantin* néven ismerik, ennek gyorsaságmódosítója viszonylag nagy, ugyanakkor majdnem a teljes testfelületen véd. Bőrruhával sosem készítik, mert a sűrű varratok mentén a bőr széthasad.

Sodronyvért GyM: 3-8 Szint: 3-6 Súly: 8-20 kg
Acél láncszemekből szőtt, ruhaszerű vértázat. Egyes vidékeken láncingnek is hívják. Teljes sodronyvért változata a test egész felületét védi (csuklya, hosszú-ujjú ing, harisnya). A sodrony szövési technikája alapján (hány gyűrűsor kapcsolódik egymáshoz) létezik egyszeresen, kétszeresen és háromszorosan fonatolt sodronyvért. Ahogy a sodrony sűrűsödik, úgy válik mind ellenállóbbá, nehezebbé és merevebbé a sodronyvért, amely a karakterisztikájában is tükröződik.

Szalagpántos vértázat GyM: 3-6 Szint: 2-4 Súly: 2-10 kg
A test különböző részeire (főként a végtagokra) tekert fémszalagok összessége.

Mellvért GyM: 2-5 Szint: 4-7 Súly: 3-6 kg
Sodronyínggel kombinálva alkalmazzák, gyorsaságmódosítója a sodronyvért nagyságától függ. (A mellvért valójában a teljes lemezvértnek a mellkast védő része.)

Lemezvért GyM: 8-12 Szint: 6-10 Súly: 9-20 kg
Fél- és teljes-vért formája ismert. A félvért csak a felsőtestet védi, bár olykor hosszított csataszoknyával is ellátják, amely az ágyékot takarja. A teljes-vért az egész testet védelmezi, a sisaktól a páncélcipőig. A lemezvértnek mindig vastag alsóruházatot viselnek, ellenkező esetben a fémlemez jobban meggyötörnék hordozójuk testét, mint egy szakavatott kinzómester.

Csatapáncél GyM: 10-15 Szint: 10 Súly: 2-12 kg
Mágikus teljesvértázat, melyet viselője egyedül képes le és fölvenni. Legálisan kizárólag valamely lovagrend tagja viselheti – de a lovagrendek közül is csak néhányban ismerik a csatapáncélt, főleg Gerondaron, elvéve a Zhl Birodalomban – bár olykor feltűnik egy-egy ütött-kopott darab valamely varázstárgyakkal kereskedő alvilági alaknál, ahol horribilis összegekért elvileg bárki hozzájuthat.

Sisakok GyM: 0 Szint: 1-10 Súly: 1-3 kg
Többnyire a vérték kiegészítői, de viselhetők önállóan is. Különböző kiképzéssel, többféle anyagból készülnek. Szintjüket – mely az anyag tartósságától és a fej-takarás pontosságától adódik – csakis akkor kell figyelembe venni, ha kifejezetten a fejét éri támadás. Zártabb típusai gátolják az érzékelést (hallás, látás), tehát a karakter reflexeit is.

Az istenek

Hogy segítsük a worluki vallások szövevényében eligazodni vágyó Játékosokat, álljon szolgálatukra a következőkben a neves khobir mágiszter, Hittagadó Idolas munkájának kivonatos példánya.

Worluk a létező istenek világa, ahol a hit nem vallási kérdés, hiszen az, hogy Mark'yhennon létezik és munkálkodik, éppen annyira egyértelmű, mint az, hogy léteznek fák és virágok; néhány jidori – az érzékelés hamisságát valló – csan-mesteren és az örülteken kívül senki sem tagadja egyiket sem. Mi, Worluk halandói tehát nem *hiszünk* az istenekben, hanem *követjük* őket. Követni annyit tesz, hogy cselekedeteinket az istenség kívánalmaihoz, törvényeihez igazítjuk, s munkálkodásunkban igyekszünk istenünk javát szolgálni. Ez azonban nem zárja ki azt, hogy alkalomadtán más istenségekhez fohászkodjanak a hívek, olyanokhoz, amelyek leginkább hivatottak teljesíteni a kérést... hiszen az egymas által korlátozott hatalommal rendelkező istenek honában ez természetes. Ha Worlukon valaki az istenségről beszél, akkor ezt több értelemben is megteheti.

Az általánosan elterjedt értelmezés szerint isten a hatalommal rendelkező *anyagi megtestesüléssel* azonos – például Yvorl egy redves farkú, egyszemű, torz testű, kaszás alak. Ő – mármint ez az alak – tevékenykedik Worlukon, saját céljai érdekében, melyet halandók tömegei is szolgálhatnak a túlvilági, vagy éppen a nagyon is evilági előnyök reményében.

A legmagasabb szintű értelmezés szerint az isten maga az Isteni Lényeg, amelyet a Zan térnélküli méhe vajúdott ki önmagából, és mint ilyen, az Óskáos egyik *színe*. Ez az értelmezés természetszerűleg csupán a legműveltebb körökben ismert, ám sokszor még általuk sem kellőképpen felfogott (és én sem vagyok örült, hogy teljes bizonyossággal állítsam, az Isteni Lényeg minden aspektusával tisztában vagyok). Az anyagi megtestesülés ennek az Isteni Lényegnek csupán egy *szikrája*, amely ennél fogva nem maga az isten, csupán isten esz-köze az anyagi világ kormányozására.

Végül egy harmadik értelmezés szerint isten az Akarat és az Erő megnyilvánulása, amely a világ terein éppúgy manifesztálódhat, mint a hívekben. Az Isteni Lényeg ismeretében ez is igaznak tekinthető, különösképpen azon istenek esetében, akik nem elég erősek ahhoz, hogy anyagi megtestesüléseket hozzanak létre, és így rákényszerülnek arra, hogy Akaratukat híveiken keresztül, sugalmazásokon keresztül érvényesítsék. Cserébe ezek az istenek Erejük árnyékát a hívekre ruházzák – ezt az árnyékot ismeri a világ *szakrális mágiaként*.

Tudvalevő, hogy Worluk világának istenei Beshyth, Jahna és az öt őselemi istenség kivétel halandók voltak egykoron – bármit állítsanak is rólok hívek –, bár a legtöbbjük erendően nem Worluk létsíkjáról származott, de itt vált istenné. Egynémely istenség mhyori eredetű, amely faj képességeiben és egyebekben felette állt a többinek. Am a mhyori faj sem erendően isteni faj – csupán néhány kiemelkedő egyed vált istenné, ugyanúgy, mint bármely más faj esetében – s e tekintetben a mhyori istenekre is igaz a fenti állítás. A „halandó eredet” azonban nem olyan egyértelmű, ahogy azt világias gondolkodásunkkal képzelünk. Nem a halandó válik istenné, ahogy maga a kifejezés is sugallja, hanem éppen fordítva: a Zan megszüli az Isteni Lényegét, amely kinyújtja csápjait az anyagi világokra, hogy kapcsolódást keresen velük. Ez a formátlan Isteni Lényeg végül világok millióin rákadt a neki megfelelő, hatalomtól és céloktól duzzadó lélekre, akit aztán



magához csalogat, magába szippant. Ettől fogva kiterjedést és formát nyer az Isteni Lényeg, valamint célokat és eszközöket – és nem utolsósorban nevet, amelyet azon a világon használ, ahonnan a lelket magába szívta. Egyes magyarázatok szerint az Isteni Lényeg minden világon hasonló lelkeket keres, akiket aztán az egységes Isteni Tudatba formáz. Am néhány eretnek gondolkodó úgy véli, hogy a különböző világokról különböző lelkeket vonz magához az Isteni Lényeg, amelyeket ráadásul nem is olvaszt be egy egységes Tudatba – így, például, állítják, Yvorl más világokon békés teremtetőisten, vagy a látomások istene is lehet (természetesen más nevekkkel és más célokkal), az onnan beszippantott lélek eredeti indíttatása alapján.

A „nem halandó eredetű”-nek aposztrofált istenek is hasonlóképpen születtek, ám nevüket és céljaikat meghatározó lelkeket nem Worluk világról szívták magukba.

Worluk világának az istenei hol megerősödtek, hol pedig kifakultak az eltelt harmincezer év alatt. Ebben a világban, ahol még hatalmas energiák kavarnak és kifogyhatatlan a mágikus energia, sokak által vallott az a tétel, hogy az istenek a híveik imádatából merítik az erejüket – főként az egyházak hirdetik ezt, hogy istenük felsőbbrendű érdekével igazolják térítő tevékenységüket. Azonban az istenek hatalmára nem elégséges magyarázat a hívők létszáma és imádatuk foka. Léteznek istenek, akiket szinte senki sem imád, nincsenek templomaik, rítusaik, imáik, mégis igen hatalmasak. Ilyen például Beshyth, az idő istene, aki létrehozta Worluk világát, amikor még egyetlen híve sem volt, vagy Doleris, a csalafaság istennője, akit igen kevesen tartanak számon, tevékenysége mégis megváltoztatja a legtöbb halandó sorsát. A hitviták kedvelt érve szerint ezek az istenek más világok híveitől nyerik hatalmukat, illetve – mivel nem csak a Tér, de az Idő végtelenségét is uralják –, az egykor élt és majd csak eztán megszülető híveik imádatából.

Am akinek gondolatait nem korlátozzák hitének világi érdekei, az képes eltekinteni ettől az erőltetett magyarázattól. Hiszen ha nem kívánja mindenáron igazolni saját törekvését a minél nagyobb világi hatalom megszerzésére – amelynek kiváló eszköze mások hitének uralása –, akkor beláthatja, hogy az Isteni Lényeg oly hatalmas, és olyannyira fölötte áll minden törvénynek, amely csak létezik a Világegyetemben, hogy igazán nincs rászorulva a halandók hitére. Amire talán valóban szükségük van, az az élő hívők serege, akik hajlandóak szolgálni az isteni kinyilatkoztatásokat... ám hogy miféle célok állhatnak e kinyilatkoztatások mögött, azt egyszerű eszemmel elképzelni sem tudom... Végso soron feldereng előttem a kihalt guarnik hitről alkotott szentenciája:

„Az istenek szándéka kifürkészhetetlen.”

A Káosz istenei

A Káosz istenei a világegyetem felfoghatatlan matériájából (más felfogások szerint energiájából) nyerik hatalmukat. Tetteik kiszámíthatatlannak, gondolataik gyakorta zavarosak, vágyaik felfoghatatlan örvényben változnak pillanatról pillanatra. Híveiktől nem követelnek feltétlen engedelmességet – számukra tökéletesen elegendő, ha a halandók a céljaikat szolgálják, s nem érdekli őket, mindezt hogyan teszik, sőt, gyakorta még az sem, hogy kiben hisznek. Ugyanakkor, ha a hívek – és főként papjaik – nem akként cselekednek, hogy az istenüknek hasznot hajtsanak, függetlenül hitbéli hűségüktől, balszerencsés időszak köszönt rájuk.

Nem minden káoszisten gonosz, mint Yvorl, s mivel mindnyájan a saját akarataikat követik, közöttük semmiféle összetartás nem létezik.

Yvorl

A Káosz főistenének anyagi megtestesülése egy csontos, torz rémalak, akinek a bordáira tapadó penészes bőr nagy foltokban foszladozik. Ráncos, zöld pikkelyekkel pettyezett arcában majomszerűen megnyúlt pofa nyílik, abban ezernyi rettenetes agyar, melyektől szólni is csak torzán bír. Am arkifejezését mégsem ez a fogakkal telítődött nyílás, hanem vörösen izzó egyetlen szeme uralja. Humanoid, ám cölöplábai körül tüskés, pikkelyes sárkányfarok tekereg. Bár valaha ember volt – Ivo Worluk professzor, aki elsőként nyitott átjárót az Anyagban gazdag Földről az Esszenciában gazdag mhyor létsíkra –, erre isteni mivoltában már semmi sem utal. E semmivel sem összetéveszthető alak mindig magával hordozza hatalmas kaszáját, amelyet egyes filozok

valamely rég elfeledett földi csontvázistenség attribútumával azonosítanak.

Yvorl, a Káosz istene végtelenül önző lény, amely tulajdonsága durvasággal, kegyetlenséggel és meglepően friss, sötét humorral párosul. Csavaros agyú, szenális intrikus, ellenfelei csupán egyetlen dologban lehetnek biztosak vele kapcsolatban: sosem azok a szándékai, amelyeket elsőként, másodikként, sőt harmadikként kimutat.

Az anyagi megtestesülés leginkább a Káoszfellelgvár esszenciától védett csarnokaiban tartózkodik, onnan csak ritkán mozdul ki, és akkor sem hosszabb időre. De még sötét erődítményének lakói sem találkoznak vele gyakran, hiszen mindenkitől elzárkózva szövögeti terveit, s parancsait mentális úton juttatja el leghatalmasabb szolgáló fejébe.

Yvorl céljai között első helyen szerepel az Őskáosz megerősítése és a világ állandóságának szétbomlasztása – tulajdonképpen a mhyor gázvilág egykori körülményeit kívánja visszaállítani, mivel akkor ismét hatalma teljébe kerülne. A gázvilág formázhatósága, mágikus potenciálja tette őt istenné, s hiszi, ha az a világ ismét eljön, Ő maga is továbbfejlődhetne, és istenből valamiféle néven nevezhetetlen és felfoghatatlan hatalmasság válna. Ebből a célból következően ellensége minden szabállynak, minden törvénynek és legfőképpen a Rendnek, amely mindannak az ellentéte, amire Ő vágyik.

Hétköznapi híveitől mérhetetlenül egyszerű dolgot kíván: maradtalanul használják ki lehetőségeiket, sose törődjenek bele az állandóságba, és feltétel nélkül szolgálják az Yvorl-egyházakat. Azon kevés istenek egyike, akik az egymással ellenségeskedő vallási irányzatokat egyformán támogatják – hiszen ez a belső szakadás is csak az erősebbek kiválogatódásának az eszköze –, sőt, az egyes egyházakon belüli hatalmi harcokat is jó szemmel nézik (mint például a Káoszpápa és Derek Cuman rivalizálását, amely újabb valóságos polgárháborút robbantott ki a Káoszbirodalomban).

Papságától szintén megköveteli az önkiteljesítést és a lehetőségek maximális kihasználást. Így – bár az Első Törvény szerint a papság az egyházi hierarchiában feljebb állók utasításának feltétlen engedelmeséggel tartozik – azt is elvárja, hogy öljék meg a hierarchiában felettük állókat, amint erre lehetőség nyílik... hiszen Yvorl Törvénye a törvénytelenség. Amennyiben a merénylet sikerül, a gyilkos átveszi áldozata helyét, ha pedig nem... akkor csupán egy gyenge szolgálva lesz kevesebb. Mindemellett azonban Sötét Ajándékaival Yvorl komoly hatalmad ad a rátermetteknak, így akik már igazán magasra emelkedtek, azok száz és száz éven keresztül képessé válnak minden támadás visszaverésére.

A papság felé támasztott másik fő követelés a Pusztítás Parancsa. Ennek értelmében az Yvorl-papoknak pusztítaniuk kell a Rend bástyáit, főként az „áruló gyermek”, Mark'yhennon híveit, papjait és érdek-

Más Káoszistenek

Beshyth	Az idő istene
Altiahna	A víz őselemi istennője
Magnius	A tűz és a Nap őselemi istene
Ogera	Az őskáosz és a vadmágia őselemi istennője
Darnel	A bor, a mulatozás és a boldogság istene
Fabiot	A pénz, a kereskedők istene
Lirien	A költészet, a művészet istennője
Diah'lin	A bosszú istennője
Doleris	A csalafaság istennője
Gloyva	Az örület és megszállottság istene, quetter
Gwynon	Az ostobaság, a balgák istene
Erran Eranthar	A bátrak és hősök istene
Esthewar	A csalók és a hamisak istene, gilf
Seliah	A változások istennője
Verghaust	Manóisten
Zzerrrra'rahf	Gilf teremtetőisten, szerepe feledésbe merült
Kwanremaan	Gilf mágiaisten
Obmaar	Gilf halálistennő
Streddihgar	Elf teremtetőisten

köreit. Egy Yvorl-papnak alattomosnak és kegyetlennek kell lennie. Legfőbb erényük, ha céljaikat titokban tartva a háttérből irányítanak másokat (pl. Rend-híveket), s mások jóhiszeműségét kihasználva pusztulást hoznak a Rend valamely területére.

Yvorl nem vár el papjaitól rendszeres áldozatot, ha azok hűen teljesítik parancsolatait, és mindenben a Káoszisten elvárásai szerint cselekednek. Ez esetben elegendő csupán évente egyszer áldozniuk - Éj-közép napján. Az áldozat bármely humán lehet (ezt hívja a köznyelv emberáldozatnak), akit a pap saját kezűleg ölt meg, majd máglyára helyezi a testet. Az elfogatott áldozatért Yvorl valamelyik nagyhatalmú szlájját küldi el, olykor azonban személyesen jön el.

Nagyobb küldetések előtt, vagy ha a pap bármely oknál fogva el akarja nyerni Yvorl jóindulatát, ugyancsak a humán-áldozat bemutatása a bevett szokás.

Azon papok, akik nem hűek Yvorl parancsolataihoz, csakis úgy maradhatnak meg a Káoszisten jóindulatában – és úgy tarthatják meg elhivatottságukat –, ha gyakrabban áldoznak. A vallási tézisektől való eltérés függvényében ez akár heti rendszerességű is lehet.

A Rend istenei

A Rend istenei a világegyetem rendezettségéből, az anyag és az energia törvényeiből nyerik hatalmukat. Minden tettüket a szabályszerűség és a céltudatosság vezérli, híveik felé világosan megfogalmazott, aprólékos elvárásokat támasztanak. Egyházaik jól szervezettek, hierarchiájuk tagolt. Híveiktől az isteni törvények feltétel nélküli betartását követelik mind az istenek, mind az egyházak – noha a törvények elhanyagolása nem feltétlenül vonz maga után fizikai büntetést, a vallási hierarchiában való lecsúszás mindig bekövetkezik.

Bár az isteneknél kevés önzőbb teremtmény tapodja Worluk világot, a Rend istenei olykor rövid életű szövetséget kötnek egymással, ám ezek egyike sem olyan tartós, mint Cerebis és Ordinis éonok óta tartó, viharos házassága.

Feketebotos Mark'yhennon

A Rend tekintélyt parancsoló főistene egyáltalán nem isteni jelenség. Kinézete éppen olyan, mint egy közönséges mágusé: még az északi varázslórendek által hordott széles karimájú kalpag, a bő köpönyeg és a hosszú szakáll viselete is ugyanaz. Öltözködésének állandó kiegészítője a fekete botja, amely szintén nem egyedülálló, hiszen a legtöbb mágus rendelkezik hasonlóval (ha nem is hasonló erejűvel). Mark'yhennon mentes mindennemű hivalkodástól, teátrális szokásoktól, nagyzólon szónoki hajlamoktól. Egyszerűen „él”, egyszerűen öltözködik, egyszerűen jár-kel a világban, egyszerű parancsokat ad híveinek. Egyszerű, de szigorú parancsokat. Istenként Mark'yhennon határozott, következetes, olykor a kegyetlenség szigorú. Hűvös logikáját követve igazgatja a világ dolgait, s tevékenységével a rendezettséget és a törvényeket támogatja. Az érzelmeket nem becsüli semmire, legyen szó szeretetről, szomorúságról, hazafiságról vagy gyászról – így az érzelmeik alapján végrehajtott cselekedeteket is alárendeli a logika száraz törvényeinek.

Anyagi megtestesülése a Yennon Szigeten magasodó Csótornyokban tartózkodik, s onnan ritkán távozik, hiszen erejét gyorsan semmivé teszi Worluk szabadon áramló esszenciája. Yennon Sziget a Rend önálló bástyája, amely semmilyen módon nem szól bele a másik két bástya, Drénia és a Zhil Birodalom ügyeibe. Erre még akkor sem került sor, amikor a drének megtámadták a Zhil Birodalmat.

Mark'yhennon célja az anyagi világ létezésének megerősítése, a törvények és szabályok terjesztése, a mágia kontrollja (szeretné, ha csak a kiválasztottak használhatnák mágiát). A társadalmi rend megszilárdításában oly szélsőséges eszközöket is megenged, hogy a legerősebb Rend-országok egyszerű lakói sokszor nyomorultabb életet élnek, mint a Káoszbirodalom alattvalói. Minden eszközt megengedettnek számít a majdani Rend-Béke korszak eljövételének elősegítése érdekében.

Egyszerű hívei elé nem állít különösebb követelményeket: tartásuk be a törvényeket, dolgozzanak serényen és éljenek szerényen.

A papságnak – és az egyházi hierarchiába szintén beletartozó Yennon-mágusok rendjének – bonyolultabb elvárásoknak kell megfelelnie. A legfőbb parancs nyilvánvalóan a Káosz és a rendezettség elleni örökös harc. De harcolniuk kell az őskáosz útját követő mágia-

használók, azaz a vadmágusok ellen – a spontán mágia tulajdonságát birtokló gyermekeket is el kell pusztítaniuk. Harcolniuk kell a törvények betartásáért, és az alacsonyabb posztot betöltőknek nincsen joguk felülbírálni a mégoly eszement törvényeket sem – hiszen hová lenne a Rend világa, ha minden jöttment beleszólhathatna a törvényalkotába?! A Yennon-papságnak íródott Harc Könyve hétszázhetvenhét bekezdést tartalmaz, minden bekezdés ezzel a szöveggel kezdődik: „Harcolj, mert ez a feladatod, a Káosz ellen!” A bekezdések tételesen részletezik, mit kell kiirtaniuk a Yennon-papoknak a Káosszal fertőzött világból. A folyamatos harc közben azonban meg kell tartaniuk lelkük tisztaságát, hogy a majdan elkövetkező Rend-korszakban képesek legyenek élni a Béke Törvényei szerint.

A másik fő parancs az Építés Törvénye, amely szerint a Yennon-papságnak minden tétével gyarapítania kell a rendezettséget a világban. Így sikeres Yennon-papnak azt tekinthetjük, aki az egyik kezével harcol, a másikkal pedig épít.

A Rend istene felvilágosult, „ateista” istennek tartja magát... egykori halandó mivoltából maradt fenn e különös véleménye. A Feketebotos isten ezért nem vár el áldozatot papjaitól, csupán a törvények betartását követeli meg tőlük.

Más Rendistenek

Ternius	a föld őselemi istene
Mergenosa, a Karmazsinszlád	az álmok, a vágyak és az akarat istene
Wogard	barbár halálisten, az alvilág istene
Jahna	a hajnal, a termékenység, a kezdet istennője
Cerebis	a naplemente, a hanyatlás, a vég istene
Ordinis	az éj, a fájdalom és a szenvedés istennője
Fiona	a földművelés istennője
Wogan	a háború istene
Kargil Yhron	a hatalomvágy istene
Saliah	a kellem, a báj, a szenvedély istennője
Drufian	a pásztorok, az állattenyésztés istene
Venefius	a mágia istene
Grooms	Ork teremtetőisten
Ezerfejű Zrogdavar	Elf gonosz halálisten
Ashkaton	Elf gonosz halálisten
Dylgo	Elf gonosz halálistennő
R'leen'Ku	Elf isten, a túlvilág őre
Rachtat	Törpe halálisten
Morligard	Ogár teremtetőisten
Homohebes	Gnóm teremtetőisten

Az Egyensúly istenei

A Káosz zabolátlan erőit és a Rend törvényeit egyensúlyban tartó istenek, akik erejüket az összebékíthetetlen energiák megzabolázásából, az *equilibriumból* nyerik. Tetteikben alapvető törvények jelennek meg, ugyanakkor a törvények adta tág lehetőségekben szabadságuk nyilvánul meg. Híveiktől keveset követelnek, keveset is adnak; elvárják, hogy mindenki maga találja léte egyensúlyát.

Zhénia, a Zöld Úrnő

Az Egyensúly istennője gyakorta változtat anyagi megtestesülést – hiszen egy mhyor gázlény meglehetősen gyakran változtat *alakot*. Legismertebb megjelenési formája az isteni szépségű, érett ember-asszony alakja. Ebben a formában vörös hajzuhataga, ékkökönt csillogó zöld szem, egyszerre telt és izmos teste van. Más formákban – sárkányként, cethalként és járkáló faként ismeretes még – is megtartja zöld szemét és tárgyi attribútumát, a Smaragd Fonatot. A Smaragd Fonat emberalakban egy karperce, amely bonyolult szövédéket mintáz, más alakjaiban egy zöldes árnyalatú pikkely, egy zöld folt a cet oldalán stb.

Zhénia gondoskodó és figyelmes, amely figyelem nem csupán közvetlen hívei felé nyilvánul meg, hanem bárki irányában, aki szándékosan, vagy tudattalanul betartja a Zöld Úrnő elveit. Nem véletlenül nevezik Worluk Anyjának is.

Az egyetlen istenség, akit Worluk szabad esszenciája kevésbé gyötör meg, mint másokat, ezért gyakorta jelenik meg a halandók előtt valamely anyagi formájában. Az év nagy részét a drakón Smaragd Csarnokban tölti, amely – csakúgy, mint a Káoszfellegvár és a Csőtornyok – védett a szabad esszenciától. De igen sok időt tölt el Luhanban és Zwearonban is, holott ott nem védi semmi az esszencia áramlataitól.

Worluk mindenértelmű jóléte a legfontosabb Zhénia számára. A jólét szerinte az egyensúly velejárója, amikor az anyag és a mágia törvényei egyaránt érvényesülhetnek. Mivel a természetben az Egyensúly önmagától is megteremtődik, ezért Zhénia a természet istennője is, sőt, hívei legtöbbször is természetimádó lény. Elveinek megfelelően nem túl aktív istenség, mert a dolgok maguktól való, természetes elrendeződését pártolja. Híveitől is azt várja, hogy szélsőségektől mentes, békésen munkálkodó életet éljenek. Munkálkodjanak a maguk, vagy más javára, végső soron Worluk világát gyarapítsák, és ne okozzanak több kárt, mint hasznot.

A druidák, akik Zhénia papságának számítanak, az Egyensúly szolgálatába állítják az életüket. Szemlélődő, visszahúzódó életet élnek, többnyire a természet járhatatlan zugaiban, olykor az emberek között. Sokan választják közülük a nincstelen vándoréletet, hogy minél több helyre eljuttassák Zhénia elveit – ez azonban nem hittérítő munka, mivel úrnőjüknek teljesem mindegy, kibem hisznek a halandók, ha Worlukért munkálkodnak. Mivel az Egyensúly, mint világrendező elv sokak számára nehezen felfogható – könnyebb követni a Rend vagy a Káosz szélsőségeit –, ezért a legtöbbször a természetet tartják útmutatóknak, hiszen annak kebelén az Egyensúly magától értetődő. Ezért van az, hogy a Zhénia-hívek, de legfőképpen a druidák gondolkodásának és tevékenységének a középpontjában az érintetlen, vagy a harmonikusnak megművelt természet áll.

Az Egyensúly más hétköznapi értelmezése (a természetesség mellett) a test, a lélek és a tudat harmóniája. Célszerű mindhármat egyenlő mértékben fejleszteni, sőt ellátni érzékekkel. Ebből fakadóan egy Zhénia-hívó számára a testi-lelki jólét, a barátság és a műveltség az elérendő célok.

Más Egyensúlyistenek

Celiahna	a levegő őselemi istennője
Lyndara	a béke istennője
Cogart	a gyógyítás és az egészség istene
Felior	a tudomány istene
Garbash	a halál istene
Tylia	a házasság istennője
Sulamir	az igazság istene
Maryk	a sors, a jó szerencse istene
Mirabella	a szépség, a szerelem istennője
Dachan	a vadászat istene
Infangus	a felfüggetlenség és találékonyság istene
Mohartha	Tünde istennő, az álmok anyja
Kherytayri	Tünde termékenység istennő
Scyssath	Gyiklények teremtő istene
Mahout	Törpe főisten
Padat Fetus	Törpe kovácsisten
Dzsalál	a mozlímok Egyistene

Egyéb isteni lények

A felsoroltakon túl Worluk panteonját seregnyi kisebb, jelentéktlenebb és egzotikusabb istenség népesíti be, nem beszélve azokról a hatalmasságokról, amelyeket elszigetelt szekták imádnak, s ehelyütt nem ejtünk szót a Zan főördögéről, sem a környező létsíkok démonlordjairól és egyéb csodabogarakról sem.

A Természetistennőnek gyakorta kedveskednek druidái áldozattal – és Zhénia ezt el is várja tőlük. A druidáknak minden varázslatkérő ima előtt áldozniuk kell, amelynek időtartama 1-3 perc – ezután azonnal kérhetik a varázslatokat, a szakrális mágiában bevett szokásnak számító invokáció esetükben elmarad. Az elhivatottságot fontosnak tartó druidák naponta – vagy akár napjában többször – áldoznak Neki úgy, hogy nem kérnek utána varázslatot. A termékenység szimbólumait – magvakat, virágokat, tejet, mézet – ajánlanak fel, legtöbbször kehelyé összezárt tenyerükben az ég felé nyújtva azt, vagy díszes kelyhekbe szórva.

A világegyetemről

Worluk világa – azaz bolygója – a térben és időben végtelen Világűrben lebeg, miközben meghatározott pályán kering napja, a Magnius körül. Worlunknak egyetlen közepes holdja van – és ezáltal kiszámítható, kiegyensúlyozott árapályrendszere –, melyet a legtöbb kultúra Éj-királynőnek nevez és nőneműnek tart: ő a Megismerhetetlen Istennő, Magnius egykori asszonya. A Világűrnek ez a képe megegyezik azzal, amelyet a földi csillagászok is megismernek: a galaxisok és ködök pettyezte üres térséggel, a csillagok és bolygók rendszerével, a maga fizikai törvényszerűségeivel egyetemben.

Létezik azonban egy másik rendszer is, amely nem a tér és az idő törvényein alapszik, hanem az esszencián. Ez a Zan. A Zan – bár leggyakrabban gömbként ábrázolják a khobir bölcsek – nem rendelkezik térbeli kiterjedéssel, alakkal. Behálózza – vagy beburkolja, erről nincsenek pontos elképzelések – az egész világegyetemet, mindenütt jelen van, ám eltérő intenzitással. Az anyagi világ bolygóit a Zan sajátos kapcsolatba hozza egymással – függetlenül a valós térbeli távolságtól. Egyes bölcsek szerint ezt a kapcsolatot úgy kell elképzelni, mint egy szőlőfürtöt, amelynek lédús szemei kapcsolatban állnak egymással – ugyanakkor ezek a szőlőszemek mérhetetlen távolságra is vannak egymástól. A kódexek tanúsága szerint ezen példázattal számosan csak úgy voltak képesek megbirkózni, hogy megbomlott az elméjük.

A Zan „anyaga” – mások szerint a „természete” – az Óskáosz. Az Óskáosz több alkotórészre bomlik, de a részek nem veszítenek semmit az Óskáosz tulajdonságaiból; a példázatok ezt a jelenséget a természetes fény prizma általi „színre bomlásával” magyarázzák, hiszen a szivárvány színeiben pompázó fény is fény maradt. Az Óskáosz színei közül csupán három ismertek meg eddig a halandók, de a tér, az idő és a Zan végtelensége bizonyára rejt még magában más színeket is.

Az első szín az *Isteni Lényeg*, amely egy hatalmas esszenciátömeg, valahol a Zan koordináták nélküli terében. Ahány isten létezik a világon, annyi Isteni Lényeg található a Zanban – valójában az Isteni Lényeg maga az isten, míg az anyagi megnyilvánulás (pl. Yvorl jól ismert alakja) csupán ennek az Isteni Lényegnek egy teste öltött szikrája. A Zan törvényei olykor új Isteni Lényegeket vetnek ki magukból – ők az Anyagi Világ szempontjából az újszülött istenek –, akik hosszú ideig nem képesek szikrát vetni magukból, azaz nem tudnak megtestesülni a világokban, sőt, onnan szippantanak magukhoz erős lelkeket, hogy növekedhessenek. Így „vált” istenné Kargil Yhron is – azaz egy újonnan születő Isteni Lényeg magához vonzotta őt (sok más világ lelkeivel egyetemben), hogy neve és léleklenyomata által jelentést nyerhessen Worlukon. Bár még sok ezer évnek kell eltelnie, hogy a Kargil Yhronként manifesztálódó istenség anyagi testet ölthessen a világokban, addig is képes hatalmát sugallatni és némi isteni erő kisugárzásával a világokban gyakorolni. Amikor egy isten csodát tesz (varázsol) az anyagi világokban, akkor nem az ottani esszenciát használja, hanem Isteni Lényegének energiáit.

A második szín az *esszencia*. Az esszencia az anyagi világot átítató varázserő, amely erős ott, ahol maga a Zan is erős, és gyenge ott, ahol a Zan szövedéke vékony.

A harmadik szín a *démon-mana*. Szokták démoni esszenciának is nevezni – mivel ez a démonvilágokat beburkoló Óskáosz-szín – de jobbára kerülik ezt az elnevezést a félreértések elkerülése végett. Az esszenciával burkolt anyagi világokban nem természetes a démon-mana, ugyanígy a démon-mana uralta világokban az esszencia. A démon-mana a démon lelke (ezért különbözik oly nagyon a démoni „lélek” a halandók valódi, az Óskáosz bármely színétől független lélekétől), egyben varázserőjének forrása. Egy démon az esszenciával burkolt anyagi világokban csak addig képes varázsolni, amíg a magá-

val hozott démoni varázserejéből futja. Sőt! Mivel lelke maga a démon-mana, az esszenciában való hosszas megmerítkezés a teljes pusztulását okozhatja. Ugyanez nem igaz a démonvilágokra került halandók esetében: a démon-mana legyűri esszenciájukat, ám meg nem öli őket, mivel halhatatlan lelkük *nem színe az Óskáosznak*.

