

M · A · G · U · S

...AVAGY A KALANDOROK KRÓNIKÁI



A L A P K Ö N Y V



M.A.G.U.S.  
...AVAGY A KALANDOROK KRÓNIKÁI

# ALAPKÖNYV

## TARTALOMJEGYZÉK

<b>Előszó</b>	<b>3</b>	Amhe-Ramun	19	<b>Taba el-Ibara</b>	<b>59</b>
<b>A szerepjátékról</b>	<b>4</b>	Themes	19	Államalakulatok az Ibarában a	
I. SATRALIS	6	Nesire	19	Manifesztáció előtt	60
<b>Korok</b>	<b>9</b>	Refis	19	Al-Abadana	60
Első Kor	9	<i>Dél egyistenhitei</i>	20	El-Hamed	60
Másodkor	9	Domvik	20	El-Sobira	60
Harmadkor	9	Ranagol	21	Al-Madoba	60
Negyedkor	10	<i>Elf kalahorák</i>	22	Al-Mugaffe	60
Ötödkor	10	Észak	22	Al-Avdal	60
Hatodkor	10	Dél	22	Abu Baldek	60
Hetedkor	10	Krán	23	Abu Baldek Shibara	60
Nyolcadkor	10	Általános	23	El-Quszarma	60
<b>Istenek és vallások</b>	<b>11</b>	<b>Ynev fajai</b>	<b>25</b>	Al-Hidema	61
<i>Pyarroni panteon</i>	<i>11</i>	<i>Közismert fajok</i>	<i>25</i>	<i>A Taba el-Ibara ma</i>	<i>61</i>
Adron	12	Ember	25	Hardzs-birodalom	61
Alborne	12	Elf	25	Hamed-Shaih al Qrua	62
Antoh	12	Félelf	26	Shahr el-Dzsangi all-Tubeta Dzsiah	
Arel	12	Udvari ork	27		62
Darton	12	Törpe	28	El-Quszarma	63
Della	12	Kyr-vérű	29	<b>Pyarroni Államszövetség</b>	<b>65</b>
Dreina	13	<i>Elfeledett és ismeretlen fajok</i>	29	Pyarron	66
Ellana	13	Khál	30	Hat Város	68
Gilron	13	Amund	31	Predoc és Edorl	69
Krad	13	Dzsenn	32	Sempyer	69
Kyel	13	Goblin	32	Syburrr	70
Noir	14	Ork	33	Enysmon	71
Orwellia	14	Gnóm	34	Viadomo	72
Uwel	14	<b>Északi Szövetség</b>	<b>35</b>	Lar-dor	72
<i>Kyr panteon</i>	<i>14</i>	Doran	35	<b>A Délvidék további államai</b>	<b>73</b>
Tharr	15	Dwyll unió	36	Kereskedőhercegségek	73
Sogron	15	Eren	37	Elfendel	74
Morgena	16	Erigow	38	Ordan	74
Weila	16	Gianag	38	Krán	76
Igere	16	Haonwell	39	Ó-Godon	80
Hekák	16	Ilanor	40	Gorvik	81
<i>Észak egyistenhitei</i>	<i>17</i>	Sirenar Szövetség	41	Shadon	83
Ranil	17	Tarin	41	Yllinor	86
Kaoraku	17	Tiadlan	42	Déli puszták	86
<i>A törpék istenei</i>	<i>17</i>	<b>Észak további államai</b>	<b>43</b>	Városállamok	87
Bul Ruurig	17	Abaszisz	43	<b>Anvaria és Calowyn</b>	<b>89</b>
Kadal	17	Toron	45	Anvaria	89
Tooma	18	Ediomad	47	Calowyn	90
Zimah	18	Keleti barbár fejedelemségek	48	<b>A Jövő</b>	<b>93</b>
<i>Ork hőroszok</i>	<i>18</i>	Alidax	48	II. KALANDOZÓK	96
Hram	18	Gro-Ugon	49	<b>A karakteralkotás szabályai és a</b>	
Tha'ushur	18	Enoszuke	50	<b>karakterfejlődés</b>	<b>99</b>
Vordak	18	Alidar	50	Karakteralkotás	99
Bhaer-Shadagg	18	Rowon	51	<b>TULAJDONSÁG MÓDOSÍTÓK</b>	
Ghazda	18	Niare	51		<b>99</b>
Hurag Dhaur	18	Riegoy-városállamok	51	Születés	100
Ughjorbagan	18	Kahre	51	<b>PONTELOSZTÁS</b>	<b>100</b>
Oothr	18	Az Elátkozott Vidék	52	Gyermekkor	102
Gar Bokkar	18	Tongoria	52	Ifjúkor	102
<i>Dzsad panteon</i>	<i>18</i>	A Nyugati Puszták	52	Fejlődés	103
<i>Amund panteon</i>	<i>19</i>	<b>Erion</b>	<b>55</b>	<b>SZINTLÉPÉS</b>	<b>103</b>

Felnőtté válás	104	Harcos	178	Futás	229
Felnőttkor	105	<b>HARCOSOK ÁLTALÁNOS</b>		Gyógyítás	229
<b>Ynev fajai</b>	<b>107</b>	<b>SZINTLÉPÉSE</b>	<b>178</b>	Hallgatózás	230
<b>FAJOK ÉLETTARTAMA</b>	<b>108</b>	<b>YNEV HARCOSAINAK</b>		Hamisítás	230
<b>TULAJDONSÁGOK</b>		<b>SZINTLÉPÉSE</b>	<b>180</b>	Információgyűjtés	231
<b>VÁLTOZÁSA A KORRAL</b>	<b>108</b>	Kegyeltekről általában	182	Ismeret	231
<b>FAJOK MAGASSÁGA ÉS</b>		Pap	184	Keresés	232
<b>TESTSÚLYA</b>	<b>108</b>	<b>PAP SZINTLÉPÉSE</b>	<b>184</b>	Kézügyesség	232
A fajok általános jellemzői	109	Paplovag	186	Kötélhasználat	232
Fajok bemutatása	110	<b>PAPLOVAG SZINTLÉPÉSE</b>	<b>187</b>	Lopózás	232
<i>Közismert fajok</i>	<b>111</b>	<b>PAPLOVAG – KEDVELT</b>		Lovaglás	232
Ember	111	<b>FEGYVEREK</b>	<b>188</b>	Mászás	233
Elf	112	<b>ISTENEK</b>	<b>189</b>	Megfélemlítés	234
Félelf	114	<b>NAGYOBB SZFÉRÁK</b>	<b>189</b>	Meggyőzés	234
Törpe	116	<b>KISEBB SZFÉRÁK</b>	<b>190</b>	Mesterség	234
Udvari ork	118	Lovag	192	Művészetek	237
Kyr-vérű	120	<b>LOVAG SZINTLÉPÉSE</b>	<b>193</b>	Nyelvismeret	237
<i>Ismeretlen és elfeledett fajok</i>	<b>122</b>	<b>VÉDELMEZŐ LOVAGRENDEK</b>		Összpontosítás	238
Amund	122		<b>194</b>	Pszi használat	239
Dzsenn	124	<b>KIEMELKEDETT</b>		Rejtjel fejtés	239
Gnóm	126	<b>LOVAGRENDEK</b>	<b>195</b>	Rejtőzködés	239
Goblin	128	Pszi-adeptus	196	Szexuális kultúra	240
Khál	130	<b>PSZI-ADEPTUS SZINTLÉPÉSE</b>		Szabadulóművészet	240
Ork	132		<b>197</b>	Szakma	240
<b>Kasztok</b>	<b>135</b>	Slaneokról általában	200	Úszás	241
<i>Alapkasztok</i>	<b>137</b>	Harcművész	202	Ugrás	241
Fegyverforgató	<b>138</b>	<b>HARCMŰVÉSZ SZINTLÉPÉSE</b>		Túlélés	241
<b>FEGYVERFORGATÓ</b>			<b>202</b>	Zárnyítás	242
<b>SZINTLÉPÉSE</b>	<b>138</b>	<b>ROMBOLÓ CSAPÁS</b>		<b>Képességek</b>	<b>243</b>
Szerencsevadász	140	<b>EREDMÉNYE</b>	<b>203</b>	<b>KÉPESSÉGEK –</b>	
<b>SZERENCSEVADÁSZ</b>		Kardművész	<b>204</b>	<b>ÖSSZEFOGLALÓ</b>	<b>244</b>
<b>SZINTLÉPÉSE</b>	<b>140</b>	<b>KARDMŰVÉSZ SZINTLÉPÉSE</b>		Aktív tudás	246
Novícius	142		<b>204</b>	Alidar gyöngye	246
<b>NOVÍCIUS SZINTLÉPÉSE</b>	<b>142</b>	Tolvaj	208	Alkudozás	246
Arisztokrata	144	<b>TOLVAJ SZINTLÉPÉSE</b>	<b>208</b>	Alvilági kapcsolatok	246
<b>ARISZTOKRATA SZINTLÉPÉSE</b>		Tűzvarázsló	212	A test hatalma	246
<i>Kalandozó Kasztok</i>	<b>145</b>	<b>TŰZVARÁZSLÓ SZINTLÉPÉSE</b>		A tudat hatalma	247
Bajvívó	145		<b>212</b>	Balkezes védekezés	247
<b>BAJVÍVÓ SZINTLÉPÉSE</b>	<b>146</b>	<b>VARÁZSLÓ SZINTLÉPÉSE</b>	<b>216</b>	Beilleszkedő	247
Barbár	152	<b>Képzettségek</b>	<b>217</b>	Biztos kezű mászó	247
<b>BARBÁR SZINTLÉPÉSE</b>	<b>153</b>	<b>KÉPZETTSÉGEK –</b>	<b>221</b>	Csábító	247
Bárd	154	<b>ELLENÁLLÓ KÉPZETTSÉGEK</b>		Edzettség	247
<b>BÁRD SZINTLÉPÉSE</b>	<b>155</b>		<b>222</b>	Ellovagló támadás	247
<b>BÁRD INDULÓ VARÁZSLATAI</b>		<b>EGYÜTTMŰKÖDÉS- MÓDOSÍTÓK</b>		Elsöprő roham	247
<b>156</b>	158	<b>ÖSSZHANG-MÓDOSÍTÓK</b>	<b>223</b>	Éber alvó	248
Boszorkány			<b>223</b>	Érzékek kavalkádja	248
<b>BOSZORKÁNY SZINTLÉPÉSE</b>	<b>158</b>	<b>TULAJDONSÁGPRÓBÁK –</b>		Fájdalomtűrés	248
<b>JÖVENDŐMONDÁS</b>	<b>160</b>	<b>PÉLDÁK</b>		Fegyverforgatás	248
<b>SZÍNEK VARÁZSA</b>	<b>161</b>	<b>KÉPZETTSÉGEK –</b>	<b>223</b>	Fegyverrántás	249
Boszorkánymester	164	<b>ÖSSZEFOGLALÓ</b>		Fegyvertörés	249
<b>BOSZORKÁNYMESTER</b>		Akrobatika	<b>224</b>	Felcser	249
<b>SZINTLÉPÉSE</b>		Álcázás	<b>224</b>	Fenyegető fegyver	249
Fejvadász	<b>164</b>	Átverés	224	Figyelmes hallgatózás	250
<b>FEJVADÁSZ SZINTLÉPÉSE</b>	170	Állattartás	225	Fogékony	250
Gladiátor		Egyensúly	225	Forgósél támadás	250
<b>GLADIÁTOR SZINTLÉPÉSE</b>	<b>170</b>	Előadóművészetek	227	Földharc	250
	174	Emberismeret	227	Fürgesség	250
	<b>174</b>	Értékbecslés	228	Gyors kezdeményezés	250
		Észlelés	228	Gyors lövés	250
			229	Gyors újratöltés	250



Haemas Phlogon	250 Lovas harc	259 Világfi	268
Harc mindhalálíg	251 Lovas íjászat	259 Villámgyors keresés	269
Harci jártasság	251 Lótáncoltatás	259 Zártörő	269
Harci láz	251 Lövés futás közben	260 Zengő dal	269
Harci összpontosítás	252 Marcona	260 Zengő hang	269
Harci reflexek	252 Mágia dala	260 <b>Jellem</b>	<b>271</b>
Hatalom amulettje	252 Mágikus fókusz	260 <b>Harcrendszer</b>	<b>275</b>
Hatalom hangszere	252 Manaháló érzékelése	260 <i>Áttekintés</i>	275
Higgadt	252 Membrán	260 <i>Harcértékek</i>	277
Hőlátás	252 Megköthetetlen	261 Támadó érték	277
Idomár	252 Megszégyenítés	261 Sebzés	277
Ihletett	252 Mesterkör	261 Védő érték	277
Iparos	252 Méregkeverő	261 <b>MÉRETKÜLÖNBSÉGEK</b>	
Irányítás	253 Mozgékonyság	261 <b>MÓDOSÍTÓI</b>	<b>278</b>
Írástudó	253 Nagyvilági kapcsolatok	261 Kezdeményező érték	278
Kalandozó	253 Nehézbért-viselet	261 Sebzésfelfogó érték	278
Kaszabolás	253 Nyelvtudós	262 Sebesség	279
Kegyelt	253 Orgazda	262 Ellenállások	279
Képzett belharc	253 Orvlövész	262 <i>Egészség</i>	280
Képzett birkózás	254 Orvtámadás	262 Fájdalomtürés-pontok	280
Képzett célzás	254 Összeroppantás	262 Életerő-pontok	280
Képzett cselezés	254 Pajzshasználat	262 <i>Sebesülés, halál és gyógyulás</i>	280
Képzett gáncsolás	254 Pajzzsal öklelés	263 <i>A Harc Menete</i>	282
Képzett hamisító	254 Páros harc	263 Kezdeményezés	282
Képzett háritás	254 Polihisztor	263 Meglepetés	283
Képzett hergelés	254 Pontos lövés	263 Harci kör	284
Képzett (Képzettség)	255 Pók	263 Cselekedetek	284
Képzett lefegyverzés	255 Provokátor	263 <b>ALAPVETŐ HARCI</b>	
Képzett lovasroham	255 Pszi	263 <b>CSELEKEETEK</b>	<b>285</b>
Képzett öklelés	255 Pszi kitérés	263 <b>EGYÉB CSELEKEDETEK</b>	<b>286</b>
Képzett roham	255 Pszi-pajzstörés	263 Mozgás és pozíció	287
Képzett szájról olvasás	256 Pszi-vért	264 <b>LÉNYEK MÉRETE ÉS</b>	
Képzett színlelés	256 Pusztítás	264 <b>ARÁNYAI</b>	<b>287</b>
Képzett ugró	256 Rész a pajzson	264 <b>KIEGÉSZÍTŐ MOZGÁS</b>	<b>289</b>
Képzett úszó	256 Riposzt	264 Támadás cselekedetek	290
Kétértelmű	256 Sebző hang	264 Harci körülmények	291
Kétkézes harc	256 Sikamlós	265 <b>TÁMADÓ DOBÁS MÓDOSÍTÓK</b>	
Kétkézesség	256 Sprint	265	<b>291</b>
Kisebb mágikus hatalom	256 Suhanó árnyék	265 <b>FEDEZÉK</b>	<b>292</b>
Kitartás	257 Szabotör	265 <b>TAKARÁS</b>	<b>293</b>
Kitámadás	257 Szakember	265 <i>Harci Taktikák</i>	294
Kitérés	257 Százarcú	265 Általános harci taktikák	294
Kitűnő emlékezet	257 Szemfényvesztő	265 <b>TESTRÉSZEK TÁMADÁSA</b>	<b>294</b>
Kiválasztott	257 Szerencsefi	265 <b>TÁRGYAK MÉRETE</b>	<b>295</b>
Kígyónyelv	257 Szép	266 <b>ANYAGOK KEMÉNYSÉGE ÉS</b>	
Kínokozás	257 Szónok	266 <b>STP-JE</b>	<b>296</b>
Korg	258 Támadás erőből	266 <b>GYAKORI FEGYVEREK ÉS</b>	
Kódfejtő	258 Társasági ember	266 <b>PAJZSOK KEMÉNYSÉGE ÉS</b>	
Kódoló	258 Távoli lövés	266 <b>STP-JE</b>	<b>296</b>
Könnyűvért-viselet	258 Távoli kép	266 <b>TÁRGYAK SZÉTTÖRÉSÉNEK</b>	
Köpenyvívás	258 Távoltartás	266 <b>CÉLSZÁMAI</b>	<b>296</b>
Körkörös harc	258 Távvarázsló	267 <b>TÁRGYAK KEMÉNYSÉGE ÉS</b>	
Kötéltáncos	258 Tehetség	267 <b>STP-JE</b>	<b>296</b>
Közeli lövés	258 Tele-színesztézia	267 Közelharc taktikák	296
Láthatatlan kéz	258 Természeti erők megzabolázása	267 <b>AJTÓK BETÖRÉSÉNEK</b>	
Legázolás	259 Tiszta fejű	267 <b>CÉLSZÁMA</b>	<b>297</b>
Lelkierő	259 Útkereső	268 <b>SEGÍTSÉGNYÚJTÁS</b>	
Lenyűgözés	259 Vadonélő	268 <b>MÓDOSÍTÓK</b>	<b>297</b>
Letaglózás	259 Vakharc	268 <b>A KÉTKEZES HARC</b>	
Léglovas	259 Vasököl	268 <b>MÓDOSÍTÓI</b>	<b>297</b>

<b>FEGYVERGYORSASÁG</b>	<b>297</b>	<b>Telekinézis</b>	<b>329</b>	<b>Mágiarendszer</b>	<b>367</b>
Távolsági harci taktikák	300	Testhőmérséklet változtatás	330	<i>A mágia használata</i>	367
Egyéb cselekedetek	301	Testsúlyváltoztatás	330	<b>MANA-PONTOK</b>	<b>311</b>
<b>ÁLLAPOTOK</b>	<b>302</b>	<b>Transz</b>	331	<i>Varázslatok</i>	367
<i>Módosítók halmozása</i>	303	Tudatérzékelés	331	<i>Varázslás</i>	368
<i>Példaharc</i>	304	Tudatrobantás	332	<b>Bárdmágia</b>	<b>371</b>
<b>Pszi</b>	<b>309</b>	<b>Tulajdonságjavítás</b>	332	Dalmágia	372
<i>Pszi iskolák</i>	309	Zavarás	332	Nyugalom dala	372
Pyarroni módszer	309	<b>Pénz, felszerelés</b>	333	Álom dala	372
Kyr metódus	310	<i>Pénzнемek</i>	333	Zavarodottság dala	372
Slan út	310	<b>ÁTVÁLTÁS</b>	333	Ellentétek dala	372
Siopa rendszer	310	<i>Árak és jövedelmek</i>	336	Bénítás dala	372
<i>A Pszi használata</i>	311	<b>PIACOK ÁRVÁLTOZÁSAI</b>	336	Félelem dala	372
<b>PSZI-PONTOK</b>	<b>311</b>	<b>MINŐSÉGI ÁRVÁLTOZÁSOK</b>		Feledés dala	372
<b>PSZI-PONTOK</b>			336	Emlékek dala	372
<b>VISSZANYERÉSE</b>	<b>311</b>	<b>JÖVEDELMEK</b>	336	Kínok dala	372
<i>Pszi diszciplinák</i>	315	<b>KERESKEDELMI ÁRUK</b>	336	Bájlás dala	373
Aranyharang	316	<i>Felszerelés</i>	337	Halál dala	373
Asztrálszem	316	<b>HASZNÁLATI TÁRGYAK</b>	337	Bátorság dala	373
Auraérzékelés	316	<b>ÖLTÖZETEK</b>	338	Hangmágia	373
Belső idő	317	<b>ÉTEL ÉS ITAL</b>	338	Beszélő múlt	373
Chi harc	317	<b>SZÁLLÁS</b>	338	Csend	373
Csettintés	318	<b>HÁTASOK, ÁLLATOK ÉS</b>		Zajkeltés	373
Dinamikus Pszi-pajzs	318	<b>SZERSZÁMAIK</b>	338	Távoli üzenet	373
Egyensúly	318	<b>HAJÓZÁS</b>	339	Mágikus hang	374
Emlékfelidézés	318	<b>SZEKEREK, SZÁNOK</b>	339	Nyelvzagyválás	374
Energiagyűjtés	319	<b>SZOLGÁLTATÁSOK ÉS</b>		Hamis beszéd	374
Ébredés	319	<b>KICSAPONGÁS</b>	339	Rejtett üzenet	374
Érzékelhetetlenség	320	<b>ÉPÜLETEK</b>	339	Hangtanulmány	374
Érzékelésítés	320	<b>MESTERSÉGEKHEZ KÖTŐDŐ</b>		Hangutánzás	374
Érzéktisztítás	320	<b>FELSZERELÉSEK</b>	339	Hangorkán	375
Éteriség	320	<b>JÁRMŰVEK ÉS</b>		Hangcsapás	375
Fájdalomcsillapítás	321	<b>TÁROLÓEDÉNYEK</b>		Hangidézés	375
Halálos ujj	321	<b>BEFOGADÓKÉPESSÉGE</b>	341	Bűvhangszer	375
Hatodik érzék	321	<i>Fegyverek</i>	343	Hangteremtés	375
Jelentéktelenség	322	<b>TÁVOLSÁGI FEGYVEREK</b>	345	Hangkivetítés	375
Kiáltás	322	<b>KÖZELHARCI FEGYVEREK</b>	346	Fénymágia	376
Láthatatlanság észlelése	322	<b>GRÁNÁTSZERŰ FEGYVEREK</b>		Láthatatlanság	376
Manamentes terület	322		352	Aura	376
Mana-blokk	323	<i>Páncélok</i>	353	Vakság okozás	376
Mágia észlelése	323	<b>PAJZSOK</b>	353	Ködalak	376
Mágikus tekintet	323	<b>VÉRTEK</b>	354	Fantom	376
Mentálfókusz észlelése	324	<b>VÉRTEK FELÖLTÉSE</b>	355	Hasonmás	376
Mentálszem	324	<b>SZOKATLAN</b>		Félelmetes fegyver	377
Pajzs	324	<b>TEREMTMÉNYEK VÉRTJEI</b>	356	Bűvharc	377
Pszeudó	324	<i>Mestermunkák</i>	356	Szépségvarázs	377
Pszeudó-ék	325	<i>Különleges anyagok és</i>		Tárgy láthatatlanság	377
Pszeudó-manarombolás	325	<i>Megmunkálások</i>	356	Alakváltás	377
Pszeudó-psirombolás	325	<b>MESTERMUNKÁK ÉS</b>		Tárgyalkotás	377
Pszeudó-támadás	326	<b>MÁGIKUS FÉMEK</b>	357	Tárgy átváltoztatás	377
Pszi észlelése	326			Fényvarázs	377
Pszimentes terület	326	<b>III. MÁGIA</b>	359	Fénysugár	378
Pszi-blokk	326			Fókuszált fény	378
Pszi-lehalgatás	327	<b>Metafizika</b>	361	Képidézés	378
Pszi-lökés	327	<i>A létezés Síkjai</i>	361	Illúzió	378
Pszi-ostrom	327	<i>Az Őselemek</i>	362	Lényalkotás	378
Pszi-roham	328	<i>A Manaháló</i>	362	Illúziótalaj	378
Siopa tekintet	328	<i>Ynevi asztronómia</i>	363	Déliabáb	378
Statikus Pszi-pajzs	328	<i>Az Isteni szférák</i>	364	Tanulmány	378
Telepátia	329	<i>Az Od, a mágia tudománya és a Pszi</i>		Éjszakai látás	379
			365		



Vakon látás	379 Csend	390 Érzékelés – hazugság	401
Mágia megjelenítés	379 Élelemteremtés	390 Érzékelés – mágia	401
Rejtjel	379 Életérzékelés	390 Hang	401
Távolságtorzítás	379 Gyógyítás	390 Hazatérés	401
Rémítés	379 A hit hatalma	391 Kétkedés	402
Illúzió írás	379 Idétlen álmom	391 Mentálfátyol	402
Fantomsereg	379 Izzó vér	391 Mentálpöröly	402
Üresség	380 Jellemérzékelés	392 Méreg lassítása	402
Maszk	380 Káosz kard	392 Mérgezés	402
Szivárvány	380 Kárhozat	392 Rettetés	402
Fényvért	380 Láthatatlanság evilági lények előtt	Természet megidézése	402
Irányvesztés	380	392 Vadak szólítása	403
Teljes álca	380 Láthatatlanság túlvilági lények előtt	Vihar	403
Színvarázs	380	393 Vízlélegzés	403
Kép	380 Meggyőzés	393 Vérgyűjtés	403
Tükör	380 Mentálpillantás	393 Vértetés	403
Káosz	381 Méregérzékelés	393 A Nagy Arkánium rituáléi	403
Hamis teleportáció	381 Óvó fegyver	393 Asztrális viadal	403
Személyes varázs	381 Őrző aura	394 Asztrális kitesztés	404
Fegyver	381 Parancs	394 Feltámasztás	404
Nyílzápor	381 Parancsszó	394 Földrengés	404
Egyéb bárdmágiák	382 Rendreutasítás	394 Gólemteremtés	405
Tanulás	382 Veszély észlelése	395 Holtak megelevenítése	405
Hipnózis	382 Vízfakasztás	395 Időjárás-ellenőrzés	405
Rohanó idő	382 A Kis Arkánium rituáléi	395 Időkapu	405
Figyelemelterelés	382 Asztrális elűzés	395 Isteni áldás	405
<b>Papi mágia</b>	<b>383</b> Asztrális párharc	395 Isteni látás	406
<i>A papi mágia szférái</i>	384 Álomút	395 Külső síkok lényének megidézése	406
Nagyobb szférák	384 Belső síkok lényének megidézése		406
Élet	384	396 Lélekáldozat	406
Halál	384 Belső síkok lényének szólítása	396 Lélekcsapda	406
Rend	384 Eggyéválás	396 Mentális viadal	406
Káosz	384 Égi szekér	396 Mentális kitesztés	407
Lélek	384 Fanatizálás	396 Összetartozás – asztrálisan	407
Természet	384 Hősi lélek	396 Összetartozás – mentálisan	407
Kisebb szférák	384 Igaz szó	397 Összetartozás – életerővel	407
<i>A papok és a mágia</i>	384 Intő jel	397 Öselemek felidézése	407
<i>Isteni kegy</i>	384 Köd felidézése	397 Segélykérés	407
<i>Ima és fohász</i>	385 Mentális elűzés	397 Síkkapu	408
<i>Papok varázslása</i>	385 Isteni harag [Szent tűz]	397 Űzés – túlvilági lények	408
<b>FOHÁSZ CÉLSZÁMÁT</b>	Szétzúzás	398 Vérvör	408
<b>MÓDOSÍTÓ TÉNYEZŐK</b>	<b>385</b> Szférák zenéje	398 <b>Boszorkánymágia</b>	<b>409</b>
<b>ISTENI KEGYET MÓDOSÍTÓ</b>	Természeti lények megidézése	398 <i>Boszorkány mágiaformák</i>	409
<b>TÉNYEZŐK</b>	<b>385</b> Transz	398 <i>Varázslatok Erőssége</i>	409
<i>Büntetések</i>	386 Útmutatás	398 <i>Varázslása</i>	409
<i>Isteni kegy visszaszerzése</i>	387 Űzés – átok	398 <i>Maximális Mana-pontok</i>	409
<i>Fohászok</i>	387 Űzés – evilági lények	399 Misztikus praktikák	410
Litániák	388 Véraldozat	399 Kígyóvarázs I.	410
A hatalom szava	388 Vértét	399 Kígyóvarázs II.	410
Áldás	388 Villámcsapás	399 Kígyóvarázs III.	410
Mágia kifürkészése	388 A Nagy Arkánium litániái	399 Rovarfelhő	410
Mágia szétosztása	388 Asztrálfátyol	399 Szólító ige	411
Szent fény	388 Asztrálpöröly	400 Összetartozás	411
A Kis Arkánium fohásza	389 Álca	400 Eggyéválás	411
Szertartás	389 Átok	400 Misztikus praktikák – Gyertyamágia	412
Aszkézis	389 Elemi lények szólítása	400	412
Szférikus fohászok	389 Engedelmeség – állatok	400 Gyertyakészítés	412
Asztrálpillantás	389 Engedelmeség – növények	401 Vörös gyertya	412
Bénítás	389 Életerő-csapolás	401 Kék gyertya	413
Csapás	389 Érzékelés – átok	401 Sárga gyertya	413

Zöld gyertya	413	Igaz felelet	422	<i>Varázslása</i>	433
Szivárványszín gyertya	413	Düh kioltása	423	<i>Maximális Mana-pontok</i>	433
Misztikus praktikák – Viaszbábok		Önbecsülés eltiprása	423	Villámmágia	434
mágiája	413	Felelősségérzet megszüntetése	423	Villámtűk	434
Fehér bábu	414	Félelem elűzése	423	Kisülés	434
Vörös bábu	414	Érzelem átirányítása	423	Villámpenge	435
Fekete bábu	414	Gyanú	423	Villámvért	435
Kék bábu	414	Gyűlölet	423	Villámvarázs	435
Misztikus technikák	414	Irtózat	423	Bebörtönzés	436
Transz	414	Üldözési mánia	424	Villámtagadás	436
Mágia felfedezése	414	Rettegés	424	Anyagi és elemi mágia	436
Boszorkánykör	415	Rettegés szava	424	Tűzvihar	436
Árnyak	415	Mentális praktikák	424	Tűzalak	436
Retes	415	Kínokozás	424	Folyadékpusztítás	437
Mágiaelnyelés	415	Kín szava	424	Szilárd anyag pusztítás	437
Pusztítás	415	Nyelvbéklyó	424	Szilánkokra robbantás	437
Lebegés vízben	415	Láthatatlanság	424	Savteremtés	437
Tűzgyújtás	416	Észlelhetetlenség	425	Savfelhő	437
Tűzgyűrű	416	Láthatatlanság felfedezése	425	Mágia felfedezése	437
Tüzes tekintet	416	Akaratrablás	425	Bagolyszem	437
Tűzgejzír	416	Tudatrablás	425	Átkok	438
Lángoszlopok	416	Parancs	425	Átokfejtés	438
Futótűz	416	Sugallat	425	Átoküzés	438
Villámszórás	416	Átkok	426	Átokvarázs	438
Tűzbogarak	417	Átokvarázs	426	Démoni birtok	438
Füstidézés	417	Átokfejtés	426	Enyészet posványja	439
Kígyóbűvölés	417	Átoküzés	426	Természeti mágia	439
Fuvallat	417	Hazugság	426	Jégverés	439
Szerelmi mágia	417	Csalás	426	Földmozgás	439
Szépségvarázs	417	Lopás	427	Homokvihar	439
Szerelemvarázs	417	Gyilkos hajlam	427	Szélirányítás	440
Szerelem elorzása	418	Öngyilkos hajlam	427	Lávafolyam	440
Örjítő pillantás	418	Szósztáárság	427	Szökőár	440
Csábítás	418	Ámokfutás	427	Tornádó	440
Védelem	418	Iszákosság	427	Lavina	440
Fürkészés	418	Szemmelverés	427	Tenger felkorbácsolása	440
Álmok asszonya	418	Álmok	428	Örvény	440
Féltékenység	418	Éberség	428	Asztrál- és mentálmágia	441
Bénítás	419	Álmatlanság	428	Haláltánc	441
Szexuálmágia – Csókmágia	419	Álomvarázs	428	Láthatatlanság felfedezése	441
Izzó csók	419	Jósáalom	428	Orgyilkosság	441
Megbélyegzés csókja	419	Igazáalom	428	Sötétte gyalázás	441
Felejtés csókja	420	Térpraktikák	429	Gyilokvagy	441
Rabszolgaság csókja	420	Lebegés	429	Méregmágia	442
Átváltoztatás csókja	420	Holdfényjárás	429	Méregismeret	442
Iszonyat csókja	420	Repülés	429	Méregvarázs	442
Élet csókja	420	Útkeresés	429	Méreg semlegesítése	442
Kriptacsók	420	Eredetkutatás	429	Méreg átadása	443
Halál csókja	420	Csapidakeresés	429	Nekromancia	443
Szexuálmágia – Az ölelések mágiája		Megfigyelés	430	Öregedés	443
		Kihallgatás	430	Életerőszívás	444
Rabszolga ölelés	421	Üzenet	430	Életerőrablás	444
Mágikus ölelés	421	Távolbalítás	430	Életerő-begyűjtés	444
Tudástár	421	Madártávlat	430	Életerővel felruházás	444
Sorvasztás	421	Árnyékajtó	430	Élőholt teremtés	444
Akarat elorzása	422	Eltűnés	431	Élőholt idézés	444
Betegség átadása	422	Hasadék	431	Értelemmel felruházás	445
Asztrális praktikák	422	<b>Boszorkánymesteri mágia</b>	<b>433</b>	Tudattal felruházás	445
Bűbáj	422	<i>Boszorkánymesteri mágiaformák</i>	433	Személyiséggel felruházás	445
Viszály	422	<i>Varázslatok Erőssége</i>	433	Halottak nyelve	445



Élőholt parancsnoklás	446	Tűzijáték	458	Az alapmozaikok	472
Csontészlelés	446	Tűzcsapda	458	Hatóidő	472
Azonosítás	446	Tűzpenge	458	Hatóterület	473
Szentségtelen kapu	446	Tűztáncoltatás	458	Hatóterület – Formázások	473
Magzat megrontása	446	A Lángúr ösvénye	459	Hatótáv	474
Szépség elorzása	446	Tűzváltás	459	Az elemi mágia iskolája	475
Életerő átadása	447	Fekete tűz	459	Öselem teremtése	476
Életerő raktározása	447	Hideg tűz	459	Hő teremtése	476
Húsaszok	447	Tűzébresztés / tűzlohasztás	459	Fagy teremtése	476
Érzékelés holtakon keresztül	447	Tűzcsapás	460	Fény teremtése	476
Beszéd holtakon keresztül	448	Tűzrobbanás	460	Sötét teremtése	476
Bomlás megfékezése	448	Füstmarás	460	Elemi erő teremtése	476
Rontások	448	Távoli tűz	460	A természetes anyagok mágijának	
Agyhalál	448	Sogron szent tüze	460	iskolája	477
Álomkór	449	A Márid ösvénye	461	Átformázás	478
Bélsorvadás	449	Szolga hívása	461	Átalakítás	479
Bűvragály	449	Harcos hívása	461	Átváltoztatás	479
Fájdalom	449	Tűzkigyó	461	Visszaváltoztatás	479
Fekete halál	449	Tűzpárdac	461	Telekinézis	479
Idegrocsolás	450	Tűzmadár	461	Transzmutáció	480
Izomsorvadás	450	Tűzféreg	461	Dezintegráció (Megsemmisítés)	480
Izzó idegek	450	Tűzpolip	462	Teremtés	480
Lepra	450	Tűzsárkány	462	Légiesség	480
Nyelvrohadás	450	A Morquor ösvénye	462	Láthatatlanság	480
Rútság	450	Tűzaura	462	Az asztrálmágia iskolája	481
Szívbénítés	451	Égető tekintet	462	Szeretet / Gyűlölet	481
Tüdősorvadás	451	Égető érintés	462	Bátorság / Félelem	481
Vakság okozás	451	Fémizzítás	463	Vágy / Undor	482
Végtagsorvasztás	451	Hatalomaura	463	Nyugalom / Ingerültség	482
Vérdermesztés	452	A Sárkány ösvénye	463	Hűség / Hűtlenség	482
Vérzékenység	452	Égető lehelet	463	Semlegesség / Elvakultság	
Veszettség	452	Lávafolyam	463	(Közömbösség)	482
Vörös halál	452	Tűzvihar	464	A mentálmágia iskolája	483
<b>Tűzvarázslói mágia</b>	<b>453</b>	Tűzeső	464	Megértés (Olvasás)	483
<i>A tűzmágia ösvényei</i>	<i>453</i>	Pusztító tűz	464	Beszéltetés (Írás)	483
<i>Módszerek a Mana visszanyerésére</i>	<i>A Szalamandra ösvénye</i>		464	Dadogás (Kábítás)	483
	<i>453</i>	Szalamandrabőr	464	Némaság (Bénítás)	484
Tűzgyűjtés	453	Tűztagadás	464	Érzékelés (Olvasás)	484
Tűzelnyelés	454	Sárkánybőr	465	Illúzió (Írás)	484
Tűzelvonás	454	Tűznyelés	465	Tompítás (Kábítás)	484
Közönséges szüzek befolyásolása	455	Átformázás	465	Érzéketlenség (Bénítás)	484
<i>A varázslatok hatása, erőssége és</i>	<i>A Tűzkobra ösvénye</i>		465	Emlékolvasás (Olvasás)	484
<i>hatóideje</i>	<i>455</i>	Östűz észlelése	465	Feledés (Írás)	484
A Főnix ösvénye	456	Tűzelemzés	465	Részleges amnézia (Kábítás)	484
Tűzgolyó	456	Tűz teleportálása	465	Teljes amnézia (Bénítás)	484
Lángteremtés	456	Kémtűz	466	Követés (Olvasás)	485
Időzített lángteremtés	456	Lángkitörés	466	Irányítás (Írás)	485
Tűzteremtés	456	Belső tűz	466	Kábaság (Kábítás)	485
Időzített tűzteremtés	456	Tűzszem	466	Bénultság (Bénítás)	485
Tűzeső	456	Tűzkapu	466	Gondolatolvasás (Olvasás)	485
Tűzhenger	456	Tűzrablás	467	Akaratátvitel (Írás)	485
Tűzzápor	456	A tűzlényekre vonatkozó szabályok	467	Zavarodottság (Kábítás)	485
Tűzgyűrű	457		467	Tudatlanság (Bénítás)	485
Tűzhullám	457	Harc a tűzlényekkel	467	A nekromancia iskolája	486
Az Ifrit ösvénye	457	<b>Kyr eredetű mozaikmágia</b>	<b>469</b>	Mágikus gyertya készítése	487
Tűznyíl	457	<i>Az Univerzum felépítése</i>	<i>469</i>	Élőhalott-idéző litánia	487
Tűzkard	457	<i>A test és a lélek viszonya</i>	<i>470</i>	Kísértetidézés litánia	487
Tűzkitörés	457	<i>A mágia művészete</i>	<i>471</i>	Démonidézés	487
Tűzszőnyeg	457	<i>Varázslatok</i>	<i>471</i>	Lélekidézés litánia	487
Tűzfal	458	A mozaikok tulajdonságai	471	Üzö litánia	488

Lélekcsapda bélyeg	488 <i>A világ ismerete</i>	503 Álcázott veremcsapda	539
Lélekcsapda varázsjel	488 <i>A játéktípus meghatározása</i>	504 <b>Belső kasztok és nem játékos</b>	
Halottmozgatás bélyeg	488 <i>Bíráskodás</i>	505 <b>karakter kasztok</b>	541
Az időmágia iskolája	488 <i>A játékvitel</i>	506 <i>Belső kasztok</i>	542
Időugrás	488 <i>A játék egyensúlyban tartása</i>	506 Az Aranykör lovagja	542
Öregítés	489 <i>A szabályok megváltoztatása</i>	507 <b>AZ ARANYKÖR LOVAGJÁNAK</b>	
Lassítás	489 <i>A játékörök levezetése</i>	508 <b>SZINTLÉPÉSE</b>	542
Gyorsítás	489 <i>Hogyan építs fel egy kalandot?</i>	514 Bosszúangyal	544
Időgát	489 <i>Hogyan építs fel egy</i>	<b>BOSSZÚANGYAL</b>	
A termágia iskolája	489 <i>kalandorozatot?</i>	519 <b>SZINTLÉPÉSE</b>	545
Térkapu	489 <b>A kalandmester eszköztára</b>	523 Csatamágus	547
Teleport	490 <i>A nem játékos karakterek</i>	523 <b>CSATAMÁGUS SZINTLÉPÉSE</b>	
Térkontroll	490 Mellékszereplők	523	547
Keresés	490 Segítőtársak	524 Fegyvermester	549
Tárgyszimpátia	490 Ellenfelek	525 <b>FEGYVERMESTER</b>	
Társzimpátia	490 Hatalmasságok	525 <b>SZINTLÉPÉSE</b>	549
Vérszimpátia	490 <i>A nem játékos karakterek viselkedése</i>	Gorviki vértestvér	550
A metamágia iskolája	491	526 <b>GORVIKI VÉRTESVÉR</b>	
Fürkészés	491 <b>EGYÜTTÉRZÉS KELTÉSÉNEK</b>	<b>SZINTLÉPÉSE</b>	551
Destrukció	491 <b>ESÉLYE</b>	526 Hergoli villámmester	552
Lepelés	492 <b>LEJÁRATÁS ESÉLYE</b>	526 <b>HERGOLI VILLÁMMESTER</b>	
Mana-gát	492 <i>Hírnév</i>	528 <b>SZINTLÉPÉSE</b>	552
Manamentes terület	492 <b>HÍRNÉV, ISMERTSÉG</b>	528 Kobra mestertolvaj	554
Manacsapda	492 <i>Mozgás és utazás</i>	529 <b>KOBRA MESTERTOLVAJ</b>	
Jelmágikus metódus	492 <b>SEBESSÉG ÉS TÁVOLSÁG</b>	529 <b>SZINTLÉPÉSE</b>	554
Varázskörök	493 <b>KORLÁTOZOTT MOZGÁS</b>	529 Ordani lángőr	557
Kirekesztő varázskörök	493 <b>TEREP ÉS TÁVOLSÁGI</b>	<b>ORDANI LÁNGÓR</b>	
Bebörtönző varázskörök	493 <b>MOZGÁS</b>	530 <b>SZINTLÉPÉSE</b>	557
Védő varázskörök	493 <i>Megterhelés</i>	530 Orgyilkos	558
Körbezáró varázskörök	494 <b>MEGTERHELÉS</b>	530 <b>ORGYILKOS SZINTLÉPÉSE</b>	559
Végrehajtó varázskör	494 <b>MEGTERHELÉS ÉS MÉRET</b>	531 Pszi-mester	560
Varázsjelek	494 <b>MEGTERHELÉS HATÁSAI</b>	531 <b>PSZI-MESTER SZINTLÉPÉSE</b>	
Változás varázsjel	494 <i>Veszedelemek</i>	531	561
Zóna varázsjel	494 Betegségek	531 Slan-nagymester	562
Személyes aura varázsjel	494 Burjánhalál	532 <b>SLAN-NAGYMESTER</b>	
Mágikus aura varázsjel	494 Vérsápadás	532 <b>SZINTLÉPÉSE</b>	563
Lélekcsapda varázsjel	495 Ghrom-kór	532 Testőr	564
Kisugárzó varázsjel	495 Mérgek	532 <b>TESTŐR SZINTLÉPÉSE</b>	564
Szimpátia varázsjel	495 Álomkenőcs	534 Tolvajherceg	565
Kémszem varázsjel	495 El-Doldzsah Jarem (A fekete skorpió)	<b>TOLVAJHERCEG</b>	
Térgát varázsjel	495	534 <b>SZINTLÉPÉSE</b>	566
Tércsapda varázsjel	495 Kenderfü	534 <i>Nem játékos karakter kasztok</i>	568
Tapadás varázsjel	496 Sötétség	533 A közember	568
Forgás varázsjel	496 Zuhanás	534 <b>A KÖZEMBER SZINTLÉPÉSE</b>	
Pentagramma	496 Lezuhanó tárgyak	534	568
Idéző pentagramma	496 <b>LEZUHANÓ TÁRGYAK</b>	<b>Mintakaland – Dreonnar démona</b>	
Térkapu pentagramma	496 <b>SEBZÉSE</b>	535	569
Szimbólumok	496 Fagyás	535 <b>Bestiárium</b>	577
Aszrálszimbólumok	496 Égés	535 <i>Elsődleges statisztikák</i>	577
Mentálszimbólumok	496 Éhezés és szomjazás	536 <i>Másodlagos statisztikák</i>	580
Bélyegek	497 A víz veszélyei	536 Állatok	580
Asztrálbélyegek	497 Fuldoklás	536 Kutya	581
Mentálbélyegek	497 Csapdák	536 Ló	582
Változás bélyeg	497 <b>MECHANIKUS CSAPDÁK</b>	Sólyom	583
Lélekcsapda bélyeg	497 <b>NEHÉZSÉGI FOKA</b>	538 Hópárdac	584
Feruházás bélyeg	497 <b>MECHANIKUS CSAPDÁK</b>	Farkas	584
IV. KALANDMESTER	500 <b>NEHÉZSÉGI ÉRTÉKE</b>	538 Feketemedve	585
<b>Kalandmesterség</b>	503 <b>MECHANIKUS CSAPDÁK</b>	Élőholtak	585
<i>A kalandok kiötlése</i>	503 <b>ÁRMÓDOSÍTÓI</b>	539 Zombi	586
<i>A játék megtanítása</i>	503 Egyszerű nyílcsapda	539 Elementálok	587



Tüzelementál	587 Kyr (toroni) naptár	590 OGL – felhasználási engedély	592
<b>Ynev naptárak,</b>	Shadoni (neo-godoni) naptár	591 Karakterlap	594
<b>mértékegységrendszere,</b>	<i>Ynevi transzdimenzionális mérték és</i>	<b>Példakarakter: Ezüsthajú Calindill</b>	
<b>asztronómiája</b>	<b>588 átváltórendszer</b>	591 története	596
<i>Ynevi naptárak</i>	588 <i>Ynevi asztronómia</i>	591 A kontinens áttekintőtérképe	603
Közös (pyarroni) naptár	588		

# Előszó

a M.A.G.U.S. szerepjáték tizedik évfordulójára megjelent,  
minden tekintetben megújult alapkönyvhöz

A M.A.G.U.S. hagyományait követve álljon itt egy előszó, melyben - mint a fejlesztés és az egyéb kapcsolódó munkálatok vezetője - megpróbálom összefoglalni, hogy miért és hogyan jutott el hazánk legnépszerűbb szerepjátéka a teljes megújulásig, és mire is számíthat a Kedves Olvasó a következő oldalakon.

Wayne Chapman nagy sikerű regényei után 1993 karácsonyára megjelent az első M.A.G.U.S. szerepjáték alapkönyv. A nagy várakozásnak megfelelően egy vastkos, színes és érdekes kasztokkal, fajokkal teli játék tárult fel a rajongók szeme előtt. Rendszere a szerepjátékok evolúciójának akkori szintjén megállta a helyét, csupán a már akkor is igen tapasztalt játékosok közt akadtak olyanok, akik rövid átlapozása után inkább maradtak valamely nyugati játéknál; amelyek épp abban az időben kezdtek egyre nagyobb teret hódítani hazánkban.

A M.A.G.U.S. szinte azonnal a legnépszerűbb szerepjátékká vált itthon. Folyamatosan jelentek meg az Ynevről szóló regények, amelyek csak tovább fokozták a sikert. A következő években neves írók és fejlesztők csatlakoztak az eredeti gárdához, majd voltak, akik elhagyták Ynevet, és új utakon próbálták szerencsét. Mindenközeben a rendszer kezdeti hibáit - amelyekre az öreg rókkák már a kezdetekkel felfigyeltek - toldozgatással próbálták orvosolni. Mindez kezdetben működött valamelyest, ám idővel a kiegészítő és korrigáló szabályok átláthatatlan halmaza gyülemlt fel. Gyakorlatilag nem volt két olyan egymástól független csapat, amely azonos szabályok alapján játszott volna. Eközben a szerepjátékok fejlődése nem állt meg a nagyvilágban; új ötletek, megoldások jelentek meg, egyre élvezetesebbé téve a játékokat. A M.A.G.U.S. kissé megkezdte, de megpróbálta befogadni az újításokat, és megjelent az Új Tekersek című átdolgozott képesség és karakterépítő rendszer, amely a várakozások ellenére nem tudott gyökeret verni a régi rendszert már főként saját házaszabályokkal játszóktól táborában. A játékosok talán nem erre vártak.