Az Óskáos színei (a különböző esszenciák) egymás hatását kioltják – azaz elpusztítják egymást. Így lehetséges, hogy Worluk túlsúlyban lévő szabad és erős esszenciája mind a démonokra, mind az istenekre végzetes hatással bír. A Worlukra idézett démonok fizikai teste egy ideig védi a démon-manát, ám a védelem meggyengülével a démonnak el kell hagynia Worlukot, avagy elpusztul. Az istenek fizikai kiterjedése is védelmezi – igen rövid ideig – az Isteni Lényeg Worlukra küldött szikráját, ám amennyiben egy isten huzamosabb ideig akar Worlukon tartózkodni, úgy védelmeznie kell magát, avagy elpusztul. Ez a pusztulás természetesen csak a fizikai megvalósulás pusztulása, illetve a benne foglalt Isteni Lényeg Szikrájának elpusztulása, ám egy-egy ilyen szikra elvesztése láncreakciószerű pusztítást visz végbe az Isteni Lényeg tömbjében is, amely nem pusztul ugyan el, de komolyan legyengül. Az istenek a saját védelmükre két módszert dolgoztak ki. Az egyik, hogy egy olyan helyet hoznak létre Worlukon, ahová nem érhet el a világ esszenciája. Ez igen nehéz feladat, s eddig csupán négy istennek sikerült tökéletesen – Mark'yhennonnak, aki a Csótornyokban hozta létre saját Sztáziskamráját, Yvorlnak, aki a Káoszfellegvár tróntermét tette biztonságossá, Zhénianak, aki a drakóniai Zöld Csarnok smaragdoktól csillogó barlangját tette esszenciamentessé, illetve Groomarnak, aki Groomar várának egyik tornyát védelmezte meg a gyilkos esszenciától. Ezek a helyeken a halandók nem képesek feltöltődni esszenciával, de varázsolni tudnak – legalábbis addig, amíg a varázserejükből (a testükbe épült aktív esszencia) futja. A másik lehetőség a lelkek folyamatos zabálása, amellyel egyes bujkáló halálistenek, illetve a korántsem bujkáló manóisten, Verghaust anyagi megtestesülése óvja (óvta) isteni lelkét. Groomar pusztulása után Grooms is erre a módszerre fanyalodott. A felzabált lelkek valamilyen módon megvédik az istent Worluk esszenciájától, ám hogy miért, arra nincs magyarázat.

Azok az istenek, akik nem rendelkeznek épített védelemmel (a felsoroltakon kívül mindenki más), és a lélekszabálás eszközeihez sem nyúlnak, nem jelennek meg testi mivoltukban Worlukon, vagy ha igen, azt csak különösen indokolt esetben teszik, s nagyon rövid ideig tartják fenn testi mivoltukat.

A lélekről

Egyes vallások szerint a lélek egy darabka esszencia. Ennek a hitnek a téves voltára bármely kezdő varázshasználó rádőbbenhet, amikor érezni kezdi a testében áramló esszenciát – egyszerűen megérik, hogy ez a varázserőfolyam nem a lelkük része, és semmi kapcsolódás nincs e két dolog között.

A témában legtöbbet kutató nekromanták úgy vélik, hogy a lélek valamiféle utazó, amely Máshonnan jön, az anyagi világban testet ölt, majd a halállal Máshová távozik (ennek a Másholnak nem adtak nevet, mivel a nekromanták alapvetően gyakorlatias szemléletű varázslók, nem pedig elméletalkotók). A lélek útja a Zan ösvényein keresztül vezet, s így jut el egyik helyről a másikra.

Kiindulópontunk a testhez kötődő lélek, „amely nem a varázserő és nem is a tudat, hanem valami más” (idézet Alouita de Shernevqe munkáiból). A test halála után ez a lélek körülbelül egy napig még a testhez kötődik, majd elszakad attól. Az elszakadt lélek gyorsan áthatol Worluk esszenciaburkán, mivel az pusztító hatással bír ránevész. Alouita de Shernevqe szerint: „Ha a lélek pille, akkor az esszencia a máglya, amely fényével magához vonzza őt, és hőjével a magasba emeli, hogy tovább utazhasson. Ám ahogyan a máglya lángjai felperszelik a pillét, ha túl közel merészkedik, éppúgy az esszencia is szétzaggatja a lelket, ezt a világok között utazó halhatatlan entitást, ha túlságosan megmerítkezik benne. S bár az esszencia így is felkapja és a magasba emeli az utolsó pillanatokra, de a Világokra többé vissza nem tér, hisz üres, kiégett tok lesz csupán.”

A nekromanták számára hasznosítható idő tehát a *halált követő* egy nap, ennek letelte után a lélek elérhetetlen lesz a számukra.

De hova távozik lélek? Miként a halandó utazók előtt, úgy a halhatatlan lélek előtt is több út áll.

A *hit útja* a lelkeket a Zan tájain lebegő Isteni Lényeghez vezeti. Ott elvegyül istenben, ahol érdemei szerint öröm, avagy szenvedés lesz az osztályrésze – az Isteni Lényeg tehát nem csupán maga az isten, de egyben a hívek paradicsoma és a bűnösök pokla is. Az egyszerű halandók lelke saját hitük által vezérelve jutnak el az Isteni Lényeghez – ilyenkor a hit az iránytű, az Isteni Lényeg pedig a mágneses pólus. Azok a halandók, akik az istenek dolgába alaposabban beleértették magukat, és kiérdemelték egy, vagy több isten figyelmét, az istenek akaratából lépnek erre az útra – az istenek megküzdenek a hűségese követtől (vagy állhatatos ellenségtől) lelkeknek birtoklásáért, majd a győztes isten magához ragadja a lelket. Egy életében sikeres, rendhítt generális lelkéért valóságos csatát vívnak a Rendistenek (hogy jutalmazza és hűségének erejét továbbra is kihasználják, például irányított újjászületéssel), illetve a Káoszistenek (hogy megbüntessék, és hűségének erejét kifordítva a saját hasznukra fordítsák). A lelkek bizonyos időt eltöltenek az Isteni Lényegben, majd kiszakadnak onnan, és végül eljutnak Máshová. Más lelkeket az istenek maguk helyezik vissza az „életbe”, ezt hívják irányított újjászületésnek (ugyanis az isten dönti el, hogy hova kerüljön a lélek, sőt, a halandó test fejlődését is figyelemmel kísérik). Megint mások örökre az Isteni Lényegben maradnak, eggyé válnak istenükkkel, aki azonban időről időre kiszakítja őket magából, hogy isteni hatalommal felruházva visszaküldje az anyagi világban (pl. Yvorl szládjai, vagy Mark'yhennon *cleronjai*, azaz angyalai).

A *hitelenség útja* nehéz és veszedelmes, amelyre azok a lelkek lépnek, akik „életükben” függetlenek tudtak maradni a hittől (ez Worlukon nem azt jelenti, hogy tagadták az istenek létét, hanem azt, egyike sem voltak hűek, egyik céljait sem szolgálták). Mivel ez az út lassabb, és a halhatatlan lelkekre a pusztulás leselkedik (a lassú távozás miatt széttepheti őket Worluk esszenciája), ezért a lelkek „ösz-tönösen” keresik a hit védelmét (még életükben), azaz szolgálataikat adják cserébe a gyorsabb út használatáért. A hitelenség útja, amennyiben a lélek sikerrel megjárta, egyenesen Máshová vezet.

A *gyors út* azon megátalkodottak lelkének az útja, akik fittyet hánytak a veszedelemnek, akik nem hajták szolgáorba magukat – többek között a drének népe ilyen. A gyors út lényegében egy varázslat (Gyors búcsú, Fekete Kódex), amelyet azon a holttesten kell végrehajtani, amittől még nem szakadt el a lélek (tehát még nem indult útjára). A varázslat a lelket gyorsan kilöki Worluk esszenciájának hatóköréből, és egyenesen Máshová juttatja. A varázslat lényeges komponense a szájszók, amelyet a varázslat alkalmazója (általában kermompap, vagy nekromanta) a holttesten hajt végre. A gyors út varázslatának megtagadása az egyik legsúlyosabb büntetés Dréniában (mivel így a lélek a pusztulással fenyegető hitelenség útjára kényszerül). A gyors utat nem csupán hitetlenek, de olykor azok is kéri haláluk óráján – azok, akik életükben kivívták egy-egy isten bosszúvágyát, és nem számíthatnak követett istenük hathatós védelmére. Ők ezen úton keresztül próbálnak meg megmenekülni a hit útjának bejárásával járó következményektől: azaz az Isteni Lényegbe való eljutástól, amely számukra a poklot jelenti.

A három ismert úton kívül valószínűleg léteznek még mások is, hiszen más a világokon élő lelkek is megjárják a saját útjaikat Máshová és vissza. Ilyen út lehet az is, amelyet a madzsun lelkek járnak be – a thelan-szigetiek hite szerint halottaik rituális elfogyasztásával a halott lelke és annak tulajdonságai átszállnak azokba, akik *megfalták* a vég-tisztességet.

Miután a lélek megérkezik Máshová, vélhetően újabb időt tölt el itt – mintha pihenne –, majd visszatér az anyagi világok valamelyikére, azaz újjászületik. A nekromanták szerint a lelkek erősen ragaszkodnak a már megismert világokhoz, ezért szinte törvényszerűen ugyanoda térnek vissza, ahonnt előző „életük” végén eltávoztak. Ezzel bezárul a Kör, amely a Zan jelképe.

A Kör két esetben szenvedhet komoly csorbát. Az egyik, amikor a lelket rabságba ejti az anyagi világ – ez azonban csak kisebb csorbát, mert a rabság végeztével a lélek felszabadul –, a másik, amikor a lélek elpusztul.



3. FEJEZET

A jártasságok



A Játékos karakterének tudása, fegyverforgató és egyéb képességei a jártasságok segítségével határozhatók meg; az adott ismerethalmazban való elmélyültsége, gyakorlati tapasztalatai pedig a jártasságok szintjében. A Káosz Szerepjáték a karakterek által elsajátítható jártasságokat 10 szintre bontja, melyből az első szint az abszolút kezdők szintje, a tizedik pedig a halandók által elsajátítható ismeretmaximumot jelenti (terveink szerint a későbbiekben lehetőség nyílik majd a jártasságok 10. szint felé fejlesztése). A játékban a jártasság fogalma sok mindent takar. Ide tartozik az általános műveltség megszerzése, de a harci jártasságok, a fegyverek ismerete, vagy a mágia is.

Egy átlagos karakternek számos jártasságra van szüksége ahhoz, hogy a mindennapok zord körülményei között életben maradjon. Vannak olyan képességek, amelyek meglétét nem firtatjuk, már meglévőnek tételezünk fel (pl. tud enni, beszélni), de az alapképességeken túl minden jártasság megszerzésére külön gondot kell fordítani. Ahhoz, hogy a karakter varázsolni, harcolni tudjon, vagy akár egyszerűbb dolgok elvégzésére is képes legyen, mint mondjuk az olvasás, először meg kell szereznie a megfelelő jártasságot hozzá. Azaz meg kell tanulnia olvasni, ismereteket kell szereznie a mágia vagy a harcművészet terén. Ez az általános és a speciális ismeretekre egyaránt vonatkozik.

Jártasságpont

A Játékos szerepjátékáért, a karakter cselekedeteiért, ötleteiért, olykor a legyőzött ellenfelekért – de nem a lemészárolt szörnyetegekért! – és a megszerzett kincsekért a karakter *jártasságpontokat* kap jutalmul (a jártasságpont rövidítése Jp). Ezeket a pontokat használhatja fel a karakter (a Játékos) jártasságok megszerzésére. Minden jártasság minden szintje bizonyos jártasságpontba kerül, melyen „megvásárolható” az adott szint.

A Káosz Szerepjáték jártasságpontjai nem a karakterek tapasztalatát jelzi, melyet valamilyen kaland során szereznek – ezért is nem nevezük tapasztalatpontnak. A **jártasságpont a Játékos jutalma a jó**

(hangulatos, ötletes, hiteles stb.) szerepjátékért, melyet a karakter fejlesztésére fordíthat. Így előfordulhat, hogy a karakter szerelmi légyottjáért (amely esetleg még pozitívan is befolyásolta a kaland kimenetelét), a Játékos kap egy rakás jártasságpontot, melyet aztán a karakter *mágiaismeret* jártasságára fordít. Semmi köze az újonnan megtanult jártasságnak a karakter előzetes tapasztalatához; az ismeretekhez szükséges tapasztalatot nem előre kell beszerezni, hanem a tanulási folyamat közben. (Egy kicsit evilági példa: valakiből nem azért lesz jó sárkányrepülő, mert gyermekkorában sokat ugrált a kanapéról és így megtapasztalhatta a repülés élményét, hanem azért, mert *mialatt* megtanulta a sárkányrepülés fortélyát, eleget gyakorolta.) A jártasságpont tehát pusztán játéktechnikai fogalom, semmi köze a karakterek (többnyire harci) tapasztalatához, annál több a Játékosok szerepjátékához.

A karaktergenerálás során arra kell törekedni, hogy minden pontot felhasználjunk. Ez természetesen nem sikerülhet minden alkalommal maradéktalanul, ezért 100 pontig a játékba átvihető a maradék, az e felletti pontok végérvényesen elvesznek a karakter számára.

Jártasságpontok – mesélői szemszögből

Mint már azt leírtuk, a jártasságpont osztása a Káosz Szerepjátékban egyfajta jutalmazási rendszer, amellyel a Játékosok, illetve karaktereik különféle „erényeit” díjazza a Mesélő. Az általános szokás az, hogy a karakterek akkor fejlődnek jól, ha sok szörnyeteget legyőznek, mert a karakterfejlődéshez szükséges pontokat ezek megöléséért kapják. A Káosz Szerepjátékban azonban pusztán egy szörny legyőzése nem hoz magával azonnal jártasságpontot – nincs is ilyen rovat a szörnykarakterisztikában. A jutalmazás speciális, személyre szabott szempontok szerint történjen.

A *differenciált fejlesztés elve*. Ezen elv szerint a „jobbak” több pontot kapnak, a kevésbé jobbak kevesebbet. De ki a „jó”? Legfőképpen a jó szerepjáték – kvázi a tehetség – alapján jutalmazzuk a Játékost. Ez

A jártasságok és a karakter

A legpontosabb módszer a karakter ismereteinek behatárolására az ismerethalmazok jártasságonkénti számontartása. Minden karakter bizonyos jártasságpont mennyiséggel kezd a játék elején (Karakterépités), később pedig új pontokat nyer hozzá. Induláskor a kapott jártasságpontokat felhasználva a Játékos kialakíthatja magának a számára legmegfelelőbb karaktert. Ha akarja, az általános műveltségét fejleszti, ha akarja, akkor mágikus vagy mentális tudományokat részesíthet előnyben, és persze az sincs kizárva, hogy Worluk Világa legnagyobb harcosának megalkotása a cél... mint ahogy az sem, hogy létrehozzuk Quasimodót, aki női szíveket tör össze, bár csúf, mint a pokol.

Egy igényes karakter kidolgozása akár több órát is igénybe vehet, s ez sokakat elretenthet. Különbösen a szerepjátékkal frissen megismerkedőket zavarhatja össze a szabályok nagy száma s a döntések sokasága. Nekik igyekezzünk segíteni a konkrét példákkal és a magyarázatokkal.

Játszani sokféleképpen lehet. Számokra támaszkodva, vagy érzésből. Tápos karakterrel, vagy átlag alattiakkal. Ne feledjük azonban, hogy a jártasságok megszerzése nem a játék célja... sokkal inkább arra szolgálnak, hogy virtuális személyiségünket minél jobban el tudjuk képzelni a különféle helyzetekben, minél inkább elhiggyük, hogy „ő” é... minél inkább elhitessük másokkal is, hogy amit a karakter megcselekedett, az akár valóság is lehetne.

A mesélői-karakterek és a jártasságok

A mesélői-karakterek a jártasságok töredékét sajátítják csak el – mivel többnyire nincs szükség a pontosabb kidolgozásra. Egy városőr harci jártasságai fontosak a játék szempontjából, de hogy milyen szakács, az többnyire nem. Összetettebb mesélői-karakterek megközelíthetik a játékos-karakterek kidolgozottságát, sőt túl is haladhatják azokat, hiszen a mesélői-karakterek lehetőségei határtalanok: feladatuk a játék élvezetesebbé tétele, s ezért sok esetben a karakterépitési szabályok sem vonatkoznak rájuk.

Néhány elvet alkalmazhatnak a Mesélők a mesélői-karakterek kidolgozásakor – de ezen elvek ellenkezőjét is. Például az öreg mesterek általában sokkal többre képesek, mint a fiatal tanoncok – ám az életkor nem befolyásolja a tehetséget: vannak rossz kovácsok, átlagos kovácsok és igazi mesterek. Tehetségük nem a korukból, hanem szorgalmukból és adottságaikból erednek. Más: a városparancsnokok általában a törvény és a király képviselői – ám sokan közülük többnek képzelik magukat a királynál is, és sajátosan értelmezik a törvényt (lásd a gyevi bíró esetét).

A jártasságok elsajátítása

A legtöbb jártasságot csak úgy lehet megtanulni, ha az elsajátításhoz szükséges eszköz a rendelkezésre áll. Azaz senki sem tanulhat meg lovagolni háttal nélkül, úszni víz nélkül, újjal lőni íj nélkül stb. Vannak olyan jártasságok, amelyeknél az eszköz könnyen helyettesíthető, ilyen például az írás, ahol a pennát és a papírt könnyen helyettesíthetjük az ujjunkkal és valamilyen poros felülettel. Az igazán kifinomult írás elsajátításához azonban már valódi papír és toll szükséges. Más jártasságokhoz a pusztán ézen kívül másra nincs szükség. Ilyen a hitelmélet, vagy a mágiaelmélet – mindkettő hihetetlenül száraz ismerethalmaz, melyet jegyzetelve könnyebb tanulni, ám ha nincs kéznél toll és papír, attól még a tanulás nem válik lehetetlenné.

Erdemes elgondolkozni azon, hogy melyik a jobb; ha a karakter mindenhez ért, de semmihez sem elmélyülten, vagy ha a karakter kevés dologhoz ért, de azokhoz mesterfokon.

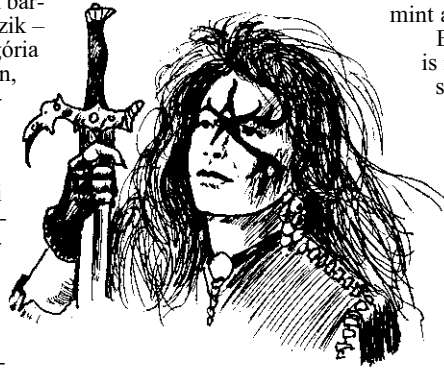
A Káosz Szerepjátékban minden jártasságot 10 szintre osztottunk, amely szintek az egyre komolyabbá váló ismereteket, felkészültséget szimbolizálják. Az egymást követő szinteket egyre nehezebb elsajátítani, így egyre több jártasságpontot kell ráldozni. A jártasságok szint-

egy nagyon összetett szempont: legegyszerűbben úgy fogalmazhatnánk meg, hogy az a jó szerepjátékos, akinek a karaktere „élni” kezd. Ugyanakkor éppen azért van annyiféle karakter, hogy a kevésbé tehetségesek is fejlődhessenek. Akinek bonyolult a mágia, az játsszon harcost – ez egy közhely, de mögötte általános igazságok húzódnak meg, ugyanis az egyszerűbb karaktert könnyebb megjeleníteni. Az már a Mesélő felelőssége (is), hogy a látszólag tehetségtelenekből kibányászza a tehetséget. Van, aki kommunikatív, azaz sokat és jól járhatja a száját, ebben tehetséges. Van, aki szenzitív, azaz érzékenyen reagál a virtuális valóság legkisebb változásaira is, és ez hozza őt előnybe. Van, akinek gyémántkemény a logikája – ez a típus néha bosszantó lehet Mesélői szemszögből. Van, akibe annyi visszafojtott agresszió szorult, hogy nála jobban senki sem tud barázt játszani. Van, aki az érzelmein keresztül játszik – nem a sértődékenyekről beszélünk, az más kategória – és fejlett az erkölcsi érzéke. Van, aki kreatív. Van, aki szórásal-hasogatón alapos – nem is sétál bele sosem a csapdádba. Soroljuk még, hogy mit lehet jutalmazni? Például azt, hogy ihattál a kórlájból... ha már más értéket nem vetted észre.

Az egységes fejlesztés elve. Sok Mesélő szereti azt a demokratikusnak tűnő módszert, hogy minden játékosának ugyanannyi fejlesztő pontot (tapasztalati pont, jártasságpont) ad minden játékalkalommal. A dolog legfőbb erénye, hogy a Mesélőnek nem kell megítélnie az egyes játékosok teljesítményét – a hátránya ugyanez, ugyanis lehetővé teszi, hogy a Mesélő ne figyeljen oda a Játékosaira. A Káosz Szerepjáték rendszere nem támogatja ezt az elvet, ugyanis a Játékosok szabadon költhetik el pontjaikat, és jártasságonként fejlődnek. Így nem lehet egységes fejlődést biztosítani a partinak – ráadásul ismét előjön a tehetség kérdése: egy átgondoltabb Játékos karaktere jobban ki tudja használni ugyanazokat a jártasságokat, mint egy hebhurgya Játékosé. Innen kezdve a parti máris különböző hatékonyságú karakterekkel fog játszani.

A játékközpontú fejlesztés elve. A Káosz Szerepjáték rendszere igen összetett fejlesztő tevékenységet kíván meg a Mesélőtől, így ennek leginkább ez utóbbi elv felel meg a legjobban. A fejlesztés ugyanis nem csupán annyiból áll, hogy kapja a karakter a pontokat, azután szintet lép, ami jól kiszámítható fejlődés. Itt a Játékos kapja a pontokat, amelyből teljesen egyéni – azaz kiszámíthatatlan – módon fejleszt a karakterét. Fejleszti, ha tudja! Ugyanis nem elég, hogy megvan a pontja, sok esetben megfelelő körülmények kellene a tanuláshoz, esetleg mentor szükséges, vagy hosszas idő. Azaz a Mesélő eszköztára nem csupán a jártasságpont osztásában, visszatartásában merül ki – tulajdonképpen az egész történet alkalmas arra, hogy „kézben tartsa” a karaktereket. Ez a „kézben tartás” a köznyelvben leginkább a túlságosan tehetségesek féken tartását jelenti. Mi szeretnénk, ha a Káosz Szerepjátékban kissé árnyalódna a jelentése. A karakterek „kézben tartása” alatt mi a harmonikus parti-vezetést értjük, ahol a karakterek között nincsenek óriási különbségek – ez ugyanis előbb-utóbb megmérgezi a játékot. Ha ebbe jobban belegondolunk, akkor ez bizony azt is jelenti, hogy a kevésbé tehetséges játékosoknak erősebb karakterekre van szükségük ahhoz, hogy lépést tudjanak tartani a tehetségesebb játékosokkal. Amennyiben Mesélőként ezt a fejlesztési elvet választod, nyugodtan „jutalmazd túl” gyengébb Játékosaidat. Fontos viszont, hogy a parti legyen tisztában azzal, hogy miféle elv alapján osztod a pontokat, nehezteld, vagy könnyíted egy-egy karakter életét. Ha ugyanis ők is látják, hogy célod a kiegyensúlyozott, élvezetes játék vezetése, akkor elfogadják ezt a szélsőséges fejlesztési elvet. Ha viszont ezzel nincsenek tisztában, akkor joggal feltételezik, hogy „kivétel-ezel” a gyengébb Játékosokkal, „érdemtelenül” adsz nekik pontokat.

Az általunk jónak tartott fejlődési ütem azt kívánja, hogy **játékkalkulásmanként 50-500 jártasságpontot kapjanak a Játékosok** (egy átlagos fejlődéshez kb. 300 pontra van szükség). Amennyiben úgy ítéled meg, adj kevesebbet (ha gyakran játszotok, de viszonylag rövid ideig tart egy-egy játék), vagy többet (ritkán játszotok, de akkor aztán végkimerülésig). Talán jó előre eldönteni, hogy milyen keretek között fogsz osztani, ugyanis ha előre eldöntöd, akkor valóban oda tudsz figyelni a karakterfejlődés kézben tartására, míg ha hirtelen benyomásaid vezérelnek, akkor könnyen elveszítheted a kontrollt.



felépítése a következő: 1-3. szint - kezdő, 4-6. szint - haladó, 7-9. szint - mester; 10. szint - nagymester.

A tanuláshoz sokszor szükséges egy mentor (tanítómester), aki a tanítványánál magasabb szinten műveli az adott jártasságot, illetve (kötelezően) rendelkezik az *oktatás* jártassággal. **A jártasságoknál feltüntetett Jp-igény** – amellyel el lehet sajátítani az adott szintet –, **mindig a mentor által tanított jártasságra vonatkozik.** Ez a mentor valóban „mestere” a jártasságnak, és mindenképpen magasabb szinten gyakorolja azt, mint a tanítványnak szegődött karakter – általában 7-10-es szinten. A legtöbb mentor pénzt, vagy valamilyen szolgálatot kér a tanításért, de előfordulhat, hogy ingyen oktat.

Sok jártasságot *mentor nélkül* is el lehet sajátítani, pusztán gyakorlással (kódja: GY), illetve ha már alapszinten valaki elsajátította, mentor nélkül képes tovább fejlődni (kódja: M/1) – mindez persze nehezebb (ezeket a jártasságokat is lehet természetesen mentortól tanulni). Ha van lehetőség az alternatív, gyakorlással való tanulásra, akkor a mentor nélküli tanulás megnövekedett Jp-igénye a következő:

- 1-2. szint – +100%
- 3-5. szint – +50%
- 6-7. szint – +10%
- 8-10. szint – nincs módosító

Azon jártasságok esetében, ahol csupán az első szint tanuláshoz van szükség mentorra (M/1), s később gyakorlással is fejleszthetőek, ugyancsak a fenti százalékok a mérvadóak. Ebben az esetben lehetőség nyílik az első szint gyakorlással való elsajátításra is, az eredeti Jp-igény háromszorosáért (+200%), ám ekkor a jártasság nem fejleszthető tovább (a karakter rossz módszert tanult meg, amelyre nem lehet alapozni a további fejlődést). Amennyiben mégis tovább szeretné fejleszteni, mentort kell keresnie, akitől *újra megtanulja a jártasság alapjait* (első szint), immár helyesen, amelyet aztán a jártasságleírásnak megfelelően gyakorlással is továbbfejleszthet. Ekkor a korábban befektetett háromszoros jártasságpont természetesen elveszik a számára.

Az „M/ö” kódjelű jártasságok egyik szintjén sem lehet pusztán gyakorlással, mentor nélkül továbblépni; ilyenkor *mindig a mentor útmutatására van szükség.*

A jártasságok erősen függenek a karakterek Főértékeitől is. Például egy magasabb intelligenciájú karakter könnyebben tanul, mint egy alacsony intelligenciájú egyén, vagy az ügyesebb gyorsabban képes elsajátítani az ügyességalapú jártasságokat, mint az ügyetlen. Minden jártasság esetében feltüntetjük azt a Főértéket, melyet figyelembe kell venni a tanulás során. Az egyes jártasságok elsajátítása magasabb szinteken magasabb főértéket kíván, ezért a szükséges Főérték megnevezése mellett mindig négy számot találunk. Az első számérték az 1-3. jártasságszint elsajátításához szükséges Főérték, a második szám a 4-6. jártasságszintre vonatkozik, a harmadik szám a 7-9. jártasságszintre, és az utolsó a 10. (és esetlegesen az afölötti) jártasságszintekre vonatkozik.

Így a mesterszintek elsajátítása egy átlagos képességű karakter számára már nagyon nehézé vagy éppen lehetetlenné válik.

A módosított jártasságpont-igényekről a következő táblázat informál. Az első oszlopban feltüntetett szükséges főértékek mutatják meg azt a sort, amelyet a Játékosnak figyelembe kell vennie. Könnyedén meghatározható, hogy az öt kategória – +100%, +30%, +15%, -15%, -30% – melyikébe tartozik a karakter, azaz milyen módosítók vonatkoznak rá a jártasságszint megtanulásakor. Ezek a jártasságpont-módosító százalékok a tanulás alapesetére, azaz a mentortól való tanulásra vonatkoznak – amennyiben a karakter gyakorlással sajátítja el az adott jártasságot, a gyakorlás módosítóit is be kell számítani a végleges Jp-szükségletbe.

Példa: A diagnózis jártasság megtanulásához szükséges főérték az *Intelligencia*, méghozzá annak 40/50/60/70 értékei. A jártasságot egy 49-es *Intelligenciával* rendelkező karakter kívánja elsajátítani. Az első három jártasságszintjének megtanulására nincsenek módosítói, mivel ekkor még a jártassághoz szükséges főérték az *Intelligencia* 40. A karakter a 4., 5. és 6. szintet már 15%-os többletpont ráfordítással tanulhatja meg, a 7., 8. és 9. szintet +30%-os jártasságpont-ráfordítással, míg a 10. szintet már +100%-os jártasságpont ráfordítással képes megtanulni.

Jp módosulás a képzettség elsajátításához szükséges főérték függvényében

Szükséges Főérték	Jp módosulás				
	+100%	+30%	+15%	-15%	-30%
10	-	-	1-9	30-39	40-tól
20	-	1-9	10-19	40-49	50-től
30	1-9	10-19	20-29	50-59	60-tól
40	1-19	20-29	30-39	60-69	70-től
50	1-29	30-39	40-49	70-79	80-tól
60	1-39	40-49	50-59	80-89	90-től
70	1-49	50-59	60-69	90-99	100-tól
80	1-59	60-69	70-79	100-109	110-től
90	1-69	70-79	80-89	110-119	120-tól
100	1-79	80-89	90-99	120-129	130-tól

Főértékhatárok a karakter esetében

Néhány jártasság esetében egyéb tényezők is módosíthatják a Jp-igényt. Például a *fegyverforgatás* jártasság esetében az, ha a karakter azonos fegyvercsoportba tartozó fegyverekkel akar bánni.



Figyelem! A jártasság elsajátításakor a helyes eljárás az, ha a negatív és pozitív módosítókat a játékos *összevonja*, mielőtt módosítaná az eredeti Jp-igényt. Helytelen eljárás a „kamatos kamat” elvén számolni, vagyis amikor a főérték módosítója által felszorozott új Jp-igényt újra változtatjuk a gyakorlás módosítójával.

Példa: Egy kiemelkedően jó főértékkel rendelkező karakter az adott jártasság 6. szintjének elsajátításához -15%-os módosítót kap, csak-hogy a tanulás gyakorlással megy végbe, amely ezen a szinten +10% módosítóval jár együtt. A helyes eljárást alkalmazva (módosítók összevonása [+10-15= -5]) a karakter végül is az eredeti Jp-igénytől kicsit olcsóbban (-5%) sajátíthatja el az újabb szintet.

Jártasságok visszahatása a főértékekre

A jártasságok elsajátítása közben a karakter is változik. Megizmosodik, ügyesebbé válik, kitartóbbá, több esszenciát képes átengedni magán, vagy éppen okosodik. Ez játéktechnikailag azt jelenti, hogy miközben a karakter elsajátít bizonyos jártasságokat, akkor közben a főértékei is növekedni fognak. Szinte minden jártasság visszahat a főértékekre, ez először általában 5. szinten következik be, majd 7., 9. és 10. szinten jön a következő visszahatás. Erről külön táblázatot találsz a fejezet végén.

A magas szinten művelt jártasságok visszahatnak magukra a főértékekre is. Hogy mely jártasságok mely főértékekre hatnak vissza, arról a 123-125. oldal táblázataiból tájékozódhatsz. Így például az akrobatika 5., 7. és 9. szinten egyaránt a Rátermettséget növeli - **minden esetben 1-1 ponttal!** A logika mindig ez: az adott jártasság a táblázatban a főértékkel jelölt szintjén 1 ponttal növeli az adott főértéket.

Ugyanakkor a Nordes Kiegészítőben megtalálhatod majd a Dinamikus Visszahatás új koncepcióját, amelynek alkalmazása szükségtelenné teszi a 123-125. oldalak táblázatait.

A tanulás ideje

A tanulás mindig időbe telik, mire az első eredmények felmutathatóak – és mentor nélkül tovább tart, mint mentorról. A Káosz Szerepjáték szintén figyelembe veszi az időt, de *előre*. Úgy véljük, hogy fölöslegesen lassítaná a játék menetét, ha a karakterek állandóan hónapokat töltenének azzal, hogy éppen tanulnak. Ez is járható út persze, valószínű és főképpen mesélőbarát – a Káosz Szerepjáték azonban inkább egy sajátos időszámítást preferál.

Ebben az időszámításban a jártasság elsajátításához szükséges idő tulajdonképpen akkor telik el, amikor a Játékos összegyűjti a jártasságpontokat. Ez az idő a jártasság nehézségével egyenesen arányos,

hiszen minél nehezebb egy jártasság, annál nagyobb a Jp-igénye. Amikor a megfelelő mennyiségű Jp összegyűlik, a Játékos bejelenti, hogy a karaktere mit szeretne tanulni. A Mesélő eldönti, hogy a karakter tanulhatja-e ezt (lehet, hogy mentorra van szükség, vagy valamilyen eszközre, feltételre, ám ezek nem állnak a karakter rendelkezésére), s ha igen, akkor a Játékos elköltheti jártasságpontjait, és a karakter birtokába kerül a jártasság (vagy egy régebbi jártasságának magasabb szintje). A hatás azonnali – de legalábbis nem húzódik hónapokig. Valójában a karakter még nincs birtokában a biztos tudásnak, ám ez majd az idő múlásával elmélyül – viszont a játékszer megelölegezi neki a tudást.

Például: Roggyant Gazkhu, az ork lótolvaj 3. szinten birtokolja a lovaglás jártasságát. Összegyűjti a következő szinthez szükséges jártasságpontot, majd amikor a mesélő engedélyezi, hogy szintet lépjen (megvásárolja a 4. szintet), Gazkhu elkölti a szükséges Jp-t, és máris 4. szintű lovag lesz (de legalábbis napokon belül), holott még nem is volt ideje gyakorolni, sem mentorával konzultálni.

Ez az időszámítás természetesen távol áll a valós logikától – bár nem is olyan nagy mértékben, hiszen a 10 részre felosztott jártasságoknál nincs olyan nagy különbség egy-egy szint között, hogy ne lehessen megelölegezni a gyakorlással eltöltött időt. Azoknak a partiknak, akiknek fontos, hogy a szerepjáték az élet logikája szerint működjön, azt ajánljuk, hogy maradjon meg a hagyományos tanulási módszerénél („összegyűjtöm a Jp-t, gyakorlok/tanulok, majd meglépek a szintet”). Azoknak viszont, akik az élethűséget nem erőltetik annyira, hogy az a játszhatóság rovására menjen, a fentebb leírt tanulási metódust ajánljuk.