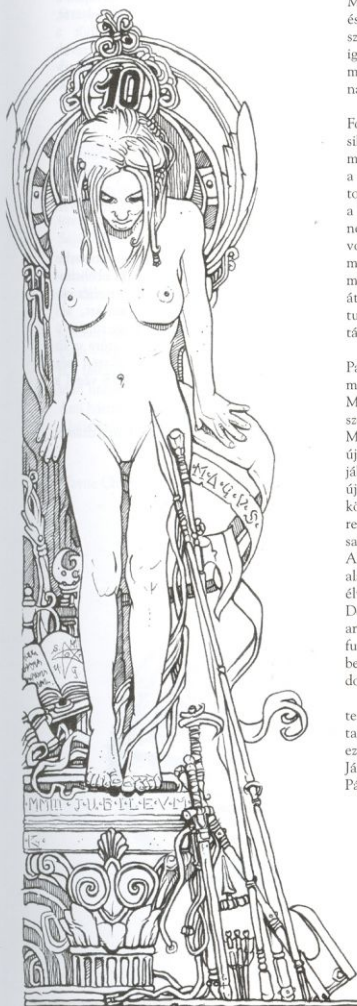
Eközben remek világ leíró kiegészítők jelentek meg (Summarium, Papok és Paplovagok I-II.), de a rendszer gyakorlatilag továbbra is a közel tíz éves szinten maradt. Ehhez társultak egyéb problémák is, de a lényeg ugyanaz maradt: a M.A.G.U.S.-nak egy új - a világ rengeteg más szerepjátékához képest is - korszerű rendszerre volt szüksége. A klinikai halál állapotában érkezett a váratlan segítség. A M.A.G.U.S. új tulajdonoshoz került, aki friss energiával csapott a lovak közé, s a fogat újra mozgásba lendült. Ehhez a reménytelit utazáshoz csatlakoztam én is 2003 januárjában, amikor megkaptam a szerepjáték és az összes ide tartozó feladat koordinálását. Az új Alapkönyv munkálataival párhuzamosan új M.A.G.U.S. regények tűntek fel a könyvesboltok polcain, az első évben már tíz. Új logó, új külső születt. A jövő reménytelit: a régi írók többsége a mai napig mögöttünk áll, új írók szárnypróbálgatásainak lehetünk tanúi, és végre eljutottunk az én álom beteljesülésig is: megjelent az Alapkönyv. Címében egyszerűen fejezi ki a lényegét, nem szándékoztam túlcifrázni: új alapokat ad arra, hogy a mindannyiunk által kedvelt Ynev földjére lépessünk, és újabb élvezetes órákat töltsünk el rajta. Az Open Gaming License alapján a System Reference Document anyagát felhasználva készítettük el az új rendszert. Mindvégig törekedtünk arra, hogy megtartsuk a lehető legtöbb, a klasszikus rendszerből ismert fogalmat és ezek funkcióját. Az az olvasó, aki ismeri az eredeti rendszert, már első átlapozásra találni fog benne rengeteg ismerős játéktechnikai fogalmat; remélem, ezzel sikerült a régi kalandozók kedvére tenni, kik hosszú évek óta teszik élettel telivé Ynevet.

Végezetül köszönetem szeretném kifejezni Bogdán Miklósnak - aki lehetővé tette számunkra ezt az utazást - továbbá mindazoknak, akik akár egy szóval, gondolattal is segítettek Ynevet az elmúlt évek során. A fejlesztők nevében is szeretnék ezúton köszönetet mondani a következőknek: Gáspár András, Novák Csanád, Galántai János, Gáspár Péter, Kovács Adrián, Kornya Zsolt, Kun József, Nyulászi Zsolt, dr. Pálkás Imre... és mindenkinek, kit helyhiány miatt név szerint nem sorolhattam fel.

Jó szórakozást és izgalmas kalandokat kíván:

Durgonics Tibor

Budapest, 2004. január 21.



## A szerepjátékról

"Egyszer én, Csuang Csu, azt álmodtam, hogy pillangó voltam, pillangó, mely összevissza szállodgolt, boldog örömben. Nem tudtam semmit Csuang Csuról. Hirtelen azonban felelőretem s megint én magam voltam én, az igazi Csuang Csu. Mármint nem tudom, hogy előbb Csuang Csu álmodta-e azt, hogy pillangó, vagy a pillangó álmodta most azt, hogy ő Csuang Csu. Pedig Csuang Csu és egy pillangó közt mégis csak van különbség. Így változnak a dolgok."

A kínai filozófus - esetleg pillangó - szavai kitűnően adják vissza a szerepjátékok alapvetését - még ha eredetileg nem is ennek kapcsán fogalmazta meg őket a bölcs.

Az emberi fantázia az álmok, a vágyak, a képzelet birodalma, tudatunk azon régiója, melynek - sajnos - nem sok hely jut korunk racionális világában. Hajlamosak vagyunk a háttérbe szorítani, mondván, semmi gyakorlati haszna, időfecsérlés csupán, amely csak elvonja az ember figyelmét a fontosabb dolgokról, megakadályozza, hogy két lábbal álljon a valóság talaján. "Boszorkányok márpedig nincsenek!" - döngölik belénk az iskolában. Képzeletünk azonban nem hagyja magát - 'tudja', hogy boszorkányok igenis vannak, az előszobaszekrényben bújnak meg, és csak ha leoltod a lámpát, akkor másnak elő, hogy leharapják a lábaid, ha kilóg a takaró alól.

Képzeletünk tehát igen termékeny, bármennyire tiltakozunk is ellene. Sőt! Minél jobban hadakozunk, annál inkább erőre kap, annál inkább feszélyezi éntünk racionális felét. Nem kell azonban mindjárt a legvadabb dolgokra gondolni, a képzelet birodalmának határán még nem kis zöld emberkék, vagy nagy zöld sárkányok lakoznak - ők jóval beljebb, a birodalom szívében ütöttek tanyát. A képzeletű hatáskörébe tartoznak ezeknél sokkalta prózaibab elgondolásaink is - mi lenne, ha kicsőrnánk a tanárból a dolgozatokat; mi lett volna, ha mégis megszólítjuk azt a lányt; és úgy egyébként mi lenne, ha nem az lenne, ami van. Rablókként-pandúrokként rohagálunk egymás nyomában, és vadakat terelő juhásznak álmodjuk magunkat. Farsangkor megszűnünk magunk lenni, az év fennmaradó részében pedig elhisszük, hogy kicsiny részecskéik keringenek örült iramban az atommag körül és ebből lesz aztán a kenyér, a könyv és a kardantengely is. Na meg persze a fekete lyukak.

Képzelőerőnket tehát igenis használjuk a minden napok során, különös szerephez azonban főként az irodalom terén tett kalandozásaink során jut. Biztosan mindegyikünk emlékeztetőben elevenen élnek még legkedvesebb irodalmi élményeink - lett légyen szó akár regényről, színházi előadásról, filmről, netán az irodalom más megnyilvánulásairól. A legtöbben talán még arra is emlékezünk, milyen érzés volt azonosulni kedvenc hőseinkkel - miként eredtünk a frigyláda nyomába, miként bújtattuk a gyűrűt a sötétség ura elől, miként vacogtunk a fűvészkerben, és miként vágtuk mi is a labancot a Tenkes aljában. Szinte vágytunk a főhős bőrébe bújni, tapintani, érezni, beleélezni a kalandot, vitézül helytállni, hőiesen, dőlcegen vetni meg lábunkat a gonosz ármánykodásai közepette.

A hősekkel való azonosulásunk azonban mindig is bizonyos határok közé szorult, gátakat szabtak neki a mű keretei, az író akaratára, képzeletére. Hiába szeretünk volna másként cselekedni, mint azt a főhős tette, sajnos nem lehetett, kötött bennünket az író szövege - akárhoggy forgattuk a könyvet, a következő oldal mindig az író igazolta. Hiába markolástunk kétségbeesetten kapzkodó után, a szürkesuklyás varázsló mégis a vesztébe zuhant. Hiába kiáltoztunk, hogy "Vigyázz, csapda!", Robint elkapták a városbíró pribékjei.

Persze, a történet végére általában a jó győzedelmeskedik, mégis csodás érzés belegondolni, miképp cselekedtünk volna mi a hős helyében. Amikor így teszünk, lényegében már a szerepjátékkal kacérokodunk.

De mi is az a szerepjáték? Nehéz erre pontos választ adni. Nem mintha valami megfoghatatlan, átláthatatlan, metafizikai jelenségről lenne szó. Korántsem. A szerepjáték könnyed szórakozás, a játék egy formája, és mint ilyen, nem is szabad, hogy ijesztően távolinak hasson. Nem, a szerepjáték leírásának nehézsége nem ebben rejlik, sokkal inkább magának a szerepjátéknak a változatoságában, sokszínűségében. Ahány játékos, annyiféleképp értelmezi, játssza, éli meg a szerepjátékot, és ezek mindegyik formája egyformán megállja a helyét.

A szerepjáték voltaképp nem más, mint élő, lélegző, érző regény. Ezt a regényt azonban nem egy ember írja, olyan történet, mely a résztvevők közreműködésének eredményeként lát napvilágot. Egyikük - a Kalandmester - vezényletével teremtik meg az eposzt, melynek főszereplői a többi játékos által megformált hősök. A cselekmény folyását, hangulatát, a történet elképzelt világát, a miliőt a Kalandmester határozza meg, a játékosoknak mégis van szavuk a dologban, hisz ők azok, akik eldönthetik, miképp cselekedjenek a regény főhősei - az általuk megszemélyesített hősök.

Kicsit olyan ez, mint átúlni az anyósülésről a volán mögé - itt már van foganatja, ha nyomod a féket.

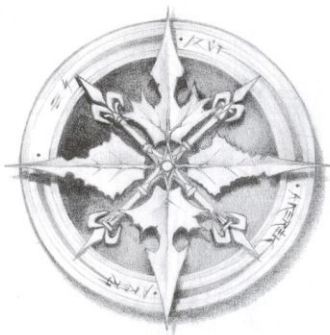
Hogy ki és miért játszik szerepjátékokat? Ezernyiern ezernyi okból. Van, ki a kalandot keresi, van ki az érzelmeket, ki a rejtélyt, ki a rejtvényeket, van ki itt éli ki vágyait, ki a tudást kutatja, és ki a hitet, van ki más szeretne lenni, és van ki csak önmaga.

Játssz hát velünk, ha nem hagyta még elorvadni lelked miriád csapongó szálankját. A kisgyereket, aki a bábszínházban Vitéz Jánosnak drukkolt. A suhancot, aki pengéjét villogtatva tör borsot a bíboros orra alá. A kamaszt, aki vágyakozó tekintettel figyeli, mint fojtja meg a lange ruházattal hercegnő a látvátestű gengsztert. Az ifjút, akit bosszúra szólít apja szelleme. A megfontolt felnőttet, aki a moziban azért még mindig bedől a széknél, ha a vásznon jön a kanyar. S végül a meglelt öreget, aki elmereng, mi lett volna, ha...

Játék, kaland, rejtély, szórakozás, regény, harc, dráma, izgalom, hit, barátság.

A szerepjáték mindez.  
És még ennél is több.

Ez maga a pillangó édes álma.



Jakrim Ohru a Hatodkor szülötte volt - az Éjidők legsötétebb óráján érkezett a világra boruló szürkeségbe, melyet övei pusztá megszokásból napvilágnak neveztek.

Kurtizán anyját lironi zsoldosok használták a száznapos vigalom alatt, mellyel Godora népe Ryek és Dawa addigi leghevesebb ütköztetés, a kohannai vérfürdőt ünnepelte. Jó okuk volt a megkönnyebbülésre: a kyr dicsőség romjain folyó küzdelem kívüllállókat nem, csak áldozatokat és megsarcoltakat ismert. Kohanna nyomán utóbbiaknak fél emberöltőnyi nyugalom jutott osztályrészül - Ohru paritýás utcakölyökből késelő kurafivá cseperedett, mire az északföldi kimérák portyázói újra felbukkantak hazája határain.

Anyja a kikötőnegyed peremén, egy tengerre néző bordélyban üzte mesterségét. Ohru gyermekfejjel úgy képzelte, minden erre vetődő kalandor véréből jutott neki egy kevés, és titkos nemzőinek kijáró áhítattal bámulta őket a füstös homályból, mely minden heget, mocskot és vétket eltakart. Nem végleg persze: mire ártatlansága odalett, belátta, hogy céges gazemberek mindahányan. Nem jobbak vagy rosszabbak... csupán ugyanolyanok, mint ő.

A férfi, akinek inas termetét, fakó sörényét és távol ülő kyrach-szemeit köszönhetette, sosem tért vissza Erionba, és örökséget sem hagyott rá a tanulságon kívül, hogy amit a világtól akar, erővel kell megszereznie. Anyja és a város, a két koros ribanc közös erővel nevelte azzá, aminek lennie kellett. Kérges lelkű kalandorrá, aki tizenöt évesen itta el az önkénteseknek járó hercegi tallért, hogy élete hátralévő részét a Világgerinc vándorösvényein és Északföldre csatamezőin töltse. Hogy mi okból verekszik, sosem firtatta - éppoly közömbös volt a nagy eszmék iránt, mint társai, a godorai sereg gerincét alkotó korg és szűzds zsoldosok.

Eszelősökkel és szörnýetegekkel vívott csatáik ritkán említettek az Éjidők krónikáiban: elő- és utójátékai voltak csupán az igazi ütközeteknek, melyekben a kimérák roppant ármádiái, elvakult mágiáforgatói és túlvilági szövetségesei csaptak össze. Godora csapatai e küzdelem peremén manővereztek, és hol egyik, hol másik félhez húzva próbálták a sötétség dagályát mederben tartani.

Ohru a felderítők közt szolgálva hamar megismerte a háború igazi arcát. Az előretolt állásokban lapulva gyakorta hallotta, olykor látta is az egymással gyűrűzőző tömegeket, álmai démonok üvöltését visszhangozták... felriadva pedig hálát rebegett sorsának, hogy ábrázatok helyett csak az útfélen heverő holtakét, a vízfért vagy kegyelemldöfésért könyörgő sebesültékét és a falkákban vándorló nincstelenekét kell látnia.

Godora hintapolitikája nemzedékeken át eredményesnek bizonyult, de a végsőkéig terhelte a várossá zsugorodott állam erőforrásait: Ohru idejében már jóval többet vesztett annál, amennyit hagyományos bevételeiből pótolni tudott. Nagyjai Kyria isteneihez imádkoztak, lélekben azonban rég elfordultak tőlük, a fegyverforgatók hitéről pedig beszélni sem volt érdemes többé. Saját bálványaitak imádták, de sem győzelmet, sem megváltást nem reméltek tőlük, és az Éjidők háborúja, e vér és sár olajozta gépezet sem kecsegtette őket ilyesmivel. Könýörtelen masinéria volt, a legocsmányabb azok közt, melyeket gondolkodó lények valaha működtettek - nevesincs alkatrészeit szüntelen mozgásban tartották, és apránként morzsolták fel az egymásnak feszülő őserők.

A zsoldosnép az idők kezdete óta szerzésből él. A hadban álló vidékek településeit szabad prédának, az útfélen lelt nőszemélyeket közbirtoknak, a holtak borította csatamezőket jogos jussának tekint. Olyan piacnak, ahol csak számára szabad a vásár - vegyesboltnak, ahová a dögevőkkel együtt érkeznek, és őket messze megelőzve távozik értékes málhájával. Az Éjidők háborúja e téren is változást hozott. Az Ohru-félek saját kárukban tanulták meg, hogy a sietség az életükbe kerülhet - nagyobb ütközetek után három-négy napig is vártak, hogy mindaz, ami nem él, de nem is egészen halott, békén távozzon az összezsúrlós színhelyéről. Ami hátramaradt, nem szükségképp volt veszélytelen: számos felderítőt taszítottak pusztulásba vagy élethossziglani nyomorúságba a bővhatallommal átjárt fegyverek és felszerelési tárgyak, melyekre szemet vetettek.



l.

·Vitalis·

塔  
水  
安  
城  
1911







Korok

## Kilenc kor – Kilenc jóslat

Kilenc Kor választja el a kezdetet a végtől, kilenc jóslat teljesül be. Kilenc Koron át tűnnek fel istenek, fajok és kiválasztottak, majd lépnek le a történelem színpadáról, hogy végül beteljesüljön az utolsó jóslat is, és a halandók végre a saját kezükbe vehessék a sorsukat. A Rívai Apokrif dorani olvasata szerint a Nagyok, akik Ynev szféráit – s talán magát a mindenséget – teremttették, távozásuk előtt megszabták mind a kezdet, mind a vég pillanatát. Hogy miért távoztak, vagy egyáltalán távoztak-e valójában, azt nem tudhatjuk biztosan.

A Korok előtti időről szinte semmit, az első Korokról pedig csak morzsákat tudnak a hetedikori bölcs leg-nagyobbjai is. A legtöbben még azzal sincsenek tisztában, hogy minden korforduló valamely rendkívüli eseményhez kötődik, összhangban a kristályszférák hihetetlenül bonyolult mozgásával.

### Első Kor

Az Első Korban még valószínűleg a holdak sem léteztek, illetve csak akkoriban teremtettem meg őket valamely ismeretlen hatalom. Ekkor virágzott az Ófa, melynek korhadt gyökerei között korokkal később az aqirok találtak menedékre. Ynev szoros kapcsolatban állt a Mindenség Felsőbb Szféráival, és bizonyos Kapuk révén más létsíkokkal is; ekkor érkezett a kontinensre azon ősi népek legtöbbje, melyekre a ma emberek tisztelettel vagy iszonyattal tekint.

Az aqirok kora volt ez, ahol Satralis még szinte semmiben sem hasonlított későbbi önmagára. Gigászi háborúkat vívtak egymással valamely titokzatos ok miatt; annyi biztos, hogy ez az ok az egész mindenség legnagyobb titkai közé tartozik. Később felbukkantak az óriások és a sárkányok is. A mana szabadon hömpölygött a síkok között, a mágia maga volt a valóság.

Bizonyosnak látszik, hogy már ekkor is léteztek kiválasztottak, mégpedig pontosan kilencen, ahogy a Hetedikor végén is, csak ők még egészen más fajok gyermekei voltak, és egészen más célokért küzdöttek.

Egyes hetedikori vélekedések szerint a Harmadkor istenei már csak nevükben és megjelenési formájukban különböztek a jelenkoriaktól, lényegüket tekintve azonosak voltak velük. Ekkora tehető az emberek megjelenése, bár hetedikori utódaik nem lennének büszkéek csapott homlokú, primitív elődeik láttán. A Hetedikorban Orwella néven ismert entitás megteremtette az orkok, a zagnolok és a goblinok népét. A Crantai Birodalom kezdetei is ennek az időszaknak a végére tehető.

### Másodkor

A Másodkorban három hold ékítette Satralis égboltját. Tűlvilági tűzzel égő pöröly hamvasztotta el az Ófát. A messzirol idevetődött népek ekkor alakították ki saját befolyási övezeteiket a nap és a holdak alatt; szövetségek születtek és enyésztek el. Megérkeztek az elfek, sőt az aqirok praktikái megteremtették néhányukból az obsidiánelfek félelmetes népét. Létrejött a Sárkányszövetség és a Terdt Tanács.

### Harmadkor

A Harmadkorban pusztító háborúk formálták át a felismerhetetlenségig a kontinens arcát. A Fajháborúk korszaka volt ez. Évezredekken át tartó pusztító küzdelmek során a Tredt Tanács győzelmeskedett, az Opálhajós lebűvölte az egyik holdat az égről. A sárkányok aludni tértek, az elfek szétszóródtak, és az északra szakadtak megalapították Oilan városát. A manaháló egyre stabilabbá vált, az előző korok mágikus túltelítettsége elhalványult. Az aqirok nagy része Északon Ediomadba, az Ófa megmaradt gyökereihez, a Délvidéken a Obscur-medencébe, a fekete érc telérek közelségébe húzódott vissza, amely később Kráni-medence néven vált ismertté.



## Negyedkor

A Negyedkor az emberi faj felemelkedésének kezdete Yneven, Cranta fénykora. Ekkor alapítottatott Krán, ekkor lépett szövetségre Ranagol a déli aquirokkal, és ekkor helyezte fölélük tizenhárom félisten fáttyát.

A kyrek és Anvaria lakói közti véres háborúk a felek közötti megegyezéssel értek véget.

## Ötödör

Az Ötödör az első kyr flotta Ynevre érkezésével veszi kezdetét. A kyrek hadseregei alig egy-két évtized leforgása alatt lerohanják és gyakorlatilag meghódítják az egész crantai birodalmat, valamint felszámolják a környező egyéb kisebb hatalmakat, csak az elfek erdeinek határainál állnak meg. A kyrek egy titokzatos terv kivitelezésébe kezdenek. Ekkor úgy tűnik, hogy Kyria örök.

A Démonikus Birodalom megtámadja az időközben birodalomná növekedett Kránt, aminek következtében rövid, de annál hevesebb háborúban borzalmas vereséget szenved, és látszólag végleg eltűnik Ynevről. A démonikus tanok közül a hasznosnak látszókat Krán átveszi, és kinyitja kapuit az emberek előtt is.

Új fajok érkeznek Dél-Ynevre: a dzsennek és az amundok.

Orwella Kyria vesztére tör; hosszas és véres háború kezdődik, a Romlás Úrnője legyőzetik, de a Birodalom is halálos sebet kap.

## Hatodör

A Hatodör elején, amit egyben káoszskornak is neveznek, Kyria már haldoklik. Elszabadulóban a káosz, a romlás és a pusztulás. Északon megépül a Boszorkányerőd, Délen megalapítják Ordant, amelyben Sogronnak komoly része van. Olyan szerzetekkel bukkannak fel a kontinensen, melyeket évezredekkel korábban elfeledtek, olyan Kapuk tárulnak fel, melyek nyitját senki nem ismerte - ám ezeken át nem szörnyetegek, hanem elegendig ismeretlen emberepek érkeznek Ynevre, és az ősi fajok fenyegetésével dacolva létrehozzák Észak szabad államait.

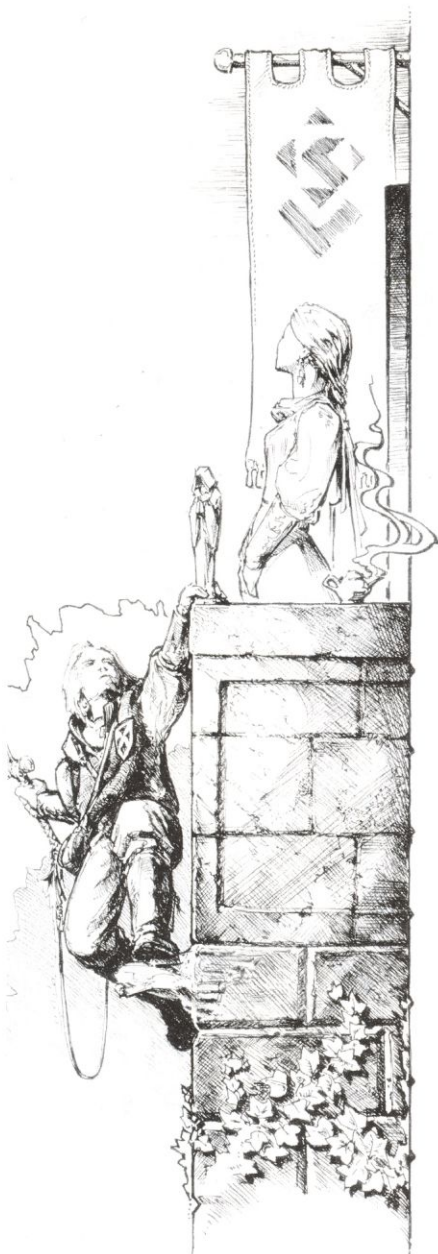
Az Első Manifesztációs Háború Délen. Az elfek egyre jobban visszaszorulnak. Északon Kyria utóállamainak korszaka következik. A Ryeki Démoncsászárság felemelkedése és bukása. Megszületik Godon, az emberiség első magiokráciája.