A jártasságok listája

Ebben a fejezetben a karakterek által elsajátítható jártasságok leírását, jártasságpont-igényeit és a vonatkozó speciális ismereteket találhatod meg. A jártasságok leírása hasonlóságuk szerint csoportosítva történik, és nem alfabetikus sorrendben. Négy nagyobb csoportot alkotunk, melyeken belül a hasonló jártasságok szinten egy kupacban találhatóak meg. Pl. a „Nappal jártasságai” csoportban találhatóak a mindennapi jártasságok, s ezen belül a gyógyítással kapcsolatos jártasságok egymás után találhatóak, nem keverednek például a *lóapolás*, vagy az *írás* jártassággal.

A különféle tudáshalmazok elkülönítése néha erőltetettnek tűnhet. Például a *gyógynövényismeret* jártasság a játékszer szerint nem alkalmas a gyógynövényekből készített gyógyszer felhasználásra, vagyis az orvoslásra. Ez azért van így, mert a valós életben az igazi gyógyítók komplex ismereteket sajátítanak el, amely ismeret birtokában számos dologra képessé válnak – ugyanakkor nem szerencsés egy képzettség alapú játékszerben ezeket a komplexeket alkalmazni, ugyanis a játékegyensúly megtartása érdekében a komplexeket olyan drágává (magas Jp szükségletűvé) kellene tennünk, hogy a karakter fejlődése gyakorlatilag megállna. Ezért ezeket az ismeret-komplexeket a lehetőségekhez mérten szétdaraboltuk, használhatóságukat szigorúan korlátozva közé szorítottuk, hogy a játékosok több, kisebb jártasság elsajátítása között válogathassanak. Persze meg lehet mindet tanulni – és máris a karakter birtokába kerül az egész, komplex tudás.

A jártasságok karakterisztikája

Szükséges főérték: ahhoz, hogy egy karakter különösebb nehézségek nélkül elsajátíthassa az adott jártasságot, minimum ekkora főértékkel kell rendelkeznie. Az alacsonyabb főértékek növelik a Jp-igényt, a magasabbak csökkentik. A főérték-igény a jártasságszint függvényében növekszik:

Első szám – 1-3. jártasságszint (kezdő)

Második szám – 4-6. jártasságszint (haladó)

Harmadik szám – 7-9. jártasságszint (mester)

Negyedik szám – 10. jártasságszint (nagy-mester)

Szükséges jártasság: a jártasság elsajátításához szükség van ezen ismeretekre is. Nélkülük a jártasságot nem lehet megtanulni, sőt a jártasság szintje csak addig fejleszhető, amilyen szinten a „szükséges

jártasság” is a karakter birtokában van. Ha a szükséges jártasság valamely fegyverforgatás, amelynek két része, a *támadás* és a *védkezés* nem feltétlenül azonos szintű, a vonatkozó jártasságot mindig az alacsonyabbik szintnek megfelelően lehet csak elsajátítani. Előfordulhat, hogy több jártasságra van szükség az adott jártasság elsajátításához. Ez esetben minden szükséges jártasság esetében igaz, hogy a jártasság szintje csak addig fejleszhető, amilyen szinten a „szükséges jártasságok” is a karakter birtokában vannak.

Például: A *mágiahasználat* jártasságot csak a *mágiaismeret* jártasság függvényében lehet tanulni, és csakis olyan szinten lehet elsajátítani, amilyen szinten a karakter a *mágiaismeretet* is birtokolja. A *mágiahasználat* fejlesztéséhez tehát fejleszteni kell a *mágiaismeretet* is.

A tanulás módja: a legtöbb jártasságot bár mentor is taníthatja, gyakorlással is elsajátítható. Némelyik jártasság azonban csakis mentorról sajátítható el, avagy legalább az első szinthez mentor szükséges. Egy jó könyv megtanulása, amely az adott *elméleti* jártasságot magyarázza valamilyen szinten, kiválthatja a mentort! A gyakorlat-alapú jártasságokat nem lehet könyvből elsajátítani. **A karaktergenerálás során mindig rendelkezésre áll a mentor.**

A három lehetőség valamelyike itt kerül feltüntetésre.

Gy – bármely szintjén gyakorlással is elsajátítható jártasság (megemelt Jp-igény!).

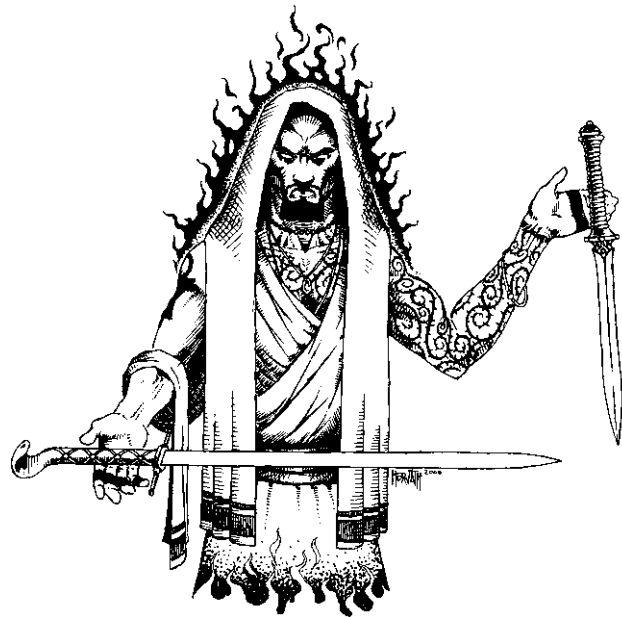
M/1 – az első szinthez mentor szükséges, utána gyakorlással is elsajátítható (megemelt Jp-igény!), avagy az első szintet extrém magas erőfeszítéssel gyakorlás útján is el lehet sajátítani, de a jártasság ezen alapokról nem fejleszhető tovább.

M/0 – az összes szint elsajátításához mentor szükséges, pusztán gyakorlással nem lehet fejlődni.

Tábla: az adott jártasságpróbát melyik táblán kell dobni.

Jártasságpont (Jp): a jártasságpontok egy külön táblázatban találhatóak meg, a jártasságok leírása után. Így, akik pusztán a pontértékek alapján kívánnak válogatni a jártasságok között, könnyebben megtehetik, míg akik a jártasságra (és nem a pontértékre) koncentrálnak, azoknak ez úgyszólván csak másodlagos (bár kétségkívül fontos) információ a karakteralkotás során.

Mindig úgy aduk meg az elsajátításához szükséges jártasságpontot, mintha mentor tanítaná. Ha nincs mentor (a játék során), akkor figyelembe kell venni a gyakorlással együttjáró Jp-igény emelkedést. A jártasságpont kumulatív, azaz ha egy szintet ki akarunk hagyni, akkor az eléréséhez szükséges pont hozzáadódik a következő szintéhez. Több szint egyszerre való meglopását azonban a Mesélőnek külön engedélyeznie kell (nem javasolt).



A nappal jártasságai

GYÓGYÍTÁS

Diagnózis

Szükséges főérték: Intelligencia 40/50/60/70

Szükséges jártasság: nincs

A tanulás módja: M/ö

Tábla: Zafír

A jártasság a betegségek felismerését takarja, azok tüneteinek alapján. A gyógyítónak nem elég tudni, hogy miképpen gyógyítható a mocsárláz – tökéletesen fel kell ismernie a kezelt betegséget, hogy valóban mocsárlázzal áll-e szemben, vagy valami mással. Egyszerűbb betegségeket e nélkül is fel lehet ismerni (pl. gyomorrontás), ám vigyázni kell, mert hasonló tünetekkel komolyabb betegségek is járhatnak (pl. az agyhártyagyulladás is hányás kíséri), s ez félrevezetheti a laikust. Az egyszerűbb betegségek előforduláskor nem kell diagnosztizációt tenni.

A diagnózis, mint feladat nehézsége függ a felismerni kívánt betegség gyakoriságától (mekkora eséllyel ismeri a karakter), valamint a betegség tüneteinek specifikusságától. Minél ritkább egy betegség, annál nehezebb diagnosztizálni, illetve minél sajátosabb tünet-együttes jellemzi, annál könnyebb diagnosztizálni. A meghatározás a rendelkezésre álló információk alapján a Mesélő jogköre.

A jártasságpróba célszámát a diagnózis jártasság szintje és a feladatnehézség határozza meg.

Orvoslás

Szükséges főérték: Tudat 40/50/60/70

Szükséges jártasság: anatómia/élettan

A tanulás módja: M/ö

Tábla: Zafír

A jártasság segítségével mindenféle betegséget gyógyíthat a karakter, legyen az fertőzés, vagy szervi eredetű. Nem alkalmas viszont a nyílt sebek és egyéb harci sérülések kezelésére, s nem lehet vele az elvesztett Fizikumpontokat pótolni. A gyógyító eljárás folyamán a gyógyító-

nak *mindig* szüksége van gyógyszerekre. Ezeket megvásárolhatja, vagy egyéb jártasságok segítségével maga készítheti el. Amennyiben nem áll rendelkezésére a megfelelő gyógyszer, a gyógyító alkalmazhat kevésbé hatásosakat (az orvoslás jártasságpróbáját úgy dobva, mintha alacsonyabb lenne a jártasság szintje), illetve ha kevésbé hatásos gyógyszer sincs kéznél, a gyógyító a lehetőségeihez mérten szétáráthatja karját, és imádkozhat páciense gyógyulásáért.

A helyes orvoslás igényli a betegség diagnózisának felállítását. Bizonyos egyszerűbb, hétköznapi előfordulású betegség esetében nem szükséges a diagnózis jártasság a felismeréshez, valamint a tüneti kezeléseket is el lehet végezni diagnózis jártasság nélkül (pl. a lázas beteg hőmérsékletét csökkentheti a gyógyító akkor is, ha nem tudja, mi okozza a lázat... és persze van orvoslás jártassága). A tüneti kezelés azonban csakis időleges hatású lehet – a betegségtől függően egy-két dinamikadobást lehet kiváltani vele (egy-két napi gyógyítás), további alkalmazása hatástalan.

A jártasságpróba célszámát az orvoslás jártasság szintje és az aktuális betegség szintje határozza meg.

Regenerálás

Szükséges főérték: Tudat 50/60/70/80

Szükséges jártasság: orvoslás, sebkötözés

A tanulás módja: M/1

Tábla: Zafír

A megrendült Fizikum helyreállítását szolgáló jártasság, amely a sebesülések, betegségek okozta elgyengülés kezelését foglalja magába. Az eredmény egy teljes napi gyógyító eljárás következménye.

A regeneráció mértéke függ a jártasság szintjétől – lásd a táblázatot. Minél magasabb a jártasság szintje, annál nagyobb számú d10-es kockával dobjuk a gyógyulás mértékét. (Nem szabad elfeledkeznünk a természetes regenerálódásról sem!)

A jártasságpróba célszámát a regenerálás jártasság szintje és az aktuális sebszint határozza meg.

Jártasság szint	Regeneráció
1	1d10
2	2d10
3	3d10
4	4d10
5	5d10
6	6d10
7	7d10
8	8d10
9	9d10
10	10d10

Sebkötözés

Szükséges főérték: Ügyesség 30/40/50/60

Szükséges jártasság: nincs

A tanulás módja: Gy

Tábla: Zafír

Magában foglalja a higiéniai szabályok ismeretét (hogyan tartunk távol a fertőzéseket a sebtől), sebkötözést (kell-e kötni egyáltalán, hogyan kell kötni, milyen gyakran kell cserélni), törött csontok sínbe tevését, égések és savsebzések kezelését stb. Tartalmazza a diagnózis jártasság sebesülésekre vonatkozó részét is, de csak azt – tehát sebgógyítás előtt nem kell külön diagnosztizációt-próba. Alkalmazása lehetővé teszi, hogy a súlyosabb sebek regenerálódjanak, illetve, hogy a Fizikum csökkenést helyre lehessen állítani a *regenerálás* jártasság segítségével. Meggátolja a sebesülések szövödményeinek kialakulását.

A jártasságpróba célszámát a sebkötözés jártasság szintje és az aktuális sebszint határozza meg.



Anatómia/Élettan

Szükséges főérték: Intelligencia 40/50/60/70

Szükséges jártasság: nincs

A tanulás módja: M/ö

Tábla: Zafír

A gyógyítás nehezen képzelhető el a test felépítésének és működésének ismerete nélkül. Ezeket az ismereteket tartalmazza ez a jártasság. Jártasságpróbara ritkán kerül sor, mivel az *anatómia/élettan* tudása benne foglaltatik az *orvoslás* jártasságban, s ha a tudás kétséges, inkább a gyakorlati alkalmazás, vagyis a gyógyítás válik bizonytalanná – tehát a legtöbb esetben az orvoslás jártasságpróba jelenti az anatómiai és élettani ismeretek elbírálását is.

Amennyiben mégis kifejezetten az *anatómia/élettan* jártasságpróbara van szükség, a célszámot az *anatómia/élettan* jártasság szintje és a Mesélő által meghatározott feladatnehézség határozza meg.

Gyógynövényismeret

Szükséges főérték: Intelligencia 30/40/50/60

Szükséges jártasság: nincs

A tanulás módja: M/ö

Tábla: Zafír

A jártasság birtokában a karakter ismeri a gyógyhatású növényeket, képes felismerni azokat a természetben és szárított formában egyaránt, valamint ismeri a gyógynövénygyűjtés szabályait. A szárításon kívül semmilyen tartósítási formát nem ismer, a teaforrázat készítésén kívül semmilyen hatóanyag-kivonási eljárást nem ismer. A feladatnehézség két főbb összetevője a növény ritkasága és a vele gyógyítható betegség ritkasága. Minél ritkább ez a két tényező, annál nehezebb a feladat, vagyis annál kevésbé valószínű, hogy a gyógyító ismeri a megfelelő növényt. A gyógynövény gyűjtése a ritkaság és a szerencse függvénye – a gyűjtés sikerét célszerű egyszerű százalékos dobással meghatározni (minél ritkább a növény *azon a tájon*, annál alacsonyabb célszámot adva meg). A meghatározás a rendelkezésre álló információk alapján a Mesélő jogköre. Csupán erre a jártasságra alapozva gyógyítani nem lehet, ha a karakter mégis megpróbálja, az sarkatán-ságnak számít. A jártasságpróba célszámát a gyógynövényismeret jártasság szintje és a feladatnehézség határozza meg.

Gyógyszerkészítés

Szükséges főérték: Intelligencia 40/50/60/70

Szükséges jártasság: nincs

A tanulás módja: M/ö

Tábla: Zafír

A jártasság azt a célt szolgálja, hogy a gyógyító önmaga el tudja készíteni a gyógyításhoz szükséges gyógyszereket, ellenmérgeket. Ha nem rendelkezik ezzel a jártassággal, a gyógyszereit vásárolnia kell – ha van kitől. A jártasság birtokában a karakter tudja, hogy mely növényi részek miképpen hasznosíthatók, és képes gyógykészítményt gyártani azokból. Ismeri a nem növényi alapanyagú gyógyszerek készítési módját. A gyógyszerek alapanyagait megvásárolhatja, vagy maga gyűjtheti, megfelelő jártasság birtokában. Bár a karakter a jártasság birtokában tudja, hogy mely betegsége milyen gyógyszer jó, még a diagnózis jártasság birtokában sem gyógyíthat a karakter a gyógyszerkészítés jártasságra alapozva. A jártasság alapvetően az orvoslás kiegészítője. Jártasságpróbát akkor kell dobni, ha kétséges, hogy a karakter a rendelkezésre álló alapanyagokból el tudja-e készíteni a szükséges gyógyszert. Ilyenkor a célszámot a gyógyszerkészítés jártasság szintje és a feladatnehézség határozza meg. A feladatnehézség meghatározása a rendelkezésre álló információk alapján a Mesélő jogköre.

Ápolás

Szükséges főérték: Lelkierő 30/40/50/60

Szükséges jártasság: nincs

A tanulás módja: Gy

Tábla: Zafír

Kevésbé elismert jártasság, pedig igencsak fontos. A beteg ember testi-lelki regenerálódását segíti elő. Tartalmazza mindazon ismereteket, mellyel az ápoló személy elősegítheti az öngyógyulást, illetve támogathatja az orvoslás és a sebgyógyítás eredményét. Önmagát senki sem ápolhatja!

Az ápolás jártasság alkalmazása szintjétől függően módosítja a dinamikadobás eredményét, illetve az orvoslás, a sebkötözés és a regenerálás jártasságpróbák *célszámát*. A módosított dinamikadobás bármennyi lehet, a Zafír Tábla tulajdonságai miatt a módosított célszám viszont nem lehet alacsonyabb 05-nél, és magasabb 95-nél. A módosító hatások egyetlen ápolásban eltöltött nap után már jelentkeznek, és mindaddig érvényesek, amíg az ápolás tart.

Ha a Mesélő úgy ítéli meg, dobható próba az ápolás jártasságra (de alapvetően nem szükséges), melynek elrontása azt eredményezi, hogy az aznapi ápolás hatástalan volt, tehát nem módosíthatja sem a dinamikadobást, sem a gyógyítás jártasságpróbáit. Ez esetben az ápolás jártasságpróba célszámát az ápolás jártasság szintje és az aktuális betegség/sebszint jelöli ki.

Jártasságszint	Dinamikamódosító	Célszámmódosító
1	- 1	+ 1
2	- 3	+ 2
3	- 5	+ 4
4	- 7	+ 6
5	- 10	+ 8
6	- 13	+ 10
7	- 16	+ 13
8	- 20	+ 16
9	- 25	+ 19
10	- 35	+ 25

Életmentés

Szükséges főérték: Reflex 50/60/70/80

Szükséges jártasság: orvoslás

A tanulás módja: Gy

Tábla: Zafír

Az orvoslási eljárások szűk ismerete, amely a krízishelyzetek elhárítására alkalmas. A karaktert képessé teszi arra, hogy a rendelkezésre álló hétköznapi anyagokat a bajban lévő azonnali megsegítésére használja fel. Csak krízishelyzetben alkalmazható, egyébként több kárt okoz, mint hasznot.

Krízishelyzet: a beteg a 10. seb-, és/vagy betegségszinten van, és előreláthatóan rohamosan romlani fog az állapota. Az ettől alacsonyabb szintű problémák orvoslása az életmentés jártasság segítségével mindenképpen a probléma súlyosbodásához vezet! 10-es szintű, életveszélyes állapot sikeres kezelése megszünteti az életveszély tényét, azaz 9-es szintre süllyeszti a betegséget/sebesülést.

A jártasságpróba célszámát az életmentés jártasság szintje és a feladatnehézség határozza meg, ahol a feladatnehézség 5-10 között változik, a probléma bonyolultsága és a Mesélő megítélése alapján (tehát nem a sebszinttel azonos).



HÉTKÖZNAPOK

Értékbecslés

Szükséges főérték: Tudat 40/50/60/70

Szükséges jártasság: számtan

A tanulás módja: M/1

Tábla: Zafir

A tárgyak, épületek és egyebek árának, értékének felismerése. A becslés a dolgok piaci árából indul ki, de világlátott karakterek képesek meghatározni az anyagi javakért más vidékeken kapható pénz összegét is. Például a féldrágakövek nyers és csiszolt változatainak értékbecslése 3-4-es nehézségű feladat, a drágakövek és nemeskövek értékbecslése 5-7 nehézségű, az ékszereké, fegyvereké 2-10-es nehézségű (a tól-ig határok az adott darab ritkaságának és különlegességének függvényei). A feladatnehézség a felbecsült tárgy ritkaságától és különlegességétől függ.

Alkudozás

Szükséges főérték: Lelkierő 40/50/60/70

Szükséges jártasság: értékbecslés

A tanulás módja: Gy

Tábla: Zafir

Az árak valós értékének ismeretében az alkudozás kedvezőbb helyzetbe hozhatja a karaktert, akár eladni, akár venni szeretne valamit. A lényeg, hogy a vásárló képes meggyőzni a kereskedőt, hogy neki érdemes olcsóbban eladni az árut, illetve az eladó képes meggyőzni a vevőt arról, hogy ezért az áruért érdemes az átlagárnál többet adni – függetlenül az áru valódi minőségétől. Az alkudozás gyakran nem a valós előnyök megvilágítása, hanem a többnyire alap nélküli meggyőzés eszköze. Bár ez az a jártasság, melyet inkább szerepjátékban kellene kijátszani, azok számára mégis beszínteztük, akik maguk nem túl jó alkudozók, viszont szeretnék, ha karakterük az lenne. A sikeres alku szintenként 2-5% kedvezményt jelent az árból a vásárláskor, illetve ugyanennyivel nagyobb bevételt eladáskor. Az *alkudozás* jártasságot szinte minden kereskedő ismeri valamilyen szinten. A feladatnehézség az áru fajtájától függ (élelmiszerre könnyebb alkudni, mint fegyverre), valamint a kereslet/kínálat viszonyától (éhínség idején nem lehet alkudni az élelmiszerre), és az „ellenfél” *alkudozás* jártasságától.

Meggyőzés

Szükséges főérték: Lelkierő 50/60/70/80

Szükséges jártasság: emberismeret

A tanulás módja: Gy

Tábla: Zafir

Akárcsak az alkudozás, a másik ember meggyőzése is lehet szerepjátékban alapuló jártasságon alapuló. Nyilván, ha a karakter komoly érveket képes felhozni érkei védelmében, azt a Mesélő akkor is elfogadhatja, ha a karakter nem rendelkezik a *meggyőzés* jártassággal. Jártasság alapján meggyőzni próbádobás útján lehet, a feladatnehézség pedig részben a meggyőzés által elérendő cél komolyságától függ, ám még ennél is inkább a meggyőzendő személytől. Meggyőzni egy iszákost, hogy sör helyett pálinkát igyon, nem különösebben nehéz, ugyanakkor, ha arra kívánnánk rávenni, hogy ivás helyett ugorjon a kútba, a lehetetlennel határos lenne (akárcsak a parancsvarázs esetében, a személyiség tiltakozik a közvetlen öngyilkossági felszólítások ellen). Ha egy absztinens gnómot akarunk meggyőzni arról, hogy jobb a bor, mint a víz, komoly feladat, de ha a közelben lévő vízforrások mind fertőzöttek, már nem annyira. A példákon is látszik, hogy a *meggyőzés* jártasság alkalmazása nagy odafigyelést igényel mind a Mesélőtől, mint a Játékosoktól.

Lovaglás

Szükséges főérték: Ügyesség 40/50/60/70

Szükséges jártasság: nincs

A tanulás módja: Gy

Tábla: Zafir

A karakter a jártasság birtokában képes megülni a lovat (vagy bármely ló-alkatú hátast). Alapszinteken kifejezetten nyugodt hátsra van szüksége, és lóháton harcolni egyáltalán nem tud. Mesterszinteken a karakter arra is képes, hogy szőrén ülje meg a lovat, vagy a megfelelően felszerszámozott repülő (úszó) hátasokat is megülje.

A lovas harc módosítói erősen függenek a karakter *lovaglás* jártasságtól. A képzetlen lovas örül, ha nem esik le a lóról, mialatt az állat békésen lelegélszik. Ilyen esetben harcról szó sem lehet; a karakter Támadó és Védekező harcértéke 0. Kevesébé képzett lovasok számára a harci helyzet a *rendkívül kedvezőtlen*-től a *kedvezőtlen*-ig terjed – csupán az 5. szinten jártas lovasok harcolhatnak átlagos körülmények között, illetve ekkortól lehet kihasználni a ló tulajdonságait (ha léteznek), illetve a magasság módosítóit.

Jártasságpróbája alapvetően nincs, viszont bármely különleges, a lovaglással összefüggő esemény lehet egy próbával összefüggő – például egy vadló betörése (8-10. nehézségszint), a megriadt hátság visszafogása (4-6. nehézségszint) stb.

Lóápolás/állatok gondozása

Szükséges főérték: Tudat 30/40/50/60

Szükséges jártasság: nincs

A tanulás módja: M/0

Tábla: Zafir

Lovaglás lóápolás nélkül olyan, mintha valaki tudna autót vezetni, de azt sem tudja, hol kell megtankolni. A hátsaló igen kényes jószág, törődni kell vele, és komoly gondozást igényel. *Lóápolás* jártasság nélkül a használt hátasok gyorsan leromlanak, megbetegszenek, lesántulnak, esetleg megdöglenek. A jártasság birtokában a karakterek elkerülhetik mindezen állapotok kialakulását, illetve ha már megessett a baj, ismerik a gyógymódokat. A lóápolás számos más ismerethalmaz kicsiny részét tartalmazza, mint például a patkólovkócsé (a pata és a patkó karbantartása), a lódoktor (betegségek), vagy a csikósé (mennyre terhelhető, mikor kell pihenni). A *lóápolás* jártasság tartalmazza az egyéb ló-alkatú hátasokra vonatkozó információkat is.

A jártasság mintájára tanulható *kutyagondozás* (külön jártasság, ugyanezekkel a jártasságpontokkal), vagy *egyéb háziállat gondozása* (irányuló ismeret (külön jártasságok, a lóápolástól kevésbé eltérő jártasságpontokkal). A különleges lények ápolása nem tanulható.

A feladat nehézsége a ló hajszoltságától, a körülményektől, esetleg az állat betegségeitől függ.

Idomítás

Szükséges főérték: Rátermettség 50/60/70/80

Szükséges jártasság: állatismeret

A tanulás módja: Gy

Tábla: Zafir

A jártasság kizárólag a háziállatok körébe tartozó állatokra alkalmazható – kivételes esetekben olyan vadakra, melyeket az ember régóta idomít (pl. vadászsólyom). Az idomítás hosszú folyamat, amely hónapokon keresztül tart, és állandó napi sikerekre van szükség, hogy a folyamat sikerrel végződjön. Ezért az *idomítás* jártasságpróbája mindig 10-es nehézséggel kezdődik, majd fokozatosan csökken – minél bonyolultabb a cél, annál lassabban csökken. (A hosszú hónapok munkáját nem feltétlenül fontos végigjátszani, lehet összetett jártasságpróbát alkalmazni, ahol néhány dobás sikere dönti el, hogy milyen eredménnyel zárult az idomítás.)



Fogathajtás

Szükséges főérték: Fizikum 50/60/70/80

Szükséges jártasság: nincs

A tanulás módja: Gy

Tábla: Zafír

A karakter képessé válik a mind nehezebb viszonyok között fogatolt lovat hajtani. Míg alapszinteken a karakter tudásának leginkább az ökörszekér hajtása a megfelelő, addig mesterszinteken harci-kocsit, hatlovas hintót, vagy akár légi fogatot is képes elhajtani. Jártasságpróbája – hasonlóképpen a lovagláshoz –, csak indokolt esetben kérhető.

Hajózás

Szükséges főérték: Fizikum 50/60/70/80

Szükséges jártasság: nincs

A tanulás módja: M/1

Tábla: Zafír

A jártasság alkalmassá teszi a karaktert a különféle vízi közlekedési eszközök irányítására, használatára. Tartalmazza az evezés, a vitorlázás, de a rúddal való tutajhajítás csínját-bínját is. Jártasságpróbája – hasonlóképpen a lovagláshoz –, csak indokolt esetben kérhető.

Barkácsolás

Szükséges főérték: Ügyesség 40/50/60/70

Szükséges jártasság: nincs

A tanulás módja: Gy

Tábla: Zafír

Kifejezetten hobbi-jellegű tevékenység – csupán legmagasabb szintjéi érik el egy-egy szakma átlagos szintjét. Ugyanakkor sokszínűségéből fakadóan majd' mindenre jó. Legnagyobb előnye az ideiglenes megoldások alkalmazásában rejlik (amíg szakember elé nem kerül a probléma).

Csomózás

Szükséges főérték: Ügyesség 40/50/60/70

Szükséges jártasság: nincs

A tanulás módja: M/0

Tábla: Zafír

A karakter az egyszerűbb hurkóktól kezdve (1. szint) a végletekig bonyolított titkos elf csomóírási megalkotásáig (10 szint) bármire képes, ha egy darab kötélt kerül a kezébe. A jártasság nélkül a karakter az egyszerű „perccsomót” ismeri, mást nem – már egy fűzős cipővel is meggyúlik a baja. A csomózás nem alkalmas a kötélekekből való szabadulásra (mások ki-bekötözésére annál inkább).

Hasbeszélés

Szükséges főérték: Ügyesség 70/80/90/100

Szükséges jártasság: nincs

A tanulás módja: Gy

Tábla: Zafír

A különleges jártasság alapszintjén a karakter képes gyomorból beszélni, ám ez bárki számára felismerhető. 5. szinttől a hasbeszélő karakter természetes tónusokat képes alkalmazni, miáltal az így létrehozott beszédéről nem lehet megállapítani, hogy nem természetes beszéd. Mesterszinteken (7-8.) a karakter képes az általa jól ismert személyek hangját utánozni, majd (9-10. szinten) olyanokét is, akiknek a hangját már régen hallotta, vagy csak éppen abban a pillanatban. Amennyiben a hasbeszélő irányítani próbálja a hangot (mintha az máshonnan hallatszana), a próba nehezebbé válik (a Mesélő módosítson a célszámokon).

Solymászat

Szükséges főérték: Rátermettség 40/50/60/70

Szükséges jártasság: állatismeret

A tanulás módja: M/1

Tábla: Zafír

A vadászmadarak tartásának és a velük való vadászatnak a tudománya. Nem tartalmazza a vadbefogás (speciális vadászat) és az idomítás ismereteit – ezeket vagy külön el kell sajátítania, vagy meg kell vásárolni az idomított vadászmadarat. Légi vadra sólyom és vércse, földi vadra héja, karvaly és sas tartható – a vadászmadarak nem mennek egymás zsákmányára.

Galambászat

Szükséges főérték: Intelligencia 20/30/40/50

Szükséges jártasság: nincs

A tanulás módja: Gy

Tábla: Zafír

A galambok különféle célra való tartásának és alkalmazásának tudománya – főképpen a húsupért tartott galambokkal és a postagalambokkal foglalkozik egy galambász. Nem tartalmazza az idomítás ismereteit.

Vadászat

Szükséges főérték: Szívósság 40/50/60/70

Szükséges jártasság: állatismeret, természetismeret

A tanulás módja: M/1

Tábla: Zafír

A jártasságot birtokló karakter képes becserkészni, majd elejteni zsákmányát. Ismeri az állatok szokásait, gyengéit, az elejtett vad feldolgozásának módszereit, és azt is, hogy miképpen ejtheti fogságba őket (pl. egy sólymot). Nem árt, ha a karakter *rejtőzés*, illetve *lopakodás* jártasságokkal is rendelkezik, mert ezek nagyban befolyásolják a vadászat sikerét. A feladat nehézsége a vadtól függ. A jártasság megléte nem befolyásolja az adott területen élő állatok gyakoriságát; ha nincs vad, nincs vadászat.

Állatismeret

Szükséges főérték: Intelligencia 40/50/60/70

Szükséges jártasság: nincs

A tanulás módja: M/1

Tábla: Zafír

A jártasság birtokában megismerhetőek a vadak szokásai (hova járnak inni, nappali, vagy éjjeli állatok-e, mivel táplálkoznak stb.), valamint a háziállatok tulajdonságai. A jártasság elengedhetetlenül fontos az idomításhoz és a vadászathoz.

Természetismeret

Szükséges főérték: Intelligencia 30/40/50/60

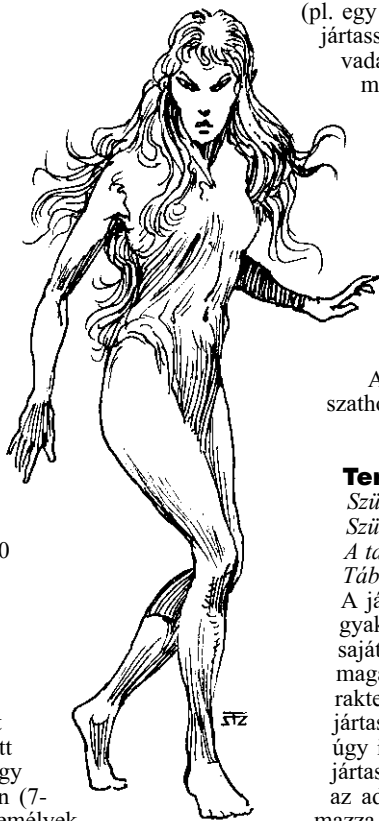
Szükséges jártasság: nincs

A tanulás módja: Gy

Tábla: Zafír

A jártasság részben elméleti ismereteket, nagyobb részt viszont gyakorlati tapasztalatokat tartalmaz. Alsóbb szinteken a karakter a saját természeti környezetének megfelelő helyeket ismeri, míg magasabb szinteken az egyre távolabbiakat is. Egy erdőlakó karakter tehát jól eligazodik bármilyen lombos-erdőben már alsóbb jártasságszinteken is, s ahogy az egyre magasabb szintekre kerül, úgy ismeri meg a füves rétek környezetét, vagy a sivatagokat. A jártasság – mivel gyakorlati orientáltságú, segít a vadászatban, és az adott környezetben szükséges túlélési információkat is tartalmazza (pl. milyen kaktuszban van iható víz). A jártasság alapján nem lehet eligazodni városi környezetben, és a társadalmi tényezők között sem igazít el (pl. mit kell mondani egy sivataglakó hadzsnak, hogy ne vágja el a torkod).

A feladatnehézség a hely különlegességéből, és a karakter eredeti környezetétől mért földrajzi távolságtól függ.



Helyismeret

Szükséges főérték: Intelligencia 30/40/50/60

Szükséges jártasság: nincs

A tanulás módja: Gy

Tábla: Zafír

A helyismeret jártasság a mesterséges környezet (városok, utak, társadalmi szokások) jellemzőit tartalmazza. Akárcsak a természetismeret jártasság esetén, a mind magasabb szintek az egyre távolabbi helyek ismeretével járnak. A karakter a jártasság segítségével eligazodhat a városokban – akár azokban is, ahol még sosem járt, hiszen ismeri a városrendezés szabályszerűségeit –, ismeri a szintjének megfelelő terület úthálózatát, valamint a biztonságos és/vagy a gyors közlekedés lehetőségeit. Ismeri az adott társadalom szokásait, így a közemberek udvariassági formuláit, s azt, hogy mi a sértő számukra – de nem rendelkezik az etikett jártasság által lefedett ismeretekkel. Ismeri az általánosabb törvényeket, melyeket mindenki ismer azon a vidéken – de nem jogász, tehát sem a törvények írott formáját, sem a bírósági eljárás részleteit nem ismeri, és a legtöbb törvénnyel sincs tisztában.

Nyomolvasás

Szükséges főérték: Tudat 50/60/70/80

Szükséges jártasság: nincs

A tanulás módja: Gy

Tábla: Zafír

A karakter képes a környezet különféle elváltozásai alapján a korábban megtörtént eseményekre következtetni. Észreveszi a természetes és a mesterséges környezetben létrejövő változásokat, felismeri a változás mibenlétét, és kikövetkezteti az okát. Bizonyos nyomok, jelek esetében az esemény óta eltelt időre is következtetni tud. A jártasság alapja a logika, mivel ez egyfajta nyomozás, amely a hátrahagyott lábnyomokon, letört gallyakon, megsérült porrétegen, oda nem illő tárgyakon, rendellenes helyzetű tárgyakon és számos más, apró nyomon alapul. A sikeres próbát sem követheti a történetek részletes rekonstruálása – csak amennyiben ezt a hátrahagyott nyomok sokasága valóban indokolja –, de az elrontott próba sem jelenti azt, hogy a karakter tökéletesen csődöt mondott, mert az esetek többségében valamilyen részinformáció birtokába juthat, még ha ezek az információtorodékek nem is lényegesek a számára.

Tájékozódás

Szükséges főérték: Tudat 40/50/60/70

Szükséges jártasság: nincs

A tanulás módja: Gy

Tábla: Zafír

A karakter saját kiindulási pontjához képest eligazodni bármilyen környezetben. Mivel folyamatosan nyomon követi környezete apróbb jeleit, képes visszatérni a kiindulási ponthoz. Amennyiben valamely információ a rendelkezésére áll, a maga elé kitűzött célhoz is el tud jutni, ám ha csak célpontot ismeri („az erdőben van egy barlang”), azt keresnie kell, hiszen nem tudja, milyen út vezet hozzá. Magasabb szinteken a karakter képes a föld alatti folyosók, barlangok sötétjében is tájékozódni, hiszen egyfajta belső irányérzék fejlődött ki benne.

Akrobatika

Szükséges főérték: Rátermettség 70/80/90/100

Szükséges jártasság: esés, ugrás, zsonglórkodás

A tanulás módja: Gy

Tábla: Zafír

A különféle tornamutatványok korántsem öncélú tudománya. E jártasság birtokában a karakter képes nagyobbakat ugrani bárkinél, képes egy szál kötélen egyensúlyozva végiglépdelni a szakadék felett, vagy olyan kifacsarodott testhelyzetben harcolni, amilyenben más mozdulni sem tudna.

Úszás

Szükséges főérték: Szívósság 30/40/50/60

Szükséges jártasság: nincs

A tanulás módja: M/1

Tábla: Zafír

A jártasság alapszintű birtokában a karakter képes fennmaradni a vízben, vagy a mélybe merülve tempózni addig, amíg egy lélegzettel bírja. Magasabb szinteken különféle úszásmódokat ismer – kitaró, vagy gyors módozatokat –, és tudása ellensúlyozza a könnyebb ruházat gátló hatását. 5. szinttől a karakter képes hosszan úszni úgy, hogy közben a felszerelését is magával viszi, valamint ez az a szint, amelyik már az erős sodrású folyamok vizében is megfelelő. Mesterszinteken a karakter akár sodronyíngben is tud úszni, és képes elvinni egy nyugodtan veselkedő felnőtt férfit a hátán, valamint ismeri a fuldoklók kimentésének biztonságos technikáit.



Hajítás

Szükséges főérték: Erő 40/50/60/70

Szükséges jártasság: nincs

A tanulás módja: Gy

Tábla: Zafír

A különféle tárgyak mind messzebbre való hajítása tartozik a jártasságba – a célzott dobás nem. Az első szinten jártos karakter egy ökölbe szorítható tárgyat kb. 50 méterre képes elhajítani, amelyhez szintenként + 10 méter járul.

Esés

Szükséges főérték: Rátermettség 40/50/60/70

Szükséges jártasság: nincs

A tanulás módja: Gy

Tábla: Zafír

A jártasság felkészít a biztonságos esésre. Már kis magasságból való zuhanás, vagy akár egy szimpla elesés is okozhat komoly ficamokat, töréseket, ám a nagyobb magasságból való lezuhanás biztosan sebzí a karaktert – ezen hatások ellen véd a jártasság. A zuhanáskor bekövetkező sebzések mértékéből szintenként 1d6 sebpontot levon, valamint a mesélői fantázián alapuló következmények (ficam, törés stb.) lehetőségét csökkenti.

Ugrás

Szükséges főérték: Rátermettség 40/50/60/70

Szükséges jártasság: nincs

A tanulás módja: Gy

Tábla: Zafír

A jártasság segítségével a karakter háromféle alapugrásra képes: távolra, magasra és (biztonságosan) lefelé. Nem képes viszont akrobatiкус ugrásokat végrehajtani. Az ugrás jártasság mind magasabb szintjei nem jelentek automatikusan egyre nagyobb ugorható távolságokat – legalábbis abszolút értékben nem –, viszont mindenképpen növelik a biztonságos ugrás sikerének esélyét.

Bűvészet

Szükséges főérték: Ügyesség 70/80/90/100

Szükséges jártasság: nincs

A tanulás módja: M/ö

Tábla: Zafír

A jártasság segítségével a karakter képes lesz bűvészmutatványok végrehajtására. A bűvészmutatványok kizárólag kézügyességen és a nézőközönség meglepetésén alapulnak, a varázserő vagy az esszencia nagysága nem befolyásolja a sikert (a bűvészmester nem mágiahasználó, bár néha összekeverhetik vele). Alacsonyabb szinteken egyszerűbb trükkökre képes a karakter, s ahogy növekedik a tudása, úgy válnak egyre bonyolultabbakká a mutatványai (például ember kettéfűrészelése, stb.). A jártassághoz szinte minden esetben szükség van valamilyen eszközre (kártyára, preparált dobozra vagy botokra, stb.), melyek nélkül a bűvészmutatvány nem hajtható végre.

Zsonglőrködés

Szükséges főérték: Rátermettség 70/80/90/100

Szükséges jártasság: nincs

A tanulás módja: M/1

Tábla: Zafír

Káprázatos kézügyesség, sokan csak ezt látják a zsonglőrökben, pedig mutatványaikban kiemelt szerepet kap a reflex is. A különféle tárgyak dobálásán kívül ide tartozik az egyensúlyozás is (pl. állsúcson tartani egy székét, stb.). A zsonglőrök alacsonyabb szinten egyszerűbb, ám már akkor is látványos mutatványokkal kápráztathatják el közönségüket, magasabb szinten pedig elképesztő dolgokat tudnak művelni. Zsonglőröködni gyakorlatilag bármivel lehet, ám alacsonyabb szinteken a gyakorlás elengedhetetlen idegen tárgy esetén. Mesterszinten (7-től felfelé) a zsonglőrök bármilyen tárggyal megvalósítható, amit a karakter erőlködés nélkül fel tud emelni.

SZAKMÁK

Az alább felsorolt szakmákon kívül egyebek is léteznek és tanulhatóak. A jártasságpont-igény meghatározásához az alábbi szakmák jártasságpontjai adhatnak segítséget.

Fegyverjavítás

Szükséges főérték: Ügyesség 50/60/70/80

Szükséges jártasság: fegyverismeret

A tanulás módja: M/1

Tábla: Zafír

Megfelelő szerszámok birtokában a karakter képes kijavítani a fegyvereken esett kisebb-nagyobb sérüléseket.

Vértjavítás

Szükséges főérték: Ügyesség 50/60/70/80

Szükséges jártasság: nincs

A tanulás módja: M/1

Tábla: Zafír

Megfelelő szerszámok birtokában a karakter képes kijavítani a vértéken esett kisebb-nagyobb sérüléseket.

Kovácmesterség

Szükséges főérték: Erő 60/70/80/90

Szükséges jártasság: nincs

A tanulás módja: M/ö

Tábla: Zafír

Megfelelő szerszámok birtokában a karakter képes akarata szerint megmunkálni a vasat, az acélt és a keményebb fémötvözeteket.

Ötvösmesterség

Szükséges főérték: Ügyesség 60/70/80/90

Szükséges jártasság: nincs

A tanulás módja: M/ö

Tábla: Zafír

Megfelelő szerszámok birtokában a karakter képes akarata szerint megmunkálni a nemesfémeket és az értékes fémötvözeteket, valamint képes felhasználni a különféle díszítőköveket.

Bányászat

Szükséges főérték: Fizikum 60/70/80/90

Szükséges jártasság: nincs

A tanulás módja: M/1

Tábla: Zafír

Megfelelő szerszámok birtokában és a megfelelő helyen a karakter képes biztonságosan kibányászni a föld kincseit.

Halászat

Szükséges főérték: Fizikum 40/50/60/70

Szükséges jártasság: nincs

A tanulás módja: Gy

Tábla: Zafír

A karakter e jártasság segítségével egyre nehezedő körülmények közepette is képes halóval, vagy horoggal halászni.

Földművelés

Szükséges főérték: Fizikum 40/50/60/70

Szükséges jártasság: nincs

A tanulás módja: Gy

Tábla: Zafír

A jártasság mindazokat az ismereteket tartalmazza, amelyre egy szántóvetőnek szüksége lehet.

Állattenyésztés

Szükséges főérték: Fizikum 30/40/50/60

Szükséges jártasság: nincs

A tanulás módja: Gy

Tábla: Zafír

A jártasság a háziállatok nevelését, gondozását és szaporítását érintő ismereteket tartalmazza, valamint azt, hogy miképpen lehet hasznot húzni az egyes állatok tartásából.

Főzés

Szükséges főérték: Ügyesség 30/40/50/60

Szükséges jártasság: nincs

A tanulás módja: Gy

Tábla: Zafír

A jártasság az étek elkészítési módjának – magasabb szinteken művészetének – és a fortélyos tálalás fogásainak ismeretét tartalmazza. Alsóbb szinteken még sikeres próba esetén is lehet csapnivaló az étel – de legalább főtt és tápláló –, míg magasabb szinteken, akár a körülmények ellenére is képes fejedelmi lakomát készíteni a karakter.

Kereskedés

Szükséges főérték: Tudat 40/50/60/70

Szükséges jártasság: nincs

A tanulás módja: Gy

Tábla: Zafír

A jártasság birtokában a karakter birtokolni fogja mindazon tudást, amely sikeres kereskedővé teheti őt – az áru guszthusos tálalásától a szekerkaravánok irányításáig. Igazán jól kombinálható az *alkudozás* és a *meggyőzés* jártasságokkal.



A vér jártasságai

Pénzváltás, kölcsönzés

Szükséges főérték: Tudat 40/50/60/70

Szükséges jártasság: nincs

A tanulás módja: Gy

Tábla: Zafír

A jártasság birtokában a karakter ismeri a különféle népek fizetőszközeinek egymáshoz mért viszonyát, és nagyjából naprakész információval rendelkezik arról, hogy hol mennyit ér a hivatalos fizetőeszköz.



Fazekasság

Szükséges főérték: Ügyesség 30/40/50/60

Szükséges jártasság: nincs

A tanulás módja: Gy

Tábla: Zafír

A megfelelő eszközök birtokában a karakter képes agyagból tetszése szerinti edényt formázni. Jól kombinálható a *szobrászat (művészet)* jártassággal.

Takácsmesterség

Szükséges főérték: Ügyesség 30/40/50/60

Szükséges jártasság: nincs

A tanulás módja: Gy

Tábla: Zafír

A megfelelő szerszámok és alapanyagok birtokában a karakter képes kelmét szőni.

Szabómesterség

Szükséges főérték: Ügyesség 30/40/50/60

Szükséges jártasság: nincs

A tanulás módja: Gy

Tábla: Zafír

A megfelelő szerszámok és alapanyagok birtokában a karakter képes ruhákat készíteni.

Tímárság

Szükséges főérték: Szívósság 40/50/60/70

Szükséges jártasság: nincs

A tanulás módja: Gy

Tábla: Zafír

A megfelelő szerszámok és alapanyagok birtokában a karakter képes feldolgozni a nyersbőrt, majd abból bőrterméket készíthet. Erre a jártasságra a vadászoknak, csapdázóknak is szükségük lehet, amennyiben az elejtett vad bőrével kezdeni akarnak valamit. A frissen nyúzott bőr egyszerű kikészítése (kaporás, vakarás, timsózás stb.) 4-es nehézségű feladat, és persze eszköz, illetve anyai igényes. Ez az eljárás nem teszi puhává a bőrt, de meggátolja a rothadást és a keményedést, amely néhány napon belül tönkre tenné a friss gerezniát.

Fegyverforgatás

Szükséges főérték: Rátermettség 40/50/60/70

Szükséges jártasság: nincs

A tanulás módja: M/1

Tábla: Rubin

A jártasság a harcrendszer alapjául szolgáló ismereteket tartalmazza. A karakter ezen jártassága alapján támad és védekezik – harcértékeit (Támadószint, Védőszint) a jártasságszintje adja meg. Második szinttől a karakter specializálódhat: csupán a védekezést, vagy csak a támadást helyezve előtérbe (azaz, innentől kezdve külön lehet fejleszteni az adott fegyverre a fegyverforgatást támadásra illetve védekezésre, s előfordulhat akár az is, hogy a karakternek 5-ös szinten van a fegyverforgatás jártasság támadás része egy adott fegyverre, míg ugyanazon fegyvernél a védekezése csupán 2-es). A fegyverforgatás tehát olyan komplex ismeret, melyet játéktechnikai szempontból részismeretekre bontottunk. A karaktert semmi sem akadályozza meg abban, hogy mind támadni, mind védekezni megtanuljon ugyanazzal a fegyverrel – akár a valós élet harcosai –, ám megteheti, hogy fegyverével csupán támadni tanul, s bízik abban, hogy sosem lesz, aki visszaüt. A fegyverek sajátosságaiból adódóan a specializáció jártasságpont-igénye eltérő lehet – pl. a kardokkal ugyanolyan jól lehet támadni és védekezni, míg a csatabárdok inkább támadófegyverek, a velük való védekezést nehezebb elsajátítani.

A *fegyverforgatás* jártasságot annyiszor kell elsajátítani, ahány fegyverrel a karakter harcolni szeretne. Jártasság nélkül harcolni 0/0 harcértékkel, mint képzetlen fegyverforgató lehet. Ugyanabba a fegyvercsoportba tartozó fegyverek esetén a jártasságpont-igény módosul (lásd Fegyverek fejezet), mivel, ha már az egyik fegyver forgatásában járatos a karakter, a többi csoportbéli fegyver sem lesz teljesen idegen a számára. Ha olyan fegyver forgatását tanulja a karakter, amely fegyvercsoportjából már rendelkezik a *fegyverforgatás* jártassággal, a rokonfegyver tanulása **85 %-kal kevesebb** Jp-be kerül, mint ahogyan azt a táblázatban megtalálhatjuk (de nem vonódik össze más módosítókkal), mindaddig, míg az újonnan tanult jártasság szintje el nem éri a régi jártasságét (a támadás és a védekezés specializációiban külön-külön vizsgálva). Az azonos csoportba tartozó fegyverek használatának együttes tanulásakor ugyanez a szabály érvényes. A szabály mindazon harci jártasságokra is vonatkozik, melyek a különböző fegyvertípusokra egyedileg sajátíthatóak el, és a szükséges jártassága a fegyverforgatás. **A visszatámadás, lefegyverzés, pusztító csapás, kifárasztás és cselezés jártasságok esetében tehát ugyancsak 85 %-kal csökken a jártasságpont-igény**, ha a kiegészítő jártasságot a már elsajátított fegyverrel azonos csoportba tartozó másik fegyverre igyekszik a karakter megtanulni.

Jártasságpróbája lényegében a harc maga, ahol a karakter Támadószintje és az ellenfél Védőszintje adja meg a célszámot. A jártasság Jp-igényének kiszámításához opcionális szabályt és táblázatot találhatsz a 126. oldalon. Az opcionális szabály a különböző fegyvercsoportok között tesz különbséget.

Fegyverhajítás

Szükséges főérték: Rátermettség 50/60/70/80

Szükséges jártasság: nincs

A tanulás módja: M/1

Tábla: Rubin

Alapvetően a hajtófegyverekkel való harc jártassága. Ezek a speciális fegyverek teljességgel alkalmatlanok a közelharcra, ezért védekezni sem lehet velük. A jártasság viszonylag alacsony Jp-igénye nem azt jelzi, hogy könnyű megtanulni, hanem azt, hogy a hajtófegyveres támadást nehezebb kivédeni – ugyanis a jártasság szintje adja a harcban a karakter Támadószintjét.

A *fegyverhajítás* jártasság elsajátítható nem kifejezetten hajtásra alkotott fegyverekkel is. Ilyenkor a jártasságpont-igény megváltozik, erről a Fegyverforgatás opcionális jártasságpont táblázatából tájékozódhatsz! A dobásra kifejezetten alkalmatlan fegyverek esetében (melyet nem tartalmaz a táblázat) 2-300% Jp-t kell befektetni.

Jártasságpróbája lényegében a harc maga.

Ijászat

Szükséges főérték: Ügyesség 50/60/70/80

Szükséges jártasság: nincs

A tanulás módja: M/1

Tábla: Rubin

A lőfegyverek használatának jártassága – nem íjszerű lőfegyverekre is. Ezek a fegyverek teljességgel alkalmatlanok a közelharcra, ezért védekezni sem lehet velük – a jártasságpontokat csak a Támadószint növelésére lehet fordítani. Jártasságpróbája lényegében a harc maga, ahol a karakter Támadószintje és az ellenfél Védekezése (speciális, lőfegyverek elleni) adja meg a célszámot.

Pajzshasználat

Szükséges főérték: Rátermettség 40/50/60/70

Szükséges jártasság: nincs

A tanulás módja: Gy

Tábla: Rubin

A jártasság a pajzs fegyverként való használatát foglalja magába. Akárcsak a fegyverforgatásnál, a második szinttől a karakter specializálódhat: csupán a védekezést, vagy csak a támadást helyezve előtérbe (azaz, innentől kezdve külön lehet fejleszteni az adott pajzsról a pajzshasználatot támadásra illetve védekezésre). Fontos különbség a fegyverhasználatához képest, hogy a *pajzshasználat* alapvetően egy főfegyver használatának a kiegészítését célozza, azaz úgy lehet karddal (vagy bármely más, a pajzshoz illő fegyverrel) és pajzssal egyszerre harcolni, hogy nem szükséges hozzá a *két fegyver használat* jártasságát. Ez azt is jelenti, hogy a *pajzshasználat* jártasságot elegendő egyszer elsajátítani az adott pajzstípusra, és ezt bármilyen (a karakter által ismert) fegyverrel kiegészíthető.

Ha a pajzsot támadásra használjuk, akkor a kiképzésének függvényében ereje 1-2 – pl. kerek, szögletes, éles, tüskés stb. A jártasság szempontjából nem számít a pajzsok mérete és anyaga; ez ugyanis a harci stílusoktól függ. Egy öklömnyi pajzssal éppen olyan jól lehet védekezni, mint egy közepes pajzssal. Az anyag pedig a pajzsok tartósságát befolyásolja elsősorban, amit viszont opcióként lehet figyelembe venni.

A csak védekezésre használt pajzs esetében a jártasság elsajátítása egyszerűbb, Jp-igénye a 122. oldal nagy táblázatában található. A támadásra is használt pajzs jártassága némileg bonyolultabb, az alap Jp-igény felett (122. oldal) extra Jp igénye is van, melyet a 126. oldal táblázatáról olvashatsz le. Ez az összeg hozzáadódik az alap Jp-igényhez.

Tárgyak fegyverként való használata

Szükséges főérték: Rátermettség 40/50/60/70

Szükséges jártasság: nincs

A tanulás módja: Gy

Tábla: Rubin

Békés célokat szolgáló, kézhez álló tárgyak fegyverként forgatása. A jártasságot nem kell minden tárgyra megtanulni, és szintje a karakter mindkét harcértékét egyformán jelöli (támadás, védekezés). A fegyverként használt tárgy esetében figyelembe kell venni a tárgy tartósságát az egyéb fegyverekkel szemben (pl. egy asztallábbal addig lehet „vívni”, amíg el nem kopik), vagy a bevitt sebzéssel szemben (pl. egy söröskriglivel általában csak egyszer lehet fejbe csapni valakit, aztán eltörik). Jártasságpróbája a tulajdonképpeni harc, ahol a karakter Támadó-, és Védekező szintjei a jártasság szintjéből fakadnak.

Két fegyver használata

Szükséges főérték: Rátermettség 60/70/80/90

Szükséges jártasság: nincs

A tanulás módja: Gy

Tábla: nincs

A jártasság alkalmazásával a főfegyver mellett mellékfegyvert lehet forgatni. Mellékfegyver lehet egy másik fegyver, vagy hárítótör, nem pedig pajzs. Fontos, hogy csak olyan fegyvert használhat a karakter mellékfegyverként, amelynek a forgatását már ismeri – tehát rendelkezik az adott *fegyverforgatás* jártassággal, akár támadásra, akár védekezésre specializálva. Egy adott két fegyver használata jártasság csupán egyetlen, a tanulásakor meghatározott fegyverkombinációra érvényes. Hasonló fegyverek esetében a Mesélő kivételt tehet, és engedélyezheti az új kombináció alkalmazását az eredeti jártassággal.

Például buzogány-kard kombinációt harci kalapács-kard kombinációra cserélve.

Főfegyvernek mindig az számít, amelynek összesített Támadó-, és Védekező Szintje nagyobb. Egy 5/4-es rapír és egy 1/7-es hárítótör közül tehát a rapír a főfegyver.

A két fegyver használatának két sémája van. Az egyik, hogy a főfegyver Támadó- és Védekező Szintje vonatkozik a karakterre, míg a mellékfegyver csupán támadásra szolgál, tehát csakis a Támadószintjét veszik figyelembe. A másik séma szerint a karakter a főfegyverre vonatkozó Támadószintjét, és a mellékfegyverre vonatkozó Védekező Szintjét veszi figyelembe. Ez tipikusan a rapírral és hárítótörrel felszerelt karakter sémája. A sémák harci periódusonként változathatóak. A sémaváltást viszont előre be kell jelenteni, hiszen nem mindegy, hogy az ellenfelek milyen védekezésre támadnak.

A mellékfegyver szintjeit a reá vonatkozó két jártasság határozza meg: egyrészt a *fegyverforgatás* jártasságból származó Támadás és Védekezés, másrészt a *két fegyver használata* jártasság szintje. Hiába 1/7-es a karakter *fegyverforgatás* jártasság szintje a fentebb említett hárítótörre (mellékfegyver), ha a *két fegyver használata* jártasság szintje csupán 2; ekkor a hárítótört csupán 1/2-es szinten képes használni.

Gyakorlatlanabb fegyverforgatók (1-4. *két fegyver használata* jártasság szinten) főfegyverének karakterisztikája is csökken, amikor mindkét fegyvert használja.

A mellékfegyverrel való támadás a főfegyverrel való támadást követően történik (vagy egyszerre, de a sebességük akkor is összeadódik), egyetlen periódusban. Ha a két fegyver összeadott sebessége meghaladja a 15-öt, nem lehet egyetlen periódusban használni őket. Ez alól egyetlen kivétel van: 80 feletti Erejű karakterek ezeket a nehéz és lassú fegyvereket is képesek egyidejű támadásra alkalmazni.

Az alacsonyabb szinteket sújtó levonások (kis táblázat) nem kötődnek a főfegyverhez. Annak a fegyvernek a harcértékei szenvedik el a levonást, amelyikre a harc közben a karakter kevésbé koncentrált. Ez kezdeményező-dobásonként változhat.

Jártasságpróbája nincs.

1. szint	-2/2 a főfegyvernek
2. szint	-2/1 a főfegyvernek
3. szint	-1/1 a főfegyvernek
4. szint	-1 a főfegyvernek, valamelyik harcértéken
5. szintől	nincs módosítása a főfegyvernek

Szimultán harc

Szükséges főérték: Rátermettség 60/70/80/90

Szükséges jártasság: nincsen

A tanulás módja: Gy

Tábla: Rubin

A jártasság gyakorlati ismeretében több ellenfél esetén sem csökken a Védőszint, illetve többekkel támadva együtt nem 4 fő a lesz az ideális támadólétszám, hanem több. Több ellenfél elleni harcban segíti a karaktert a helyzet gyors felmérésében, valamint kikapaszthatóvá teszi az ellenfelek gyengéit, hogy nagyobb létszámuk ne jelentsen hátrányt a karakternek. Egy ellenfél elleni harcban lehetővé teszi az összehangolt támadást, s egyszerre 4-nél többen is támadhatnak ugyanarra az ellenfélre úgy, hogy a helyzetük ne változzon (4 főnél többen is úgy támadhatnak, hogy a szimultán harc módosítója az ellenfelükre -3 maradjon), s ne zavarják egymást.

A célszámot a jártasság szintje határozza meg az ellenfelek *szimultán harc* jártasság szintjével szemben. Jártasságpróbát csak a szimultán helyzet elején kell dobni, illetve akkor, ha a helyzet nehezedik (pl. két ellenfél ellen harcolva dobni kell a küzdelem elején, majd újabb próbát csak akkor kell, ha az ellenfelekhez újabbak csatlakoznak). A jártasság előnyeit a karakter csak siker esetén élvezheti. Sikertelen próba esetén abban a küzdelemben a karakter nem volt képes felhasználni ezt a jártasságot.



Vértviselet

Szükséges főérték: Szívósság 40/50/60/70

Szükséges jártasság: nincs

A tanulás módja: Gy

Tábla: nincs

A vérték – de még a vastagabb ruhák is – gátolják a mozgást, súlyuk jelentős megterhelést ró a karakterre. A *vértviselet* jártasság mind magasabb szintjein a karakter hozzászokik a vérték viseléséhez, egyre kevésbé gátolja őt a mozgásban, míg magasabb szinteken már olyan könnyedén mozognak és harcolnak benne, mint más egy szál ingben. A jártasság nem csökkenti a vért súlyának hatását (fáradtság, leterheltség, gyorsaság növekedése), csupán a mozgást gátló tényezők hatását csökkenti, melyet a vérték karakterisztikájában a Gyorsaságmódosító (GyM) értéke jelöli. A jártasság mind magasabb szintjei ezt az értéket csökkentik – 0 alá azonban sosem mehet. Az alábbi táblázat arról tájékoztat, hogy mely szintű jártasság birtoklása milyen csökkentést eredményez – pl. a 4. és az 5. szinten álló karakter egy pontot levonhat vértje GyM-értékéből (de nem 1-1-et!). A táblázatban megadott GyM csökkenés nem kumulatív!

Jártasságszint	GyM csökkentés
1-3	0
4-5	1
6	2
7	4
8	6
9	8
10	10

Fájdalomtűrés

Szükséges főérték: Lelkierő 70/80/90/100

Szükséges jártasság: koncentráció

A tanulás módja: M/1

Tábla: Zafir

A szélsőséges fájdalmak, kínok elviselését lehetővé tevő jártasság alapvetően a harcosok sajátja, akik lehetőségeik határáig kívánják nyújtani állóképességüket. A túlzott sebződésből fakadó ájulás ellenpróbája a Fizikumpróba, amelynek célszáma a Fizikum Főérték eredeti értéke. A *fájdalomtűrés* jártasság minden szintje tehát 5-5 ponttal növeli meg a próba célszámát, amely így akár magasabb lehet 100-nál is (ekkor már csak a különleges 00-ás dobás jelenthet rontott próbát). A legalább 6. szintű jártasság kiiktatja a 6. sebszinthez kapcsolódó (opcionális) képességmentés hatását, míg a legalább 9. szintű jártasság kiiktatja a 9. sebszint képességmentést okozó hatását is.

A jártasság másik, pontokhoz köthető szerepe a szándékos kínokozás (kínzás) elviseléséhez kapcsolódik, ahol a kínzó mesterségbeli tudásának szintje ellen áll a jártasság szintje.

A jártasság egyéb, a kínok elviselését követelő tevékenységek során is sikerrel alkalmazható. Ilyenkor a kín természetete, nagysága adja a feladata nehézségét.

Fájdalomdüh

Szükséges főérték: Lelkierő 30/40/50/60

Szükséges jártasság: fegyverforgatás, vagy tárgyak fegyverként való használata, vagy verekedés, vagy birkózás

A tanulás módja: Gy

Tábla: Rubin

A Gerondar őslakosai által felfedezett eljárás segítségével a karakter kétes előnyt kovácsolhat a fájdalomából. Ma a jeges pusztaságok barbjai és a kondori orkok alkalmazzák gyakorta ezt a jártasságot. Egyfajta mentális metódus, amely során a fájdalom elvakult harci dühvé formázható, a jártasságszint függvényében – azaz a Támadószint növekszik, a Védetség csökken. A táblázat alapján meghatározható a változás mértéke – mindig a lehetséges maximumot kell figyelembe venni (azaz egy 7-es jártasságszinttel rendelkező karakter nem dönthet úgy, hogy neki most elég a 3-as szinthez rendelt módosulás).

Alacsonyabb szinteken (1-5) jártasságpróba szükséges, ahol a célszámot a jártasság szintje és a feladat nehézsége határozza meg. A feladat nehézsége az elszenvedett sebzés nagyságától és a harc hevétől

függ. Lagymatag harci helyzet növeli a feladatnehézséget, a különösen forró harci helyzet csökkenti, a Mesélő megítélte mértékben – ugyanígy komolyabb sebzések csökkentik a feladatnehézséget. 6-os jártasságszinttől nem kell próbát dobni, a hatás akaratlagosan létrejön.

A fájdalomdüh hatása alól kikerülni a csetepaté végén lehet (automatikusan), illetve akaratlagosan a 7-es szinttől bármikor. 6-os szintig jártasságpróbát kell tenni a kikerülésre, ahol a lagymatag harci helyzet csökkenti a feladatnehézséget, a különösen forró harci helyzet pedig növeli, a Mesélő megítélte mértékben. A komolyabb sebzések *növelik* a feladatnehézséget! (Figyelem! Fordított logika: ami elősegíti a „begurulást”, az gátolja a „lehiggadást”).

A fájdalomdüh kiváltása egyetlen szegmens műve, tehát nem okoz jelentősebb fennakadást a karakter harci cselekedeteiben. Egy csetepaté alatt csupán egy jártasságpróba tehető, hacsak a harci cselekmény különös változékonysága alapján a Mesélő nem tesz lehetővé még egy jártasságpróbát. A fájdalomdühből való kikerülésre akármennyi próba tehető, de csak akkor, amikor éppen a karakteren van a sor (egy periódus alatt egyszer lehet próbálkozni a kilépéssel, a következő próbát akkor teheti meg, ha ismét a karakterre kerül a sor).

A fájdalomdüh előnyeit csak képzett harcos (verekező) képes kihasználni. A szükséges jártasság nem határozza meg, hogy csupán egy bizonyos fegyverre vonatkozóan lehet megtanulni a fájdalomdühöt, azaz az egyszer elsajátított fájdalomdühöt mindenféle fegyver esetén alkalmazhatja a karakter.

Jártasságszint	Támadásnövelő	Védetség csökkentő
1	+ 1	- 1
2	+ 1	- 1
3	+ 1	0
4	+ 2	- 1
5	+ 2	- 1
6	+ 2	0
7	+ 3	- 1
8	+ 3	- 1
9	+ 3	0
10	+ 5	0

Visszatámadás

Szükséges főérték: Reflex 60/70/80/90

Szükséges jártasság: fegyverhasználat (választott fegyverre)

A tanulás módja: Gy

Tábla: nincs

A jártasság birtokosa az ellenfél támadására – függetlenül annak sikerességétől, vagy sikertelenségétől – azonnal visszatámad, *még mielőtt a saját ideje eljönne*. A visszatámadás az adott pillanatban nyíló lehetőségekre épül, tehát a Mesélőt nem kell értesíteni a visszatámadás szándékáról az ellenfél támadódobása előtt.

A visszatámadás soron kívüli támadás a saját fegyverkarakterisztikával, de bizonyos levonásokkal jár. Mivel ez egy ad-hoc támadás, a karakter nem tud úgy odafigyelni a tökéletes kivitelezésre, ezért a szokásos támadószintje alacsonyabb szinteken levonást szenved.

Szint	Támadóérték változás	Támadás száma
1	- 4	1
2	- 3	1
3	- 2	1
4	- 1	1
5	- 1	2
6	- 1	3
7	0	4
8	0	5
9	0	6
10	0	7

A visszatámadás nem alkalmazható korlátlanul: *ugyanazon ellenfél ellen* szintenként meghatározott számban támadhat vissza a csetepaté folyamán. A rá irányuló támadásokból 10 szegmensenként csupán egyre tud visszatámadni. Jártasságpróbája nincs.

A visszatámadás alkalmazása nem akadályozza a karakter eredeti terveinek végrehajtását (például saját támadásának lebonyolítását), de némileg késlelteti: a karakter saját cselekedetének ideje a visszatámadásban alkalmazott fegyver gyorsaságával növekszik. Például ha egy karakter a 45. szegmensben egy 4-es gyorsaságú jatagánnal visszatámad, és a saját támadása eredetileg az 50. szegmensben lett volna, a visszatámadás következtében ez az 54. szegmensre módosul.

Fontos kiegészítés: *visszatámadni csak olyan fegyverrel lehetséges, melynek gyorsasága maximum 5-ös!*

Lefegyverzés

Szükséges főérték: Reflex 60/70/80/90

Szükséges jártasság: az adott fegyverforgatás

A tanulás módja: Gy

Tábla: Rubin

Ezzel a jártassággal a karakter képessé válik ellenfelei lefegyverzésére a harc közben. Ahhoz, hogy sikerrel lefegyverezhesse ellenfelét, a játékosnak sikeres harci dobást kell tenni, ahol Támadószintje helyett a *lefegyverzés* jártasság szintje áll – az ellenfél normál Védettsége ellen. A lefegyverzés szándékát a periódus elején kell bejelenteni. A lefegyverzés elsajátítása egy adott fegyverre érvényes. Csakis a kézből kiűthető, kifordítható fegyverek ellen használható, természetes fegyverek ellen (fogak, karmok stb.) nem. A sikeres támadódobást követően az ellenfél Rátermettség-próbára jogosult, melyet a *rendkívül kedvezőtlen körülmény* módosítói sújtanak – sikeres Rátermettség-próba esetén a lefegyverzés nem sikerült.