## Hetedör

A Hetedörben lassan közelítünk ahhoz az Ynevhez, amit ismerünk. Godon Kránnal vívott vívott háborúja és megsemmisülése után délen Shadon, Pyarron, Krán a meghatározó, Északon az Északi Szövetség néz farkasszemet Toronnal és csatlósállamaival. Vad és forrongó kor ez, hol nagy változások készülnek.

## Nyolcadör

A Nyolcadör a jövő kódébe vész. Visszatérnek a kyrek. Északon két újszülött nagyhatalom, délen a Hardzs, a hallgatásba burkolózó Krán, a hitéhez makacsul ragaszkodó Pyarron és a körkörös védelemre berendezkedett Nagy-Shadon dacol a Fekete Hold hatalmával. A varázshasználat nyolcadkori problémái kedvező hatást gyakorolnak a technikai fejlődésre. A kontinens lakói gőz vagy nafta hajtotta szerkezetekkel ismerkednek, és legendákba, majd imákba foglalják a letűnt idők hőseinek nevét: a maguk módján készülnek a megpróbáltatásokra, melyet az új ciklus jóslatok, Jelhordozók és kalandozók képében tartogat nekik.





Égi hatalmak

## Istenek és Vallások

A pyarroni vallás tagadhatatlanul Ynev legnépszerűbb vallása az embernépek között. Ez a tény egyrészt érthető és ugyanakkor lenyűgöző is. Érthető, mert ez az istensalád az embernépek védelmezőjeként lépett az ynevi történelem színpadára, és ideológiája talán a legmegfelelőbb az emberi lélekületnek. Ugyanakkor lenyűgöző is, mert a pyarroni egyház és a vallás alig három és fél évezredes múlttal a háta mögött Ynev jelentős részén meghatározó és irányadó.

### Pyarroni panteon

A pyarroni istenek először egy Selmo nevű gonodni kóbor lovag előtt nyilvánultak meg, akit prófétájukká tettek, és segítségével egyházat alapítottak Pyarron városában. Ezek után a város és a panteon felemelkedése soha nem látott gyorsasággal történt. Amíg a város Dél-Ynev egyik politikai nagyhatalmává nőtte ki magát, és életre hívta a Pyarroni-államszövetséget, mint az emberi értékek fellegvárát, addig a vallás futótűzként söpört végig az egész kontinens emberlakta vidékein, és egyeduralgoddá vált. A vallásnak két fő irányzata ismert a Dúlás óta:

Az első és újabb a pyarronita irányzat, amely papjai nem külön tisztelik az égi hatalmasokat, hanem az egész istensalád szolgál egy személyben. Az irányzatot csak az Ó-Pyarron romjain épült kolostorváros területén követik, mely igen zárkózott közösséget alkot, ahol az emberek vezekelve és álaizban élnek, mert meggyőződésük szerint a Dúlás a túlzottan elkényelmesedett és dőlyfős Pyarron büntetése volt.

A második, Ynev szerte elterjedt változat az úgynevezett selmovita irányzat, ahol minden istennek saját papjai vannak. Ez az irányzat is, amelyik ismert az egész kontinensen, és amelynek központja Új-Pyarron. Új-Pyarront a Papi Szék irányítja, amely a pyarroni istenek főpapjait foglalja magába. A hit belső és külső védelmét az Inkvizíció látja el. A selmovita irányzat hihetetlen gyorsasággal tért magához a Dúlás után, és hozta létre Új-Pyarront, ami látszólag erősebb, mint valaha. Azonban úgy tűnik, hogy az egyházon belül olyan folyamatok indultak el, amik maguk az istenek közt is sűrűlődséget okoznak. A 3699-es syburri zsinaton többek – főleg észak-ynevi résztvevők – felvetése szerint nem valószínű, hogy az egész panteon megnyilvánult volna Selmo előtt, így Selmo eredetileg csak Kraddal és Dreínával kötött szövetséget. Ezt alátámasztani látszik az a tény is, mondják, hogy a panteon egyes tagjai már korokkal ezen események előtt megnyilvánultak Yneven. Ilyen istenek Kyel, Orwella, Arel, és Uwel. A másik vitatott dolog az egyházon belül a zsinat óta az istensalád eredetmondája, és azon belül is az istenek rokoni kapcsolatai. Sokak szerint maga az istensalád elképzelés csupán fikció, Selmo kreálmánya. Szerepét azzal magyarázzák, hogy Selmo így akarta könnyebben elfogadhatóvá és emberközelivé tenni a panteont. Ezt alátámasztani látszik az is, hogy a panteon egyes tagjai eredetileg inhumán eredetűek lehettek, mint például

Uwel. A syburri zsinat elindította erjedés, és az egyes istenek egyházain belül zajló forrongások – legjelentősebb példája ennek Airun al Marem felbukkanása és tényverése a daroniták közt – nehéz helyzetbe hozhatják a Papi Széket. Egyes gondolkodók szerint a Dúlás eredeti célja csak egy egyházszakadás után teljesedik be, ami valljuk be, nem is olyan elképzelhető. A pyarroni vallás alapvetően az "élni, és élni hagyni" alapvetel vallja és követeli meg a híveitől. Nem érvényesül ez az elv az emberáldozó vallások követői és egyházai esetében, illetve, ha valaki más életét, családját vagy a hitet támadja. Mindezekben a kérdésekben a Pyarroni Paktum irányelvei a döntőek.

A pyarroni egyház híveinek a következő parancsolatokat kell betartaniuk:

1. Tiszteld az idősebbeket és bölcségeket!
2. Tiszteld a rangban fölötted állókat!
3. Hajts fejet engedelmesen előljáródnak!
4. Ne ölj önös érdekből!
5. Ne keresd a viszályt, de azt se hagyd, hogy jámbor tértlenségében megalázzanak!
6. Légy gazdag, de ha nem vagy az, élj úgy, hogy gyermekeid azok lehessenek!
7. Élvezd az élet szépségét, és kelj oltalmára, ha fenyegetik!
8. Légy türelmes más hitekkel, ha ők is türelmesek veled!
9. Hagyj másokat akaruk szerint élni, ha ők is hagynak téged!
10. A tudás szent; minden formáját óvni és védeni kell!
11. Gyűlöld Orwellát minden megnyilvánulásának ellenében; aki pedig a szolgálatába áll, tül soká élt már ezen a földön!

## Adron

A pyrroni panteon legtitokzatosabb tagja, a fény és a mágia ura. Hatalmát kevesen ismerik, a beavatottak azonban tudják, Pyrron legbőkezőbb istenének szolgáivá, yvevi képviselőivé lettek. Adron kevés figyelmet szentel az egyszerű halandóknak, papjainak sorsa ellenben mindennél jobban foglalkoztatja. Ritkán avatkozik az anyagi sík eseményeibe, akár egymaga, akár más istenek oldalán. Ám papjain keresztül, a számukra kijelölt feladatok megválasztásával és támogatásával többet ártott már a Káosz híveinek, mint sok más istenség. Mondják, nem sok isten akad, ki oly kevésbé lenne érzelmei rabja, mint ő. Indulatának minden körülmények között tökéletes ura, s ezt megköveteli papjaitól is. A fény és a mágia anyagtól mentes, a lét egy tisztább, elvontabb formája – energia. Így uruk is távol áll az anyagi világtól, Ynevhez csak papjai révén kötődik, akik maguk is igyekeznek Adronhoz hasonlatossá válni. Többre tartják a szellemi örömeket a test gyarló örömeinél, szívesebben élnek a jövőnek, mint az adott pillanatnak. Életük szakadatlan küzdelem Ynevét, a kontinens népeiért, a Káosz és a Sötétség hívei ellen. Szent szimbóluma lángvörös rubinkő, stilizált napkorongba foglalva.

## Alborne

A pyrroni panteon e halhatatlanság sokan – helytelenül – a bárdok istenének tartják. Ez már csak azért sem felelhet meg a valóságnak, mert bár a dal mesterei nagy számban kóborolnak Ynev térségein, az ő hitük révén Alborne sosem emelkedett volna a panteon jelentős alakjai közé, és aligha tett volna szert arra a befolyásra, aminek manapság, a Hetedikor utolsó harmadában örvend.

Alborne – avagy ahogy hívei emlegetik, a Harmónia Öre – mindazok istene, akik a szabad művészetek gyakorlásával, dallal, táncsal, széphistóriák és poémák írásával, vászonnal és festékkel, vésővel és márvánnyal keresik kenyerüket. Kedvére való minden, ami gyönyörködtet, legyen az műtárgy vagy eleven test, ember vagy más fajú, mágikus vagy természeti jelenség. Szent szimbóluma a csillaglant. Nem követeli meg híveitől, hogy tiszteletére impozáns templomokat emeljenek: szent helye lehet bármely nagy művész otthona, oltaírai majd minden yvevi színház fedele alatt megtalálhatók, papjai és papnői pedig – akik kivétel nélkül egy vagy több szabad művészet gyakorlásában jeleskednek – gyakorta emelkednek a közösség szellemi vezetőivé olyan településeken is, ahol más halhatatlanság kultusza éppoly elfogadott, mint sajátjuké.

A meleg évszak első harmada kontinens-szerte a dalversenyek, költői megmérettetések ideje. A Harmónia Örének ünnepeit, a közös fohászokat rendszerint csillagos éj alatt – hisz az Alborne kupolája – tartják; az isten, aki a hagyomány szerint a világot ölelő kristályszférákon túl lakozik, ilyenkor juttat hatalmából az arra érdemeseknek, s a szükségnek megfelelően nyers manóval, ihlettel avagy sugallattal támogatja a hozzá fordulókat. Felkentjei olykor akaratának közvetítőivé válnak, leghíresebb követői (innen a közkeletű félreértés) mégis a bárdok, akiknek legkiválóbbjai – Enika Gwon, Iriogo Örel vagy Lirian víl Sineas – hosszú vagy épp örök életet nyerhetnek a kezéből.

## Antoh

A vizek, tenger, viharok istennője a pyrroni panteonban. Szeszélyes, kiszámíthatatlan, akár az általa uralt tenger, s vad, mint a vihar, melyet megidéz. A víz sok filozófiában a ketősség jelképe, akárcsak ellentéte, a tűz. A víz nélkülözhetetlen, ahol nincs, ott élet sincs – ugyanakkor gyilkos, pusztító áradat, ha energiái elszabadulnak. A csendes, sima víztükrök a béke és harmónia szimbóluma – a szél körbeszólta hullámok, a szilaj habok a vadság, az elemi erő üzenetét hordozzák. Ennek megfelelően kétfős Antoh természete is: időnként szelíd és megbocsátó, máskor haragos és engesztelhetetlen. Kultusza a Quiron-tenger mellett a legerősebb, ahol megacélozza híveit a Tharr hívekkel vívott szakadatlan

háború; az erv és aszisz Antoh-papok semmittevésben elkényelmesedett puhányoknak tartják déli hirtorsosait. Az istennő szent szimbóluma a viharokagyló.

## Arel

A pyrroni panteon főistenének forróvérű, csapodárnak tartott párja, a Harc és Természet istennője. Testét finoman megmunkált abtácalt láncruha övja, amelyet Gilron készített számára. Adron segítségével bármely elem támadásával szemben ellenállóvá vált. Mindig célba találó jua, ha úgy akarja, dögvész, pestis, fekete himlőt terjeszt. Sötét haját zöld jadedánp fogja össze, s jadedzölden ragyognak szemei is.

A vakmerőség, esztelen bátorság meggyőződése szerint a legfőbb erény. Határtalan felülmúlás volt egyik oka annak, hogy bár hatalom dolgában felülmúlja férjét – Orwella utolsó lázadását is ő fűzte meg –, mégsem őt választották az istenszálad fejévé. Kedveli az egyedi hőstetteket, különösen azokat, amelyeket pusztá virtusból, az ő kedvéért hajtanak végre. Papjai általában kalandor zsoldosok, Ynev legnagyobb szélhámosai, de esztelen vállalkozásaikról, öngyilkos hősteteikről éppúgy ismertek. Arel szent állata a sólyom, elpusztítása a legnagyobb vétkeknek számít a szemében. Sentélyei a kontinens erdeiben, magányosan állnak, csak fából vagy más növényi anyagból épülnek. Kultusza elsősorban az Északi Szövetség államaiban, illetve a déli Yllinorban terjedt el. Szent szimbólumát, a sólyomholdat gyakorta látni neves kalandozók nyakában.

## Darton

A pyrroni panteonban a halottak istene, a túlvilág őrzője, a tréfamester, Krad és Arel gyermeke. Súlyos páncélt visel, roppant pallos a fegyvere; szent szimbóluma a varjuszárny. Noha alapjában véve jóindulatú, kedvel a tréfát meg halandókat, s a tréfák olykor igen komoly következményekkel járnak. Híveinek száma Airun al Marem, a proféta fellépésig viszonylag csekély volt, vallásának gyakorlása a beavatottak szűk körére korlátozódott. A pyrroni tanítások szerint a hal misztériumai túl magasok titkok ahhoz, semhogy az egyszerű hívek bírtokába jussanak; Darton kultuszának elterjedését mesterségesen gátolták, s ebben épp az istenség túlvilágjáró, Selmo által fonderlatosan félrevezetett papjai jártak az élen. Végeztül a halottak istene sajátos módon épitett hidat a hívek számára. Profétát emelt ki a halandók közül, és isteni küldetést jelt ki számára, olyat, amivel nem sérti meg az Ősi Egyezményt, az elsőleges anyagi síkon való be nem avatkozás törvényét.

Airun al Marem megjelenése, illetőleg az ezzel járó egyházszakadás széles tömegeket vont a proféta zászlaja alá. A vallás reformációja mind a mai napig tart.

## Della

A pyrroni pantheon obskúr alakja, a Fátylak Takarta Arcú Hölgy, aki az istenszálad megnyilatkozásának idején a művészetek patrónusaként tisztelték. A vallástörténetek körében a mai napig vita dől arról, mi okozta háttérbe szorítását – a legerőteljesebb nézet szerint túlságosan foghatatlan a kontinens lakói számára, akik magukhoz közelebb állónak érzik a markáns Arelt, a nagytudású Kradot, vagy – távolabbi vándorolva – a hívekkel szemben egyértelműbb követelményeket támasztó Tharrt és Ranagolt. Dellának csak a Pyrroni Államszövetség ideológiai hátsó udvarának szimulá Városállamokban, valamint Eriónban van számtalozó kultusza. Lar-dorban temploma is áll, szertartásainak irodalma könyvtáryai, akár a többi halhatatlanság, saját ünnepnapokkal azonban az utóbbi félezer évben – mióta szerepéről Alborne vette át – már nem rendelkezik, a papjai sem képes felruházni a szakrális mágia minimumát meghaladó



képességekkel. Szent szimbóluma – amivel manapság mind ritkábban találkozhatunk – két egymást keresztező fénykéve.

## Dreina

A pyarroni panteon legtöbb hívővel bíró tagja, a hatalom s a rend istenasszonya, Krad és Arel gyermeke. Ő maga két gyermeket szült Adronnak, a fény és a mágia istennőnek: Ellánát, a szerelem és a szépség istennőjét és Dellát, a művészetek régi prófétáját. Harmadik gyermeke a fattyú Orwella, a Kítaszított, akit Uwel, a Bosszúállás Atyja nemzett neki. Szent szimbóluma az ezüsttenyér.

Dreina papi rendjének tagjai világszerte elismert tudósok, közülük kerülnek ki a legnagyobb tekintélynek örvendő politikusok, udvari tanácsnokok. Egyetemiek Ynev minden vidékén a legjobb hírű iskolák közé tartoznak; Dreina papjai a Pyarron érdekszférájába tartozó vallási központok gazdasági, világi vezetői. Az istennő templomai minden nagyobb városban megtalálhatók, szerzetesrendjei, zárdái számos sorsüldözött, megkeseredett embernek adnak menedéket.



## Ellana

A szerelem és a szépség istennője a pyarroni panteonban, Adron és Dreina gyermeke. Papnői hivatásos kurtizánok, gyönyörűtárhokkal ékes templomai, szentélyei szerte a világon a legismertebb – és legdrágább – bordélyházak közé tartoznak. Szent szimbóluma a lótvuszvirág, papnőit rendszerint a Lótvusz Leányaként emlegetik. Ritkán járják a világot – nem is nekik való foglalatosság –, ám hírszolgálatuk kiváló, s jó pénzért nemcsak a test örömeit bocsátják áruba, hanem a legkülönbözőbb forrásokból összegyűjtött információkat is, melyek szerföltött ritkán bizonyulnak hiteltelennek.

Hírével ellentétben Ellana korántsem felelőtlen istenség; hiú és kacér ugyan, de a néki kedveseket – különösen a szerelmeseket s a szépség letéteményeseit – minden körülmények között megsegíti. Nagy ellenfele a kyr Morgena némety kőszkori alakmásának, különösen Berkanónak, a Sötét Anyának és Lysianelnek, a Hús Angyalának.

## Gilon

A fegyverkovácsok patrónusa; szent szimbóluma az acélpörlyő. Templomai nincsenek, ám azok a fegyverkovácsok, akik őt választják védelmezőjükül, beavatási szertartáson esnek át. Ennek során a mesterség számtalan fortélyával megismerkednek; a tanultabbak közülük tűzfegyverek és ősi páncélok előállítására is képesek. A Gilron-híve fegyverkovácsok egyszersmind az isten felszentelt papjai; titkaikat szigorúan őrzik, minden eszközzel megakadályozzák az avatatlanságokat azok felfedésében. Az esetleges üjtások ügyében a kaszt nagyjai döntenek. Alapjában véve maradiak, kivéve azt a szakadár felekezetet, amely Kahre városában tartja székhelyét, s vezetője Honorius Caldinbras, az Első Mérnök. Noha Gilron fegyverkovácsait megbecsülés övezi szerte a világon, számuk csekély: évente mindössze három új tagot fogadnak soraikba.

## Krad

A pyarroni panteon főistene, a tudományok patrónusa, Kyel legidősebb fia. Ideje legyávát – felesége, Arel nem kis bosszúságára – elméldéssel tölti, a halandók és világuk dolgaival nagy ritkán, akkor is csak elméleti szinten foglalkozik. Mérhetetlen bölcsessége okán választotta Kyel éppen őt utódjául. Uralkodása első napjaiban alkotta meg az elsődleges anyagi síkon zajló eseményekbe való be nem avatkozás törvényét – ez az Ősi Egyezményként emlegetett égi Paktum alapja. Döntése helyességéről csaknem valamennyi istent sikerült meggyőznie.

Krad nem kíván áldozatokat, bonyolult szertartásokat, meglegszik akár sebtében elszuttogott, ám szívből jövő imákkal is. Helyesli, hogy tudós papjai sok tájat, országot bejárjanak, hogy folyvást gyarapítsák tudásukat. Elvárja tőlük, hogy tapasztalataikat átgondolják és könyvekben rögzítsék. Az elméldéskedést mindennél többre tartja; hirdeti a tudományok szeretetét, vallja, hogy a jónak el kell nyernie méltó jutalmát – és ekként is cselekszik. Leghíresebb követője, első és legnagyobb szeretője Pyarron megalapítója, Selmo atya. Őt az isten tettei elismeréseként örök élettel jutalmazta, és halála után maga mellé emelte az égiek közé. Szent szimbóluma az aranykór.



## Kyel

Sajátos szerepet tölt be a pyarroni panteonban, s egyedi jelensége a kontinens egész hitvilágának is. A vele kapcsolatos legerjedtebb tévhit szerint – melyet a Papi Szék csak fél-szívvél cáfolt az eredekek során – ő teremtetette Ynev világát, s művét csupán utóbb nyitotta meg más istenek előtt. Ez természetesen kozmológiai és filozófiai tévedés: a kontinens, a planéta és a kristályszférák rendszere eónok óta létezett már, mikor a pyarroni panteon alakjai megjelentek, és kinyilvánították hatalmukat.

Kyelnek mindazonáltal komoly feladat jutott: felügyelni tartozik a Teremtés művének egészét, az égben és a földön zajló változásokat, a halhatatlanok Ősi Egyezményének betartását, s neki kell új utat mutatnia azoknak is, akik kutatásaikkal vagy vétkeikkel az előre felvázolt jövőt fenyegetik. A pyarroni katekizmus szerint része volt az emberiség fellemlkedésében – azt máfok csak az apokrifok teszik hozzá, hogy élnek a nap és a holdak alatt olyan teremtmények, amelyek létüket is neki köszönhetik, s nem feltétlenül hálások félbehagyott munkájáért.



Kyel hívei a nagyobb városokban kéttornyú katedrálisokat emelnek, homlokzatukon istenük szent szimbólumával, az ikerkörrel. E katedrálisok mindegyikének két bejárata van az első az élet, a másikat a halál szertartásai alkalmával használják, és az alkalomnak megfelelően szólatatják meg a tornyokban a kürtöket illetve a harangokat. Urukot kétlétevegű, egytestű entitásként ábrázolják: a szobrok, falfestmények jobb arcfelce kortalan és derűs, szemük aranyfüsttel futtatott, a bal rancos, üres szembödrű és kérielhetetlen, akár az elmúlás maga. Kyel felkenjei kizárólag férfiak, s szakrális mágiájukon túl nem egy különleges képességgel rendelkeznek: ha úgy látják jónak, egyetlen napra még az idő folyását is megakaszthatják – a szóbeszéd szerint ezzel a módszerrel késeltették Pyarron végeztét. A bölcsek tudni vélik, hogy az e napon fogant gyermekek mindegyike – köztük a Fellegvárat védelmező Elorand fia – isteni kegyelemben részesült, s átvészelte a Dúlás esztendeit.

A hideg évszak első négy hónapja – Kyel két párja – a kontinens pyarroni hitű államaiban a praktikus szertartások ideje: az emberek ilyenkor mondanak köszönetet az előző év jótéteményeiért, ilyenkor szentelik újra oltárait, ilyenkor búcsúztatják halottaikat, köszöntik az új jövevényeket, és emlékeznek meg mindazon szentekről és hősököről, akik Kyel szándékainak megvalósítása közben áldozták életüket. A Harag havában előcitálják rosszakaróik és ellenségeik nevét az előbbieik számára megvilágosodást, az utóbbiakra gyors halált kérnek, a ritus-láncolat záráskordjaként, a Végítélet havának utolsó napján pedig uruk kegyelmebe ajánlják otthonukat, a széles nagyvilágot.

## Nör

Az álmok és a szerence istenasszonya, különös és ellentmondásos személyiség. A panteon többi tagjához nem fűzik rokoni szálak; feltehetően valamely rég letűnt nép istensége közül került a pyarroni hitvilágba, kultuszára utaló elszórt jelek már a cranai korszakból kimutathatók. Szent jelképével, a félig lehunyt udzs-szemmel, gyakrabban találkozhatunk omlatag rommezőkön, mint a ma álló városok szentélynegyedében. Rendszeresen csak a hivatásos hazárdjátékosok fohászkodnak hozzá, de az álombéli jelet vagy útmutatást kérők mind őt keresik imáikkal, bármelyik pyarroni istent is imádják más módon. Papjai álomutazók, álmukereskedők és titkos fogadóirodák üzemeltetői, az ynevi alvilág prominens alakjai, sokan közülük saját nemüket kedvelik.