A sikert erősen befolyásolja a támadó fegyver és a megtámadott fegyver. A nagyjából azonos méretű fegyverek esetében nincs probléma, ám ha jelentős eltérés mutatkozik a két fegyver között (akármelyik javára), a lefegyverzés nehezebbé válik, amely az ellenfél védettségének növekedésében mutatkozik meg – a nehezedés mértékéről a Mesélő dönt. Ugyancsak növelheti az ellenfél védettségét a saját *lefegyverzés* jártassága, hiszen ennek ismeretében hatékonyabban védekezhet ezen cselek ellen – három jártasságszint ad +1 Védettséget a lefegyverzés ellen, és a 10. szint újabb +1-et (összesen négyet).

A pusztakezes lefegyverzés elsajátításához a jártasságpont-igény háromszorosát kell ráfordítani a tanulásra – erre jönnek rá az egyéb módosítók!

Jártasságpróbája a tulajdonképpeni támadódobás, ahol a cél nem az ellenfél megsebzése, hanem lefegyverzése.

Fegyvertörés

Szükséges főérték: Erő 60/70/80/90

Szükséges jártasság: fegyverforgatás (lásd alább), fegyverismeret

A tanulás módja: Gy

Tábla: Rubin

A jártasság a karaktert képessé teszi ellenfelei fegyverének eltörésére a harc közben. Ahhoz, hogy sikerrel eltörhesse ellenfele fegyverét, a játékosnak sikeres harci dobást kell tenni, ahol Támadószintje helyett a *fegyvertörés* jártasság szintje áll – az ellenfél normál Védettsége ellen. A fegyvertörés szándékát a periódus elején kell bejelenteni. A fegyvertörés elsajátítása nem csak egy adott fegyverre érvényes, hiszen itt az eltörendő fegyverek gyengéinek ismerete a fontos. Természetes fegyverek ellen (fogak, karmok stb.) nem használható. A sikeres támadódobást követően az ellenfél Rátermettség-próbára jogosult, melyet a *rendkívül kedvezőtlen körülmények* módosítói sújtanak – sikeres Rátermettség-próba esetén a fegyvertörés nem sikerült.

A sikert erősen befolyásolja a támadó fegyver és a megtámadott fegyver. A nagyjából azonos méretű fegyverek esetében nincs probléma, ám ha jelentős eltérés mutatkozik a két fegyver között (a kisebb fegyvereknek a gyengeség, a nagyobbaknak a lassúság a hátrányuk), a fegyvertörés nehezebbé válik, amely az ellenfél védettségének növekedésében mutatkozik meg – a nehezedés mértékéről a Mesélő dönt. Ugyancsak növelheti az ellenfél védettségét a saját *fegyvertörés* jártassága, hiszen ennek ismeretében hatékonyabban védekezhet ezen

cselek ellen – 3-4 jártasságszint ad +1 Védettséget a fegyvertörés ellen. Jártasságpróbája a tulajdonképpeni támadódobás, ahol a cél nem az ellenfél megsebzése, hanem fegyverének eltörése.

Vakharc

Szükséges főérték: Esszencia 70/80/90/100

Szükséges jártasság: nincs

A tanulás módja: M/ö

Tábla: Rubin

Azoknak, akik sötét helyeken – tehát teljesen vakon – sem akarnak alulmaradni a küzdelemben, mindenképpen hasznos a *vakharc* jártasság ismerete. Alacsonyabb szinteken az alig hallható neszekre és a levegő áramlataira hagyatkoznak a karakterek – már az is rendkívüli erőfeszítést kíván a tanulótlól, hogy a csata zajából elkülönítse a számára fontos neszeket –, míg magasabb szinteken a megérzés vezérli a harcot. A megérzés tökéletes harcot tesz lehetővé, az érzékelés – bármilyen jól is csinálják –, tökéletlent, ezért az 1-5 szinten jelentősen magasabb a jártasságpont-igény (ezzel fejezve ki a nehezebb elsajátítást és a nehéz alkalmazást).

A *vakharc* jártasság alkalmazása esetén a karakter harcértékeit a jártasságszint adja – a Támadószintet és Védőszintet egyaránt. Ez mindaddig így van, amíg a *vakharc* jártasság szintje alacsonyabb a vonatkozó fegyverhasználat szintjeitől. Amennyiben a fegyverhasználat szintje alacsonyabb lenne, mint a vakharc, akkor az számít – tehát mindig az alacsonyabb szintek határozzák meg a harcértéket. (Pl. egy 5/3-as harcérték hosszúkarra, 4-es vakharccal kombinálva azt eredményezi, hogy a karakter Támadószintje 4 lesz /a vakharc miatt/, míg a Védettsége 3, mert a *fegyverforgatás* jártasságából adódóan a védettsége eleve alacsonyabb, mint ahogy azt a *vakharc* jártasság alapján képes lenne kihasználni.) Jártasságpróbája a támadódobás.

Verekedés (Ökölharc)

Szükséges főérték: Szívósság 30/40/50/60

Szükséges jártasság: nincs

A tanulás módja: Gy

Tábla: Rubin

A *verekedés* jártasság ütéseket, rúgásokat, alattomos testcseleket és fogásokat foglal magába, sőt, magasabb szinteken a karakter képes lesz fegyverként használni a saját öklét. Megtanulja mikor és hova üssön úgy, hogy az a legjobban fájjon az ellenfélének, és esetleg padlóra tudja küldeni egyetlen ütéssel. Jó hasznát lehet venni a kocsmai verekedéstől az apróbb nézeteltérések rendezéséig. A jártasság használata során alkalmazható vasalt orrú bakancs, vastag pecsétgyűrű, boxer, vagy páncélkesztyű, de egyéb tárgyak, vagy fegyverek nem. A *verekedés* jártasságban nem lehet specializálódni, szintje egyaránt meghatározza a támadás és a védekezés harcértékeit. A jártasság használatakor az ököl – mint fegyver – karakterisztikája az irányadó (lásd a fegyverek felsorolásánál). Fegyveres ellenféllel szemben a verekezés veszélyes módszer: a jártasság szintje csupán a támadás harcértékét adja a karakternek, míg a védettsége 0 lesz. Magasabb szinteken már fegyveres ellenféllel szemben is ad némi védettséget a jártasság: 6. szint – 1 VSz, 7. szint – 2 VSz stb. Jártasságpróbája a támadódobás.

Birkózás

Szükséges főérték: Fizikum 30/40/50/60

Szükséges jártasság: nincs

A tanulás módja: Gy

Tábla: Rubin

Ezen jártasság elsajátításával a karakter képessé válik az ellenfelének lefogására, leszorítására, amely kifejezetten jó alkalom a foglyul ejtésére. Minél gyakorlottabb a karakter ezen jártasságban, annál könnyebben ragadhatja meg ellenfelét, és annál nagyobb az esélye arra, hogy sikeresen leszorítva tudja őt tartani. Sebesülést nem lehet okozni vele (esetleg ájulást), azonban a leszorított ellenfelet a karakter társai támadhatják. Fegyveres ellenfél a birkózást életveszélyessé teheti!

A jártasság használata során a *birkózás* jártasságszintje lesz a karakter Támadószintje és Védőszintje egyaránt, ugyanígy az ellenfél is. Sikeres támadódobás esetén a karakter leszorította ellenfelét – aki a saját periódusában szintén alkalmazhatja a *birkózás* jártasságát,

hogy siker estén ő kerekedjen felül. Fegyveres ellenféllel szemben a *birkózás* jártasság szintje csupán a támadás harcértékét adja a karakternek, míg a védettsége 0 lesz. Magasabb szinteken már fegyveres ellenféllel szemben is ad némi védettséget a jártasság: 6. szint – 1 VSz, 7. szint – 2 VSz stb. Jártasságpróbája a harc maga.

Harcőrület

Szükséges főérték: Tudat 50/60/70/80

Szükséges jártasság: nincs

A tanulás módja: Gy

Tábla: Zafír

Mindazon rituálék, behergelő mondókák és eljárások gyűjteménye, melyek segítségével a karakterek képesek lesznek elvetni minden óvatosságukat, és mentális megkötések nélkül bocsátkozhatnak harcba. Mivel csupán a harc lényege, vagyis a győzelem lebeg a szemük előtt, a harcőrültbe hullott karakterek nem törődnek testi épségükkel. Minden *harcőrület* jártasságszint után 1 pontot a *Védőszintről* (0 alá nem csökkenhet) a *Fegyverőre* (sebzésszorzó) lehet mozdítani – a karakterek kötelesek mindig a lehetséges maximumot kihasználni. A Támadószint harcőrület hatása alatt nem változik.

A feladat nehézségét a Mesélő határozza meg a harci helyzet alapján. Minél kilátástalanabb a harc, annál könnyebb harcőrületbe kerülni – míg egy lagymatag csetepaténál, ahol a tét legfeljebb egy hordó sör, gyakorlatilag lehetetlen. Ugyancsak jártasságpróba szükségeltetik a harcőrületből való kikerüléshez is, ám ezt egy *Lelkierő*-próbának kell megelőznie, hogy a karakter egyáltalán gondolhat-e a harcőrület megszüntetésére.

Pusztító csapás

Szükséges főérték: Erő 60/70/80/90

Szükséges jártasság: az adott fegyverforgatás, anatómia/élettan

A tanulás módja: Gy

Tábla: nincs

A különösen nagy, pusztító sebzések bevitelének tudománya, amelyet minden használt fegyverre külön kell elsajátítani – feltéve, hogy a karakter nem elégszik meg egyetlen fegyverre megtanulni a pusztító harcmodort. A jártasság révén a karakter képes növelni a fegyvererőt (sebzésszorzó és páncélatütés), mégpedig annyival, ahányadik szinten birtokolja a *pusztító csapás* jártasságot. Ugyanazon ellenféllel szemben csak egyszer lehet alkalmazni! Jártasságpróbája nincs.

Kifárasztás

Szükséges főérték: Szívósság 40/50/60/70

Szükséges jártasság: az adott fegyverforgatás

A tanulás módja: Gy

Tábla: Rubin

A számottevő sebzés okozása nélküli győzelem érhető el általa – a küzdelem végén a kimerült ellenfél könnyűszerrel foglyul ejthető. A kifárasztás során a bevitt találatok nem sebzést okoznak, hanem csupán fárasztják az ellenfelet. Az így elért „sebzés” nem a Fizikumból, hanem a Szívósságból vonódik le, és amikor ez 0 alá csökken, a karakter összeesik a fáradtságtól. Ezzel a módszerrel természetesen elhúzódhat a küzdelem. A nagyon sikeres találat (01-es támadódobás) úgy sebez, mintha a támadó nem alkalmazta volna a kifárasztás jártasságot (fizikumponthoz vonódik, és nem a szívósságból). Kifárasztás ellen nem dobható páncélvédő, illetve csakis akkor, ha a nagyon sikeres találat (01-es támadódobás) valódi sebzést okozna.

Használata során a *kifárasztás* jártasság szintje adja a karakter Támadószintjét, így a jártasságpróba a tulajdonképpeni harc.

Fegyverismeret

Szükséges főérték: Intelligencia 30/40/50/60

Szükséges jártasság: nincs

A tanulás módja: M/ö

Tábla: Zafír

Egy egyszerű jártasság, melyet sokoldalú felhasználása tett népszerűvé. A karakter a jártasság birtokában képes kiválasztani a legjobb fegyvereket egy kereskedőnél, vagy elkerülheti, hogy rossz minőségű fegyvert szózzanak rá. Ez a jártasság a fegyverjavítás alapja – márpedig a magányos kalandorok ritkán találnak olyan kovácsot, aki megfelelő mértékben ért a fegyverekhez, tehát célszerű, ha saját maguk javítgatják a kisebb sérüléseket. Ugyancsak ez a jártasság szolgál alapjául a fegyvertörésnek is.

A feladat nehézsége a vizsgált fegyver ritkaságától és a vizsgálat lehetőségétől függ – a Mesélő megítélte mértékben. Egy egyszerű tör alapos szemrevételezése könnyű feladat, míg egy különös formájú, sosem látott tör megvizsgálása, miközben azt valaki éppen a karakterbe kívánja mártani, igen nehéz feladat.

Taktika

Szükséges főérték: Intelligencia 50/60/70/80

Szükséges jártasság: nincs

A tanulás módja: Gy

Tábla: Zafír

A jártasság birtokában a karakter képes kihasználni a harci helyzet pillanatnyi előnyeit, és elkerülni az esetleges buktatókat. A feladat nehézsége a harci helyzetben rejlő előnyök és hátrányok függvénye, melyet a Mesélő határoz meg. Siker esetén a lehetőségekről és a veszélyekről a Mesélő tájékoztatja a Játékost, aki ennek megfelelően cselekedhet karakterével – ám az, hogy felismeri egy harci helyzet előnyeit, még nem jelenti automatikusan azt, hogy ki is tudta használni.

Stratégia

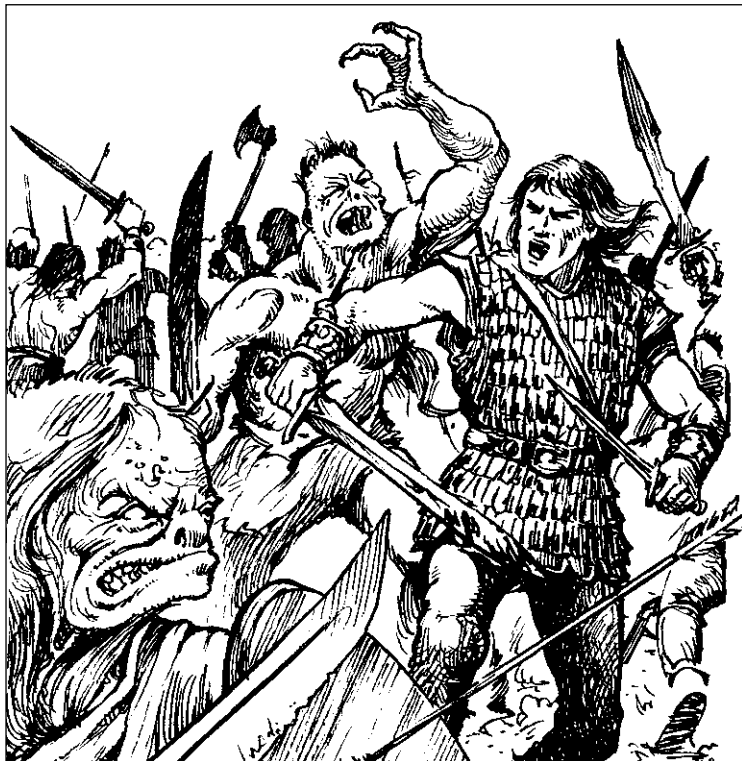
Szükséges főérték: Intelligencia 60/70/80/90

Szükséges jártasság: taktika

A tanulás módja: M/ö

Tábla: Zafír

Átfogó hadművészeti ismeretek birtoklása. A stratégia különböző nehézségű hadműveleteket, hosszú távú terveket képes kidolgozni, akár kisebb csapatok, akár egész hadseregek részére. A kidolgozott stratégiát azután a hadvezérek megvalósítják. A feladat nehézsége a hadművelet bonyolultságából fakad (hány katonát mozgat, mi a cél, milyen az ellenség stb.), melyet a Mesélő határoz meg. Siker esetén a karakter használható, sőt jó stratégiát dolgozott ki, sikertelenség esetén rosszat, ám erről nem biztos, hogy tud – tehát elképzelhető, hogy így is megvalósítják. A jó stratégia kidolgozása még nem jelenti automatikusan azt, hogy a csapat (hadsereg) meg is tudta valósítani, épp így a rossz stratégia sem jelent automatikusan csatavesztést – ilyenkor komoly feladat hárul a Mesélőre, hogy a jó, vagy a rossz stratégia feladatkönnyítő/nehezítő hatását bemesélje a partinak.



Az éjszaka jártasságai

Hadvezetés

Szükséges főérték: Lelkierő 70/80/90/100

Szükséges jártasság: stratégia

A tanulás módja: Gy

Tábla: nincs

A *taktika* és a *stratégia* jártasságok igazi előnyei akkor nyilvánulnak meg, ha összeszokott csapatok küzdenek közös taktika szerint. Ezeket a jártasságokat birtokló karakter azonban inkább elméleti tudást birtokol, vagy csupán saját magára nézve képes kihasználni előnyeit. Ha tudását a csapatban kívánja kamatoztatni, szüksége van egy újabb jártasságra, a *hadvezetésre*. Ez a jártasság semmi egyébre nem szolgál, minthogy a *taktika* és a *stratégia* jártasságok előnyeit az egész csapatra kiterjeszthesse a karakter úgy, hogy mindvégig kézben tartja az eseményeket – tehát nincs szükség egy hadvezérre, vagy parancsnokra, aki megvalósítja a terveket, mert a tervező maga képes rá. Jártasságpróbája nincs.

Cselezés

Szükséges főérték: Rátermettség 50/60/70/80

Szükséges jártasság: az adott fegyverforgatás

A tanulás módja: M/ő

Tábla: Rubin

Egyszerűbb és bonyolultabb harci cselek (vívócselek) ismerete – nem csak karddal. Számítalan csel létezik, melyeket a játékosok kidolgozhatnak, ám ha nem érznek hozzá tehetséget, a csel kidolgozása nélkül is élvezhetik előnyét a *cselezés* jártasság elsajátításával. A karakter szintenként egyre hatékonyabb és bonyolultabb cseleket sajátít el (lásd az alábbi táblázatot). A jártasság minden szintje +1-1 sebzésszorozót jelent a sikeresen alkalmazott cselezzel egybekapcsolódó, sikeres támadásokban. Azaz a jártasság 5. szintje +5 sebzésszorozó, a 10. szintje +10 sebzésszorozót ad. A harcban az ellenfelek cselezés jártasságai kioltják egymás hatását, azaz az alacsonyabb jártasságú karakter cselezés-bónusza megszűnik, a magasabb jártasságú karakter cselezés-bónusza pedig ellenfele bónuszának mértékével csökken. A *cselezés* jártasságot 50 szegmensenként egyszer lehet használni – függetlenül attól, hogy ezalatt hány ellenféllel szemben hány támadást indított. Jártasságpróbája nincs, csupán a sikeres támadódobás kell hozzá. Amennyiben a csel alkalmazása során sikertelen támadódobás következik be, akkor értelemszerűen a csel sem sikerült. A cselezés jártasság alkalmazása során más - fegyverforgatást kiegészítő - jártasság nem alkalmazható (visszatámadás, lefegyverzés, fegyvertörés, pusztító csapás, kifárasztás, harcőrület, fájdalomdüh, stb.).

Szint	Bónusz
1-3.	+1 sebpont * szint
4.	+1 sebzésszorozó
5.	+2 sebzésszorozó
6.	+3 sebzésszorozó
7-9	+1 Támadószint, +1 Védőszint
10.	+3 szint, tetszés szerint elosztva Támadó-és/vagy Védőszintre

Feldöntés

Szükséges főérték: Erő 50/60/70/80

Szükséges jártasság: nincs

A tanulás módja: Gy

Tábla: Rubin

Az ellenfél földre döntésének tudománya. Fegyvertelen és fegyveres ellenféllel szemben egyaránt használható. A jártasság magába foglalja a testtel, kézzel, lábbal, pajzzsal, fegyverrel, lóval, vagy bármi egyébbel történő földre vitel technikáit. Használata során a jártasság szintnek megfelelően támadódobást kell tenni az ellenfél normál Védettsége ellen – vagyis a jártasságpróba lényegében maga a harc. Siker esetén az akció sikerrel járt, sikertelenség esetén az ellenfél egy extra visszatámadásra jogosult a karakter periódusában – erre a támadásra a Támadószintje ideiglenesen 4-el csökken (avagy ha a visszatámadó ellenfél rendelkezik a *visszatámadás* jártassággal, akkor a Támadószint annak megfelelően alakul).

Koldulás

Szükséges főérték: Intelligencia 30/40/50/60

Szükséges jártasság: nincs

A tanulás módja: M/1

Tábla: Zafír

A *koldulás* jártasság mindazon trükkök és viselkedésminták gyűjteménye, amelynek segítségével a karakter sikeresen kéregethet. A jártasság birtokában a karakternek nincsen szüksége látható testi hiányosságokra – ezek mutogatása nélkül is szánalmat képes elbreszteni az egyszerű járókelőkben. A jártasságot kétféleképpen lehet használni. Az egyik a hagyományos jártasságpróba, ahol a nehézség az adott közönség szokásaiból, a gazdasági helyzetből, a koldulást tiltó törvényekből stb. adódik. A másíkról a táblázat ad képet. Ebben az esetben, jártasság szintenként más-más esély van arra, hogy a karakter egyetlen nap során a napi betevő falatját, heti betevőjét, vagy ennél értékesebb adományt koldul össze. Az esélyt naponta egyszer kell kidobni, százalékos dobással, ahol a megadott értékek esetén a feltüntetett esemény következik be. Ha a megadott intervallumokon kívül eső lesz a dobás eredménye, az aznapi koldulás eredménytelen volt.

Járt. szint	Esély a napi betevőre	Esély a heti betevőre	Esély értékes adományra
1.	81-95	95-99	00
2.	75-93	94-99	00
3.	71-92	93-99	00
4.	65-90	91-98	99-00
5.	61-88	89-97	98-00
6.	55-86	87-96	97-00
7.	51-80	81-95	96-00
8.	45-74	75-94	95-00
9.	41-70	71-90	91-00
10.	31-65	66-85	86-00

Álcázás

Szükséges főérték: Ügyesség 40/50/60/70

Szükséges jártasság: nincs

A tanulás módja: M/1

Tábla: Zafír

Az álcázás lehetőséget nyújt a karakter számára, hogy beleolvadjon a tömegbe (beolvadás), másnak adja ki magát (elmaszkírozás) vagy éppen adott helyen váljon észrevehetetlenné (elrejtőzés). Azt, hogy szükség van-e bármilyen eszközre az álcázáshoz, a szituáció határozza meg. Néha elég csupán egy kicsit átrendezni a vonásokat, hogy másnak tűnjön az ember, ám az esetek többségében az álcázás előkészületeket igényel. Az álcázás során a karakter ténylegesen jelen marad, csupán másnak mutatja magát, mint aki. Magára öltheti egy ismert személyiség külsejét (7-8. szintű próba), beolvadhat a környezetébe (ágakat borít magára egy bokros-erdős területen)... a lehetőségek száma végtelen.

Rejtőzés

Szükséges főérték: Ügyesség 40/50/60/70

Szükséges jártasság: nincs

A tanulás módja: M/1

Tábla: Zafír

Az álcázással ellentétben, a rejtőzés célja eltűnni a kutató tekintet elől. A rejtőzésben járatos karakter mesteri módon használja ki környezetét, sokszor olyan helyen is képes rejtékhelyet találni magának, ahol épeszű ember keresni sem próbálna. Természetesen vannak szituációk, melyekben még a rejtőzés mesterei sem képesek elbújni (például egy víz felé lógatott ketcében). Az egyik pillanatról a másíkra történő elrejtőzés (a karakter hasra vágja magát az aljnövényzetben ül-

dőzői előtt, és megpróbál elrejtőzni valamelyik bokor alatt) körülbelül 5-8. nehézségű feladatnak tekintendő, míg a gondos előkészületekkel megvalósított rejtőzés (a karakter megfigyelő pozíciót vesz fel egy alkalmas fa tetején) 1-3. nehézségűnek.

Lopakodás

Szükséges főérték: Rátermettség 50/60/70/80

Szükséges jártasság: nincs

A tanulás módja: Gy

Tábla: Zafír

Elosonni egy ör mögött, észrevétlenül eljutni egyik helyről a másikra vagy éppen becserkészni a mit sem sejtő áldozatot... számtalan alkalommal teheti próbára a karakter, milyen ügyesen lopakodik. Ez a jártasság lehetővé teszi a karakter számára a lopakodást. A lopakodás nem jelent automatikusan nesztelenséget, de a próba sikere azt is mutatja, hogy a lopakodót nem fedezték fel.

Követés/lerázás

Szükséges főérték: Reflex 50/60/70/80

Szükséges jártasság: lopakodás

A tanulás módja: Gy

Tábla: Zafír

Észrevétlenül követni valakit, nem könnyű dolog, mint ahogy az sem, ha megakarunk szabadulni azoktól, akik minket követnek. Ez a két jártasság annyira egymásra épül, hogy emiatt nem is választottuk szét őket. A követés eléggé összetett dolog, hiszen nem csupán a sarkában kell maradnunk a célszemélynek, hanem egyszerűs mind észrevétlenül is maradni számára (beleolvadni a tömegbe, vagy elrejtőzni az árnyékok között, ha csupán néhányan járnak már az utcán). A követéshez egyetlen próba teendő (illetve ha a célszemély felfedezi, hogy követik, akkor még egy), mint ahogy a lerázás sikerességének eldöntéséhez is. Megjegyzendő, hogy a karakter csupán akkor dobhat próbát a lerázásra, ha tisztában van azzal, hogy konkrétan ki követi. Amennyiben többen követik (és a karakter tud róla), annyi próbát kell tennie, ahányan követik. A karakter csak azt a személyt rázhatja le, akiről tudja, hogy őt követi! Amennyiben a célszemély és a követő is rendelkezik a *Követés/lerázás* jártassággal, akkor speciális helyzet áll elő. A sikeres lerázás nem jelent automatikus sikert (bár a célszemély egy jó darabig meg lesz győződve arról, hogy sikerrel járt). Ilyenkor a követő is tesz egy újabb próbát (mintha felfedezték volna), s ha ez sikerrel jár, továbbra is a célszemély nyomában marad.



Szájról olvasás

Szükséges főérték: Intelligencia 40/50/60/70

Szükséges jártasság: nincs

A tanulás módja: Gy

Tábla: Zafír

A jártasság lehetővé teszi a karakter számára, hogy leolvassa a szavakat valakinek a szájáról. Ez komoly összpontosítást igényel, ám felbecsülhetetlen értékű információkkal szolgálhat. A jártasság használatához mindenképpen látni kell a célszemély száját (a jártasságpróba sikerét növeli, ha a teljes arc látható). Süket vagy halláskárosult karakterek nem kapják meg automatikusan a jártasságot! A próba nehézségét a távolság és a rálátás szöge határozza meg.

Tolvajnyelv

Szükséges főérték: Intelligencia 30/40/50/60

Szükséges jártasság: nincs

A tanulás módja: M/ö

Tábla: Zafír

A tolvajnyelv egy speciális kommunikációs forma, amelyet a tolvajok és a társaik ismernek. Nem egy különálló nyelv; szleng szavakból és társított jelentésekből áll, amit bármely nyelvbe be lehet ültetni. A tolvajnyelv szótára a tolvajokat érdeklő dolgokra szorítkozik: ellopott értékek, betörés és behatolás, rablás, szélhámosság és hasonlók. Két tolvaj nem tud kommunikálni a tolvajnyelven, hacsak nem ismernek egy közös nyelvet, melynek torzulása a tolvajnyelv. Ennek ellenére a nyelv hasznos a társak felismerésére, ha a nyelv néhány szavát a normál beszélgetésbe csempésszük. Próbát akkor szükséges tenni, ha a karakter alacsonyabb szinten ismeri ezt a jártasságot, mint akivel kommunikál. Ilyenkor azért kell dobni, hogy megállapítsuk, mennyit értett meg a jelekből (minél nagyobb a rontás, annál nagyobb az értelenség). Éltető jelzésrendszer használata esetén mindkét fél próbát tesz. A próbákat minden esetben a kommunikáció legelején kell megtenni.

Jelbeszéd

Szükséges főérték: Intelligencia 30/40/50/60

Szükséges jártasság: nincs

A tanulás módja: M/ö

Tábla: Zafír

A jelbeszéd elsősorban egy kézjelekre vagy grimaszokra épülő, szavak és hangok nélküli kommunikációs forma. Az apró jelek komoly jelentéseket hordozhatnak magukban. Jelbeszédvel nem lehet túl bonyolult mondatokat kifejezni, de a tömör lényeg jól átvihető általa. A jelbeszéd nem egységes, többnyire az egyes alkalmazói csoportok (tolvajklánok és hasonlók) a saját elképzeléseiknek megfelelően alakítják ki. Ugyanakkor elmondható, hogy a legtöbb klánnyelv között vannak átfedések, hasonlóságok, így az egyszerűbb jelzéseket többnyire mindenki megérti.

Hangutánzás

Szükséges főérték: Ügyesség 50/60/70/80

Szükséges jártasság: nincs

A tanulás módja: Gy

Tábla: Zafír

A jártasság lehetővé teszi különféle hangok és zörejek utánzását. A karakter csak olyan hangot képes utánozni, melyet már legalább egyszer hallott élete során. A próba nehézségét az utánozni kívánt hang bonyolultsága és ismertsége határozza meg (azaz, a karakter hányszor hallotta: gyakori hangok nem jelentek problémát,

de ha valakit utánozni akar, aki csupán egyetlen szót mondott egy zárt ajtó mögött, nos, az azért feladja a leckét még egy mesternek is).

Hallgatózás

Szükséges főérték: Tudat 30/40/50/60

Szükséges jártasság: nincs

A tanulás módja: Gy

Tábla: Zafír

A jó tolvaj figyel minden részletre, függetlenül attól, hogy milyen kicsi, beleértve az apró neszeket, amiket mások nem hallanak meg. A képessége hogy halk zajokat meghalljon (vastag ajtók mögött, hosszú folyosókon stb.) sokkal jobb, mint az átlagembereké. A figyelés nem automatikus; a tolvajnak mozdulatlanul kell állnia, és koncentrálnia kell arra, amit hall. Közvetlen környezetének zajai, a fején viselt zárt sisak több szinttel nehezíti feladatát. Ajtókon és más elzárókon átsűrődő hangok a legjobb esetben is bizonytalanok. Ez a jártasság tulajdonképpen felruhazza a karaktert a selektív hallás képességével, azaz ki tudja szűrni a neki fontos hangokat a többi közül.

Tolvajlás

Szükséges főérték: Rátermettség 50/60/70/80

Szükséges jártasság: nincs

A tanulás módja: M/1

Tábla: Zafír

Egyesek azt állítják, másoktól észrevétlenül elvenni valamit, igazi művészet. Vannak, akiknek megélhetési forrás. Tény s való, tolvajnak lenni kockázatos, ám gyakran kifizetődő foglalkozás (főleg, ha nem kapják el). A tolvajlás leginkább a zsebtolvajlást foglalja magába, ám ide tartozik az is, amikor a tolvaj villámgyorsan értéktelen hamisítványra cseréli ki a nem eléggé szemfüles ékszerkereskedő egyik kisebb gyémántját, ha elemel valamit a piacon (ellop egy almát), vagy ha behatol egy házba és onnan különféle értékeket emel el (ez utóbbi esetben a szituációtól függően más jártasságokkal kombinált, többszöri próbára lehet szükség). A próba nehézségét a helyszín és a feladat bonyolultsága határozza meg (egy almát leemelni a kupac tetejéről bagatell feladat egy igazi tolvaj számára, ám kiemelni egy gazdag kereskedő füléből drágakövekkel díszített, értékes fülbevalóját, nos, az már mesterekhez méltó feladat). A tolvaj bizonyos feladatokhoz segédeszközöket (fogókat, éles kést a zseb kímetszésére, gyémántot az üveg kivágására stb.) is alkalmazhat, ezek használata növelheti a siker esélyét is.

Zárnyitás

Szükséges főérték: Ügyesség 50/60/70/80

Szükséges jártasság: 1-5. szintig barkácsolás vagy mechanika, (6. szintől csak mechanika)

A tanulás módja: M/1

Tábla: Zafír

A jártasság felruhazza a karaktert a különféle lakatok és zárszerkezetek kinyitásának képességével. A nyitáshoz különféle segédeszközöket használ (álkulcs, apróbb fogók, drótok, elegendő idő és rendelkezésre álló eszközök esetén akár a megfelelő kulcsot is elkészítheti). A zárnyitás során nem a mechanika épségben való megőrzése, hanem a zár nyitása a cél. A zárnyitás jártasság nem fogja felfedni az esetleges csapdákat még magasabb szinteken sem. Egy hétköznapi lakat nyitása megfelelő segédeszközök segítségével nem jelent különösebb problémát (1-3-as nehézség), míg egy trükkös szerkezetű zár (mondjuk egy kincses ládikáé) 6-10-es nehézséget is jelenthet. A zárnyitás mesterei (7. szintől) gyengébb mágiával védett záruk nyitására is sikerrel pályáznak. A célszámot a zárszerkezet bonyolultsága határozza meg. Amint az a paraméterekből kiderült, 6. szintű Zárnyitást már csak 6. szintű Mechanikával lehet elsajátítani.

Falmászás

Szükséges főérték: Ügyesség 60/70/80/90

Szükséges jártasság: nincs

A tanulás módja: M/1

Tábla: Zafír

Elvileg mindenki fel tud mászni a sziklás hegyoldalon, ha nem túl meredek, vagy egy kötél, ám ha a körülmények nem megfelelőek, a mászásban járatlan karakter könnyen csodót mondhat. A falmászás jártasság elnevezése az egyik speciális alkalmazási területből fakad, de ugyanez a jártasság jogosítja fel a karaktereket a meredek sziklára való biztonságos feljutásra, vagy az egyszerű kötélmászásra nehéz körülmények között kedvezőtlen időjárási viszonyok között, nagy magasságban, támadás alatt stb.).

Csapdakészítés

Szükséges főérték: Intelligencia 40/50/60/70

Szükséges jártasság: 1-5. szintig barkácsolás vagy mechanika, (6. szintől csak mechanika)

A tanulás módja: M/1

Tábla: Zafír

A különféle csapdák pokollá tehetik a karakterek életét. Ám vajon kik készítik ezeket a csapdákat? Többnyire ügyes mesteremberek, gyakran mások megrendelésére, esetleg uruk parancsára. A gnómok különösen járatosak ezen tudományban, csapdáik gyakran egyszerűbbnek látszanak, mint valójában, ám ez csak akkor derül ki, amikor valaki hatástalanítani akarja őket. A jártasság ismeretében a legegyszerűbb csapdától (például a lombokkal és némi földdel letakart, mély gödör) a legbonyolultabbakig (mechanikus, kombinált, több fokozatú) minden elkészíthető. A feladat nehézségét a csapda bonyolultsága adja meg. Amint az a paraméterekből kiderült, 6. szintű Csapdakészítést már csak 6. szintű Mechanikával lehet elsajátítani.