## Orvella

A Kitaszfótt; a pyarroni hagyomány szerint Dreina és Uwel gyermeke, valószínű azonban, hogy sokkal ősbibb erőket testest meg. Visszatartó külsége dacot és gyűlöletet érelt

benne a harmónia minden megjelenési formájával szemben. Eónokon át készülődött, igyekezett kifürkészni az istenek előtt is rejtett titkokat – azután megpróbálta letaszítani trónjáról Kyelt, a teremtés és a pusztítás ősapját. Kyelnek, noha megfékezte Orvellát, a diadalért hatalmának legjavával kellett fizetnie. Az istenszalad tagjai kitaszfóttak maguk közül a lázadót, és a Kárhozat Sivatagának nevezett síkra száműzték. Orvella ismét fellázadt – ekkor Arel vetett véget őrgöngésének. Azóta csak Yneven és más elsődleges anyagi síkokon tevékenykedik, „Kóaszt vet és halált arat”, ahogy a regékben áll. Szent szimbóluma, a kígyószív elorsvasztja és halálba tasztja hordozóját, ha nem tartozik a hívei közé. Ő áll Ynev történelmének egyik legsötétebb eseménye, Kyria bukása mögött.

## Uwel

A pyarroni istenszalad talán legellentmondásosabb figurája, az igazságos bosszú istene, közkeletű nevén a Bosszúállás Atyja. Szent szimbóluma a lesújtani készülő, páros ököl. Papjai egyben lovagok is, akik Ynev-szerte magányosan álló erődítményekben, várakban élnek, és a környező lakosság adományából, illetve megbízásaiik szerény béréből tartják fenn magukat. Uwel papjait bárki felkeresheti: ha bosszúját igazságosnak ítéli, s ha nyilvánvaló, hogy nem tudja maga beteljesíteni, akkor minimális, sok esetben névleges ellenszolgáltatás fejében bevégzi azt. Félreleten harcosok hírében állnak, s azt tartják róluk, amíg egy ügyet le nem tudtak, nem nyughatnak. Ha valamelyikük odavész, menten egy társa áll a helyére. Darton mellett Uwel a másik pyarroni istenség, akinek állásfoglalása az anyagi síkon zajló eseményekben nem egyértelmű; több ízben előfordult már, hogy kegyelmét kiterjesztette az Északi Szövetség és Pyarron ellenségeire, mert az adott esetben az ő ügyüket ítélte igazságosnak.

## Kyr panteon

A Vörös Kontinensről az Ötödökorban érkeztek a kerek Ynevre, s hozták magukkal isteneiket az új világba. A kerek istenek sohasem alkottak családost, inkább a kerek tartották össze az „istenszaladot”. A Hetedik végére az őt istenből csupán kettő kultusza meghatározta Yneven, noha ezek is olyan sokat változtak az e lmlt évszázadokban, hogy feltehetően kevés közös vonás van köztük és calowyni névrokonaiik között.

Az ynevi kyr panteon – vagy inkább a zavaros Hatodikor – újdonsága a hekkák jelenléte Toronban. Ezek az istenek nem nevezhetők, mindazonáltal hatalmas entitások a toroni közép „szenjtei”, bár az utóbbi időben a császárság minden rétegeben megjelent tiszteletük.





## Tharr

A kyr panteonban a káosz erőinek megtestesítője; állandó jelzői a Háromfejű, és a Néma. Egyedülálló a kyr istenek között, mivel kultusza nemhogy nem indult hanyatlásnak a birodalom bukása után, hanem a Hetedikor hajnalra óta rohamosan terjed, erősödik, elsősorban a toroni boszorkányurak támogatásának köszönhetően.

Tharr egykor a mitikus alvilág egyik kíndémona volt, ma azonban már a kyr panteon főistene, akit hívei az istenek urának tartanak. Számos hekká áll a szolgálatában.

Torón határain kívül a káosz és az értelmetlen pusztítás, a birodalom határain belül a folytonos megújulás, a szükségszerű változás szimbóluma; a teremtés, a pusztítás és a sors ura. Ideológiájának alapja, hogy az állandó változásból kreativitás és teremőerő fakad, mely híján az egész világ értelmetlen pangásba, a meglévő minták örökös ismétlődésébe fulladna. Eppen ezért a világ az állandó káosz felé törekszik, melyet híveinek lehetőségeik szerint elő kell segíteniük. Papjaik ezért a Világ Egyetemességének Betartatóinak, vagy röviden Betartóknak is nevezik magukat. A túlvilágban hívei tetteit a Háromfejű bírálja el, és dönt lelküik sorsáról. Tharr hívei haláluk után szinte azonnal újjászületnek, magasabb kasztban, nagyobb hatalommal, nagyobb lehetőségekkel.

Tharr síkja a Lindigass. A kifejezés jelentése: ahol végtenger haborg. Lindigass három vértartományát a Háromfejű küldöttei: Frabh, a Bak, Ehhs, a Kigyó és Syarr, az Oroszlán uralják. Tharr szent állata a kíméra, melynek bántalmazása főbenjáró bűnnek számít, büntetése halál.

Tharr egyháza számtalan kisebb-nagyobb szektára bomlik, melyek között sokszor igen éles dogmatikai és hitbéli ellentétek feszülnek. Csak a Lélekör – Tharr elsőszámú főpapja – által kihirdetett csekély számú dogmához tartják magukat. Ezt is inkább kényszerből, semmint meggyőződésből teszik. A szekták gyakran egymással is harcolnak, ám a külső ellenséggel szemben mindig összefognak, és rettenetes erővel sújtanak le rá.

Az egyházi tartományok élén a rontásérsekek állnak, a rontásérsekségek pedig pápai tartományokba szerveződnek. Ezek élén az Oroszlánpápa, a Kigyópápa és a Bakpápa áll. Nevüket Tharr három feje után kapták. A pápák választják meg maguk közül a Háromfejű legfőbb papját, a Császári Lélekört, aki egyben az egyik Fekete Hadúr is. A Lélekör a tőle teljes függésben lévő, vénekek nevezett prelátusok segítségével igazgatja az egyházat.

Papjai közt elkülönülő csoportot képeznek az ún. khórtor-papok, kik vándorprédikátorként hirdetik istenük dicsőségét és a káosz filozófiáját. Valamennyien nyughatatlansági fogadalmat tesznek, így sehol sem tölthetnek egyszerre egy napnál többet.

Szerzetesi inkább harcosok, a papi mágiához nem értenek: ők alkotják a káosz seregének derékhadát. Testüket, lelküket mágiával torzítják el, hogy minél félelmetesebbek legyenek. A bőrük elszürkül, elszarusodik, minden szál szőrűk kihull, a temérdek főzöttől szemük elszárgul nyelvük villás alakúra nyúlik. Az elfogyasztott mágius főzetek hatására sérüléseik rendkívüli gyorsasággal gyógyulnak. A Háromfejű szerzetesei nem mondhatók túl eszesnek, de erre nincs is szükségük; többnyire egyszerű parancsokat teljesítenek. Természetesen nem csupán harcra használják őket, hanem egyéb fizikai munkát is végeznek.

A Háromfejű minden esetben véráldozatot vár a papjaitól. A köznéptől azonban elfogadja az állat-, avagy az étel- és italáldozatot is. Időközönként emberi áldozatot követel, nagyobb ünnepein, akár tömegesen is. Elsősorban ezen szertartások miatt az Inkvizítorok Szövetsége üldözi papjait és híveit.

Tharr hite gyakorlatilag egyeduralmú Tóronban, számos híve akad továbbá Abhassizban és egyes északi városállamokban. Templomai és szentélyei állnak Eriónban és – titokban – az északi Szövetség területén is. A Dúlást követően, mikor Pyarron hatalma megrendült, még Dél-Yneven is létrejött néhány káosz szekta. A vallás déli központjai a Hat Városban és egyes kereskedő hercegségekben találhatók. A Tharr-hit

további terjeszkedésének azonban útját állja Krán és Ordan, kik oly kíméletlen eszközökkel lépnek fel ellene, mint senki más. Tharr szent szimbóluma a Hármasság, mely az isten három fejét ábrázolja.



## Sogron

A Tűzkobra a kyr panteon legkülönösebb, legellentmondásosabb istene, aki folyamatos változásaival sikerrel állt ellen a kyr isteneket sújtó hanyatlásnak. Kultusza ma is igen népszerű mind Észak-, mind Dél-Yneven.

Sogront számos különböző szekta és felekezet tiszteli, ám komoly befolyással csak kettő bír: a toroni és az ordani. E két irányzat között kibékíthetetlen vallási ellentétek feszülnek, és mindkettő befolyása alá próbálja vonni a kisebb, „semleges” szektákat. A világ szerencséjére azonban a két csoport központja földrajzilag igen távol esik egymástól, és ez megakadályozza, hogy szó szerint lángba borítsák a világot.

Sogron az Ötödikorban még a tudás és a tudást szomjázó kíváncsiság istene, a Tűz Elemi Síkjának uraként pedig tűzisten volt. Ezeken aspektusait mind a mai napig megőrizte, így tiszteli őt minden híve.



Toronban a Tűzkobrárt Tharr szolgálatában álló istenként ismerik. Úgy tartják, Sogron a tűz, ami megtisztít, ami igazságot hoz, bosszút áll és pusztít – a Háromfejű akarata szerint. Tanításaira a Káosz nyomta bélyegét. Sogron védelmezi az otthonok tüzeit, az otthon melegét is.

Ordanban – bár elismerik más istenek létezését – Sogront tartják az egyedül imádatra méltó istennek, aki mindenkinek felett áll. Tanításaik szerint Sogron a világegyetem rendjének őrzője, aki állandó küzdelmet vív a káosz erőivel. Az ordani rend ezért kíméletlen harcot folytat a világ rendjét megtörők és a káosz minden megnyilvánulása, így az aquirok, démonok és a káoszt életet vallások ellen. E harcban az egyén élete csak másodlagos lehet a legfőbb cél, a Rend megőrzése mögött. A Tűzkobrárt az ordaniak a Sors uraként imádják. Úgy hiszik, sorsuk már születésük idején kijelöltetett, ám vannak olyan fordulópontok életükben, amikor módjukban áll új irányt szabni az események menetének. Ezért minden sogronitát megtanítanak arra, miként ismerheti fel ezeket a pontokat, hogy élni tudjon szabadságával.

Minden sogronita felekezett saját egyházzal, és ekként sajátos szervezettel bír. Általában a Tűz Letéteményesei címet viselő főpapok irányítják a szektákat, akik felett a Tűz Megtisztítói állnak.



Toronban az egyházszervezet a birodalmi közigazgatáshoz igazodik. Minden tartományban a legnagyobb rendház, az úgynevezett füstklasztrom felügyeli az egyház ügyeit. Az egyház élén a füstklasztromok küldötteiből, a *flammarokból* álló tanács és az általa választott főpapok, az *eflammarok* állnak. A *eflammarok* felett már csak Sogron mindenkorai kegyeltje, a Zsarátmonktrónus birtokosa áll. Ám ez a tisztség jelenleg betöltetlen.

Ordanban az egyház teljes mértékben a Tűzvarázslók Rend irányítása alatt áll. A renden belül a Tűz Táplálóinak alrendje foglalkozik a vallási feladatokkal, amelyet a Sogron útjára lépett tűzvarázslók irányítanak, de amelyben számos közönséges pap is helyet kap. A főpapok más szekták mintájára a Tűz Letéteményeseinek és a Tűz Megtisztítóinak nevezik magukat. A Tűz Táplálói rend hierarchiájának legalsó a Tűz Szolgálói helyezkednek el, mint laikus szerzetesek.

Sogron a híveitől kizárólag tárgyaldozatot fogad el, amelyet szertartásosan el kell égetni. Minél nagyobb becsben áll az áldozat tárgya, minél fontosabb a felajánló számára, annál nagyobbra értékeli azt a Lángok Ura.

Északon a Tűzkobra hite leginkább Toronban elterjedt. Számos szekta létezik Abaszisban is, melyek a császárság befolyásának növekedésével egyre inkább toroni hatás alá kerültek. Sogron hitének déli központja Ordan. A délvideki templomok többsége elismeri e város vezető szerepét, és jó néhány gyülekezetet alapítottak maguk is a Déli Városállamok területén. Elvéve akad még néhány Sogronnak emelt szentély

a Hat Város területén is. A Tűzkobra szent szimbóluma a csuklyáját feszítő ércokbra.

## Morgena

Másként az Árnyékúrnő; Kiriában a hajnali és alkonyi homály, az álmok és sugallatok patrónusa, aki egyes beszámolókat szerint a női őslényeg sötét oldalát testesítette meg Igerével szemben. Ellentmondásos természetét jól példázza mindaz, amit az Elveszett Fügőkerben történtek kapcsán utognak róla: a teológusok szerint az istenszalad viszályában Tharr oldalára állt, mert jövőbelátó képessége életára Toron majdani nagyságát, s belátta, hogy csak úgy képes megőrizni hatalmának maradványait, ha aláveti magát a Háromfejű akaratának. Hogy Tharr mennyiben tartotta magát állítólagos paktumukhoz, még bizonytalan: a Boszorkányurak birodalmában időről-időre hírek röppennek fel titkos Morgena-szentélyekről, de kevesen vannak, akik látták is ezeket, némelyek pedig egyenesen odáig merészkednek, hogy mindössze romlott nősémelyek szektái igyekeznek ősi mester-ségük házait az istennő nevével vonzóbbá tenni.

Morgena valódi anyjai a hagyomány szerint porszürke és éjfélete köntöst viseltek, homlokpántjukon obsidiáns ragyogott. Szent szimbólumuk a mirtuszkoszorú volt, amit nyakukban, karjukon vagy fejükön hordtak. Támogatták az énekmondókat és más művészeket, jártasak voltak az álom- és a csillagfejtés tudományában, a lelki nyavalyák gyógyításában, s ha kellett, olyan sugallatok küldésével óvták magukat, melyek szűkítő, meghunyászkodott roncokká tették az ellenük törőket.

## Weila

A Sorskövács; az ősi kerek végzetistene, aki hatalmat adott anyrjainak a természet, az anyag és az idő szférái felett. Ő volt a varázstudók patrónusa is, kedves volt neki az frott szó, a bátorság és az egyenes erkölcs. A panteonban sokáig vezető szerepet töltött be, ám a birodalom bukása után rendkívül meggyengült, kultuszát azonban még Ryek és Toron sem volt képes Ynevről kiszorítani. Anyrjait a Miracle Adeptia a sheen-walli smaragdmágusok társaságával mossa össze. Szent szimbóluma a kilencágú korona.

## Igere

A kerek Nagyasszonya, akit teremtként is tiszteltek, Igere testesítette meg a termékenység, a születést és a fejlődést, de ő volt a világosság istennője is. Anyrjainak, akik főként az oktatásban és a gyógyításban jeleskedtek, hatalmat adott a teremtet lények és az időjárás felett. Az istennő kultusza a birodalom bukását követő első évezred végére kiveszett a kontinensről. Szent szimbóluma az aranyló búzakalász volt.

## Hekkák

Hitük a Hatodkorból ered, s bár Tharr egy ideig szigorúan fellépett ellenük, mára ő is elfogadta létüket. Imádatuk nem kötődik papáshoz, egyházhöz, bárki szabadon imádkozhat hozzájuk. A legfontosabbak a következők:

**Raona:** Tharr állítólagos halva született gyermeke, vadásztetvérsége bosszú- és esküszelleme. A Vakon Látó Kírályt sokan ősaquirnak tartják Toronon kívül.

**Ilho-mantari:** Morgena egykori kegyeltje, a csend, az éji álmok felelőse. Néhányan az Árnyékúrnő egyik darabját látják benne. Számos fejedelemség tiszteli.

**Ter-han:** Az erdei viharok és villámsújtotta fák véddőszele. Szimbóluma állítólag véd a villámoktól.

**Sherraan:** Udvari ork hanci hekká. Egykor híres hős volt, aki életét adta a császárnak.

**Hamris:** A császári dinasztia védelmezője, a családi béke őrzője. Szárnyas kígyóként szokás ábrázolni.

**Khur-mannar:** Alsó szekták bosszúhekkája, az apró igazságtalanságokat megtorolja. Néhányak Uwel torzalakját látják benne

## Észak egyistenhívei



### Ranil

Az észak-ynevi egyistenhit az egyetlen ynevi vallás, amely nem ismeri el más istenek létét. Ranil, a Nap Atya mindenható, a többi természetfölötti lény neki köszönheti létét.

Ranil követői, a dwoonok népe idegen Yneven, csupán a P. sz. IV. században jelentek meg a kontinensen. Vallásukban Ranilt, eredeti otthonuk, a Naphon teremtetőjét tisztelik. Istenük ellenfele Driegde, az Árny Nélküli Birodalom ura, akivel Ranil hosszú ideig harcolt. Először lényeg egy részéből megteremtett egy új napot, akit Terseirnek nevezett el, majd hat hóst (a Nap Hőseit) küldött a dwoonoknak, akik Ranillal és Terseirrel a dwoonok nyolc törzsenek alapítói lettek. Ám Driegde végül arra kényszerítette a dwoonokat és magát Ranilt, hogy hagyják el otthonukat. Ekkor léptek Ynev földjére.

Ranil folyamatosan figyelemmel kíséri népének sorsát. A Nap Hősei, angyalai, és hírnökei, Kierrihi (tűsz) az ábrázolások alapján leginkább egy nagy ragadozó madárra emlékeztet) időről időre megjelennek a Dwyll Unióban. A dwoonoktól szigorú erkölcsiséget, fanatizmust követel, ugyanakkor nem tartja szükségesnek hite terjesztését, ami meglepő egy kizárólagosságra törekvő istentől. Mindemellett nem tűri más vallások terjesztését országában; többször előfordult már, hogy az Unió területén tevékenykedő pyarronita térítőket furcsa balesetek érték, nem csoda hát, hogy az utóbbi időben számuk erősen mecsappant.

Ranil része a dwoonok mindennapijainak. Rendszeresen áldozatot mutat be neki mindenki, a tűzőn (Ranil vérén) keresztül tartják a kapcsolatot elhunyt rokonaikkal, és lovagrendje is őt szőlítják, ha harcar kerül sor – ami gyakorta megesik, mivel a dwoonok legalább annyszor viselnek háborút egymással, mint külső ellenségeikkel.

Mióta a P. sz. XIV. században elvesztették királyukat, a dwoonokat a Naptanács (Marniss) irányítja. Ennek feje a Ranil-rend senje, nagymestere, aki egyúttal a legfőbb egyházi méltóság is. Utána következik Ranil főpapja (diug). A diugot a Naptanácsban résztvevő tartományi főpapok, a nissék segítik munkájában. A Marniss tagja a többi olyan naplovagrend nagymestere is, amely elnyerte a senyr nevet.

Az utóbbi időben két különös esemény foglalkoztatja Ranil papjait. Az egyik, hogy az Unió területén egyre több próféta bukkan fel, akik valamilyen közelgő veszedelmet, az Árny Nélküli Birodalom urának eljövetelet hirdetnek. A másik, hogy a Terseistől származó Imrym Dall, az Igaz Akarat naplovagrend senje megkérdőjelezte a Ranil-rend elsőségét az Unióban, s úgy tűnik, Ranil – avagy angyalai – nem fordultak el tőle. Állítólag még a Fénykéve, az első rawoon (angyalokard, amelybe egy korábbi sen lelke költözött) is hozzájárult, noha hosszú ideje semmit sem tudtak hollétéről.

Ranil szent szimbóluma a napkorong.

### Kaoraku

Rejtőzködő, Niarében tisztelt isten, akitől a Sárga Császárság mikádója egyenes ágon eredetűt magát. Egyesek őselemi hatalmasságnak, mások egy azeri nép utolsó túlélőjének tartják, aki hosszas háborút vívott fajtársaival, az utolsó szálig kiirtotta őket, és magába szívta mindegyikük

életenergiáját. Sárkány képeben tisztelik ugyan, ám szinte bizonyos, hogy a valódi sárkányokkal semmiféle rokonságban nem áll. Morálisan semleges istenség, mint a viharok és a vihlámok, melyekben kinyilvánítja akaratát. Hívei nem teremtként, hanem felvigyázóként tisztelik, és leginkább azért fohászoknak hozzá, hogy fordítsa el tőlük arcát.

## A törpek istenei

### Bul Ruurig, a Kőatya

A törpek első istene. A törzsi hagyomány szerint Tyrranóval folytatott küzdelme során aláhullott vércseppjeiből születtek a törpek. Bul Ruurig figyelmeztette papjait (a Tudók) a Csapások eljövetele, és a legválságosabb órákban olyan ajándékokat adott a törpeknek, melyek jövőtől azok megmaradhattak.

A megfáradt Kőatya még Beriquel elhagyása előtt Kadalra ruházta a nép vezetésének terhét. Többé nem mutatkozott meg övéi előtt, kultusza azonban máig fennmarad, noha már nem bír olyan jelentőséggel, mint a fiatalabb isten.

Rendszerint olyan törpek fohászoknak hozzá, akik segítségével remélik feltárni és uralmuk alá vonni lelkük sötét aspektusait. Suttogják, hogy papjai – a törpe Tudók közt egyedülálló módon – képesek a legősibb mágia „dús szavainak” használatára is. Szent szimbóluma az obsziánáék, melyet csak a papok viselhetnek.

### Kadal, a Tárnákat Zengető

Bul Ruurig sarja, aki a Kőatya távoztával került a törpe panteon élére. Akaratát időről időre karizmatikus, halandó küldöttek révén nyilvánítja ki: első teremtménye a később istenné lett Tooma volt. A második Ezüstcsákány Gráim, aki számára lehetővé teszi, hogy az Örök Visszhangtalanból kiszakadva új testet öltönn, valahányszor Tarin háborúra készül. Beszlik, Gráim vezette azt a különfémnyét, mely a tizenegyedik Zászlóháború utolsó esztendejében kiragadta az ediomadi Belső Csarnokokból Kabur Lah lobogóját.

Papsága a legnagyobb törpe rend, a Kristályok Őrei. Ők tesznek igazságot a vitás ügyekben, és felelnek az új építmények, tárnák megnyitásáért. Ők a legnagyobb törpe építésszek, irányítják a földméli fajzatokkal, démonokkal, Homálytestvérekkel vívott harcot, valamint Tooma szolgálával együtt képviselik a birodalom presztízását az Északi Szövetség évi gyűlésén. Különös vonzalmat éreznek a drágakövek iránt; felhasználásuknak, a bennük rejlő hatalom kinyerésének számításán módját ismerik. Kadal szent szimbóluma a rubinkő.





## Tooma, a Fejsz

A törpe mítoszok legendás engedetlensége; hadisten, korbély és hajkeverő egy személyben. Eredetileg Kadal küldötte volt, de megtagadta a szolgálatot, s csak akkor békélt meg, amikor a Tárnákot Zengező öröklétet ajándékozott neki, és isteni rangra emelte. Főként a kőfiak újabb generációinak körében kedvelt.

Papjai a legkiválóbb harcosok közül kerülnek ki, akiket kivételes helyzetekben, vagy éppen a lehető legrosszabbkor átlényegít, s rendkívüli, olykor megbotránkoztató tettekre sarkall. Tooma papjai erős támaszai Tarin hadseregének, szavuknak súlya van majd' mindenhol. Különös vonalmat éreznek az ércek, főként az eleven fém iránt, melyeknek számtalan felhasználási módzatát ismerik.

Alaposan kiveszik részüket a Tarin alsó zónáiban vívott harcokból, és kimagaslóan népszerűek a szövetséges emberkép fegyverforgatói körében, akik a „jóféle kétkézes tarini törpe” típusának megtestesítőit látják bennük. Szent szimbóluma a fegyverbe foglalt smaragd.

## Zimah, a Szökevény

Az Átkos Fivérek óta a kőfiak legnagyobb belső ellensége, sokak szemében maga az állhatatlanság. Halandónak született, és a maga akaratából emelkedett a panteon tagjai közé. Az isteni rendeléssel elégedetlenek utolsó nagy hulláma az ő vezetésével hagyta el Tarint. Ezt követően eltűnt, jelenlegi státusza és holléte bizonytalan.

Zimah papjai a Szökevényhez imádkoznak ugyan, ám nincs bizonyíték rá, hogy hatalmukat szakrális forrásból nyernék. Kultusa főként a renegát törzsekben és a törpe diaszpóra délvideki kolóniáin dívik – tiszteletét Tarinban szokásjog és törvény tiltja, s felettébb ritka az olyan törpe, aki a fennálló rend elleni lázadás e szégyenes módját választaná.

## Ork héroszok



## Hram

Melléknevén a Mélységben Lakozó; a Vívó, a Kacagók, az Irtóztatók és az Irgalmatlanok hérosa. A föld alatt él, és soha nem hagyja el szó az ajkát. Kedvelt híveit magához hívja, és felruhazza kegyelmével; ennek folytán azok ugyanúgy megmúlnak, vérell táplálkoznak és halhatatlanná válnak, mint ő maga.

## Tha'ushur

Melléknevén a Szunnyadó; a Fadöntő és a Bűvölők hérosa. Porhüvelyé Ediomad mélyén pihen, őrszéről egyes-egyesági leszármazottai gondoskodnak, valamennyien ork-aquir

félvérek. Ha a szükség úgy kívánja, kikél nyugvóhelyéről, és testi valójában siet hívei segítségére.

## Vordak

Melléknevén a Nagy; a Csonttörk és a Viharkeltők hérosa. Törzsvesztett hős, a hódító kerekkel vívott háború legendás bajnoka; minden valószínűség szerint a valaha élt legnagyobb ork harcos. Sámán-nemzetségei páriásorból verekedtek fel magukat hivatalos rangra.

## Bhaer-shadag

A Látók hérosa; kovács-nemzetségből származott. Halála közeledtét érezvén belefoglalta lelkét a szent csatabárdok – a graer *duaghulok* – leghatalmasabbikába. A fegyver ma a Látók vezéri nemzetségének örökletes tulajdonát képezi.

## Ghazga

A Holdimádók hérosa, egykormányt matriarcha, legendás mérgekverő. A Vörös Holdon él, ahová a Vipera-szellem ragadta magával párját. Sámánjai a harcban mérget idéznek fegyvereikre, a körmükre és a fogukra.

## Hurag Dhaur

Melléknevén a Szürke Öreg; a Vas Fiainak hérosa. Farkas képében járja Ynev vadonjait, sámánjai bőreváltak, s a csatában tomboló örület ragadja magával őket. Igen nagy ellenségeskedés uralkodik közte és Tha'ushur között.

## Ughjorbagan

Melléknevén a Falánk; a Halálhozók hérosa. Az egyetlen ork, aki sikeresen elszájtotta a mágia magasabb művészetét. Az általa vezetett, tizenhárom törzből álló Koponyaszövetség és a velariumi elfek gyilkos viszályát az őidők nevezetesebb fajháborúi között tartják számon. A rehynek elől a Démoni Sikok egyikére menekült, ahol az ott honos fejedelmek befogadták maguk közé.

## Oothr

Melléknevén a Titokzatos; az Árnyékjárók hérosa. Halhatatlan szelleme egyik sámánja testéből a másikba költözik, kioltván a befogadó ork önálló személyiségét. Hívei áldozati körmenetekben könyörögnek hozzá, hogy kímélje meg őket.

## Gar Bokkar

Törzs nélküli hérosz, crantai kóborló, páriakultuszát leginkább a Látók vezéri nemzetsége pártfogolja. Sámánjai önálló politika folytatására, az embernépek viszályaitól való távolságtartásra buzdítják az orkokat.

## Dzsad panteon

Dzsiah-gat. A Hagyományos Út volt évezredek óta a dzsad gondolkodás meghatározója, s mellette másodlagosan beszélhetünk még a Dervisek Útjáról. A Manifestáció mindent megváltoztatott.

A három dzsad isten – Dzsah, a letelepedett lakoság istene, Doldzsah, a harcosok és a virtus istene, valamint Galradzsah, a tudás, a megismerés istene – egykor szilárd rendbe rögzítette a dzsad társadalmat.

## Amund panteon

### Amhe-Ramun (Amhe-Ramuun)

A panteon legifjabb, és leginkább feltörekvő istene. A hár és az egység kultuszát hirdeti. Kékarcúnak és a Kegyetlennek is nevezik, mióta papjai módszeresen kiirtották az istencsalád többi tagjának híveit.

Az amund-dzsenn háborúk idején Amhe-Ramun – kijátszva az Ősi Egyezményt – már egyszer megjelent Yneven, de a dzsennek ösmágiájuk segítségével elpusztították manifestációját. Az isten porhüvelyét az amundok Második Titkos Városában helyezték nyugalomra, a Halál Tizenkét termében. Hatezer esztendő várakozás után az isteni akarat által megtermékenyített papnők huszonhárom Amhe-démont hoztak világra, megalakotva Amhe-Ramun második manifestációját. A kék hold istene Psz. 3690-ben lépett Ynev földjére, és seregei néhány év leforgása alatt sarka alá hajtották az Ibarát. Krán és Pyarron együttes erővel próbálta útját állni az Ősi Nép istenének, akinek hatalma már a Délvidék egészét fedegette pusztulással. Psz. 3700-ban azonban Krán kivonta haderejét a háborúból, magára hagyva a külvilágot a földre szállt isten haragjával szemben.

Papsága képezi az amund társadalom vezető rétegét. Kiemelkedő fontosságot tulajdonítanak a testi tökéletességnek. Hirtelen haragudak, érzelmeik gyakorta elragadják őket.

A hetedikori amund társadalomban Amhe-Ramun kultusza teljességgel egyeduralkodó.

### Themes (Theemeth)

Amund napisten. Bukásáig a panteon főistene – a teremtő és a tisztító atya – volt. Papsága szigorúan zárt, arisztokratikus közösséget alkotott, csak a legkiválóbbak – akik öt teljes percig voltak képesek rezzenéstelenül uruk arcába nézni – váltak méltóvá a felszentelésre. A próbatételnek elbukó gyengéknek azonnali kínhalál volt a jussuk. Habár Amhe-Ramun hívei gyakorlatilag kiirtották őket, legendák keringenek az Ibarában arról, hogy néhány elmenekített gyermek, aki hordozza az amund vér tisztaságát, túlélte a mérszárlást. Ők a dzsodok közt rejtve várják urk visszatérését.

Szent szimbólumuk egy aranyszínű napkorong, melyből sugarak erednek minden irányban.

### Nesire (Nethiree)

A szerelem, a szépség és a vörös hold szeszélyes, időnként rosszindulattal vezérelt istennője. Gyakorta ábrázolják róka vagy ibisz képében. Kultusza mára teljesen kiveszett a kontinensről.

Szent szimbóluma a vörös holdat idézi.

### Refis (Reefith)

Az amund földanya, Themes hitvese. Eltorzult termékenység kultusz – miszerint az élet a halálból fogan – övezte alakját. Az amund-dzsenn háborúk pusztítása után hívei a föld mélyén kerestek menedéket Amhe-Ramun dühe elől. Arról, hogy mi történt velük, semmi bizonyos adat nem lehet tudni. Néhányan Kránba vándoroltak, de állítólag mind egy szálod odavesztek. Szent szimbólumuk a kozmosz jelképezt.



A Manifestációs háború során kiderült, mindez Dzsah műve, volt: a dzsodok istenei között régi – talán a kezdet kezdetéig visszanyúló – szakadás létezett, s voltak letelepedett népeket támogató, illetve nomádokat erősítő istenek. A Manifestációig Dzsah vezette őket, aki a letelepedett közösségeket pártolta. Galradza azonban kihasználta Amhe-Ramun – előrelátható – megjelenését, valamint Dzsah ennek folytán bekövetkező meggyengülését, s Doldzsahhal szövetségre lépett (vagy összeolvadva, ez nem látható pontosan) ő lett a dzsodok főistene. Ehhez a Dervisek Útját használta fel.

A Nagy Isten (ez Galradza új neve) már – vagy újra – nem csupán a tudásért felelős, hanem ő határozza meg az ember sorsát, útját, s hatalma van az anyagi világ egésze felett. Más istenek létét is elismeri, azonban egyelőre még nem világos, hogyan viszonyul hozzájuk. Ugyan tűnik, a korábbi dzsod istenek a Nagy Isten aspektusaitként vannak jelen az új vallásban, bár a Manifestációs Háború végén még nem látható világosan hogyan változott meg a panteon.

Profétája vagy küldöttje (ki minek tartja) a Rászil, aki megjelenésével megváltoztatta a Manifestációs Háború menetét. A Rászil a Nagy Isten minden hívének ura, a Nagy Isten ereje a világban. Az új dzsod papok, a khálifok állítólag rajta keresztül kapják misztikus hatalmukat a Nagy Istentől, akárcsak a szent harcosok, a gázik. Az előbbieket szigorú hierarchiát alkotnak, amelyben nagyobb csoportok szerint válnak szét lelki gondozókra, hivatali teendőikre elítéltekra, miszionáriusokra és keresőkre, az utóbbiak katonai berendezkedésben élnek.

Galradzsához bárki, bármikor imádkozhat, nincs szükség templomra, hogy a Nagy Istent tisztelje. Ugyanakkor a közösségekben végzett ima kedvezőbb az egyedül imánál, ezért a régi dzsod mecsetek továbbra is tele vannak, az emberek imáidőben (napkelte után és a csillagok megjelenésekor) egymást keresik, hogy közösen mondják el imájukat.

# Egyistenhitek

## Domvik

„Nézd a teremést, fényes isteni művet a földön,  
Halld a Teremtőt, hidd az Egyetlen égi hatalmát,  
Azt, ki a régmúlt éji sötétjét mind felemészti -  
S lassan hamvad a tűzben: máglya a hajnali fénymel...”

Részlet a Septameronból

Domvik hite Yneven a legfiatalabbak közé tartozik, egység Shadonnal, mely csupán a Hetedkor hajnalán született. Domvik vallása is csupán a Psz. XI. században nyerte el végleges formáját. Ezt követően a birodalommal együtt növekedett, míg a mai óriássá nem lett.

Papjai tanításai szerint Domvik az egyetlen valódi istenség, akit hét különböző formában imádnak. Ezek az úgynevezett Őr-arcok vagy főangyalok, amelyeket a népnyelv oltalmazóknak és őrköszenteknek is nevez. Domvik hatalmának ezen hét aspektusa:

### Az Élet Teremtője

Domviktól ered, és ekként szent minden élet. Az Egyetlen kedvét leli minden születendő életben, így aki várandós nőre, vagy akár csak vemhes állatra emeli a kezét, az szemében a legszörnyűbb bűnök egyikét követi el. A papok fontos feladata a föld termékenységének biztosítása. Ennek érdekében körmeneteket tartanak, és áldozatokat mutatnak be istenüknek.

### A Hít Védőmezője

Domvik papjain keresztül védelmet nyújt minden hívének, menedéket biztosít számukra vész esetén. Védőmezei lelküket az ártalmas szektáktól, boszorkányoktól és más eretnekektől.

### A Jóság Forrása

Minden pap kötelessége, hogy gondoskodik az elesettekről és szegényekről. Örök kárhozat vár arra, aki e kötelességről megfélemlésként. A gyakorlati alomiznaosztás, a könyörödományok mind kedvesek Domvik számára. Ezt a tevékenységüket jellemzően tértől tevékenységükkel kapcsolják össze, ha külhonban járnak.

### A Gyógyító

A vallástörténetek szerint a Hétarcú isten ezen aspektusa talán a legősibb mind közül. Az Egyetlen papjait erős gyógyító erővel ruházta fel, és ők állhatatosan dolgoznak a betegségek és járványok megfékezésén. A hívektől ezért szigorúan tilos fizetséget elfogadniuk.

### A Tanító

Az Egyház isteni parancsra gondoskodik arról, hogy minden híve ismerje az alapvető hitigazságokat és rendelkezzen azzal a tudással, melyre társadalmi helyzetében szüksége lehet. A Szerzetesrendek által fenntartott shadoni iskolarendszer világhírű. Az Egyház tanítóhivatala gondoskodik arról is, hogy bizonyos tiltott tudások ne kerülhessenek avatatlan kezekbe. A hírneves tela-bierriai márványtermek sok veszedelmes tudást is rejtenek.

## Az Eretnekek Ostora

Mint az Yneven létező kevésszámú monoteista hit egyike, Domvik egyháza minden más vallást babonáságnak, vagy kárhozatosságnak és démonimádásnak minősít. Ezért a hívek lelki egészsége érdekében az Inkvizíció elszántan üldözi az eretnekeket és a legveszedelmesebb tévtanokat. Ezek közül is legkívált a kárhozatossá Ranagol eretnekséget. III. Albanus főtáya bullája szerint még más, kevésbé veszedelmes tévelygőkkel való összefogás is helyénvaló ezen ocsmány vallás szemében. Ekként Domvik hívei – a pyarroni egyház képviselői mellett – jelentős szerepet töltenek be az Inkvizítorok Szövetségében.

## A Fekete Angyal

Az Egyetlen papjai uruktól felhatalmazást kapnak arra, hogy bárki halandóról eldönthessék, bűnei túllépték-e már az érdemtelenység határát. Az ilyen személy lelki fejlődése zsákutcába jutott, további élete csak szenvedés lenne, és még jobban megerhelné lelkét. Ezért a pap végrehajthatja az Exterminus szertartását, kiszabadítván a lelket ebből a csapdából. A pap megöli az érdemtelen, és így átváltozik annak bűneit. Am a bűn ezen áldozat miatt immár jócskeledetté válik, és eltöröltetik.

Az egyszerű hívek általában nem magához Domvikhoz, hanem valamelyik aspektusához imádkoznak, esetleg valamelyik küldött, vagy egy élőszent közbenjárását kéri. Utóbbiakról származó ereklyék Domvik kegyelméből tovább segítik a hívek boldogulását a szentek halála után is.

Maga Domvik gondoskodik, tekintélyközpontú istenak, aki erkölcsiségének középpontjába a kötelességdudatot állítja. Tanai szerint minden lény egyenlő, ezért egyformán jogosult az életre. Így tiltja a gyilkosságot, az élet értelmetlen elvételt. Hívei a becsületességet és az embertársi szeretetet az erények királyának és királynőjének tekintik.

Az Egyház saját kánoni és liturgikus nyelvvel rendelkezik, melyet hitük szerint istenűk adományozott egyházának. Aki ezen a nyelven szól, képtelen hazudni, mert Domvik nem engedi, hogy bemocskolják az ő szent nyelvét, a Lingua Dominii, amelyet emiatt Tiszta Forrásnak, illetőleg Hangzó Gondolatnak is neveznek.



Az egyházban szigorú hierarchia uralkodik. Számos egymástól eltérő szempont alapján osztályozhatóak az egyházi személyek. Fontos szempontok a teológiai képzettség, és az egyházkormányzatban betöltött tisztség. A kettő nem kapcsolódik össze, bár általában párhuzamosan fejlődik, hiszen magas tisztséget nem tölthet be képzetlen személy.

Teológia képzettség	Egyházi tisztség
1. Tiszta Lap (Charta Pura)	Átya (Pater)
2. Pallérozott (Expolitus)	Pap (Sacerdos)
3. Beavatott (Initiatius)	Főpap(Sacerdos Maximus)
4. Fehér (Albus)	Érsek (Archiepiscopus)
5. Ragyogó Fehér (Candidatus)	Bíboros (Cardinalis)
6. Ezüstfehér (Canus)	Főatya (Pater Maximus)



Legfontosabb azonban mégis az egyházi kasztok szerepe. Ez határozza meg ugyanis, hogy milyen feladatot lát el az adott egyházi személy. A felsőbb kasztokba csak a megfelelő kvalifikáció – iskolafokozatok, próbatételek – teljesítése után léphet valaki.

A szerzetesek (faios) kasztjának tagjai végzik a mindennapos, az Egyház világi működéséhez szükséges feladatok túlnyomórészt. Segédkeznek a szertartások elvégzésében, a karbantartási munkákban stb. Mások a tökéletesedés felé vezető utat látják a szerzetességben. Domviknak tetsző életet élnek, az intenzív lényegét kívánnák megérteni. Ők a szellem emberei, akik közül néhányan komoly szakrális hatalommal is bírnak.

A boszorkányvadászok (mendraios) feladata a Shadon rendjét veszélyeztető boszorkányok elleni küzdelem. Ezt – különleges kiképzésüknek hála – igen hatékonyan képesek ellátni. Olykor információgyűjtést is végeznek, ekkor még hosszabb időre is elhagyhatják a Birodalom területét, amit egyébként ritkán tesznek.

A paplavogok (leiosz thaira) szent küldetése az Egyház és a Hit fegyveres védelme. Számos rendjük akad Shadonban – mint például a neves Isten Kardja-rend, vagy a Hatodik Arc Testvérsége –, de jó néhányan nem vállalják fel ezt a kötelességet, és renden kívülként szolgálják az Egyetlent.

A papok (leiosz) kasztja irányítja és szervezi az alsóbb kasztok tevékenységét. A papok végzik el a szertartásokat, bírálkodnak a boszorkányperekben. Szeretgázó feladataiknak köszönhetően ez a legnépesebb kaszt. A felső papság kasztjába (leiosz pan-thia) a Tela-Bierában székelő Papi Tanács tagjai tartoznak. Ők alkotják az egyház legfelső fórumát, ők választják meg az egész egyház fejét, a Főatyát.

Az inkvizítorok (taleiosz) olyan varázsszerű papok és tehetséges harcosok, akik életüket a Gonosz elleni harcnak szentelték. Az ő feladatuk a sötét mágia művelőinek és az eretneknek a kipurgálása. Híresen jól végzik munkájukat; mondják, az Inkvizíció ritkán téved, és előbb vagy utóbb minden vétkesnek a nyomára akad. Parancsgyűrűik különleges előjogokat biztosítanak számukra a Fényes Birodalom területén. A taleioszok közül azon kiválasztott kevesek, akik sikeresen teljesítik a hatodik kvalitatást, átléphetnek a belső inkvizítorok kasztjába (chon-taleiosz). Feladataik hasonlóak maradnak, mint korábban, de most már az Egyházba magába beférkőzött rontás ellen kell küzdeniük.

Kortalanok (phora-kroinosz) azok, akik a legmesszebbre jutottak a tökéletesedés útján. Többé már nem emberek, inkább asztráliek, akiket maga mellé emel istenük. A teológusok szerint belőlük lesznek az előszentek.

Domvik híre nemcsak a legfiatalabb, de egyben a leghatalmasabb vallások közé is tartozik. Híveit és papjait tisztelettel kezelik Ynev minden táján. Az Egyetlen hitte Shadonban és a hozzácsatolt féldominiumokban államvallás, de egész Yneven találkozhatsz kisebb-nagyobb gyülekezetekkel. Az Egyház szent köteleességének tartja a hit terjesztését, és ezért Ynev minden táján térítő munkát folytat. Ez legintenzívebben a Fényes Birodalom határai mentén élő nomádok között folyik, akiknek kárhózatok démonhite nem csak saját lelki üdvösségét, hanem minden emberi lényt fenyeget.

## Ranagol

A Kosfejű Úr sokak szerint egész Ynev leghatalmasabb istensége; kétségtelen, hogy hívei számát tekintve nem marad el a pyarroni panteon mögött. Abban mindenképpen egyedülálló, hogy nemcsak egy faj vagy nép imádják; tanítása egyszerűségéből fakadóan hihetetlenül átfogó jellegű, világmagyarázatot nyújthat valamennyi értelmes lény számára. Tanításának lényege, hogy mind a természetben, mind a társadalomban örökös küzdelem folyik, mindenki harca mindenki ellen. A vesztések elbuknak és megsemmisülnek; a győztesek fölfelé törnek, vérrel szerzett diadaluk magasabbrendűvé teszi őket. Az egyetlen valós érték tehát a hatalom, mivel minden körülmények között magában hordja saját igazolását.

Amellett, hogy óriási hatalommal bír, Ranagol a leginkább rettegett és gyűlölt isten. Mindez elsősorban a pyarroni kultúra terjedésének tudható be, bár azt sem szabad elhallgatnunk, hogy Kránon kívül a pyarroni vallás térhódítása előtt is megtehették közutálatnak örvendőtt Ranagol kultuszát. A mai általános ynevi Ranagol kép, miszerint a Kosfejes Úr maga az ősgonosz, akinek követői és félsteni fittai a legnagyobb veszélyt jelentik Ynevre nézve, ideológiája pedig torz, és idegen a humanitástól, egyértelműen a pyarroni eszme térhódításának eredménye.

Ranagol vallásának és alakjának ily szélsőséges megítélése mindamellett tévútra vezetheti a vizsgálódót. Számos nem pyarroni hitű gondolkodó úgy véli, Ranagol a legszelebb látókörű és legmesszebbre tekintő valamennyi ynevi istenség közül. Úgy vélik, hogy a Kosfejű Úr tisztában van a sors törvényeivel, a teremtet fajok pályáival, az istenek hanyatlásának és bukásának okaival; legfőbb célja fölülemelkedni ezeken az ősi rendeléseken, s elérni azt, ami öltötte még sem halandónak, sem halhatatlannak nem sikerült: a teljes tökéletességet, az univerzum személyes átlenyegítését.



Vallásának két jelentősen elkülönülő irányzata van. Kránban, Ranagol választott birodalmában, hol félisteni fattyai uralkodnak, változatlan alapokkal, de folyamatosan változó felszínnel zajlik a vallási élet. A sok esetben nem emberi Ranagol-papok nem törődnek úgy híveik lelki életével, ahogy azt más vallásoknál megszokhattuk, és nem is oly módon imádják Ranagolt, mint más istenek felkent szolgálói. De ez nem baj, hanem kifejezetten kíváncsú, hisz ha valaki feltétel és mindenféle ellenszolgáltatás nélkül hirdetné a Kosfejes Úr hitét, akkor épp legfőbb tanait hazudtolná meg. A kráni Ranagol-hit fontos elemei a kőosz-szektrák, melyeknek többnyire ember követői a kőosz-angyalokat szolgálva szeretnének közelebb jutni Ranagolhoz. Úgy tartják, a huszonegy kőosz-angyal mind a Kosfejes Úr egy-egy szűkebb aspektusa, és Ranagol fensége csak ezeken a közvetítőkön keresztül érhető el. A kőosz-szektrák követői, ahogy egyre közelebb kerülnek patrónusukhoz, úgy vetődnek ki emberi mivoltukból, és kerülnek közelebb a tökéletességhez. Ez a vallási rendszer jellemző a déli városállamokban élő hívekre is.

A Ranagol-hit másik nagy irányzata a gorviki, amely jelentős eltéréseket mutat a kráni eredetétől. Itt az egyház felépítése sokkal strukturáltabb, ami nem meglepő, hisz Gorvik népe shadoni gyökerekkel rendelkezik. Bár az egyházi hierarchia szigorú, a kiemelkedés törvénye dinamikussá teszi az egyházat: állandó árnyháborúk dúlnak, ahogy Ranagol alacsonyabb rendű szolgáló megpróbálnak kiemelkedni, feljebb kerülni a ranglétrán, és egyben közelebb istenükhöz. A gorviki Ranagol-hítek egy másik sajátos vonása az a tétel, mely szerint a bűnök vérről és kínnal megválthatóak – főleg másokéval.

Míg Kránban Ranagolt absztraktul értelmezik, a lelki és szellemi tökéletesség legmagasabb fokaként, addig Gorvikban „földhözragadtabb” módon isteni lényét hangsúlyozzák, azt, hogy ő az egyetlen igaz isten, kihez képest Ynev többi égi hatalmasága korcs csupán. Nem véletlen talán, hogy ebből a szempontból Ranagol hasonló helyet foglal el a gorviki hitvilágban, mint Domvik a shadoniban.

Fontos különbség továbbá, hogy Gorvikban a Ranagol-papok törődnek híveik lelki életével és szellemi fejlődésével. A papok egy-egy közösség lelki údve felértékelődnek, gyakorlati a közös szertartások és istentiszteletek.

Látható, hogy a gorviki Ranagol-kultusz sokban humanizálta a kráni őshitét. Több gondolkodó szerint mindaz annak köszönhető, hogy Gorvik népe meglehetősen rövid ideje járja a szellemi tökéletesedés útját, és kultúrájára még mindig túlságosan rányomja bélyegét a shadoni örökség, mely idegen Krán ősi rendjétől. Sok kráni vérifőzőfűs úgy vélekedik, hogy Gorvik csupán egy kísérlet Ranagol számára, és kérdéses, mindez meddig köti le az isten figyelmét.