Csapdakeresés/ Rejtekkajtó keresés

Szükséges főérték: Tudat 40/50/60/70

Szükséges jártasság: nincs

A tanulás módja: Gy

Tábla: Zafír (a mesélő dob!)

A csapdák és riadójelzők észrevétele, legyen az mérgezett tű, kiugró penge, halálos gáz, jelzőharangok, lezuhanó mennyezet, összenyomódó fal, vagy nagy mechanikus csapda. *Ugyancsak ez a jártasság szolgál a rejtekkajtók felkutatására is.*

A csapda észrevételéhez a karakternek meg kell vizsgálnia a csapdával ellátott tárgyat. A Mesélő dob, hogy a karakter észreveszi-e a csapdát. Ha a Mesélő azt mondja „semmilyen csapdát nem talált”, a Játékosnak kell döntenie, hogy ez az jelenti, hogy nincs ott csapda, vagy van ott csapda, de a karakter nem látja. Ha a karakter észreveszi a csapdát, akkor tisztában van az általános elvével, de nem a pontos természetével (szerkezetével). A karakter tapasztalati szintenként egyszer vizsgálhat meg egy tárgyat. A csapdakeresés 1d10 percet vesz igénybe.

Ez a képesség kevésbé hasznos mágiikus, vagy láthatatlan csapdák ellen. A karakterek megpróbálhatják észlelni ezeket a csapdákat, de az esélyük a sikerre fele a normálisnak.

Csapdák eltávolítása

Szükséges főérték: Rátermettség 50/60/70/80

Szükséges jártasság: 1-5. szintig barkácsolás vagy mechanika, (6. szintől csak mechanika)

A tanulás módja: M/1

Tábla: Zafír

Tapasztalt mesterek azt beszélnek, a csapdák élete három szakaszra osztható: az elkészítésükére, a megtalálásukéra, s persze az eltávolításukéra. Egyes állítások szerint a legutolsó szakasz a legveszélyesebb, és ebben bizonyára van is valami, hiszen számosan végeztek már be életüket egy-egy egyszerűnek látszó csapda hatástalanítása közben. A csapdák eltávolításához ajánlatos tisztában lenni felépítésükkel, hiszen meg kell találni azt a pontot, melytől elindulva a szerkezet működéskeptelenné tehető. (Természetesen az egyszerűbb gödör csapdák és hasonlók eltávolításához nincs szükség komolyabb ismeretekre, ilyenkor egy ásó is megteszi, amivel földet hányunk a gödörbe...) A feladat nehézségét a csapda bonyolultsága (és a karakter általi ismertsége) adja meg. Ismeretlen csapda hatástalanítása 6-10-es nehézségű feladat.

Hátbaszúrás

Szükséges főérték: Rátermettség 50/60/70/80

Szükséges jártasság: megfelelő fegyverhasználat

A tanulás módja: Gy

Tábla: Rubin

A jártasság nagymértékben javítja a karakter hátulról vagy lesből történő támadásának erősségét és esélyét. A karakter megtanulja pontosan időzíteni támadását, megtanulja, hogy a mit sem sejtő áldozatnak hol vannak a legsebezhetőbb pontjai. Azt is tudni fogja mikor, mely testrésze a legérdemesebb vágni, szúrni avagy ütni. A jártasságot csak abban az esetben lehet alkalmazni, ha az áldozat nem számít a támadásra. Ez bekövetkezhet akkor, ha az orvtámadó hátulról, csendben oszon; ha rejtékhelyről támad; vagy az áldozatnak eszébe sem jut, hogy támadás érheti. A jártasság előnyeit csak közepes, vagy kisebb méretű, egykezes fegyverekkel lehet kamatoztatni, azaz egy kétkezes csatabárddal, vagy ne adj' isten lándzsával, alabárdal történő támadásnál csak a meglepődésből származó módosítók érvényesek. A hátra szúrás korlátjai: az áldozatnak nagyjából humanoidnak kell lennie (a képesség egy része annak ismeretéből jön, hogy hová kell ütni). A karakter hátra szúrhat egy ogárt, de nem teheti meg ugyanezt egy patkánysáskával. Ezen kívül a karakternek el kell érnie a megfelelő területet. Egy óriás hátra szúrásához a karakternek egy sziklán vagy az erkélyen kell állnia. A bokáján „hátra szúrni” nem annyira hatásos. A jártasság minden szintje +1d6 sebpontot ad a fegyver normál sebzéséhez, sikeres jártasságpróba után. A próba a Rubin Táblán dobandó, a célpont Tudat-szintje ellenében.

Vallatás

Szükséges főérték: Tudat 60/70/80/90

Szükséges jártasság: anatómia/élettan, emberismeret

A tanulás módja: M/1

Tábla: Zafír

Információkat kiszedni valakiből, aki nem akarja elárulni azokat... nem könnyű, de nem is lehetetlen feladat, feltéve, hogy akad valaki, aki járatos a vallatás ősi és néha kétségkívül hátborzongatóan brutális tudományában. A vallatás nem feltétlenül jár együtt fizikai befolyással, sokszor elég a lelki ráhatás. Hogy milyen módszerekhez folyamodik a vallató, az elsősorban a képzeletére van bízva. Mágikusan blokkolt információkat ezen jártasság segítségével nem lehetséges visszanyerni. A feladat nehézsége erősen függ attól, hogy a célszemélynek mekkora a lelkiereje (60-as Lelkierő főérték felett minden 5 pont után eggyel nő a feladat nehézsége), illetve mennyire fontos számára az információ, amit el akar hallgatni (fontosságtól függően 1-5 szint nehezítés).

Hamisítás

Szükséges főérték: Ügyesség 50/60/70/80

Szükséges jártasság: értékbecslés, írás/olvasás, művészet (festészet, szobrászat) – függ a szakosodástól

A tanulás módja: M/1

Tábla: Zafír

Lemásolni valamit és az eredeti árán értékesíteni, jóféle kereseti lehetőség. Ám tökéletes másolatokat csak igazi mesterek képesek készíteni. A hamisítók gyakran művészek (főleg festők és szobrászok), akiknek saját nevük alatt nem igazán sikerült boldogulniuk, ezért neves társaik alkotásainak lemásolásával keresik kenyerüket, többnyire egy közvetítőn keresztül, aki felveszi a megrendeléseket, szállítja az árut... s persze leföli a tényleges hasznát. A hamisításban jártas karakter többféle műfajra szakosodhat: festmény, szobor, iratok, pénz, stb. (mesélői opció, de mindig adott műfajt ölel fel). A hamisítás elképzelhetetlen megfelelő eszközök nélkül, s azok milyensége is komolyan befolyásolhatja a sikert. A próbadobás a másolat minőségét fogja meghatározni: a célszám felett – abszolút siker, az eredetivel tökéletesen megegyező hamisítvány; pontosan a célszám – tűrhető másolat, mely becsapja a kevésbé hozzáértőket is; rontott próbadobás – a másolat a rontástól függően a gyenge másolattól az abszolút kudarcig változhat.

Szerencsejáték

Szükséges főérték: Tudat 50/60/70/80

Szükséges jártasság: bűvészet

A tanulás módja: M/1

Tábla: Zafír

A legártalmatlanabb alvilági jártasságnak tűnik – mindaddig, míg egy hamiskártyás el nem szedi a karakter összes pénzét a csizmájával együtt. A szerencsejátékban jártas karakter „képes befolyásolni szerencsáját” a játék során, azaz csal. Ehhez sokféle trükköt igénybe vehet (kabátujjba vagy csizmaszárbába rejtett kártyalapok, ölmozott kocka stb.). A szerencsejátékos járatos a legtöbb közismert kártya- és kockajátékban, ismeri az egyes területeken honos változatokat (és azok szabályait). Nagyjából sejtí a téteteket (azaz meddig mehet el feltűnés nélkül). Mindig van nála néhány jelölt lapokból álló kártyacsomag (csak a saját jelölését tudja felismerni) és pár darab cinkelt kocka. Képes felismerni a jelölt kártyalapokat és az ölmozott kockákat (sikeres jártasságpróba szükséges). Valahányszor a szerencsejátékos csalni akar, próbadobást kell tennie. Sikeres dobás azt jelenti, hogy megtette, amit akart (a kocka arra az oldalára fordult, ahogy a játékos szeretné stb.), sikertelen dobás esetén azonban két lehetőség is van: kicsi rontás – nem leplezték le, de kezdenek gyanakodni; közepes vagy nagy rontás – azonnal lebukott, és viselnie kell a következményeket.



Méregismeret

Szükséges főérték: Intelligencia 40/50/60/70

Szükséges jártasság: gyógynövényismeret

A tanulás módja: M/0

Tábla: Zafír

A méregkeverés elméleti jártassága. Tartalmazza a különféle mérgek alapanyagainak ismeretét, elkészítésének leírását, hatásmechanizmusát, kinézetét, a mérgezések lefolyásának ismeretét. Kizárólag mérgezések esetében alkalmas arra is, hogy helyettesítse a diagnózis jártasságot. Jártasságpróbája során eldönthető, hogy a karakter ismeri-e az adott mérget (hogy elkészítse), avagy felismeri-e a mérgezés tüneteit (hogy diagnosztizálja).

A jártasságpróba célszámát a méregismeret jártasság szintje és a feladat nehézsége határozza meg. A feladat nehézségét a Mesélő a gyártott mérget ritkaságának, esetleg a szintjének figyelembevételével határozhatja meg.

Méregkeverés

Szükséges főérték: Intelligencia 50/60/70/80

Szükséges jártasság: méregismeret, anatómia/élettan

A tanulás módja: M/1

Tábla: Zafír

A mérgek előállításának gyakorlati jártassága. A jártasság birtokosa magasabb szinteken – 6. szinttől – varázskomponensekkel is képes dolgozni, de nem képes létrehozni azokat (ahhoz varázsló, vagy az *alkímia* jártasság szükséges). Ellenmérgeket képes készíteni. A szükséges alapanyagot a karakter vásárolja, lopja, hoznak neki, vagy maga gyűjti (*gyógynövénygyűjtés*), illetve maga állítja elő (*alkímia*). Minden mérget és ellenmérget elkészítéséhez a megfelelő alapanyagoknak és időnek rendelkezésre kell állnia.

A jártasságpróba célszámát a méregkeverés jártasság szintje és a gyártott mérget szintje határozza meg. Rontás esetén több lehetőség: a.) a mérget nem sikerült, és ezt a karakter tudja; b.) nem sikerült, de nem tudja, ezért felhasználja; c.) sikerült, de megsemmisül (elhamvad stb.). Fatális tévedés – 00-as dobás – a karakter magát mérgezi valamilyen véletlen baleset folytán. A többkomponensű mérgek esetében minden komponensre külön próbát kell dobni.

Méregdetekció

Szükséges főérték: Intelligencia 50/60/70/80

Szükséges jártasság: méregismeret

A tanulás módja: M/ö

Tábla: Zafír

A mérgek felismerésének művészete. A karakter a jártasság birtokában számos mérget felismer hatásában (látva a mérgezés tüneteit), vagy akár intakt (kész, de még fel nem használt) formában is. Ételle, italba keverve nehezebb felismerni a mérgeket, hiszen sok esetben ízetlen, szagtalan anyagokról van szó. A gyanús ételek előkóstoltatása nem tartozik a méregdetekció jártasság eszköztárába – ezt bárki képes megtenni, a művészet az, ha valaki enélkül ismeri fel a mérget.

A jártasságpróba célszámát a már felhasználásra kész (bekevert) mérgeknél a méregdetekció jártasság szintje és a mérgek felismerhetősége, mint feladatnehézség határozza meg. Intakt mérgeknél a feladatnehézséget a mérgek gyakorisága alapján a Mesélő határozza meg, ha erre a mérgeknél külön utalás nincs. A már megtörtént mérgezés esetén a feladatnehézség a mérgefelismerhetőség érték fele.

A fény jártasságai

MÁGIA

Mágiaelmélet

Szükséges főérték: Intelligencia 50/60/70/80

Szükséges jártasság: nincs

A tanulás módja: M/ö

Tábla: Zafír

A legalapvetőbb varázshasználó jártasság. Számos jártasság létezik, amely nem igényel elméleti tudást, vagy csupán minimálisat – a mágiahasználat nem tartozik ezek közé. Az akadémikus és a szabad mágiát gyakorló varázshasználó csakis úgy fejlesztheti varázslói képességeit, ha a *mágiaelméletet* is fejleszti. A két mágiaforma esetében a vonatkozó *mágiahasználat* jártasságok csak a *mágiaelmélet* jártasság szintjéig fejleszthetők, tovább semmilyen esetben sem!

Jártasságpróbára ritkán kerül sor – főként a karakter elméleti tudásának tesztelésekor (pl. felismer-e egy idegen varázslatot) –, ilyenkor a célszámot a *mágiaelmélet* jártasság szintje és a Mesélő által meghatározott feladatnehézség határozza meg.

Hitelmélet

Szükséges főérték: Intelligencia 50/60/70/80

Szükséges jártasság: nincs

A tanulás módja: M/ö

Tábla: Zafír

A papok alapvető ismerete vallásokról, istenükről, illetve a más vallásokról. Szintje nem limitálja az *elhivatottság* jártasságot, ugyanakkor a Rend és az Egyensúly istenei előbb vagy utóbb leveszik kezüket arról a papjukról, aki nem igyekszik mind mélyebb ismereteket szerezni a hitről. Ennek következménye lehet a Sors romlása (növekvő balsors), de az *elhivatottság* jártasság drasztikusan csökkenő szintje is. A Káosz istenei nem igénylik papjaiktól a hitelmélet minimális elsajátítását sem, ám ha a pap az egyházon belül mind magasabb tisztségeket kíván betölteni, rákényszerül a hitelméletben való elmélyedésre.

Jártasságpróbára ritkán kerül sor – főként a karakter elméleti tudásának tesztelésekor (pl. felismer-e egy idegen szertartást) –, ilyenkor a célszámot a *hitelmélet* jártasság szintje és a Mesélő által meghatározott feladatnehézség határozza meg.

Mágiahasználat (Akadémikus)

Szükséges főérték: Esszencia 40/50/60/70

Szükséges jártasság: mágiaelmélet

A tanulás módja: M/ö

Tábla: Smaragd

A jártasság gyakorlati ismereteket ad a mágiahasználóknak; lényegében ez az a jártasság, amely képessé teszi az akadémikus mágiaformát művelőket a varázslásra. Minél magasabb a jártasságszint, annál nagyobb eséllyel képes mind nehezebb varázslatokat létrehozni a karak-

ter. A varázslat sikerét a jártasság szintje és a varázslat nehézségi szintje által megadott célszám határozza meg.

Mágiahasználat (Szabad)

Szükséges főérték: Esszencia 50/60/70/80

Szükséges jártasság: mágiaelmélet

A tanulás módja: M/ö

Tábla: Smaragd

Az *elhivatottság* gyakorlati ismereteket ad a mágiahasználóknak; lényegében ez az a jártasság, amely képessé teszi a szabad mágiaformát művelőket a varázslásra. Minél magasabb a jártasságszint, annál nagyobb eséllyel képes mind nehezebb varázslatokat létrehozni a karakter.

A jártasság szintje és a varázslat nehézségi szintje közötti célszám határozza meg a varázslat sikerét.

Elhivatottság

Szükséges főérték: nincs

Szükséges jártasság: nincs

A tanulás módja: szerepjáték!

Tábla: Smaragd

Az *elhivatottság* szakrális mágiához szükséges mágiahasználat jártasság, amely valójában nem is jártasság, hiszen nem lehet tanulni, csupán művelni. Ezért nincsen tapasztalat-igénye, a szintlépések a szerepjáték függvényében történnek. Jó szerepjáték esetén a Mesélő megnövelheti a pap karakter *elhivatottság* szintjét – rossz szerepjáték esetén pedig csökkentheti. Minél magasabb az *elhivatottság* szintje, annál nagyobb eséllyel képes mind nehezebb varázslatokat létrehozni a karakter.

Az *elhivatottság* szintje a varázslat nehézségének szintjével adja meg a varázslat sikerének célszámát.

Karakterépítés során minden szintje 400-400 jártasságpontba kerül, a játék során a karakter *elhivatottságának* fejlődése szerepjáték alapú, nem kerül jártasságpontba.



Esszenciakontroll

Szükséges főérték: Esszencia 60/70/80/90

Szükséges jártasság: nincs

A tanulás módja: Gy

Tábla: Smaragd

A vadmágiához szükséges jártasság – a mágiahasználat és az elhivatottság jártasságoknak felel meg. A vadmáguson átfolyó spontán mágiafolyam megzabolázása által a vadmágus képes varázslatot formázni a nyers esszenciából. Minél nagyobb gyakorlatra tett szert a nyers esszencia kontrollálásában, annál komolyabb varázslatokat képes létrehozni a balsiker minimális esélye mellett. A jártasság nem véd meg a túlsordulás halálos következményétől, sem az elrontott varázslat visszahatásától, mivel ezek a jelenségek az esszencia kontrollálatlan formái, tehát éppen akkor jönnek létre, amikor az *esszenciakontroll* jártasság csődöt mondott.

Az *esszenciakontroll* jártasság szintje és a varázslat nehézségi szintje közötti célszám határozza meg a varázslat sikerét.

Esszencia-felszabadítás

Szükséges főérték: Esszencia 50/60/70/80

Szükséges jártasság: nincs

A tanulás módja: M/1

Tábla: nincs

Az akadémikus, a szabad és a szakrális mágiaforma műveléséhez szükséges jártasság. Szintjének növekedésével a varázshasználó a Varázserő Főértékének egyre nagyobb százalékát képes *egyetlen* varázslatba formázni; minden jártasságszint a Varázserő 10%-át szabadítja fel egyszerre (egy 70-es varázserőből tehát szintenként 7 esszenciapontot lehet egyszerre egyetlen varázslatba formázni). A jártasság által megengedett esszenciamentiségénél több esszenciát igénylő varázslatok létrehozása túlsordulást eredményez. Az *esszencia-felszabadítás* jártassága jobbra megvédi a varázslót a túlsordulás halálos következményeitől, illetve a csekélyebb mértékben elrontott varázslatok visszahatásától. Jártasságpróbája nincs.

Koncentrálás

Szükséges főérték: Lelkierő 60/70/80/90

Szükséges jártasság: nincs

A tanulás módja: Gy

Tábla: Zafír

A zavaró tényezők kizárásának tudománya. Noha a *koncentrálás* jártasságát kifejezetten a varázslás megzavarása ellen dolgozták ki, más koncentrációt igénylő feladat esetében is segítséget nyújthat a karakternek. Alkalmazása nem növeli a szükséges jártasság (pl. *mágiahasználat*) szintjét és nem csökkenti a feladat nehézségét, viszont módosíthatja a cselekvés körülményeit, amennyiben azt valamilyen zavaró tényező határozná meg. A *koncentrálás* jártasság alapszinten csupán a legegyszerűbb zavaró hatásokat képes kivédeni (valaki hirtelen feltűnik a karakter látóterében, rákiáltanak stb.), míg magas fokon művelve (9-10. szint) extrém hatások ellenére is képessé teszi a karaktert, hogy negatív körülménymódosító nélkül végezze el kívánt cselekvését (pl. sebesülés, földrengés, összedőlő épület stb.). A *koncentrálás* természetesen nem szünteti meg magát a zavaró körülményt – amely akár halálos is lehet a karakterre nézve –, csupán lehetővé teszi, hogy a karakter kizárja a tudatából. A jártasság bármely más koncentrációt igénylő területen is alkalmazható, nem csupán a varázslás során: például az íjászatban.

A *koncentrálás* jártasság szintje és a zavaró hatás nagysága, mint feladatnehézség határozza meg a célszámot.

Aszkézis

Szükséges főérték: Lelkierő 50/60/70/80

Szükséges jártasság: mágiahasználat, vagy elhivatottság

A tanulás módja: Gy

Tábla: Zafír

Saját életeréből esszenciát formáz – a varázsló saját teste szolgál varázserő-tartalékkul. Egyenesen a Varázserőt tölti fel, függetlenül az Esszenciapajzs állapotától, sőt, ezzel a módszerrel az Esszenciapajzsot

lehetetlen feltölteni. A jártasság alkalmazása fájdalommal jár, a Fizikum értelemszerűen csökken, de sebek nem nyílnak a varázsló testén, és belső vérzést sem okoz. Az aszkézis során elszenvedett Fizikum-csökkenést *csak természetes úton lehet regenerálni, mágiával nem!*

Az *aszkézis* jártasság szintje és a karakter aktuális sebszintje (mint feladatnehézség) adja a célszámot. Siker esetén a kívánt mennyiségű Fizikumpont alakítható át esszenciává (a táblázatban foglaltak szerint), míg sikertelenség esetén automatikusan 1d10 Fizikumvesztés jön létre, de esszenciát a varázsló nem képes kinyerni belőle.

Jártasságszint	Hatás
1	4 Fp = 1 Ep (max 10 Ep)
2	3 Fp = 1 Ep (max 10 Ep)
3	2 Fp = 1 Ep (max 10 Ep)
4	1 Fp = 1 Ep (max 20 Ep)
5	1 Fp = 1 Ep (max 30 Ep)
6	1 Fp = 2 Ep (max 30 Ep)
7	1 Fp = 2 Ep (max 40 Ep)
8	1 Fp = 2 Ep (max 50 Ep)
9	1 Fp = 3 Ep (max 50 Ep)
10	1 Fp = 3 Ep (nincs maximális Ep)

Áldozat

Szükséges főérték: Lelkierő 50/60/70/80

Szükséges jártasság: elhivatottság

A tanulás módja: M/1

Tábla: Zafír

A papok azon jártassága, mellyel felgyorsíthatják elvesztett esszenciapontjaik visszatérését. Minél magasabb az *áldozat* jártasság szintje, annál nagyobb mennyiségű esszenciát képes általa visszanyerni a papi személy: ahányadik szintű a jártasság, annyiszor 10%-nyi esszencia tér vissza *óránként* (1. szint 10%, 3. szint 30% stb. – azaz egy 68-as Esszencia Főértékű karakter első szintű áldozat esetén 6,8 [kerekítve 7] esszenciát fog visszkapni, egy 44-es Esszencia Főértékű karakter ugyanezen jártassági szinten viszont csupán 4,4 [kerekítve 4] esszenciát). Az áldozatbemutatás először az Esszenciapajzsot regenerálja, és csak az Esszenciapajzs teljes feltöltése után tölti a Varázserőt. Az áldozatbemutatás minimum egy óras, ennél rövidebb idő nem elég ahhoz, hogy az isten soron kívüli esszenciátömegeggyel jutalmazza papját. Az áldozatot minden isten saját rituáléjának megfelelően kell bemutatni.

A sikerszámot a jártasság szintje és az áldozat körülményeivel, hitelességgel jelzett feladatnehézség adja meg. Egy saját templomban igen könnyű áldozatot bemutatni, nyugodt, elzárt helyen könnyű, egy zajos fogadó csukott szobájában közepesen nehéz, forgalmas helyeken nehéz, más istenek templomában igen nehéz (és néhány esetben öngyilkosság). A hitelesség a szerepjátékon és a játékos ötletességén múlik. Sikertelen áldozatbemutatás nem hozza vissza az esszenciát, bár nem akadályozza meg, hogy normális úton visszatérjen. A siker csupán az áldozatbemutatás végeztével derül ki.

Meditáció

Szükséges főérték: Lelkierő 50/60/70/80

Szükséges jártasság: akadémikus, vagy szabad mágiahasználat

A tanulás módja: M/1

Tábla: Zafír

A varázslók azon jártassága, mellyel felgyorsíthatják elvesztett esszenciapontjaik visszatérését. Minél magasabb a *meditáció* jártasság szintje, annál nagyobb mennyiségű esszenciát képes általa visszanyerni a varázshasználó: ahányadik szintű a jártasság, annyi százalék esszencia tér vissza *minden hatodik percben* (1. szint 1%, 3. szint 3% stb. – azaz egy 68-as Esszencia Főértékű karakter első szintű áldozat esetén *egy óra alatt* 6,8 [kerekítve 7] esszenciát fog visszkapni, egy 44-es Esszencia Főértékű karakter ugyanezen jártassági szinten viszont csupán 4,4 [kerekítve 4] esszenciát). Ugyanakkor a meditáció folyamatosan tölt, tehát értelmezhető a hatása fél órára is (a legkisebb időtartam 6 perc). A meditáció először az Esszenciapajzsot regenerálja, és csak az Esszenciapajzs teljes feltöltése után tölti a Varázserőt.

A meditációnak egy 10 perces ráhangolódással kell kezdődnie, amely alatt nem tér vissza esszenciapont, majd ezt követően minden hatodik percben visszatér a szintnek megfelelő esszenciamentiség mindaddig, míg a meditáció zavartalan, vagy a varázsló fel nem töltődik teljesen.

A célszámot a jártasság szintje és a meditáció körülményeivel jelzett feladatnehézség határozza meg. Egy nyugodt, elzárt helyen könnyű meditálni, egy zajos fogadó csukott szobájában közepesen nehéz, forgalmas helyeken nehéz, a karakterre irányuló veszedelmek közepet-igén nehéz (és néhány esetben öngyilkosság). Sikertelen meditáció nem hozza vissza az esszenciát, bár nem akadályozza meg, hogy normális úton visszatérjen. A siker a ráhangolódás tíz perce után kiderül.

Varázsszer-készítés

Szükséges főérték: Varázserő 60/70/80/90

Szükséges jártasság: akadémikus mágiahasználat vagy elhivatottság, alkimia

A tanulás módja: Gy

Tábla: Smaragd

Mágikus hatású porok, főzetek és egyebek elkészítésének tudománya – nem azonos a varázstárgy készítésével és a jelmágikus tárgyak készítésével. Segítségével a varázstudó különféle hatású szereket készíthet – a hatást a bennfoglalt varázslat és a szer alkotórészei együttesen határozzák meg. Az alkotórészek megvásárolhatóak, vagy más jártasságokra támaszkodva begyűjthetőek. A jártasság csak az ismert receptek elkészítését teszi lehetővé a Játékos Karakterek számára, új szerekekkel való kísérletezést nem, vagy csak igen magas (9-10.) szinten.

A szerebbe foglalt sikeres varázslatot (külön próba dönti el, hogy sikerült-e a varázslat) varázsszer-készítés próba követi, ahol a feladat nehézsége a bennfoglalt varázslat szintje, melyet a szer recepturájának bonyolultsága módosít. Rontás esetén a varázsszer megsemmisül és a varázslat elszabadul – véletlenszerű irányba és/vagy célszemélyre (akit a varázslat ellen esszenciapajzsa véd) – miközben a varázsló nehezen gyógyuló sérüléseket szenved, mivel a megsemmisülés heves robbanással jár (5-10*d10 sebpont). Az *alkimia* és/vagy a *gyógyszer-készítés* jártasság megfelelő szintje (a Mesélő önti el, hogy mi a „megfelelő”) a próba során megkönnyíti a varázsszer elkészítését – azaz csökkent a feladatnehézséget.

Zónaérezkelés

Szükséges főérték: Esszencia 60/70/80/90

Szükséges jártasság: mágiahasználat, vagy elhivatottság, vagy esszenciakontroll

A tanulás módja: M/ö

Tábla: nincs

A *zónaérezkelés* jártasság a varázstudók mágiahasználatát teszi mind hatékonyabbá. A varázsló alapesetben csupán a Tudat Főértékének megfelelő távolságra varázsolhat (méterben) – de csak akkor, ha látja, vagy megérinti a varázslat célpontját. A *zónaérezkelés* jártasság kihasználja, hogy a sajátos mintázatú esszencia minden anyagi dolgot kitölt. A jártasság birtokában a varázsló egyéb érzékszerveire alapozva is varázsolhat a zónáján belül. Bizonyos érzékek nem megbízhatóak: például hiába érzi (szagolja) egy varázstudó a medve büztét a barlangban, ha a medve maga nincs a mágia hatósugarában. A téves érzetekre alapozott varázslat automatikusan sikertelennek számít, és mindenképpen spontán mágiában hat vissza (a varázstudó mégis megpróbálta a varázslást a medvére, holott csak a szag van jelen, a medve nem). A jártasság nem teszi érzékenyebbé az érzékszerveket, csupán lehetővé teszi, hogy azok alapján varázsolhasson a karakter.

A varázstudó magasabb szinten kifejlesztheti magában a hatodik érzékszervet, a *szentet*, mellyel a mágikus esszencia áramlását érzékeli; úgymond „látják” vele a felhasználásra alkalmas saját esszenciát, és pontosan „lemérhetik” a rendelkezésre álló mennyiséget. A fejlesztett *szenz* a varázslók testén kívüli, szabadon áramló esszencia létre is utal, így az összes többi érzékszervet pótolni képes szuperérezkerv jön létre. A *szenz* lezárható, hogy ne érzékelyen – erre gyakran szükség is van, mivel esszenciadúsabb helyeken, illetve ott, ahol sokféle esszenciamentázat fordul elő (mágiával telített helyek, tömeg stb.) a *szenz* használata kínzó fejfájást okozhat a varázslónak... sőt, akár

rosszullétet, ájulást és delíriumot is, mintha a varázsló lerészegedett volna. (Ezek a túlzó hatások a környező esszencia áramlatának heveseségétől, a mintázat sokféleségétől, illetve a szenz nyitva tartásának idejétől függenek.)

Jártasságpróbát nem igényel. Amennyiben a jártasság képessé teszi a varázslót valamely újabb érzékszervének bekapcsolására a varázslásba, úgy az automatikus – hiszen a látás sem igényel semmiféle próbát.

Jártasság-szint	Specialitás
1	Nincs
2	A célpont ízét érezve varázsolhat a célpontra
3	A célpont árnyékát látva varázsolhat a célpontra
4	A célpont szagát érezve varázsolhat a célpontra
5	Kifejlődik a szenz. Csak belső érzékelésre alkalmas
6	A célpont hangját hallva varázsolhat a célpontra
7	A szabad esszenciát érzékeli a szenz a zónán belül
8	A célpont által keltett zaj alapján varázsolhat rá
9	A varázslatba és személyekbe kötött esszenciát érzékeli a szenz a zónán belül. Csupán a létezését mutatja meg, pontos információval nem szolgál (mekkora, milyen erős mágia, milyen fajta, hol van stb.).
10	A szenz úgy működik, mint egy mágiadetektáló varázslat - pontosan informál a mágiában rejtező esszencia alapján. A személyes esszenciát továbbra sem képes beazonosítani, de érzi a helyet, ahol van valaki.

Esszenciapótlás

Szükséges főérték: Esszencia 50/60/70/80

Szükséges jártasság: esszencia-felszabadítás

A tanulás módja: M/ö

Tábla: nincs

A karakter a jártasság segítségével képes a saját testében őrzött esszenciát kipótolni a környezeti esszenciával, meghozza varázslás közben. Ez azt jelenti, hogy az egyes varázslatokba egyre kevesebb saját esszenciát kell belepumpálni, mert egy részét azonnal a környezetéből meríti a mágus. Bármennyi esszenciát képes a varázsló a környezetéből a varázslatba építeni, legalább 1 pontnyi esszenciát a sajátjából kell a varázslásra fordítani.

A pótlás jártasságpróba nélkül alkalmazható, és tudatosan eldönthető, hogy a varázshasználó akarja-e használni, vagy sem. Ez utóbbinak akkor van jelentősége, ha a környezeti esszencia áramlása viharos, vagy éppen kaotikusan örvénylő – melyet a varázshasználók a 7. szintű *zónaérezkelés* jártassággal együtt járó *szenz* segítségével észlelhetnek – ez esetben ugyanis rendkívül veszélyes az *esszenciapótlás* alkalmazása: minden *varázslatrontást* azonnali *sorsdobás* követ: balsors esetén az óvatlan varázshasználót széttépek az esszenciaszörnyek, semleges zóna esetén a varázshasználó összes maradék esszenciája kiáramlik a testéből (varázserő és esszenciapajzs). Jósors esetén a rontásnak nincs negatív következménye. Az első három szint tulajdonképpen a jártasság használatának a megalapozása.

Jártasságszint	Felhasználható környezeti esszencia
1-3	0
4-5	1
6	2
7	4
8	8
9	12
10	20

Esszenciapajzs-aktivizálás

Szükséges főérték: Esszencia 30/60/80/100

Szükséges jártasság: nincs (8. szinttől speciális)

A tanulás módja: M/1

Tábla: nincs

A karakter a jártasság birtokában képes passzív esszenciájának mind nagyobb részét aktivizálni. E jártasság nélkül az **Esszenciapajzs Főérték** 20%-a szolgál a karakter valós mágikus védelmére, míg a jártasság mind magasabb szintjei egyre nagyobb százalékát fordítják mágikus védelemre – egészen magas szinteken akár a főértéknél nagyobb mágikus védelmet is biztosítva. Egy 55-ös Esszenciapajzs Főértékkel rendelkező karakter, aki nem sajátította el az **esszenciapajzs-aktivizálás** jártasságát, csupán 11 pontos létező esszenciapajzzsal rendelkezik – ugyanez a karakter a jártasság 8. szintjének birtokában már 66 pontos esszenciapajzzsal védekezik a mágikus hatások ellen, holott a főértéke változatlan maradt. A jártasságot nem kell alkalmazni, birtoklása automatikusan (próba nélkül) növeli a karakter mágikus védelmét. A jártassághoz szükséges főérték szintjének növekedése a megszokottól eltérően ugrásszerű. Ugyancsak eltér a megszokottól, hogy bár nincs szükséges jártassághoz kötve az **esszenciapajzs-aktivizálás** elsajátítása, 7. szinten túl már csupán azok fejleszthetik (azaz az Esszenciapajzs Főértékéből 100%-os védelmen túl csak azok sajtolhatnak ki magasabb védelmet), akik bírják az **esszencia-felszabadítás** vagy az **esszenciakontroll** jártasságot (azaz aktív varázshasználók), méghozzá ugyanolyan szinten, amekkorára fejleszteni kívánják **esszenciapajzs-aktivizálásukat** (tehát 8., 9. vagy 10. szinten).