## Elf kalahorák

A kalahora kifejezés a Hosszúéletűek nyelvén azt jelenti, hogy „egykor élt”. A kalahorák többek is, kevesebbek is, mint a többi faj hagyományosan istenként tisztelt entitásai. Olyan megszentelt, isteni kisugárzással bíró lényeket neveznek kalahorának, akik utat s példát mutatnak a Szépek Népeinek.

Egyetemesen elterjedt az a nézet, hogy a kalahorák az elfek elvesztett teremtményeinek, Urriának az arcai, aki ily módon segíti száműzött népét, ha a szükség úgy kívánja.

Híveik számosak, küldötteiket megtartónak nevezik. Ők választott kalahorájuktól nyerik hatalmukat.

A kalahorák jelen vannak mind az északi, mind a déli elfek vallásában, habár a hitvilágban ábrázolt képeik gyakorlati összemosszók. Nem ritka, hogy azonos lényegű kalahorákat más-más néven imádnak Ynev különböző tájain.

Habár a kalahorák Segítőiként nyilvánulnak meg, felbukkanásuk mindig nagy baj előjele a Nép körében. Valahányszor egy kalahora megtestesül, valamilyen komoly sorsforduló, a borúlátóbbak szerint sorscsapás vár a Hosszúéletűekre.



## Észak

### Narmiraen, a Kődökön Járó

A hajnalok ura a legkedveltebb kalahora a Hetedkorban. Akárcsak a jelenkori elfeket, a Kődökön Járót is kiábrándultság és melábul jellemzi. A mítosz szerint Narmiraen minden Yneven valaha kisarjadt növény nevét ismeri, így megtartói rendkívül közel állnak a természethez. Délen Siena Boralisse és Fladais D'Anatel alakjában követik útmutatását mindazok, akik a „kizökkent létből” visszavágnak a természetbe.

### Tyssa L'ímenel, a Vér Nélkül Való

A csendes beletörődés kalahorája. Az elf-aquir háborúiban mártírhálalt halt kalahora szenvedései példaként szolgálnak az elfek népének.

Nevét Ynev-szerzte ismerik, ám néhol félük is, hiszen a homoki elfek bosszúálló nemzetiségnek megtartói is őt tisztelik.

### Veela Luminatar, az Egykor Volt Fényesség

A legősibb kalahorák egyike. Mementója az ősidőkbeli vérbűnnek, és az emiatt elszenvetett kitaszítottágnak, de emlékeztet az egykori dicsőségre is. Népének igaz mentora, ki látomásokkal, küldötteivel mindenkor az elfek népet vigyázza, és vezeti. Rejtelmek megnyilvánulásai – mik gyakorta alig többek, mint a szél játéka a fák koronái közt – csak az avatott fülük számára hallhatóak, mégis ritkán fordul elő, hogy ne érnek el a céljukat.

## Del

### Finna Lies, a Korokon Tanító

A legelső kalahora, a Szépek Népeinek első vezetője. Vezette, óvta és gyámoltotta a Fergeteg által Ynevre száműzött Népet. Kultusza ma már inkább csak a mondákban él, ritkák a neki szülő áldozatok. Északon Narmiraen vette át szerepét.



## Siena Boralisse, az Érintéssel Enyhítő

A patakok, és a fák mártír-kalahorája, aki örök ifúságát adta azért, hogy mindig megújodva lehessen népe oldalán. A természet és az egészség őrizője, belőle sarjadnak a gyógy-növények. Némelyek Narmiraen fába költözött lelkének velük.

## Magon L'levar, a Szavakat Ismerő

Az emlékezés kalahorája, felvigyázója mindazon tudásnak, ami nem merülhet feledésbe. Ő óvja meg a Tudatlanságtól és Közömbösségtől a Nép neveit és törtékeit, vigyázzán ezáltal a világ és teremtés egyensúlyát.

Az elf-aquir háborúk korában tűnt el, de azt suttoják, hogy Északon új életre kelt egy ismeretlen luminatar testében.

## Eidhíl K'Meakhan, a Dalokban Élő

Habár ősidők óta nincs jelen Yneven, a költők és dalnokok száján át ma is megnyilatkozik a múlt emlékeit őriző kalahora, ha szükség úgy kívánja. Tanításait, példázatait mindig élőszóban adja hívei ajkára.

## Nemathien Aíraven, a Tűzhelyre Vigyázó

Ez idáig kétszer megtestesült kalahora. A bizakodás megtestesítője, a családi béke őre ő. Önfeláldozása és töretlen akaratát ad erőt létezéséhez.

Északon Tyssa L'imenelként tisztelik.

## Rhienna Maívaureen, a Tűz Csíholója, a Mosolyokban Honoló

A szerelmesek támasza. A tavasz kalahorája a monda szerint ott rejtőzik a fák gyökerei közt, a nyíló virágok illatában, a madarak dalában. Az örökkön lobogó, melegítő, de soha nem égető tűz vigyázója.

## Flidais D'amatel, a Lombok Őre

Hanyatló kultuszú kalahora. Testvére, egyesek szerint megtestesülése Narmiraennek és Siena Boralissének. A legendák úgy tartják, hogy a megbocsátó türelem kalahorája Ynev legnagyobb élő fájában lakozik.

## Moranna Naranol, a Homály Lakója

Az elmúlás és a belenyugvás túlvilági kalahorája, némelyek szerint az elfek lelkének megtítője.

## Krán

## Verrion H'anthall, a Sötétség Szája, a Mindeket Elyyelő

Az örök gyűlölet, a fennhéjázó dőlő és mértéktelen nagyra törés Ranagol által teremtet kalahoráját sokan a Tizenhármak testvéreinek, mások a Káosz-angyalok egyikének vélik. A Mindeneket Elyyelő tökéletes megtestesülése a kráni elfek külletének. Úgy tartják, Verrion H'anthallt a Kosfejes Űr teremtetete nyálát, könnyét és verejtékét elegyítve egy halott elf hős vérével.

A Sötétség Szája, kit örök éhség gyötör, a Könnyüléptű Nép legnagyobb hatalommal bíró kalahorája.

## Hantien Harran

Hűvös türelemre intő kalahora, ki a feketetölgyesek árnyában lakozik. Emlékezteti a Könnyüléptű Népet ősi bosszúfogadalmukra. Hatalma ma már igen csekély, az Őtődor óta nem manifesztálódott Ynev színen.

## Gor Hannain, a Tűzben Égő

A tűzben élő kalahora a kráni elfek kíméletlen nagyra törésének megtestesítője. Közkedvelt a kráni elfek körében és mostanság azt beszélük, hamarosan újra Ynev földjére lép.

## ÁLTALÁNOS

## Mallior, az Éjben Kacagó

Az Éjben Kacagót Ynev minden vidékén tisztelik, de még inkább félük az elfek. Mallior az elf-aquir háborúk legendás hőse volt, aki esküvel fogadta, hogy kilenc nemes aquirt terít le népe kiontott véreért. Bár bosszúja beteljesült, elméje megbomlott, és legendák szerint azóta is Ediomad kazamatáiban bolyong.

A kráni elfek Gyakorta hívják segítségül erejét. A krónikások szerint, a Ly' Shematenek, vagyis a Tettekkel Emlékezők a kalahora vér szerinti leszármazottai.

A Kránon kívül élő elfek csak végső elkeseredésükben fordulnak hozzá.









Ynev fajai

## Közismert fajok

A Hetedkor az emberek, amikor még ők az egyeduralgokodók Yneven. Léteznek még embertől érintetlen erdők a kontinensen, hol a csak a Szépek Népe járja a rengetegeket. Erion nyugugésében és Yllnor pusztaín elf őseikre hajazó, ám azok bekéjít sosem ismerő kevertvérűek keresik önmagunkat. A Tarin hegységben és Északi-földre egyéb tájain a Kő gyermekei építik boldogulásukat, miközben csak fejüket csóválják az embernépség lázas sietésége láttán. Ynev közismert fajairól valószínűleg a kontinens legtöbb lakója hallott már, és talán fel is ismeri, ha szembe akad egyikükkel. Az emberek és ezen fajok közt élénk kapcsolatok szövődnek kontinens szerte, legyen szó akár gazdasági, kulturális kötelekekről.

### Ember

Az emberi faj nem öröktől fogva lakja Ynev földjét; pontos eredetükről még a legbölcsebbek is csak kódos találgatásokba bocsátkozhatnak. A dorani magiszterek szerint az emberiség első feltűnése a Harmadkorra tehető, amikor is egy Crantra nevű emberi birodalom nőtt ki a Fajháborúk kőszábjából. Egyes délvidéki történetek szerint azonban az emberek faja Dél-Yneven bukkant fel először.

Az azóta eltelt viharos évezredek majd' minden ősi fajnak hanyatlást hoztak. A rettegett aquirok a túlélésért küzdenek a kontinens félreeső szegleteiben, az elfek büszke népe mára hatalmának és életerejének töredékével bír csak, sok ősi népre pedig már senki sem emlékszik Ynev egye alatt. Mindeközben az emberek sokasodtak, birodalmakat alapítottak; számtalanszor elbuktak – emlékeztünk a kerek által megdőntött Cranatára, avagy a Godont elpusztító kráni aquirokra –, de mindig felemelkedtek. A Hetedkor alkonyán nincs már szinte oly szeglete Ynevnak, ahol nem az emberi kultúra, az emberi társadalom lenne meghatározó; a szolgákból urak lettek, járjunk akár Erigow büszke városában, avagy a Taba el-lbara homokján.

Gyorsan tanulnak, és képesek is az elsajátított tudást a saját javukra fordítani. Az ősi kontinens szemtanója volt, ahogy a megalázó szolgaszerepből (Démonikus Ó-Birodalom) felemelkedve egész Ynevet áthatotta országaik (legyen az a Pyaroni Államközösség, avagy az Északi Szövetség) szelleme.

Ahány vidék, annyi fajta ember; ez a faj az, amely a leginkább változékony és rugalmas, amely a legtöbb tudást fogadta magába az ősi és bölcsőbb népektől. Vannak helyek, hol elfek vére kering ereikben, van, ahol aquirok; mégis, mind emberek ők. Alkalmazkodóképességük rendkívüli, kultúráik hihetetlenül sokszínűek: legtöbbjük nem is tudja már, milyen ősöknek köszönhetni hagyományait. Épp ezért kilátástalan vállalkozás volna röviden összefoglalni változóikat, egymástól sok esetben teljesen idegen kultúráikat; az egyes emberi társadalmakról csak külön-külön érdemes beszélni, hisz az embernépek számtalan vizsgálója tanúsíthatja, hogy az emberiség jellemzősekor nem célravezetőek az általánosítások.

### Elf

"Hosszan suttogott az állat fülébe, mielőtt elvégezte, amit el kell végeznie. Beszélt neki Malliorról és Thulúvievéről, a kirekesztettség, a lassú sorvadás kínjairól, a megváltás reményességéről és a gyönyör-ről, amit a sötétség jelent – s mert a nagy, fekete szemekben megértés helyett csak belenyugvást látott, műhelyébe érve tűzre vetette a vértől és sártól szennyes álottötetet, majd hosszan jóhászokodott a kalahora ingalmáért."

(Wayne Chapman: Kamevél)

Ynev legősibb fajai közé tartozik a Szépek Népe; emlékeztetük a legmélyebbre nyúlók vissza a kontinensen, történelmük elhomályosult dicsőséggel, vérről és szenvedéssel teli.

Az elfek az ősidők óta Ynev lakói. Származásukat illetően csupán legendáikra hagyatkozhatunk – a legtöbb tudós Larion szigetét tartja őshazájuknak, ámbar a hallgatag elf bölcsék sosem erősítették meg ezt a nézetet.

Az embernépek által is ismert elf teremtetésmítoszok mindegyikére semmilyen szigetről nem tesznek említést; teremőjükről, Urriáról beszélnek, kit feldühített népük, és kinek Förgetege szétszórta őket a végtelen világokba. Így érkeztek hát a mítikus történetek szerint az elfek Ynevre, és a mai napig visszavágyanak Urria fényébe.

Az ősidőkben az aquirokkal vívtak irtóztató méretű háborúkat, fokról-fokra kényszerültek ősi földjeik feladására. Az amundok és dzsennek pusztító viszálya, majd a kráni Sötét Hatalom megjelenése után a Délen virágzó elf birodalom hanyatlásnak indult. Elteretük egyre szűkül, némely csoportjaik a fenyegetés elől Északra menekültek, míg a délen maradtak Tysson Larba szorultak vissza, hogy aztán onnan is tovább meneküljenek a Lamosi-félszigetre. Itt élnek ma is, Elfendelenek nevezett királyságukban. Északra költözött társaik szerencsésében bizonyultak: a Nyugati-óceán partjától a kontinens belsejéig húzódó komor erdőségekben – távol majd minden emberi civilizációtól – telepedtek meg. Birodalmauk Sirenar Szövetség néven jegyzik Ynev szerte, lakói nem vállaltak közösséget a fiatalabb népekkel.

Említést kell tenni azon társairól is, kikről a Nép csupán vonakodva és – vérmérséklettel függően – csendes szomorúsággal avagy izzó gyűlölettel hajlandók beszélni. Tysson Lar bukása után sokan meghasonulva Elfendél északi határaihoz vándoroltak, elhagyva népüket. Többeket közülük egy idegen hatalom vett oltalmába; ők Kránban telepedtek le, és Ranagol tanítása kilgozta lelkükből Urria emlékét. Kevés közös vonás található a kráni elfek és a Sötét



Bírodalmon kívül élő fajtársaik közt, talán egy közös kapocs akad, az aquirók engesztelhetetlen gyűlölete, és ennek révén az őült kalahora, Mallior tisztelete. A kráni elfek – vagy, ahogy magukat nevezik: a Könnyőléptű Nép – egyaránt megvetik szerintük gyenge és tudatlan fajtársaikat, és a csekélyebb népeket.

Az elf elárkózásra hajlamos, a világot csöndes méltósággal szemlélő nép – egyes feltételezések szerint létük a lélekvándorlás egy magasabb lépcsőfokát jelentik. Mérheteitlenül hosszú ideig élnek az embernépekhez képest, s ez gondolkodásmódjukra és viselkedésükre egyaránt rányomja bélyegét. Túrelmesek, emberi mércével gyönyörűek; bölcsességük, felhalmozott tudásuk elképesztő. A természet gyermekei, mindenki másnál jobban ismerik az élővilágot, tisztelettel és végtelen megbecsüléssel közelítenek hozzá. Városaik, településeik erdők mélyén állnak, követ csak elvétve használnak felépítésükhöz, ám művészetük és hozzáértésük folytán fából készült házaik vetekednek a legodonasabban, legpazarabban megépített kőpalotával is. Idejük nagy részét elmélkedéssel, művészeik gyakorlásával töltik, de a kontinens legkitűnőbb fíaszai is, s nem kétséges: náluk jobb lovasokat nem hordott még hátán Ynev. Testfelépítésük, mozgásuk inkább könnyed és légies, mint erőből duzzadó, de gyorsak akár a szarvas, és kezűgyességük pártját ritkítja. Bőrük halovány, hajuk aranyoskőke, szemük borostyánszínű vagy mélykék. Mindent összevéve csodálatos nép ez: egyedei – bárhová is vetődjenek Yneven – csodálatos, olykor ellenben, a babonások, előítéletek miatt félelmet váltanak ki más fajok szüleitől. Közömbös azonban senki sem marad irántuk.



Nyugodt, türelmes életüket, megszokott környezetüket nem szívesen hagyják el, az embernépek mentalitása teljességgel idegen tőlük. Nyíltak és egyenesek, igaztalanságon vagy hazugságon nem kaphatják őket még ellenségek sem. Hogy olykor rossz híreket keltik, arról kizárólag az emberi civilizációban nevelkedett, s attól megrentott fajtársaik tehetnek, akiknek – bár látszólag mindenben azonosak elf bírodalmakban élő társaikkal – gondolkodását, erkölceit már eltorzította a fiatalabb népek kultúrája.

Igazi elfek csak igen ritkán kapják el a „kalandozó-kört”, így a legtöbb elf világjáró valamely emberbírodalomból, annak elf közösségeiből származik. Noha nem zárható ki, hogy az ősi földön élők némelyikében is kíváncsiság ébred a születésük óta jócskán megváltozott külvilág iránt, ennek valószínűsége egy az ezerhez.

Bármennyire eltorzul is az emberek közt nevelkedett elfek értékrendje, némely ösztönüket sosem vetkőzik le. Valamennyi elf – származagon bárhonért – nehezen viseli a kővárosokat, s a csillagos eget jobban kedveli fedél gyanúja, mint a cseresep tetőt. Az élet szereteitől őrfélek bennük, az öncélú pusztítás, a kegyetlenség távol áll tőlük. Csupán kevesen, fajúk legelveteműbbjei, kik teljesen elfeledték Urria arcát, és letérve őseik útjáról, eltévelyedtek, ölnék örömmel.

Az idők változását és a büszke nép hanyatlását mutatja, hogy ilyen elfekkel már nemcsak Kránban lehet találkozni. Az elmúlt évszázadokban egyre több hasonló elf bukkant fel; kiteszítatván népükből, sok esetben sektákba tömörülnek, és magukat szent gyilkosnak tartva, Mallior nevével az ajkukon vesznek elégtételt népük vélt vagy valós sérelmeiért. Maguk a fajtársaik végeznek legkétségesebben ily módon eltorzult testvéreikkel.

A természet egyéb teremtményeivel kialakult évezredek jó kapcsolat nem működik el nyomtalanul: nincs az elf, aki ténylegelné, hogy egy állatot megkínázzanak, vagy egy ligetet fölöslegesen kivágjanak. Ez persze kölcsönös, az erdőmező vadjai ösztönös bizalommal viselkednek irányukban, s ha egy nekivadult lovat, vagy őrgöngy kutyát kell lecsillapítani, az elfeknél jobban senki sem képes teljesíteni a feladatot.

## Félek

„A nő felemelte a fejét. Vonásait elmaszatolta a homály, de jellegzetesen finommetszésű arca, mandulavágású szemei és az átlagosnál jóval nagyobb, csúcsosan végződő fülei, melyek szabadon kandikáltak elő tüskerövid hajából, kétségtelenül tettek származását. A nő nem szólt, csak intett a fejével a dzsadsnak, hogy üljön le. A férfi behéizelő vigyorról a képén helyet foglalt. Edes, fűszeres illat lengedezett körülötte.

– A nevem Szahil Madaho. Nincs miért titkolni a kiletemet. Kereskedő vagyok. – A férfi az asztalra támaszkodott, és kissé előrehajolt. Sutogóra fogta a hangját. – Bocssát meg öszinteséget, de már az első pillanatban feltűntél nekem. – Bizonytalanul elhallgatott, vigyora még szélesebbre, még nyújtásabbra nyílt. – Ritkán lát az ember a te nemek népekből... kalandozókat... ha nem csatlakozom veled kapcsolatban.

– Nem vagyok elf – jegyezte meg a nő komoran.

– Hát, pedig tökéletes a hasonlóság!

– Félel vagyok.

– Hát persze – vigyorgott a dzsad emélytőn – És gyönyörű lány is egyben.”

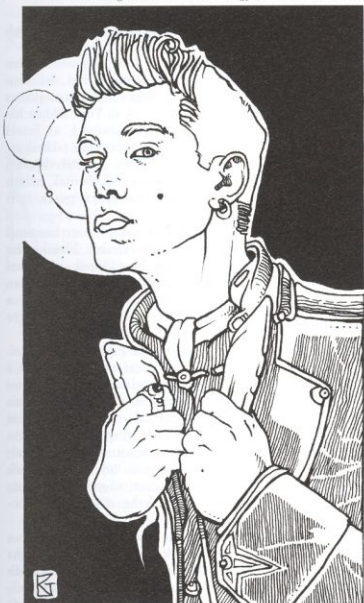
(Aalish D'mohlen: Ragadozók)

A félelvek Ynev legkülönösebb jellemű lényei. Egyik szülőjük elf, míg a másik ember, s ez a kettősség egész – igen hosszú – életük során végigkíséri őket. Egyik faj világába sem képesek maradéktalanul beilleszkedni – az embereknek túlságosan elfek, az elfeknek túlságosan emberek.

Legnagyobb közösségeik délen Yllinorban, északon Haonwellben találhatók; Mogorvai Che bírodalmában nagy



megbecsülésnek örvendnek, az itt élő tisztavérűek többsége maguk közé tartozónak fogadja el kevertvéri rokonait. Szöges ellentétben áll ezzel a mentalitással a sirenari elfek magatartása: az itteni büszke népek kínosan ügyelnek a vér tisztaságára, és a félelket megvetésre méltó korcsokként kezelik. Kettős származásuk másutt is hátrányukra válhat. Nem egy emberlaktá országban félelemmel, sőt gyűlölettel szemlélik az elfeket (ilyen például Toron magát kinyerő császársága és az Északi Szövetség Eren nevezetű tagja), és itt kevertvéri



társaik sem számíthatnak jobb bánásmódra. Másrészt nem egy elf kolónia idegenkedik a félelkektől, és nem tűri meg őket lakói közt.

Gondolkodásmódjukban közelebb állnak az emberekhez (noha mindig egyfajta töprengő, a világ dolgain merengő hozzáállás jellemzi őket), külsejük azonban magán hordozza elf őseik örökségét. Légiesebbek, könnyedebbek, mint az emberek – igaz, az elfeknél erősebb testalkatúak –, vonásai megnyerőek, hajjuk szőke, olykor ezüstszínű, szemük legtöbbször ibolyakék. Állandóan nyughatatlanok. Egyszer egy dorani bölcs azt találta mondani róluk, hogy örökké helyüket keresik a világban, s bár ez kissé profán általánosítás, van benne némi igazság. Igen sok világjáró kerül ki közülük, ennek oka nyilván a fenti tényekben keresendő. A két faj számtalan kitűnő tulajdonságát egyesítik, ám vég nélkül, önmaguk számára is megmagyarázhatatlan elégedetlenségük olyan átok, mely megakadályozza őket abban, hogy népük döntő befolyással bírjon a világ sorsának alakításában – bár akadnak olyanok közöttük, kik azt hirdetik, az ő fajuk hordozza az elf nép jövőjét. A természet furcsa finitora, hogy két félel utódja is félel lesz, sőt egy félel és tisztavérű elf frigyéből is csak félel születhet. Félel és félel kapcsolatból mindig embergyermek születik.

A félelek is rajongva szeretik a természetet és az élőlényeket, noha korántsem olyan töretlen a kapcsolatuk vele, mint tisztavérű társaiké. Általában gyengések, becsületesek, bár találhatunk közöttük vellejét romlott, önmaguktól és a világtól megkeseredett gyilkosokat is. Hazudni hamar megtanultak, ám a barátság szentségét még a legelvetemültebbek sem gyalázzák meg.

## Uvari Ork

– „Déli szél, ha lebben...” – kezdte.

– „hárszók úz szerelmem” – dörmögte a jövevények egyike, majd, immár a magán örömeire, tovább cselezte az aznapra érvényes azonossági kolcsményét: – „Ó szív, magad bezárdad, / igazd le, győzd le vágyad, időd rejtezője várjad / mert nem vagy egyedül!” Halovány mosollyal végül meg is hajolt, noha korántsem olyan mélyen, mint odalent Graum.

– Artemis és Calendil – viszonozta az üdvözlést fanyarul a goblin. Az udvari orkok többnyire ősi és tiszteletreméltó neveket viseltek, melyek csak úgy illettek rájuk, mint cifra holmijaik. – Szívesen látlak benneteket az asztalomnál.”

(Wayne Chapman: Észak lángjai)

Mágikus praktikák folytán létrejött faj, melynek egyedei az orkok sok értéké vonásával rendelkeznek: a csökönysőségig menő kitartást, a természetes, állati intelligenciát, az engesztelhetetlen vadsgót ezáltal azonban az emberiség érdekében kamatoztatják.