Birtokolt jártasságszint	A főérték pajzsként hasznosuló százaléka
Nincs jártasság	20%
1	30%
2	40%
3	50%
4	60%
5	70%
6	80%
7	100%
8	120%
9	140%
10	170%

Alkímia

Szükséges főérték: Intelligencia 50/60/70/80

Szükséges jártasság: számtan

A tanulás módja: M/ö

Tábla: Zafir

Az anyag átalakításának természetes és mágikus módszere. Közönséges és varázslatos anyagok vegyítése, közönséges anyagból mágikus anyag létrehozása, valamint mágikus anyagból közönséges anyag létrehozása tartozik ebbe a jártasságba. Az alkímia jártasság nem tesz képessé a varázslásra, azonban számos eljárása hasonlít a praktikus mágiára, amikor nem varázshasználó személy is képes használni az esszenciát. Az alkímista „varázslatok” a praktikus mágia speciális válfaját képezik, kimondottan az anyagformázás területén. A jártasság szintje és a feladat nehézsége (a Mesélő határozza meg) adja a célszámot.

Diabolika

Szükséges főérték: Varázserő 60/70/80/90

Szükséges jártasság: ösnyelv, mértan

A tanulás módja: M/ö

Tábla: Zafir

A démonok és egyéb sötét lények ismeretét, megidézésük módszereit és uralásuk lehetőségeit tartalmazó elátkozott tudomány. Az átkozott Fekete Kódex legtöbb varázslata elképzelhetetlen nehézségek elé állítaná a varázslót, ha nem rendelkezne a démonokról és ördögökről szóló titkos ismeretekkel. Hiába idézi ugyanis meg a Sötét Síkok lakóját,

ha tudatlanságában hibázik, még a pentagrammák és a védelmező körok sem védik meg a megidézett lény haragjától.

Jártasságpróbája azt jelzi, hogy a karakter milyen eséllyel ismeri a megidézett démon, ördöglény gyengéit, hogy uralni tudja. A jártasság szintje és a démon hatalma, mint a feladat nehézsége adja a célszámot.

Zsongás

Szükséges főérték: Tudat 40/50/60/70

Szükséges jártasság: koncentráció

A tanulás módja: M/1

Tábla: nincs

A karakter a jártasság birtokában jobban meg tudja magát védelmezni a **tudatra** ható varázslatok ellen (pl. Parancsvarázs). Első szinten mesterétől mantrát kap, melyet gondolatban ismételve egyfajta védőpajzsot képez tudata körül. Ez a zsongás. A hatás kiváltása akaratlagos, jártasságpróbája nincs, és annyit vesz le automatikusan az éppen érkező tudati varázslat Erejéből, ahányadik szintű **zsongás** jártasság van a karakter birtokában. Ha ezután marad még Ereje a varázslatnak, akkor eléri a karaktert, ahol az Esszenciapajzs megfoghatja – ez esetben a már legyengített Erő fogja csak roncsolni az Esszenciapajzsot –, de el is kerülheti azt, így kifejtheti **módosítatlan** hatását a karakterre. Természetesen ez a védőpajzs csakis akkor működik, ha a karakter használja jártasságát – azaz zsong –, és semmilyen esetben nem hat a **már létrejött** tudati varázslatokra.

A zsongást alkalmazva minden párhuzamosan végrehajtott egyéb cselekedet negatív módosítókat szenved (hiszen a karakter a zsongásra koncentrált, nem pedig az egyéb cselekedetekre). Az 1-3. szintű zsongást használva minden egyéb tevékenység szintje kettővel csökken (egyéb jártasságpróbák, harcértékek, mágiahasználat stb.), 4-6. szintű zsongást használva minden egyéb tevékenység szintje eggyel csökken, míg 7. szinttől nincs negatív módosulás.

Alkalmazójának 5. szinttől mélyeséges, meditatív nyugalmat biztosít. A nyugalom pihenés szempontjából megfelel a mélyálomnak, ám nem tisztázott gátló hatások miatt az esszencia nem töltődik gyorsabban, mint ahogyan azt aktív cselekvések során tenné. Az öngyógyító folyamatok azonban felgyorsulnak (5. Szinten óránként 1 Fp tér vissza a zsongás alkalmazása alatt, és minden újabb szinten +1), az intelligencia és tudatalapú feladatmegoldások célszáma kedvezően módosul (+5 célszám-módosító minden elért jártasságszint után; azaz 5. szinten +5, 10. szinten +25).

Lélekpajzs

Szükséges főérték: Lelkierő 40/50/60/70

Szükséges jártasság: koncentráció

A tanulás módja: M/1

Tábla: nincs

A karakter a jártasság birtokában jobban meg tudja magát védelmezni a lélekre, az **érzelmekre** (asztrál) ható varázslatok ellen. Első szinten mesterétől egy imát kap – valamely Rend-, vagy Egyensúlyistennek ajánlva –, melyet gondolatban ismételve egyfajta védőpajzsot képez az érzelmei és a lelke körül. Ez a Lélekpajzs. A hatás kiváltása akaratlagos, jártasságpróbája nincs, és annyit vesz le automatikusan az éppen érkező érzelmbefolyásoló varázslat Erejéből, ahányadik szintű **lélekpajzs** jártasság van a karakter birtokában. Ha ezután marad még Ereje a varázslatnak, akkor eléri a karaktert, ahol az Esszenciapajzs megfoghatja – ez esetben a már legyengített Erő fogja csak roncsolni az Esszenciapajzsot –, de el is kerülheti azt, így kifejtheti **módosítatlan** hatását a karakterre. Természetesen ez a védőpajzs csakis akkor működik, ha a karakter használja jártasságát – azaz felhúzza a Lélekpajzsot –, és semmilyen esetben nem hat a **már létrejött** érzelmi varázslatokra. A lelket érő egyéb varázslatokra – amelyek nem az érzelmeket befolyásolják – gyengébb hatással bír: csupán minden második szinten von le egyet a varázslat Erejéből.

A jártasságot alkalmazva minden párhuzamosan végrehajtott egyéb cselekedet negatív módosítókat szenved (hiszen a karakter az ima folyamatos mormolására koncentrált, nem pedig ezekre az egyéb cselekedetekre). Az 1-3. szintű **lélekpajzs** jártasságot használva minden egyéb tevékenység szintje kettővel csökken (egyéb jártasságpróbák, harcértékek, mágiahasználat stb.), 4-6. szintű jártasságot használva minden egyéb tevékenység szintje eggyel csökken, míg 7. szinttől nincs negatív módosulás.

Alkalmazója személyiségét 5. szinttől eltartja a fürkészvarázslatok elől, illetve a lélekpajzs alkalmazása alatt a varázslók szene nem képes kimutatni a jelenlétét. Ettől a szinttől kezdve a jártasság alkalmazása növekvő eséllyel eltéríti az alkalmazóra irányzott varázslatokat is (úgy működik, mint a démoni ellenállás): 5. szinten 2%, 6. szinten 4%, 7. szinten 6%, 8. szinten 10%, 9. szinten 15% és 10. szinten 20% eséllyel. Amennyiben a lélekpajzs alkalmazása nem téríti el a varázslatot, a karakter esszenciapajzsa még mindig kivédheti azt.

TUDOMÁNY

Oktatás

Szükséges főérték: Tudat 60/70/80/90

Szükséges jártasság: nincs

A tanulás módja: M/1

Tábla: Zafir

A mesternek az oktatni kívánt jártasságot legalább 7-es szinten birtokolnia kell - ez alatt nem oktathatja. A birtokolt szintnél 2 szinttel alacsonyabban oktathat - azaz egy "kezdő" mester a 7. szintű szakácmesterségét maximálisan 5. szintig oktathatja; a tanítvány 6. szintre emeléséhez neki magának is 8. szintre kell emelnie szakácművészetét. A 10. szintű szakácmester már taníthat 9-10. szintű tanítványokat is. Az oktatott jártasságra a fentiek minimális követelményként vonatkoznak, jártasságpróbát erre dobni nem kell.

A jártasságpróbát az oktatás jártasságra kell dobni, ahol a feladat nehézsége az oktatott jártasság szintje (tehát nem 10, mint ahogyan a 117. oldalon szerepel), a célszám pedig a Zafir táblán van. Példánk 7. szintű szakácmestere 2. szinten bírja az oktatás jártasságát. Barátját, aki 3. szintű szakács, tovább oktathatja, hiszen a minimumkövetelménynek eleget tesz (7. szinten bírja a szakácmesterséget). A Zafir Táblán a célszámot a mester 2. szintű oktatása és a tanítvány (megcélzott) 4. szintű szakácmestersége jelöli ki: így az 55 les.

Sikertelenség esetén a tanulásba fektetett jártasságpont 5 százaléka elvész, ez nem változott. A mesélői karakternek is kell oktatás jártasságpróbát dobniuk: rájuk ugyanúgy a fenti szabályok vonatkoznak.

Anyanyelvismeret

Szükséges főérték: Intelligencia 30/40/50/60

Szükséges jártasság: nincs

A tanulás módja: Gy

Tábla: Zafir

Minden karakter ismeri valamilyen mélységben az anyanyelvét. Az induló karakterek automatikusan 5. szinten rendelkeznek ezzel a jártassággal, amely átlagosan jó nyelvismeretet jelent.

Közös Nyelv

Szükséges főérték: Intelligencia 30/40/50/60

Szükséges jártasság: nincs

A tanulás módja: M/ö

Tábla: Zafir

A Worluk Világán általánosan elterjedt, földi és mhyori eredetű nyelv (bővebbet az Általános információk c. részben olvashatsz róla). A népek és fajok közötti kommunikáció szinte kizárólag ezen a nyelven folyik - ugyanakkor nem természetzerű, hogy mindenki beszéli.

Nyelvtudás

Szükséges főérték: Intelligencia 40/50/60/70

Szükséges jártasság: nincs

A tanulás módja: M/ö

Tábla: Zafir

A Worluk Világán uralkodó számtalan nyelv valamelyikének ismerete. Ahány nyelvet a karakter elsajátítani kíván, annyiféle *nyelvtudás* jártassággal kell rendelkezzen. A Mesélő az azonos nyelvcsaládba tartozó nyelvek elsajátításakor komoly Jp-kezdvményeket adhat.

Ősnyelv ismerete

Szükséges főérték: Intelligencia 60/70/80/90

Szükséges jártasság: nincs

A tanulás módja: M/ö

Tábla: Zafir

Az ősnyelv a mágia nyelve - de nem jelenti azt, hogy ezen a nyelven beszélve vagy írva máris varázsol a karakter. Elvileg az ősnyelv ismerete nélkül is meg lehet tanulni a varázsszavakat - mint értelmetlen felkiáltásokat, halandzsaszöveget -, ahhoz viszont, hogy értse a legtöbb régi varázskönyvet, vagy képes legyen elolvasni egy varázsteker-cset, már igenis szüksége lehet erre a nyelvre. Az ősnyelv ismeretével nem varázshasználó karakterek is képessé válnak felolvasni az így leírt szövegeket. A varázsírás és a jelmágia nem az ősnyelven alapszik - tehát ezek elolvasására nem alkalmas ez a jártasság.

Írás-olvasás

Szükséges főérték: Intelligencia 40/50/60/70

Szükséges jártasság: az adott nyelvtudás

A tanulás módja: M/ö

Tábla: Zafir

A karakter képes valamely általa beszélt nyelven írni és olvasni. A jártasság még az anyanyelv esetében sem jár automatikusan - nem lesz mindenki írástudó, aki beszélni megtanult.

Számтан

Szükséges főérték: Intelligencia 40/50/60/70

Szükséges jártasság: nincs

A tanulás módja: M/ö

Tábla: Zafir

A karakter képes bánni a számokkal. A jártasság nélkül a karakterek maximum ötig képesek számolni (összeadni és kivonni), melyhez egyik kezük ujjait veszik igénybe úgy, hogy a másik kezük mutatóujjával bökődik az éppen sorra kerülő ujjat (ezért nem tudnak ötnél tovább számolni). A *számтан* jártasság birtokában a karakterek egyre bonyolultabb számolási műveleteket képesek végrehajtani.

Mértan

Szükséges főérték: Intelligencia 50/60/70/80

Szükséges jártasság: számтан

A tanulás módja: M/ö

Tábla: Zafir

A jártasság birtokában a karakter ismeri a mértani idomok törvényszerűségeit.

Geográfia

Szükséges főérték: Intelligencia 40/50/60/70

Szükséges jártasság: nincs

A tanulás módja: M/ö

Tábla: Zafir

A karakter ismeri a földrajz aktuális eredményeit; járatos a domborzati viszonyok, a vízrajz és az éghajlat környezetalakító hatásaiban, ismeri a Worluk Világáról szóló geográfiai munkákat, a kőzetek tulajdonságait stb. - természetes jártasságszintjének (és az adott információ ritkaságának függvényében) függvényében.

Térképészet

Szükséges főérték: Ügyesség 50/60/70/80

Szükséges jártasság: mértan, geográfia

A tanulás módja: M/1

Tábla: Zafir

A jártasság birtokában a karakter képes pontos térképeket készíteni egy adott területről, városról, ha módjában áll madártávlatból látni, bejárni, vagy kiháromszögelni azt. A jártasság segít a mások által készített térképeken való eligazodásban is, segítséget nyújt a térképeken alkalmazott ismeretlen szimbólumok és jelölések értelmezésében. A jártasság nélkül a karakter képtelen eligazodni a térképeken, és a térképek segítségével nem tud tájékozódni.



Legendaismeret

Szükséges főérték: Intelligencia 30/40/50/60

Szükséges jártasság: nincs

A tanulás módja: M/ö, speciális!

Tábla: Zafír

A legendák, enigmák, hősi dalok, eposzok, mondák és regék ismeretének jártassága. Magasabb szinteken a karakter nem csupán ismeri az adott legendát, de képes megérezni annak valóságmagját, ezáltal képes elkülöníteni a mesétől. A tanulás alapvetően mesterhez kötött, de a karakter megjegyezheti az élete során hallott legendákat, melyeket aztán a mestertől kapott útmutatások alapján elemezhet.

Történelemismeret

Szükséges főérték: Intelligencia 40/50/60/70

Szükséges jártasság: nincs

A tanulás módja: M/ö

Tábla: Zafír

A történelem ismerete kulcs a múlthoz. A nagy háborúkról, híres királyokról és a valaha élt legnagyobb hősokról szinte mindenki tud – a közszájon forgó mesékből –, ám ezekről a legendabéli eseményekről, személyekről a valóságot csak a történelem aprólékos tanulmányozása árulja el. A jártasság nem csupán a hírességek és háborúik történelmét takarja, de a régmúlt mindennapok ismeretét is – így a karakter találkozva egy ősi tárggyal nagy eséllyel képes megmondani, mire használhatták.

A feladat nehézsége mindig attól függ, hogy milyen információra kíváncsi a karakter (hogy tudja-e). Általános ismeretek nagyobb valószínűséggel a birtokában vannak (alacsony nehézség), mint az aprólékos információmorzsa, a hírességekről többet tudhat, mint a közemberek életéről, de a mindennapokról nyilván többet tud, mint a régen is titokban művelt szertartásokról, varázslatokról, sötét titkokról.

Mechanika

Szükséges főérték: Intelligencia 50/60/70/80

Szükséges jártasság: mértan

A tanulás módja: M/ö

Tábla: Zafír

A mozgó alkatrészekből álló szerkentyűk felépítési elvének ismerete, összeszerelésük, működtetésük, vagy elrontásuk elmélete. Worluk Vi-

lágának legnagyobb mechanikusai a gnómok, akik között olykor olyan tehetségek is születnek, akik képesek légiszekeret, önjáró gépszamarat, vagy gyilkolóautomatát is alkotni (az ő tudásintjük természetesen nem fér bele a játérendszer 10-es skálájába). Számos gyakorlati jártasság alapja, mint például a *csapdakészítés*.

A feladat nehézsége a mechanikus szerkezet bonyolultságának, összetettségének függvénye. Felismerni egy mechanizmust egyszerűbb, mint tönkretenni, tönkretenni egyszerűbb, mint működtetni, és működtetni egyszerűbb, mint megalkotni.

Csillagászat

Szükséges főérték: Intelligencia 50/60/70/80

Szükséges jártasság: mértan

A tanulás módja: M/ö

Tábla: Zafír

A csillagok, csillagképek, bolygók és holdak ismerete. A csillagászatban magasabb szinteken járatos karakter képes a csillagok állásából kiolvasni a jövőt (7. szintől), ami gyakran elég kétértelmű vagy homályba burkolózó.

Építészet

Szükséges főérték: Intelligencia 50/60/70/80

Szükséges jártasság: mértan

A tanulás módja: M/ö

Tábla: Zafír

Az építészeti stílusok, kultúrák ismerete, a építettervezés elméleti tudománya. Segítségével a karakter eligazodhat ismeretlen épületekben – mert például *tudja*, hogy a számrhát-boltív után mindig a szökőkutas kert következik a kittarán kultúrában –, illetve könnyebben eligazodhat a labirintusokban – mert kialakult a látásmódja ahhoz, hogy apró építészeti jegyeket (egy furcsán faragott zárókö, leomlott vakolat stb.) megjegyezzen és rendszerezzen.

Heraldika

Szükséges főérték: Intelligencia 40/50/60/70

Szükséges jártasság: nincs

A tanulás módja: M/ö

Tábla: Zafír

A jártasság birtokosa felismerheti az országok vagy istenek, rendek, vagy törzsek, családok vagy híres személyek stb. zászlaját, jelét, címért, vagy szimbólumát. Tisztában van azzal is, hogy a címerben melyik motívum, vagy ábra mit akar kifejezni. A címerből esetleg bizonyos információkra is következtethet. Lakóhelyének főbb jelképeit, valamint a leghatalmasabb birodalmak címereit és a főbb istenségek szimbólumait minden karakter *heraldika* jártasság nélkül is felismeri.

A feladat nehézségét a felismerni kívánt címer, szimbólum ritkasága adja a Mesélő meghatározása alapján. A kiszedhető információ minősége szintén nehezítheti a feladatot (csak felismerni egyszerű dolog, míg megtudni a tulajdonosról valamit a szimbólum által, már nehezebb feladat).

Emberismeret

Szükséges főérték: Tudat 50/60/70/80

Szükséges jártasság: nincs

A tanulás módja: M/1

Tábla: Zafír

A jártasság segítségével a karakter elemezheti az emberi viselkedést, a gesztusokat, az arcmimikát, a hangsúlyokat – ezek által információt nyerhet az illető hangulatáról, személyiségéről, szélsőséges esetben még a gondolatairól is. Képes az így kapott információkat felhasználva oly módon cselekedni, hogy azzal a megfigyelt személyt egy bizonyos reakcióra készítse (pl. ha valaki fél, akkor fél kell bátorítani, hogy harcoljon, ha valaki dühös, vissza kell tartani, hogy akkor harcoljon, amikor szükséges stb.).

Elemezni az adott viselkedést mindig egyszerűbb, mint egy előre megtervezett cselekvéssorral kiváltani a másik félből az elvárt viselkedést.



Érzelmi kontroll

Szükséges főérték: Lelkierő 60/70/80/90

Szükséges jártasság: nincs

A tanulás módja: M/1

Tábla: Zafir

A karakter e jártasság birtokában képes szabályozni az érzelmei megjelenését (pl. eltitkolni, vagy mást mutatni), képes elfojtani a meglévő érzelmeit, vagy új érzelmeket generálni, képes legyűrni a hirtelen támadt érzelmeit (pl. pánik), sőt, képes mások érzelmeit is befolyásolni. A jártasság lehetőséget nyújt a Lelkierő Főérték ideiglenes megváltoztatására – csak az alkalmazó karakterre vonatkozóan. A jártasság nem alkalmas a mágikus úton gerjesztett érzelmelek kontrollálására.

Szabályozni az érzelmelek megjelenését egyszerűbb, mint magát az érzelmet befolyásolni. Befolyásolni könnyebb, mint elfojtani, elfojtani könnyebb, mint újat generálni. Erős érzelmeit kezelni igen nehéz feladat, míg mások érzelmeit befolyásolni mindig 10-es nehézségű feladat.

Művészet

Szükséges főérték: Tudat 50/60/70/80

Szükséges jártasság: nincs

A tanulás módja: Gy

Tábla: Zafir

Nem igazán nevezhető jártasságnak, hiszen az igazi művészetet az ember nem tanulhatja meg, csupán a már meglévő tehetségét tökéletesítheti. A karakter az alábbi kategóriákban alkothat: szobrászat, festészet, irodalom, zene (hangszerhasználat) és ének, színészet, kertészet, szexualitás és a tánc. Ha valaki több művészeti ágban is el kíván mélyedni, mindannyiszor rá kell fordítania a szintenként meghatározott jártasságpontot.

Minél magasabb szinten műveli valaki a választott művészetét, annál nagyobb műélvezetet képes nyújtani másoknak.

A jártasság kategóriái egymást nem fedik, azokat külön művészet jártasságként kell elsajátítani. Így a karakter 3. szinten lehet jártas a tánc (művészet) jártasságban, míg (akár egy másik mestertől) 5. szinten sajátította el a színészet (művészet) jártasságot. Ez alól egyetlen kivétel a festészet, amely magába foglalja a rajzolást (grafikát) is. Ezt azért tartjuk fontosnak kiemelni, mert a kiegészítőben megjelenő *kalligráfia* jártassághoz szükséges a rajzolás, amely tehát nem más, mint az alapkönyvben szereplő művészet jártasság festészeti ága.

Titkosírás

Szükséges főérték: Tudat 60/70/80/90

Szükséges jártasság: írás/olvasás

A tanulás módja: Gy

Tábla: Zafir

Nem csak egy-egy titkosírás elsajátításáról van itt szó, hanem az elvek ismeretéről. Aki magasan képzett ebben a jártasságban, mindenféle ismeretlen titkosírás szöveget – akár ismeretlen jelekkel is – képes elolvasni – no persze hosszabb-rövidebb munka után. Ő maga is egyre bonyolultabb titkos nyelveket képes kidolgozni.

A feladatnehézség a titkosírás bonyolultságából adódik. A bonyolultságot a Mesélő határozza meg, avagy az írás létrehozójának *titkosírás* jártasságán alapul. A próba a mindent, vagy semmit elv alapján működik; rontás esetén a titkosírást még töredékesen sem sikerült megfejteni.

Etikett

Szükséges főérték: Intelligencia 40/50/60/70

Szükséges jártasság: nincs

A tanulás módja: M/0

Tábla: Zafir

Az úriemberhez méltó viselkedés alapja – és a túlélés eszköze egy némely főúri udvarban. Etikett híján a karakterek gyakran viselkedhetnek nem megfelelő módon, sőt, sértően, melynek komoly következményei is lehetnek. Az *etikett* jártasság alsóbb szintjei csupán annak a vidéknek a nemesi szokásait tartalmazza, ahonnan a karakter származik, míg 10. szinten a karakter egye-

dülálló tudósa a helyes és helytelen viselkedésnek. A jártasság csak töredékesen tartalmazza a közemberek és pórok szokásait.

A feladatnehézség a karakter szülőhelyétől számított földrajzi távolságtól, a főúri udvar nagyságától, világtól való elzártságától és az ismerni vélt szokás különlegességétől függ. Sikeres próba esetén a karakter ismeri az adott szokásokat – az már más kérdés, hogy kívánja-e alkalmazni ismereteit.

Szónoklás

Szükséges főérték: Tudat 50/60/70/80

Szükséges jártasság: az adott nyelv, meggyőzés

A tanulás módja: M/1

Tábla: Zafir

A karakter képes tömeg előtt beszélni, úgy, hogy mondanóját meggyőzően adja elő. A jó szónok képes tetszése szerint játszani a tömeg hangulatával, sőt, irányítani képes az emberek indulatait. A szónoklatok visszatetszést kelthetnek, ha nem tömeg előtt adják elő őket, hanem kicsiny társaságban – ilyenkor alkalmazója fennhéjázónak, akarnoknak tűnik. A szónoklást mindig csupán azon a szinten lehet használni, ahányadik szinten a karakter megtanulta a használt nyelvet (vagy ha az az alacsonyabb, akkor a Szónoklás jártasság szintjén).

A feladatnehézség – a *meggyőzés* jártassághoz hasonlóan – részben a szónoklat által elérendő cél komolyságától függ, ám még ennél is inkább a szónoklat által meggyőzendő tömegtől.



Jártasságok összesített táblázata

	1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.	9.	10.
Akrobatika	100	200	250	300	300	300	600	600	600	1200
Álcázás	100	150	200	250	300	300	500	500	600	1000
Áldozat	200	300	400	500	600	700	800	900	1000	1500
Alkímia	200	250	250	400	500	600	700	800	1000	1500
Alkudozás	50	100	150	200	200	200	300	300	400	600
Állatismeret	50	100	150	250	250	250	350	500	600	800
Állattenyésztés	50	100	150	200	200	200	300	300	400	600
Anatómia/Élettan	100	100	100	200	200	200	300	300	300	800
Anyanyelvismeret	0	0	0	0	0	100	200	300	400	700
Ápolás	50	100	250	300	400	500	600	800	1000	1500
Aszkézis	200	250	250	400	500	600	700	800	1000	1500
Bányászat	50	100	150	200	200	200	300	300	400	600
Barkácsolás	150	200	250	400	400	400	600	800	1000	1500
Birkózás	100	200	300	400	500	700	900	1200	1500	3000
Bűvészet	50	100	150	200	200	200	300	300	400	600
Csapdák eltávolítása	150	250	300	400	500	600	800	1000	1200	2000
Csapdakeresés/ Rejtekkajtó keresés	200	200	200	300	300	300	400	400	400	1000
Csapdakészítés	150	250	300	400	500	600	800	1000	1200	2500
Cselezés	100	200	300	500	700	900	1200	1500	1800	2500
Csillagászat	50	100	150	200	200	200	300	300	400	600
Csomózás	50	100	150	300	400	500	600	800	1000	1500
Diabolika	200	250	250	400	500	600	700	800	1000	2500
Diagnózis	100	100	100	200	200	200	400	400	400	1000
Életmentés	50	100	150	200	200	200	300	300	400	600
Elhivatottság*	400	400	400	400	400	400	400	400	400	400
Emberismeret	150	200	250	400	500	600	900	1200	1500	2000
Építészet	50	100	150	200	200	200	300	300	400	600
Értékbecslés	50	100	150	200	200	200	300	300	400	600
Érzelmi kontroll	150	200	250	400	500	600	900	1200	1500	2000
Esés	100	200	250	300	300	300	600	600	600	1000
Esszenciafelszabadítás	200	200	200	400	400	400	600	600	600	1500
Esszenciakontroll	700	700	700	1500	1500	1500	2500	2500	2500	6000
Esszenciapajzs-aktivizálás	100	100	100	300	400	500	800	1000	1500	3000
Esszenciapótlás	600	600	600	1000	1000	1000	1500	1500	1500	3000
Etikett	50	100	150	200	200	200	300	300	400	600
Pájdalomdüh	100	100	100	200	200	200	300	300	300	600
Pájdalomtűrés	300	400	500	700	800	900	1200	1300	1400	2500
Palmászás	100	150	200	250	300	300	500	500	600	1000
Fazekasság	50	100	150	200	200	200	300	300	400	600
Fegyverforgatás	600									
Támadás		300	300	600	600	600	900	900	900	2500
Védekezés		300	300	600	600	600	900	900	900	2500
Fegyverhajítás	350	350	350	700	700	700	1100	1100	1100	3000
Fegyverismeret	100	100	100	200	200	200	300	300	300	600
Fegyverjavítás	50	100	150	200	200	200	300	300	400	600
Fegyvertörés	150	150	150	250	250	250	400	400	400	700
Feldöntés	100	100	100	200	200	200	300	300	300	600
Fogathajtás	50	100	150	200	200	200	300	300	400	600

	1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.	9.	10.
Földművelés	50	100	150	200	200	200	300	300	400	600
Főzés	50	100	150	200	200	200	300	300	400	600
Galambászat	50	100	150	200	200	200	300	300	400	600
Geográfia	50	100	150	200	200	200	300	300	400	600
Gyógynövény ismeret	100	100	100	200	200	200	300	400	500	1000
Gyógyszerkészítés	200	200	200	400	400	400	600	800	1000	1500
Hadvezetés	100	100	100	200	200	200	300	500	700	1000
Hajítás	100	200	250	300	300	300	600	600	600	1000
Hajózás	50	100	150	200	200	200	300	300	400	600
Halászat	100	150	200	250	300	300	400	400	400	800
Hallgatózás	150	250	300	400	500	600	800	1000	1200	2000
Hamisítás	200	300	400	600	700	800	1200	1500	2000	4000
Hangutánzás	50	100	150	200	200	200	300	300	400	600
Harcőrület	100	100	100	200	200	200	300	300	300	600
Hasbeszélés	300	300	300	500	500	500	1000	1500	2000	3000
Hátbaszúrás	400	400	400	800	800	800	1200	1200	1200	3000
Helyismeret	100	200	300	500	600	700	1000	1200	1500	2000
Heraldika	50	100	150	200	200	200	300	300	400	600
Hitelmélet	100	100	100	200	200	200	400	400	400	1000
Idomítás	150	200	250	400	400	400	600	800	1000	1500
Íjászat	500	500	500	1000	1000	1000	1500	1500	1500	4000
Írás/Olvadás	200	250	300	500	650	800	1200	1500	2000	2500
Jelbeszéd	50	100	150	200	200	200	300	300	400	600
Kereskedés	50	100	150	200	200	200	300	300	400	600
Két fegyver használata	100	100	100	200	200	200	300	300	300	500
Kifárasztás	100	100	100	200	200	200	300	300	300	600
Kitartó futás	100	200	250	300	300	300	600	600	600	1000
Koldulás	50	100	150	200	250	350	400	500	600	1000
Koncentráció	300	300	300	600	600	600	900	900	900	1500
Kovácsmesterség	50	100	150	200	200	200	300	300	400	600
Követés/Lerázás	100	150	200	250	300	300	400	400	400	800
Közös nyelv	100	100	100	200	200	200	300	300	300	700
Lefegyverzés	100	100	100	200	200	200	300	300	300	600
Legendaismeret	100	150	200	300	400	500	700	1000	1500	2000
Lélekpajzs	200	300	400	500	600	700	800	900	1000	1800
Lóápolás/állatok gondozása	50	100	150	200	200	200	300	300	400	600
Lopakodás	100	150	200	250	300	300	500	500	600	1000
Lovaglás	150	200	250	400	400	400	600	800	1000	1500
Mágiaelmélet	100	100	100	200	200	200	400	400	400	1000
Mágiahasználat (akadémikus)	400	400	400	900	900	900	1500	1500	1500	3500
Mágiahasználat (szabad)	450	450	450	1000	1000	1000	1700	1700	1700	4000
Mechanika	50	100	150	200	200	200	300	300	400	600
Meditáció	200	300	400	500	600	700	800	900	1000	1500
Meggyőzés	50	100	150	200	200	200	300	300	400	600
Méregdetekció	50	100	150	200	200	200	300	300	400	600
Méregismeret	150	250	350	450	600	700	900	1100	1500	2000
Méregkeverés	200	200	200	400	500	600	800	1000	1500	3000
Mértan	50	100	150	200	200	200	300	300	400	600
Művészet	50	100	150	200	200	200	300	300	400	600
Nyelvtudás	100	150	200	300	350	400	500	700	1000	1500
Nyomolvasás	100	150	200	250	300	300	400	400	400	800
Oktatás	300	400	500	1000	1000	1000	1500	1500	1500	3000
Orvoslás	400	400	400	700	700	700	1200	1200	1200	3000

Karakteralkotás - A jártasságok

	1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.	9.	10.
Ósnyelv	200	200	200	400	400	400	600	800	1000	2000
Ötvösmesterség	50	100	150	200	200	200	300	300	400	600
Pajzshasználat	100	200	300	500	600	700	900	1100	1300	2000
Pénzváltás/kölcsönzés	50	100	150	200	200	200	300	300	400	600
Pusztító csapás	100	100	100	200	200	200	300	300	300	600
Regenerálás	300	300	300	600	600	600	1200	1200	1200	3000
Rejtőzés	100	150	200	250	300	300	500	500	600	1000
Sebkötözés	200	200	200	400	400	400	600	600	600	1500
Solymászat	50	100	150	200	200	200	300	300	400	600
Stratégia	100	100	100	200	300	400	500	600	700	800
Szabómesterség	50	100	150	200	200	200	300	300	400	600
Szájról olvasás	50	100	150	200	200	200	300	300	400	600
Számтан	200	250	300	500	650	800	1200	1500	2000	2500
Szerencsejáték	50	100	150	200	200	200	300	300	400	600
Szimultán harc	100	200	300	400	500	700	900	1200	1500	3000
Szónoklás	50	100	150	200	200	200	300	300	400	600
Tájékozódás	150	250	300	500	600	700	1000	1200	1500	2000
Takácsmesterség	50	100	150	200	200	200	300	300	400	600
Taktika	100	100	100	200	200	200	300	300	300	600
Tárgyak fegyverként való használata	100	100	100	200	200	200	300	300	300	600
Térképészet	100	150	200	300	400	500	700	1000	1500	2000
Természetismeret	150	250	300	500	600	700	1000	1200	1500	2000
Tímárság	50	100	150	200	200	200	300	300	400	600
Titkosírás	50	100	150	200	200	200	300	300	400	600
Tolvajlás	600	600	600	1200	1200	1200	1800	1800	1800	5000
Tolvajnyelv	50	100	150	200	200	200	300	300	400	600
Történelemismeret	50	100	150	200	200	200	300	300	400	600
Ugrás	100	200	250	300	300	300	600	600	600	1000
Úszás	100	200	250	300	300	300	600	600	600	1000
Vadászat	100	150	200	250	300	300	400	400	400	800
Vakharc	250	300	400	500	700	900	1200	1500	1800	3000
Vallatás	50	100	150	200	200	200	300	300	400	600
Varázsszer-készítés	200	250	250	400	500	600	700	800	1000	2500
Verekedés (Ökölharc)	100	200	300	400	500	700	900	1200	1500	3000
Vért javítás	50	100	150	200	200	200	300	300	400	600
Vértviselet	200	300	400	500	700	900	1200	1500	1800	3000
Visszatámadás	100	200	300	400	500	700	900	1200	1500	3000
Zárnyítás	150	250	300	400	500	600	800	1000	1200	2000
Zónérzékelés	200	400	600	900	1200	1500	2000	2500	3000	5000
Zsongás	200	300	400	500	600	700	800	900	1000	2000
Zsonglőrködés	100	150	200	250	300	300	400	400	400	800



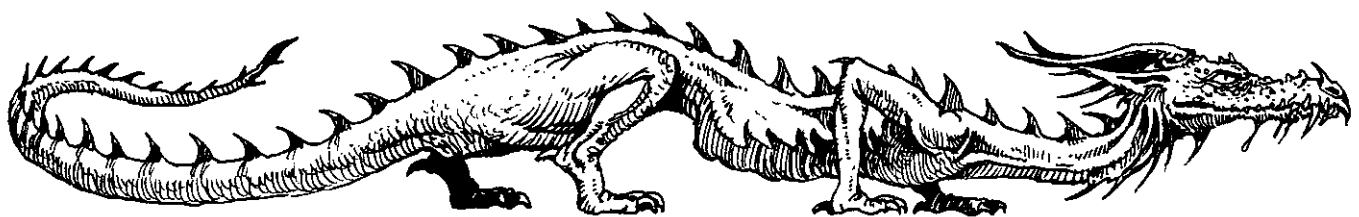
Jártasságok visszahatása a főértékekre

	5. szint	6. szint	7. szint	8. szint	9. szint	10. szint
Akrobatika	Rátermettség		Rátermettség		Rátermettség	
Álcázás	Intelligencia		nem növel		Intelligencia	
Áldozat	Varázserő	Varázserő	Varázserő	Varázserő	Varázserő	Varázserő
Alkímia	Esszenciapajzs	Esszenciapajzs	Esszenciapajzs		Esszenciapajzs	Esszenciapajzs
Alkudozás	Lelkierő		nem növel		Lelkierő	
Állatismeret	Intelligencia		nem növel		Intelligencia	
Állattenyésztés	Fizikum		Fizikum		Fizikum	
Anatómia/Élettan	Intelligencia		nem növel		Intelligencia	
Anyanyelvismeret	nem növel		nem növel		nem növel	
Ápolás	nem növel		Tudat		nem növel	
Aszkézis	Fizikum		Fizikum		Fizikum	
Bányászat	Erő		Erő		Erő	
Barkácsolás	Fizikum		Ügyesség		Fizikum	
Birkózás	Erő		Erő		Erő	
Bűvészet	Ügyesség		Ügyesség		Ügyesség	
Csapdák eltávolítása	Reflex		Reflex		Reflex	
Csapdakeresés/Rejtektajtó keresés	Tudat		Tudat		Tudat	
Csapdakészítés	Lelkierő		nem növel		Lelkierő	
Cselezés	Rátermettség		Rátermettség		Rátermettség	
Csillagászat	Esszencia	Esszencia	Esszencia		Esszencia	Esszencia
Csomózás	Ügyesség		nem növel		Ügyesség	
Diabolika	Esszenciapajzs	Esszenciapajzs	Esszenciapajzs	Esszenciapajzs	Esszenciapajzs	Esszenciapajzs
Diagnózis	Tudat		nem növel		Tudat	
Életmentés	Reflex		nem növel		Reflex	
Elhivatottság*	nem növel	nem növel	nem növel		nem növel	
Emberismeret	Lelkierő		Lelkierő		Lelkierő	
Építészet	nem növel		nem növel		nem növel	
Értékbecslés	Tudat		nem növel		Tudat	
Érzelmi kontroll	Lelkierő		Lelkierő		Lelkierő	
Esés	Szívósság		Reflex		Szívósság	
Esszencia-felszabadítás	Esszencia	Esszenciapajzs	Esszenciapajzs	Esszenciapajzs	Esszencia	Esszenciapajzs
Esszenciakontroll	Esszenciapajzs	Esszenciapajzs	Esszenciapajzs	Esszenciapajzs	Esszenciapajzs	Esszenciapajzs
Esszenciapajzs-aktivizálás	Esszencia		Esszencia		Esszencia	
Esszenciapótlás	Esszencia		Esszencia	Esszencia	Esszencia	
Etikett	nem növel		Lelkierő		nem növel	
Fájdalomdüh	Fizikum		Lelkierő		Fizikum	
Fájdalomtűrés	Szívósság		Lelkierő		Fizikum	Fizikum
Falmászás	Ügyesség		Ügyesség		Ügyesség	
Fazekasság	nem növel		nem növel		nem növel	
Fegyverforgatás Támadás Védekezés	Ügyesség Reflex		Fizikum Reflex	Esszenciapajzs	Ügyesség Reflex	
Fegyverhajítás	Erő		Erő		Erő	
Fegyverismeret	Intelligencia		nem növel		Intelligencia	
Fegyverjavítás	Erő		Rátermettség		Erő	
Fegyvertörés	Erő		Erő		Erő	
Feldöntés	Erő		Erő		Erő	
Fogathajtás	Erő		Fizikum		Erő	

Karakteralkotás - A jártasságok

	5. szint	6. szint	7. szint	8. szint	9. szint	10. szint
Földművelés	Szívósság		Szívósság		Szívósság	
Főzés	nem növel		nem növel		nem növel	
Galambászat	nem növel		nem növel		nem növel	
Geográfia	nem növel		Intelligencia		nem növel	
Gyógynövény ismeret	Intelligencia		nem növel		Intelligencia	
Gyógyszerkészítés	Ügyesség		nem növel		Ügyesség	
Hadvezetés	Lelkierő		Lelkierő		Lelkierő	
Hajítás	Erő		Erő		Erő	
Hajózás	Szívósság		Szívósság		Szívósság	
Halászat	Szívósság		Szívósság		Szívósság	
Hallgatózás	Tudat		Tudat		Tudat	
Hamisítás	Ügyesség		Ügyesség		Ügyesség	
Hangutánzás	Ügyesség		nem növel		Ügyesség	
Harcőrület	Fizikum		Fizikum		Fizikum	
Hasbeszélés	Tudat		Tudat		Tudat	
Hátságzúrás	Rátermettség		Rátermettség		Rátermettség	
Helyismeret	Intelligencia		nem növel		Intelligencia	
Heraldika	nem növel		nem növel		nem növel	
Hitelmélet	Tudat		Esszencia	Esszencia	Tudat	
Idomítás	Lelkierő		nem növel		Lelkierő	
Íjászat	Lelkierő		Reflex		Lelkierő	
Írás/Olvadás	nem növel		nem növel		nem növel	
Jelbeszéd	Ügyesség		nem növel		Ügyesség	
Kereskedés	Tudat		nem növel		Tudat	
Két fegyver használata	Fizikum		Fizikum		Fizikum	
Kifárasztás	Szívósság		Szívósság		Szívósság	
Kitartó futás	Szívósság		Szívósság		Szívósság	
Koldulás	Lelkierő		Intelligencia		Tudat	
Koncentráció	Esszencia	Esszencia	Esszencia	Varázserő	Esszencia	Esszencia
Kovácmesterség	Fizikum		Erő		Fizikum	
Követés/Lerázás	Reflex		Reflex		Reflex	
Közös nyelv	nem növel		nem növel		nem növel	
Lefegyverzés	Rátermettség		Rátermettség		Rátermettség	
Legendaismeret	Intelligencia		nem növel		Intelligencia	
Lélekpajzs	Tudat		Lelkierő		Esszenciapajzs	
Lóápolás/állatok gondozása	Ügyesség		nem növel		Ügyesség	
Lopakodás	Rátermettség		Rátermettség		Rátermettség	
Lovaglás	Rátermettség		Rátermettség		Rátermettség	
Mágiaelmélet	Intelligencia		Esszencia	Esszencia	Intelligencia	
Mágiahasználat (akadémikus)	Varázserő	Varázserő	Varázserő	Varázserő	Varázserő	Varázserő
Mágiahasználat (szabad)	Varázserő	Varázserő	Varázserő	Varázserő	Varázserő	Varázserő
Mechanika	Intelligencia		Ügyesség		Intelligencia	
Meditáció	Varázserő	Varázserő	Varázserő	Varázserő	Varázserő	Varázserő
Meggyőzés	Lelkierő		nem növel		Lelkierő	
Méregdetekció	Esszenciapajzs		nem növel		Esszenciapajzs	
Méregismeret	Intelligencia		nem növel		Intelligencia	
Méregkeverés	Szívósság		Intelligencia		Szívósság	
Mértan	Intelligencia		nem növel		Intelligencia	
Művészet	nem növel		Tudat		nem növel	
Nyelvtudás	nem növel		Intelligencia		nem növel	
Nyomolvasás	Tudat		nem növel		Tudat	
Oktatás	Esszencia	Esszencia	Esszencia		Esszencia	Esszencia
Orvoslás	Tudat		Tudat		Tudat	

	5. szint	6. szint	7. szint	8. szint	9. szint	10. szint
Ósnyelv ismerete	Varázserő		Varázserő		Varázserő	
Ötvösmesterség	Ügyesség		nem növel		Ügyesség	
Pajzshasználat	Erő		Szívósság		Fizikum	
Pénzváltás/kölcsönzés	Tudat		nem növel		Tudat	
Pusztító csapás	Erő		Erő		Erő	
Regenerálás	Esszencia		Esszencia	Esszenciapajzs	Esszencia	
Rejtőzés	Ügyesség		Ügyesség		Ügyesség	
Sebkötözés	Lelkierő		nem növel		Lelkierő	
Solymászat	Reflex		nem növel		Reflex	
Stratégia	Intelligencia		nem növel		Intelligencia	
Szabómesterség	nem növel		nem növel		nem növel	
Szájról olvasás	nem növel		Intelligencia		nem növel	
Számтан	Intelligencia		Intelligencia		Intelligencia	
Szerencsejáték	Lelkierő		nem növel		Lelkierő	
Szimultán harc	Szívósság		Szívósság	Reflex	Szívósság	
Szónoklás	Lelkierő		Lelkierő		Lelkierő	
Tájékozódás	Tudat		nem növel		Tudat	
Takácsmesterség	nem növel		nem növel		nem növel	
Taktika	nem növel		Lelkierő		nem növel	
Tárgyak fegyverként való használata	Reflex		Fizikum		Reflex	
Térképészet	Ügyesség		nem növel		Ügyesség	
Természetismeret	Intelligencia		nem növel		Intelligencia	
Tímárság	nem növel		nem növel		nem növel	
Titkosírás	nem növel		nem növel		nem növel	
Tolvajlás	Rátermettség	Rátermettség	Rátermettség		Rátermettség	Rátermettség
Tolvajnyelv	Intelligencia		nem növel		Intelligencia	
Történelemismeret	Intelligencia		Tudat		Intelligencia	
Ugrás	Rátermettség		Rátermettség		Rátermettség	
Úszás	Fizikum		Szívósság		Fizikum	
Vadászat	Lelkierő		Szívósság		Lelkierő	
Vakharc	Tudat		Esszencia		Tudat	
Vallatás	Tudat		nem növel		Tudat	
Varázsszer-készítés	Varázserő		Varázserő	Esszenciapajzs	Varázserő	
Verekedés (Ökölharc)	Szívósság		Szívósság		Szívósság	
Vértjavítás	Erő		Fizikum		Erő	
Vértviselet	Szívósság		Szívósság		Szívósság	
Visszatámadás	Reflex	Reflex	Reflex	Reflex	Reflex	Reflex
Zárnyítás	Rátermettség		Reflex		Rátermettség	
Zónérzékelés	Esszenciapajzs	Esszenciapajzs	Esszenciapajzs	Varázserő	Esszenciapajzs	Esszenciap.
Zsongás	Tudat		Varázserő		Varázserő	
Zsonglőrködés	Reflex	Reflex	Rátermettség	Reflex	Reflex	Reflex



	1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.	9.	10.
--	----	----	----	----	----	----	----	----	----	-----

Kard fegyvercsoport

Támadás	300	300	300	600	600	600	900	900	900	2500
Védekezés	300	300	300	600	600	600	900	900	900	2500

Nehézkard fegyvercsoport

Támadás	200	200	200	400	400	400	600	600	600	2000
Védekezés	400	400	400	800	800	800	1200	1200	1200	3000

Vívókard fegyvercsoport

Támadás	300	300	300	600	600	600	900	900	900	2500
Védekezés	300	300	300	600	600	600	900	900	900	2500

Török fegyvercsoport

Támadás	300	300	300	600	600	600	900	900	900	2500
Védekezés	300	300	300	600	600	600	900	900	900	2500

Buzogányok fegyvercsoport

Támadás	250	250	250	500	500	500	750	750	750	2300
Védekezés	350	350	350	700	700	700	1050	1050	1050	2700

Csatabárdok fegyvercsoport

Támadás	200	200	200	400	400	400	600	600	600	2000
Védekezés	400	400	400	800	800	800	1200	1200	1200	3000

Szálfegyver fegyvercsoport

Támadás	300	300	300	600	600	600	900	900	900	2500
Védekezés	300	300	300	600	600	600	900	900	900	2500

Lovas-lándzsa fegyvercsoport

Támadás	200	200	200	400	400	400	600	600	600	2000
Védekezés	400	400	400	800	800	800	1200	1200	1200	3000

Pajzsok fegyvercsoport

Támadás	500	400	300	700	600	500	900	700	500	3000
---------	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	------

Hajítófegyverek fegyvercsoport

Hajítás	250	250	250	500	500	500	750	750	750	2300
---------	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	------

Minden egyéb fegyvercsoport

Hajítás	350	350	350	700	700	700	1100	1100	1100	3000
---------	-----	-----	-----	-----	-----	-----	------	------	------	------

Opcionális szabály a fegyverforgatás jártasság Jp-igényéhez.

A különféle fegyvercsoportok eltérő tulajdonságú – harci stílusú – fegyvereket tartalmaznak. Bizonyos fegyvereket inkább támadásra, másokat védekezésre alkottak, és akadnak olyanok is, melyeknél egyformán figyelembe vették mindkét célt. Az opcionális szabály alkalmazásával lehetőség nyílik arra, hogy az eltérő technikákat igénylő fegyverek némileg hangsúlyozottabban jelenjenek meg a szabályrendszerben is. A jártasságpont táblázatot megfigyelve láthatjuk, hogy egyes, kifejezetten támadásra alkotott fegyvercsoportok esetében jóval könnyebb elsajátítani egy-egy szintet a fegyverforgatás jártasság Támadóértékéhez (pl. nehézkardok), míg másoknál ugyanez a könnyebbség a védekezés megtanulásakor jelentkezik. Az opcionális változások végeredményben nem befolyásolják az eredendő jártasságpont igényt, hogyha a támadást és a védekezést azonos szintre tanulod.

A szabály alól a pajzsok fegyvercsoport kivétel, ahol védekezéshez szükséges jártasságpont-mennyiség a főtáblázatban, a pajzsasznaulat jártasságnál szerepel, míg a támadás (mint opcionális lehetőség, hiszen a pajzsos kevesen tanulnak meg harcolni) Jp-értéke a fenti táblázatban található. Az ott meghatározott Jp-mennyiséget pluszban rá kell fordítani a jártasságra!

A táblázat második fele a fegyverhajítás jártasság két eltérő alkalmazására vonatkozik. Kifejezetten hajításra tervezett fegyverek esetében a jártasság jóval könnyebben elsajátítható, míg a kézitusas fegyverekre vonatkozó fegyverhajítás jártasságot nehezebb megtanulni (ráadásul ezeket a fegyvereket egyéb hátrányok is sújtják, például a rövidebb célzott távolság). Dobásra kifejezetten alkalmatlan fegyverek esetében a Jp-növekedést a táblázat nem tartalmazza.

Bizonyos fegyvercsoportok nem esnek az opcionális szabály hatálya alá. Ezek a lőfegyverek, melyek nem rendelkeznek külön Támadó és Védekező harcmóddal (így csupán egyféle jártasságpont igényük is van), illetve a különleges fegyverek csoportja (amely csak az egyszerűség kedvéért került ki az opcióból, vállalkozó kedvű Mesélők megalkothatják rájuk a saját opcionális kiterjesztésüket).

A karakteralkotáshoz kapcsolódó egyéb szabályok

Állatok

Bár a világot bejáró kalandorok legfőbb elve a „csak magadra számíthatsz”, ezen mondás igazát éppen ők maguk szokták mindegyre cáfolni. Bandákba tömörülnek, hogy megvédelmezzék egymást, sőt, barátságok és szerelemek szövődnek közöttük. De ha valaki meg is említi a barátokat, általában a „néma társakról” mindenki el szokott feledkezni. Pedig egy kalandor sem jutna messzire nélkülik.

Szinte minden világjáró szerencsevadásznak van hátsólova, némelyeknek kutyáik, másoknak idomított madaraik. Szoros szövetségben él ember és állat, egymásra utalva, egymást segítve – s ha e kapcsolat nem harmonikus, annak mindkettejük testi épsége látja kárát. Ezért fontosak azok a jártasságok, melyek az állatok ápolását, idomítását sajátítják el a karakterekkel.

A leggyakoribb társ a *hátsólo* – olykor öszvér, szamar, póni –, mely nem csupán az utazást megkönnyítő, nehéz holmit cipelő szerepkörre van kárhóztatva, hanem gyakran részt vesz a csatákban is – élezett patájával rüg, fájdalommal harap. Egy csatákat jól tűrő, sőt, aktívan küzdő hátsó ára a csillagos égig emelkedhet, főleg megfelelő erőnlét mellett. Amennyiben egy karakter csatamént birtokol, úgy annak külön lapon vezetni kell legfőbb értékeit, harcértékeit. Fontos jellemzője a hátsónak, hogy túri-e a csata forgatagát, avagy riadozik, ezáltal téve lehetetlenné lovasa küzdelmét. Mind a csataturés, mind az aktív harc megtanítható, noha igen képzett idomárok szükségeltetnek hozzá (akik méregdrágán mérik szolgálataikat).

Fontos tisztában lenni azzal, hogy ha egy karakter nem ért lovának ápolásához (bár legyen akár a legkitűnőbb lovas), és nincs a kíséretében szakavatott lovasz, hatása gyorsan legyengül, megbetegszik, erejét, gyorsaságát elveszti, elpusztul. A nemesebb paripák erőnléte szempontjából a minőségi táplálék is kiemelkedően fontos; nekik már nem elegendő a legelt fű, hanem zabot, árpát kell velük etetni.

Más állatok – *kutyák, macskák, sólymok*, egyebek – ösztöneikkel szolgálják gazdáikat. A kutya a szimatával, a macska azzal, hogy egerészik, a sólyom természetes vadászkapacitásaival. Bizonyos esetekben semmi idomításra nincsen szükség (pl. a macska), csupán arra, hogy az állat megszokja gazdáját. A sólymot és a kutyát meg kell tanítani arra, hogyan vadászson együtt az emberrel.

Néhány állatot – így a kutyát, vagy a vadászgörényt – olyan dolgokra is meg lehet tanítani, amely túlmutat természetes ösztöneiken. A hozzáértők négylábú harcosokat és testőröket faragnak az ebekből, vagy surranó kis tolvajokat a görényekből, menyétekből.

Megtehető távolságok

Segédletként a kényelmes, kímélő tempóban egy nap alatt megtehető távolságokat adjuk meg – *jó időjárás*-, és *jó útviszonyok* között, nem túl megterhelő felszerelést cipelve. A *kímélő tempó az a sebesség, amelyet napokon keresztül képes tartani a karakter* (vagy a lova), illetve a nap bármely órájában testi és mentális képességei legjavát képes nyújtani, ha szükség van rá – magyaráz nem fárasztja ki magát, s ha éppen megtámadják, képes harcolni, futni, avagy bármit tenni, ami-re egyébként is képes lenne. Ebből a szempontból mindegy, hogy a karakter egész nap lassan bandukol, vagy fél napon át tempósabban halad, majd másnap reggelig pihen – a játérendszer megelőlegezi a teljes aktivitás lehetőségét a tempósabb haladás esetére is, feltéve, hogy

a napi megtett távolság nem nagyobb, mint amely a kímélő tempónak megfelel.

A lovasok esetében a kímélő tempó a hátsra vonatkozik – azaz a ló kifáradását veszi figyelembe. Aki azonban valaha lovagolt már hosszabb távon, az tudja, hogy a lóval együtt a lovasa is kifárad. Ezért a játékrendszerben a lovas épp úgy csak addig képes fizikai és mentális készségeinek legjavát nyújtani, amíg a lova a kímélő tempónak megfelelő távolságokat teszi meg naponta.

A nem-ló hátsak kímélő tempóját a Mesélő határozhatja meg (pl. az őszvér szívósabb, a pegazus hamarabb kifárad stb.).

Hosszabb napi távolságok kifárasztják a gyalogost, a lovasat és lovat egyaránt. Igazán nagy távolságok pedig kimerítik őket. A maximális napi távolság megtétele után hosszabb – néhány napos – pihenésre van szükség, hogy visszanyerjék teljesítőkéességüket. Pihenés híján kíméletlen csökkenés áll be a Szívósság Főértékben (napi 10-20%), s minden vonatkozó tevékenység időtartamában, hatékonyságában – melyek mértékét a Mesélő határozza meg. Sőt, több napos kimerítő lovaglás után a ló akár el is pusztulhat, az ember megbetegedhet!

Nem megfelelő időjárás, rossz útvonalok, váratlan események, betegség-sebesülés a megtehető távolságot drasztikusan lerövidítik.

A karakterek gyalog a Szívósságuk 15-30%-ának megfelelő kilométert képesek kímélő tempóban naponta megtenni. Egy 50-es Szívósság Főértékkel rendelkező (tehát átlagos képességű) karakter kb. 8-15 kilométert. A városi karakterek inkább az intervallum alján (15%), a gyakorlott természetjárók inkább a tetején állnak (30%). Bizonyos fajok (barbár, gilf), és bizonyos szakmák gyakorlói (erdőjárók, vadászok stb.) akár szívósságuk 50%-ának megfelelő kilométert is képesek kímélő tempóban megtenni. Mindezek megfelelő körülmények között érvényesek, ahogy azt fentebb leírtuk.

A maximális távolság a karakterek Szívósságának 50-60%-át kitevő kilométernek felel meg. Bizonyos fajok és szakmák gyakorlói képesek 80%-ot teljesíteni. A megtehető távolságot természetesen nem érdemes „kicentizni”, hiszen ezek csak tájékoztató értékek.

Példa: Siqr, a városi tolvaj, Rodrick, a Hóvihar Gárda edzett hadnagya és Annubog, a fagyföldi barbár klánok vadásza egyaránt 80-as Szívósság Főértékkel rendelkezik. Kímélő tempóban, nem túlzottan leterhelő máhával felszerelve, jó úton és jó időben Siqr körülbelül 12 kilométert képes megtenni egy nap, Rodrick 24-et, míg Annubog nagyjából 40-et. Ugyanilyen kedvező körülmények között Siqr maximum 40 kilométeres, a hadnagy 48 kilométeres, Annubog pedig 64 kilométeres teljesítményt képes kipróbálni magából.

A lovak teljesítményét nem kötjük Szívósságukhoz – hiszen többnyire ez nincs is kidolgozva. Az alább közölt értékek szintén tájékoztató jellegűek – a háts minősége, az útvonalok és a körülmények egyaránt módosítják.

	Kímélő	Maximális
Igásló terhelt szekérbe fogva	15 kilométer	40 kilométer
Őszvér	40 kilométer	80 kilométer
Hátasló	30 kilométer	100 kilométer
Nehéz csatamén, vértben	20 kilométer	70 kilométer

Gyorsaság

A karakterek sebessége is fontos lehet olykor – főként a harci szimulációban. Ilyen helyzetekben az alapgyorsasággal (a leterheltséggel módosított személyes gyorsaság) jellemezzük a karakter sebességét. Eszerint 10 méter lefutásához a karakternek annyi szegmensre van szüksége, amennyi a gyorsasága.

Teherbírás

A karakterek leterheltségének hatásáról részben a Karakteralkotás fejezetben már olvashattál (a terheltség hatása a gyorsaságra), így itt most kifejezetten azzal foglalkozunk, hogy a karakterek Főértéküktől



függően milyen leterheltséget bírnak el tartósan, mekkora terhet képesek egyáltalán elcipelni, illetve milyen hirtelen erő kifejtésre képesek. Mindhárom formánál fontos, hogy milyen alakú az a terhelés, hogyan lehet mozgatni, mennyire könnyű rajta fogást találni. (Példákat a gerincre, vállra terhelhető súlyok esetére dolgoztuk ki (hátizsák, vállra kapott zsák), s bármely egyéb terhelést, melyet ennél esetlenebbül lehet cipelni, nyilvánvalóan csökkenti a lehetséges súlyt. Ha a tárgy elviseli a földön való vonszolást, taszajtást, netán még görgetni is lehet, akkor az alább ismertetett értékek többszöröse is mozgatható lehet a karakter által.

A **tartós leterheltség** alatt azt értjük, hogy mennyi súlyt képes a karakter úgy magán hordozni, hogy ez nem okoz számára komolyabb problémát. Természetesen a tartós leterheltség határáig megpakolt karakter már nem fog könnyedén szökellni a várfalon, de ez már a szerepjáték része a dolgoknak. A tartós leterheltség maximuma a **Szívósság Főérték fele** kilogrammban – ezt a súlyt akár napokig, sőt hetekig képes a karakter álló nap elcipelni.

A **maximális leterheltség** alatt azt a súlymennyiséget értjük, melyet a karakter maximális erő kifejtéssel rövid távon mozgatni képes. Ez az Erő Főértékének megfelelő tömegű terhelés (kilogrammban). A táv, amelyen mozgatni képes, a Szívósság Főértéke méterben.

A **hirtelen erő kifejtéssel** a karakterek az Erő Főértékük kétszeresét képesek felemelni. Ezt azonban nem képesek messzire vinni, sem messzire dobni.

A teherbírás mutatóit nem érdemes előre kidolgozni, hiszen a karaktereknek ritkán kell erejük végső határáig emelni valamit. Amennyiben mégis szükséges, a fenti szabályok alapján gyorsan kiszámolhatóak.

Világítóeszközök fénye

Bár néhány játszható faj viszonylag jól lát a teljes sötétségben, a legtöbbeknek valamilyen világítóeszközre van szükségük ahhoz, hogy északra tájékozódni tudjanak. A bevilágított távolság mellett a világítóeszközök egyéb tulajdonságai is fontosak lehetnek.

A kalandorok által legkedveltebb csepűfáklya lángjait még az erősebb szél sem oltja ki, hiszen az olajos csepű jól tartja a tüzet, sőt, alkalomadtán fegyverként is lehet használni – viszont igen rövid életű, ráadásul bűzét messzire sodorja a szél. A csepűfáklyák fél-, egyórás lángja 10-15 méteres távolságra vet elfogadható fényt.

A *faggyúfáklya* tulajdonképpen egy rövid farúdra erősített vastag gyertya, amely köré szövétneket tekernek, majd többször faggyúba mártják. Az így kapott fáklya valamivel hosszabb életű, ugyanakkor folyamatosan csepeg róla az olvadt faggyú, amely ellen vastag kesztyűvel védekeznek. Ezekkel a fáklyákkal nem lehet harcolni, hiszen könnyen eltörnek. Lángjuk nagyjából 2 órás időtartamra elég, és 5-10 méterre vet fényt.

A *gyertyák* hosszuktól és vastagságuktól függően egy órától akár több napig is képesek égni: az általánosan elterjedt arasznyi hosszú, egyhüvelykes gyertya nyugalomban 3-5 órát ég, mozgatva, főképpen, ha közben a viaszát elcsöpögtetik, ennél jóval rövidebb időre elég. A gyertyák lángja egyébként is különösen érzékeny a mozgásra és légáramlatokra; ha nem is alszik ki, reszkető lángja megkavarja az árnyékokat. Lángja 1-5 méterre ad elegendő fényt.

A kicsiny *agyagmécsesek*ben különféle szövétnekek, sodrott mohaszálak, taplódarabkák égnék kormos lánggal. Rendkívül rossz minőségű fényt adnak, amely éppen csak arra elég, hogy a mécses körül nagyjából kivehetővé váljon a környezet. A szövétnekekről lehulló pernye miatt gyakran a mécsesben úszó olaj is meggyullad, sűrű füsttel töltve be a szobát. Az 1-2 méterre világító lángja nagyjából egy óra alatt emészt fel a mécses olajtartalmát.

A burkolattal óvott *olajlámpások* biztonságos, nagy fényt adnak, ugyanakkor maga a lámpatest sérülékeny, és az olajos palackokra is vigyázni kell. A tükröző belsővel ellátott lámpások fénye messzire vetül, akár 20 méterre is, s az olaj a lámpatest nagyságától függően akár 24 órára is elegendő. A fejlettebb olajlámpások állítható magasságú szövétnekekkel rendelkeznek, így a láng egészen nagyra csavarható, vagy kicsire fojtható.

A különféle *mágikus fényteremtések* tulajdonságai eltérőek, ezek a varázslatok vagy varázstárgyak leírásában szerepelnek.

Az idő

A Káosz Szerepjátékban háromféle időszámítást alkalmazunk.

Az első az, amelyiket a normális életben is megtapasztalhatunk: hónapok, hetek és napok osztják az éveket, valamint órák és percek a napokat. A percnél rövidebb időket szívdobbanásokban számoljuk. Ezt egyszerűen *időnek* nevezzük.

A másik időszámítást a harci szituációkban alkalmazzuk, és *eseményidőnek* nevezzük. Minden összecsapást egy időegyenest vetítünk, melyet Összesített Gyorsaságnak nevezünk. Az Összesített Gyorsaság első pillanata a Nulla Időpont, ekkor kezdődik a küzdelem. Az Összesített Gyorsaságot rövid időegységekre, az úgynevezett *szegmensekre* bontjuk. Ezek a szegmensek nem azonosak semmilyen valós időszámítási egységgel, és pusztán azt a célt szolgálják, hogy az egyszerre, folyamatosan cselekvő karakterek egymásutániséga szimulálható legyen – vagyis az eseményidőt méri.

Előfordulhat, hogy a Mesélő kéri a *valós idő* használatát. Ez azt jelenti, hogy ami az asztal körül történik (amit a játékosok cselekszenek, beszélnek), az éppen annyi idő alatt történik meg a karakterek járta szimulált világban. A valós idő alkalmazására leginkább akkor szokott sor kerülni, ha a játékban fontos szerepe van a párbeszédnek hosszának, vagy annak, hogy a parti – azaz a karakterek – milyen gyorsan oldanak meg egy feladatot.

A természeti törvények és a tárgyak természetes tulajdonságai

A természeti törvények Worluk Világán is többé-kevésbé (ismét) érvényben vannak, bár a mágia és a gyakran előtörő Óskáosz felborítja ezeket. Alapvetően azonban működik a tömegvonzás (gravitáció), a meleg levegő felfelé száll, az égéshez megfelelő hőmérséklet kell, a hőmérséklet megváltoztatja az anyagok halmazállapotát, a zöld növények szerves anyagokat állítanak elő szövetlenből stb. Ezek a törvények alapvető (megszokott) dolgokat szabályoznak, és az átlagember úgy éli le az életét, hogy talán sosem döbben rá a létezésükre – ez egyaránt így van a valós világunkban és Worlukon.

A tárgyak természetes tulajdonságai szintén a természeti törvényeken alapulnak. Itt is egészen egyszerű és alapvető dolgokról beszélünk. A vas kemény, ugyanakkor rugalmas, formatartó és formálható, rozsdásodik, nehéz stb. A fa könnyű, rugalmas, de ha száraz, törékenyvé válik, jól ég stb. A tárgyak egymásra hatásából különféle események következnek. Egy acélbaltát szétforgácsolja a faajtót, egy kődarab kicsorbítja a kardot stb. Úgy véljük, hogy fölösleges ezekre az egymásra hatásokra külön szabályt kidolgozni (beleértve a tárgyak Fizikumát is – ugye milyen szörnyen hangzik?).

Ha a szerepjáték során felmerül a kérdés, hogy a városőrök mikor törnek be az ajtót, amely mögött rossz útra tévedt karaktereink rejtőznek, a Mesélőnek át kell gondolnia néhány dolgot, hogy megkapja a választ. Milyen házba menekültek a karakterek? Ha egy romos épületbe, akkor az ajtó is rozoga. Ha mégsem, annak oka van (egy tolvaj banda használja a házat, ezért tökéletesek a nyílászárók). Ha lakott az épület, ki lakja, mennyire ügyel oda háza állapotára, mennyire szeretnek a lakók elzárkózni a külvilágtól, mennyire fontos számukra a biztonság?

Ha a szerepjáték során felmerül a kérdés, hogy a városőrök mikor törnek be az ajtót, amely mögött rossz útra tévedt karaktereink rejtőznek, a Mesélőnek át kell gondolnia néhány dolgot, hogy megkapja a választ. Milyen házba menekültek a karakterek? Ha egy romos épületbe, akkor az ajtó is rozoga. Ha mégsem, annak oka van (egy tolvaj banda használja a házat, ezért tökéletesek a nyílászárók). Ha lakott az épület, ki lakja, mennyire ügyel oda háza állapotára, mennyire szeretnek a lakók elzárkózni a külvilágtól, mennyire fontos számukra a biztonság?

Ha egy asztalra ráesik valaki, összetörök-e? Ha kontármunka, biztosan. Ha sokat szolgált kocsmái asztal, valószínűleg nem. Ha lánogol egy fahíd, mikorra rogyik össze? Ha magától gyulladt ki, akkor lassabban, mintha felgyújtották (fontosabb pontokon raktak tüzet, és akad egy kis olaj is). Ha a napokban sok eső esett, és a híd fája jól megszívta magát vízzel, lassabban ég el, mintha porzik a vidék a szárazságtól. Számítalan efféle kérdést indukálhat a szerepjáték és az adott helyzet, melyek alaposan megmozgathatják a Mesélő fantáziáját. Tulajdonképpen a lényeg itt is a gyakran emlegetett elv: a szerepjáték a parti örömeire szolgáljon, és ne legyen az állandósult viták terepe! A Mesélői kreativitás és fantázia még akkor is megbocsátható, ha azzal a karaktereket szorult helyzetbe hozza, míg az öncélú szadizmus csupán arra való, hogy valós feszültségeket keltsen a Játékosok és a Mesélő között.