Az udvari – másképp nemesített – orkok Északon jelentek meg, első osztaguk egy ottani hatalmasság szolgálatában állt. A világhír, azaz még inkább a koronás fők divathóbortja akkor kapta szárnya őket, mikor kemény küzdelemben megmentették a szorongatott nagyúr életét.

Alkotóik, mikor magasabb intelligenciával ruházták fel őket, csak bizonyos problémák kiküszöbölésére törekedtek, nem szenteltek elég figyelmet az így létrehozott új faj asztrolis és mentális adottságainak növelésére. Az emberi értelemben vett érzelmek a természetes körülmények közt élő orkoknál sem mennek ritkaságsszámba, az udvari orkok gondolatvilágában azonban olyannyira kifinomult, hogy ideális táptalajt jelent az öncélú lelki folyamatok – pl. a szépelgés, melankólia – számára is. Barmely udvari ork képes bonyolult gondolatfűzéreit akár egy álló héten át gombolyítani, mielőtt rászánná magát, hogy végkövetkeztetéseit egy arra alkalmas emberrel megossza. Ha megteszi, rendszerint csalódás az osztályrésze: gondolatai hiába magvasak, szinte minden esetben sok ezer éve ismeret már, régés-rég papírra vetették őket azóta elporladt tollfogatók. Az udvari orkok kisebbségűségi érzése alighanem épp e szerencsétlen fáziseltolódás következménye. Filozófiáról, művészetéről egyszerűen képtelenek újat mondani alkotójuknak, az embernek – azt pedig, hogy személyiségük, személylük is értékek hordozója lehet, nemigen tudják elfogadni.

Az udvari orkok szinte valamennyi észak-meyvi országban megtalálhatóak, és uraik kíséretében Y'nev majd' minden tájára eljuthatnak. Őseik vagy páriák voltak, akik az embernépek védőőrszínnyai alá menekültek, vagy fogságba ejtett vad orkok. A legutóbbi közülük Toronan éltek; ami társadalmi pozíciójukat illeti, köztes helyet foglalnak el a vérekek és a rabszolgák között. Nincs az a hatalmas soros orbos, aki ne nézné le őket; Shulur főúrnáin gyakori látvány az udvari orkok pórázon sétáló nemes uraság. Egyetlen ork törzs sem hajlandó velük váltva harcolni, még Toron legfanatikusabb hívei, a Csonttörők és a Büvölők sem.

Valamivel jobb dolga van azoknak a társaiknak, akik a Szövetség államaiban élnek. A gazdag érv földirtásokok körében az utóbbi évszázadokban afféle divadtól vált az orknemesítés; nem is számít köztes társasági embernek, aki nem tart a kastélyában ilyen testőrséget. Nézőpont kérdése, hogy minek tekintjük ezeket a példányokat: elítéltörnek, státuszszimbólumnak vagy ölelnek. Az utóbbi évszázadban vált általánossá az a gyakorlat, hogy a főbessé kiemelkedő képességű udvari orkjaikat taníttatják, netán szelnek is ezestük – ekkor jelentek meg a kontinensen a kalandkeresők között.

A kalandozók többnyire nem adnak sokat a külsőre, annál többet a belső értékekre: társaságuk ideális a gátlásoktól gyötört, melabúra hajlamos udvari orkok számára, akiket bizonyos idő elteltével biztosan helyre ráznak.



Az udvari orkok átlagos testmagassága 6 könyök, szőrzetük többnyire világosabb Orwella teremtetette társaikénál, arcukon és nyakukon kimondottan ritkás – és jó, hogy az, mert a boldogtalanságok még ez is szégyenérzettel tölti el. Embermódra öltöznék, beszélnek, étkeznek, emberneveken hívják magukat, emberi tudományokat tanulnak, többnyire az emberepéke istenét imádják. Legbenső lényegüket nem tudják megváltoztatni; akárhogy küszködnek, valahol mélyen mindig orkok maradnak. Továbbra is sújtja őket Orwella Atka, amelyet nem enyhíthetnek sem a pyarioni istenek, sem a toroni hekkák. Továbbra is kísértik álmaikat a falkaragadozó őstörnök, amit csak a törzs összetartó kötelékében élhetnek ki maradéktalanul; az ő harci- és vértesszerűségeik ennek származás utáni csupán. Még mindig arcukon viselik a Farkas-szellem vonásait, hiába borotválkoznak folyton és kenik magukat széptőszerekkel. Az udvari orkok szeme savószerű, ritkábban földbarna. Kínosan tiszták – egy természetes állapotú ork éppúgy undorral tölti el őket, mint az emberek.

Az igazi orkokhoz fűződő viszonyuk sajátságos: mindkét faj képviselői saját torzképüknek tekintik a másikat. Az udvari orkok azért gyűlölik a vadon élőket, mert őket teszik felelőssé az emberek előítéleteiért – a vadon élő ork pedig faja minden értékének árulóját látja az udvariban. Keveredés a két faj közt sosem fordul elő; a kölcsönös megvetés miatt szó sem lehet ily frigről.



## Törpe

"Bofkar mester a fejét csóválva feltápaszkodott karosszékeből, és összedő a földön heverő papírosokat. Tünődve, szemöldökét ráncolva elrendezte őket az asztalán, aztán sorra egymás után szemügyre vette mindet a mennyezetről lógó abroncsos kanadélber füstös fényében. Tulajdonképpen nem is annyira rosszak... Ebből a suttyó ötvenből száz-kétszáz esztendő múlva még lehet valaki.

Raoul Renier: Korona és kehely

A törpék Beriquelről érkeztek, a Psz. 1200-as években. Őshazájukból szörnyű démonfajok őrtek el őket, ősi ellenségük Tyrannó teremtményei. Számítalan törpe harcos áldozta életét, hogy testvérei elmenekülhessenek és Ynev földjén lehessenek új hazát. Hamar barátságot kötöttek az Északi Szövetség népeivel, akik eleinte ugyan különösnek találták ezt az aprótermetű fajt, mely szokásában és gondolkodásában igencsak eltűt az embertől, ám rövidesen rádöbbentek, milyen kemény harcosokra, milyen hithű barátokra tettek szert személyükben.

Való igaz: a törpéknél, az építészet, a statika szerelmeseinél keresve sem találni rendíthetlenebb társakat. Életük egész tartama alatt az állandóságot, a nyugalmat keresik – ám mivel Ynev és a valóság talaján is két lábbal állnak, pontosan felmérik, hogy az állandósághoz, a nyugalomhoz és a kényelemhez munkára, vagyonra, vagyis kiemelkedettségére van szükség.

Az átlag fölfelemelkedés egyik módja: maradandó alkotni. Aki látott már törpék építette palotát, netán megfordult a Tarini-hegység mélyén kialakított barlangvárosaik valamelyikében, tudja, miként viszonyulnak ehhez a kérdéshez. Épületeik, hídjaik bámulatosan szilárdak, századokig, sőt, akár ezredévekig dacolhatnak az idővel. A törpék azonban nem csak az építészeti területen alkottak nagyot. Erről azok mondhatnának bővebben, akik viseltek már ütköztetben törpék kovácsolta páncélt, láncinget és pajzsot, vagy küzdöttek már tarini csatabárdal nem-tarini vértbe öltözött szerencsétlenekkel.

A kiemelkedés második bevett módja a katonáskodás – s Tarin törpei nagy számban élnek ezzel a lehetőséggel. Az Északi Szövetség armádiájának gyalogos derékhadát adják háború idején, de rettegést keltenek az ellenség szívében vilámgyors mozgású racka-lovasaik is. Feljebbvalók parancsát mindenkor képességeik legjavát adva teljesítik. Ha nem természetesen akadály állja útjukat, szétrombolják, legyen az fatörzsek torlasza vagy roppant kővekből rakott fal; ha szorult helyzetbe kerülnek, az utolsó törpéig harcolnak, megadni sosem szokták magukat. Valamennyi törpe harcos számára adott az előmenetel lehetősége: hadjelvényeik alatt nincs más mérce, csakis a rátermettség.

Azok a törpék, akik fejüket kalandozásra adják, a harmadik megoldás mellett teszik le voksukat, mely kockázat tekintetében vetekszik ugyan a másodikkal, viszont gyorsabb – és biztosabb – kiemelkedést tesz lehetővé az elsőnél. Északon gyakorta láthatók aranyaikat elmélyülten számoló törpe kalandozók, Eriónnál messzebbre azonban nem szívesen merészkednek, mert Dél emberközpontú birodalmi nem igazán az ő fíléüknek valók.

Ha további, nyugodt életük anyagi avagy erkölcsi feltételeit biztosítva látják, visszavonulnak otthonukba, melyet – minden tartozékával együtt – egy rozsomák elszántságával védelmeznek. Előfordul persze, hogy egy kezdetben csak anyagi érdekből kalandozó törpe a nagyvilág, a körtelen munka és a kockázat szerelmessé válik, s egész hosszú (kb. 800 év) életét ennek szenteli.

Az Ynevre érkezésük óta eltelt évezredek alatt Tarinon kívül is jöttek létre törpe kolóniák. Sok ilyen kolónia lakossága renegátokból áll; a leghírhedtebb ezek közül a Bahűd törzs, amely megtagadta ősei istenét, Bul Ruurigt, és a Doardon-hegység bércein hozott létre új országát. Ősi isteneik helyett Zimahor, a Szökevényt tisztelik, említték a legbékésebb tarini törpét is kizozza a sodrából. Egy renegát klán Finben lelt

menedék; vezetője, Boskar mester mélyen helytelenítette a toron részvételét a Zászlóháborúban, és tiltakozását kifejezendő, csupaszra borotválta az állát, majd kilánnyal együtt elhagyta Tarint. A Tarinon kívül élő törpök sok esetben elhagyták népük szilárd erkölcsiségét és homálytesvérekre hallgatnak, ki ott él minden toron lelke mélyén. Mondják nem ritkák közöttük azok, kik tolvajlásból szerzik meg betevőjüket, és sokuk az életet sem becsüli, lelkiismeretfurdalás nélkül gyilkol.

A törpék átlagos testmagassága 4-5 könyök, alkatuk tömbszerű, nagy erőfejlesztése képesek, kitartásuk párájt ritkítja. Arcuk széles; gyakorta – de nem mindig – száállt ékíti. Szemük sötét árnyalatú, az egészen ősi, beriqueli vérvonal képviselői azonban gleccserkék is lehet. Rendszerint csak egyszer házasodnak: a hűség fogalmának, az emberektől eltérő módon, csak egy változatát, a sírig tartót ismerik.

## Kyr-vérű

"A dereghe orrárbócán tündöklő, 'lámpás' fényében csuklyás koponyágot viselő alakok mozdulnak. Körvonalait elbizonytalanítja a pára. A legmagasabb termetű ékkövekkel karított palástmunkát. Szemei kék karbunkusokként ragyognak, hamuszín sörénye csapott válláig ért. A krónikák, falfestmények bőségre emlékeztetnek, de hányzót belőle az őseket jellemző csöndes mőtűtség. Őveben kard és tör."

Wayne Chapman: Észak lángjai

A tudós elmék erős, szépséges és büszke fajként írják le Toron tisztavérűit, akiknek lenyűgöző, sugárzó hatalomaurája rejtett törekénységgel párosul. Sokan úgy vélik, a kyr vérfűket elsődlegesen külső testi jegeik különböztetik meg az emberi fajtól. Tévének. Noha a nyúlánk testalkat, a karcos csipő, a nők erős keblei és a férfiak széles válla, a hátközépig omló hősín vagy hamuszürke sörény, vagy az éles, nem-emberi arcvonások első pillantásra elárlújják Kyria tisztavérű utódait, az igazán lényeges különbség szemmel nem látható.

A krek utódai máskor.

A nemesvérfűk arca ellágyul, amikor egymást átölelve, szerelemről énekel véglen hosszúnak tűnő, kurtogó dalaikat, vagy az őrökkel ragyogásban gyönyörködnek... de szemrebbenés nélkül ítélik kínhalálra rabzolgák százeit, akiket annyira sem méltatnak, hogy élvezzék az agóniájukat. Olykor ölnék akár két kiejtett sző között is, ha a tradíciók úgy kívánják, de a legendás kyr kifinomultságát állítólag az értékelő igazán, aki állított meg torkára szegeződő kardhegyet néhány vössorral.

A kyr utódok nem-emberi izmaira a macskafélék gyors, robbanékony ereje jellemző. A tartós megterhelést azonban csak átlagon felüli akaraterőjüknek köszönhetően bírják. Mozgásuk könnyed, kecces, néha talán túlzottan is kifinomultnak tűnhet, de a látszat ezúttal is csal: a legvárhatóbban, általában legrosszabb pillanatban gyorsak és könyörtelenek, akár a szákmányára csapó kobra.

A Hatodik korszak átveszélő, megfogható nemes kyr Házak és Családok vért felhívta az óhatatlan keveredés a leigázott emberfajokkal – és még ők jártak jobban. A fegyvermezeibek, a vér tisztaságáért mindenek felett vigyázók gyermekei közt mind gyakrabban jelentek meg örökletes torulások, és a test vagy lélek gyögyíthatatlan, belülről maragcoló nyavalyái. A legnevesebb vérű sarjakat a testvérházaságok átkai sújtják: állóképességük meg sem közelíti az átlagos toroniakét, és eredetileg hosszúra szabott életüknek legtöbbször idő előtt vet véget valami ismert vagy ismeretlen betegség.

A Hetedikorban sokan úgy vélik, a kyr vérfűk már nem ugyanaz a nép, amely pusztító lángként kebelezte be Crantát, és húszszer éven át ragyogó császárságot kovacsolt a leigázott birodalom romjain. Kyria utódai ennek ellenére a hatalom és az erő megtestesítőivé váltak egész Északon, nem véletlenül.

Toron előkelői makacsul tűrik és tagadják a beltenyészettel járó átkot, és még évezredek múltján is veszedelmek, akár a sokat tapasztalt, bármikor ölni kész nagyragadozók. Sugárzó

erő és kőrcsall, konokul tagadott kudarc jellemzi ezt a sokak által gyűlölt, mégis csodálatra méltó népet, amely a szaporább, szívós emberfajokkal vívott tizennégy keserves Zászlóháború után is veszésre áll.

Nem csak Toron elendorjai és famorjai közt találunk azonban kyr vérfűket Yneven. Erion – azaz a város búske urai számára Godora – nemesi családjainak jelentős része már napig kyr származásával meg vérvonal tisztaságával büszkélkedik, és valóban akadnak közöttük olyan Házak, melyek esetében ez több meddő kérdésnél. Északon Erigowban található a legtöbb kyr vérű Toronon kívül; a hercegség legrégibbi családjai Kyríad vezeték vissza eredetüket, és gondosan ügyelnek vérük tisztaságára, ámbár gyaníthatóan nagyon kevesen őrzik meg romlatlanul a kyr származás ajándékát.

Sajátos módon épp e kyr vérfűk közül kerülnek ki Toron legádázabb ellenségei. Nekik is megvan a saját víziójuk a kyr örökségről és -jóvőről, és ez teljesen más, mint Új-Kyrja búske urainak görcsös ragaszkodása eltorzult hagyományaihoz. Ők jóval közelebb állnak az emberepekhez, mint toroni rokonai – nincs ebben semmi meglepő, túlélésük záloga ez – és az ősi kyr hagyományokat is hajlamosak jóval szabadosabban kezelni. Kyrja emlékének meggyalázóját látja hát mindkét fél a másikban, így nem csoda, hogy Északlőre véres háborúban máig meghatározóak a krek utódai – mindkét oldalon.

## Elfeledett és ismeretlen fajok

Ynev földjét a Hetedikorban is számtalan különböző faj tapodja. Ám ezek közül mindössze maroknyiak azok, akik a jelentős és meghatározó birodalmak, kultúrák népességét alkotják. Az emberek a legerjedtebbek ebben az időszakban; a Délvidéken nemigen találhatunk olyan államot, ahol ne e fiatal, ám ambíciós faj lenne meghatározó, eltekintve Elfendeltől és a kevésbé ismert Krántól. Észak-Yneven találkozhatunk még törpékkel, kyr-vérűekkel és udvari orkokkal is, ám az emberek – kivéve a faji alapú birodalmakat – itt is döntő szerepet játszanak.

Ám a legismertebb fajokon kívül élnek még elfeledett, vagy alig ismert kreatúrák is Ynev ege alatt. Ezeket a környező legfőbbör egyszerűen sörényeknek minősíti. Néhányan közülük a kontinens urai közé tartoztak az elmúlt korokban, de napjuk már rég leáldozott, mások létezéséről csupán mementóknak, kétes hitű feljegyzések tanúskodnak. Értéktrendjük, kultúrájuk gyökeresen eltér Ynev emberlaka vidékeitől. Feltűnésük óriási megdöbbenést és felzúdulást okozhat Ynev legtöbb közösségében, gyakorta félelmet, ősi gyűlöletet váltanak ki, ezért a többi fajjal elkülönítve ismerterjük őket. Általában kihálfelelőben lévő fajok ezek, akik véggé a háttérbe húzódtak, és onnan próbálják számukra kedvezően befolyásolni a világ eseményeit, de vannak közöttük, akiket már ez sem érdekel, és nem tartanak fenn semmilyen kapcsolatot a külvilággal. Következésképp tehát most pár misztikus és rettegett faj leírása, akikkel a bátor kalandozó összetalálkozhat kalandjai során; sőt olyan eset is előfordult már, hogy ilyen lények csapódtak világjárók társaságába...





"A háta mögött mély, magabiztos morranás kelt, a menekülésre képtelen áldozatát figyelmeztető búsra ragadozóé. Az oculis lassan fordult meg, szemöldöke megrándult, ahogy meglátta az árnyak közül kilépő emberforma, párdumozgású fenevadat. A szörnyeteg egész testét tekervényes indámtintázati, alakját tökéletesen követő páncél fedte, könyökén, vállainál egyaránt hajló acélűtsékek, kezén a vértetthez rögzített rövidkarok meredektek. Fejét hatalmas sásak fedte, szarvai karhosszan nyúlottak oldalra, apró díszfiggők sokasága lógott alá róla – dicsőséges tettemek megőrköftői.

Khalator – sügta az oculis, felismerve az ellenfelet, melyet évezredek óta csak a rendház titkos fölénysainak lapjain láthattak a fejtáadások."

(Ian Russel: Fogadalom)

A Déli Hegységben, Ynev többi tájától és népétől elzártan él a khál nép. Nem mindig voltak olyanok, amilyenek ma ismerjük őket. A faj ősei korokkal ezelőtt a Démonikus Óbirodalom vezető rétegében foglaltak helyet; köztes entitásokkal szövetkeztek, és oly félelmetes hatalommal bírtak, amilyenről ma már csak kevesen mernek még csak álmodni is. Sötét idők voltak ezek, a mai khálok nem szívesen emlékeznek rá.

Nagyon kevesen élnek közülük ósházájukon kívül; akik mégis, azok többnyire testőrként keresik kenyerüket. Adottságaik kitűnő közülük ósházájukon kívül; akik mégis, azok többnyire testőrként keresik kenyerüket. Adottságaik kitűnő közülük ósházájukon kívül; akik mégis, azok többnyire testőrként keresik kenyerüket.

A khálok – avagy oroszlanemberek, ahogy a külvilágban nevezik őket – külsőre nagy testű, két lábon járó nagymacsákra emlékeztetnek. Az embereknel jóval magasabbak – magasságuk két láb körvénél van –, és erőteljesebb testfelépítésűek, 140 fonttól egészen 200 fontig terjedhet a testtömegük. Barna bőrtük testük túlnyomó részén világos- vagy sötétbarna, ritkán fekete, csillogó szőrzet fedi, sörényük hollőfekte. Arcuk az emberi arc és a nagymacska pófájának harmonikus keveréke, néhány macskára jellemző bajuszszál kivételével csupasz. Szájukban pengeéles tépőfogak sorakoznak, borostyánszínű szemük mintha egy ragadozó szembogara lenne. Irdatlan, szőrös mancsuk ujjai kiereszthető karmokban végződnek, farkuk oroszlanéra emlékeztet. Fürgén és ügyesen mozognak: átlagranak akár négy láb széles hasadékokat is, túlélnék tífzálbnai zuhanásokat nagyobb sérülések nélkül. Csontozatuk és izomzatuk jóval szívósabb az emberénél.

A khálok sokkal közelebb állnak a természethez, mint az emberek, mindent jól mutatják állati ösztöneik és fizikai adottságaik is. Viselkedésük sokszor állati jellegűnek tűnhet, holott intelligenciájuk semmiben nem marad el az emberétől. Ragadozótermészettük folytán nem ismerik a félelem érzését. Természetesen ők is elfuthatnak az életösztöntől vezérelve vagy észbeli megfontolásokat követve, de gondolataikat sosem zavarja meg a félelem. Másrészt a khálok sokkal inkább rabjai érzelmeiknek, mint az emberek. Gyakran képtelenek uralkodni magukon – s mivel a félelmet nem ismerik – indulataik sokszor bájba sodorják őket.

A khálok társadalmában rendkívül fontos tényező a becsület. A becsület megőrzése, a családi hírnév megtartása szigorúbb biztosítéka a rendnek és a fegyelmeknek bármilyen törvénynél, mert a khálok a tisztességüket elvesztett családokat száműzik maguk közül. A száműzés többnyire egyet jelent a halállal, mert a Khag-ból, a khálok országából kivezető utazást csak a legerősebbek és legszerecsényesebbek élhetik túl.

A khál adott szava, becsülete megtartása az egyetlen ok, mely indulataikon is felülkerekedik. Vítás kérdésekben bevett módszer az egyenlő esélyekkel vívott párbaj, amely nem halál, hanem csak az első valódi seb elszenvédség tart.

Sötét múltjuk mindmáig kísérti őket; őseik egykor torz eszmék követői, nem e világra való hatalmak megszállottjai voltak, s bár a mai egyedek már csak elkorcsosult ivadékaik

lehetnek ennek az egykoron létezett ősfajnak, mégis maguké-  
nak érzik, és sosem felejtik ezt a múltat. Talán épp azért, mert  
egykor a sötét erők szolgálatában álltak, mélyen megvetnek  
mindenkit, aki ily módon keresi boldogulását (és mások  
végzetét), és minden erővel küzdenek ellenük.

Kultúrájuk az erőt, a becsületet és a harcon alapul; tár-  
sadalmauk kíméletlen, kemény világ, ahol az erősebb, az  
akaratosaabb érvényesül. A fegyverforgatás a kezdetektől fogva  
a legfontosabb képesség; a távoli, ködös múltban gyökerezik,  
mikor az ősök aquirokkal, démonokkal vívták csatáit.  
Tudománya a Démonikus Óbirodalom harcművészeti hagy-  
atékán alapszik.

Khagról, az ósházáról minden kiszakadt khál őriz  
emlékeket, ha máshogy nem, hát a száműzött ősök elbeszélései  
alapján. Az országnyi kiterjedésű völgyet megmászhatatlanul  
meredek, több ezer láb magas sziklafalak határolják, onnan  
egyetlen föld alatti folyó barlangmedrén át lehet csak kijutni.  
Visszatér nem lehet, mert a sebes sodrással folyó ár ellen  
járatatlan. Az út azonban kifelé is ezer veszedelmet rejt.

A civilizált világban csak a legtájékozottabbak ismerik a  
khálokat, az egyszerű nép sok helyütt még csak nem is hallott  
felőlük. Így azután nehézkes feltűnés nélkül járniuk a világot, s  
gyakorta félelmet keltenek a megjelenésükkel. Ez olykor  
előnyt, máskor komoly hátrányt jelent. Akik ismerik fajukat,  
szerfelett elővigyázatosak velük: egy khál ellen mindig az elit  
katonákat vonultatják fel.





## Amund

Ősi Nép, így emlegették évszázadokon keresztül a Sibarán végighajózó quzsarmaiak elbeszéléseiben, a Melysivatag nomádjai meséiben megjelenő lényeket, az amundokat. A Harmadkorban egy másik, Sarlalistól teljesen idegen sátról Ynevre érkezett faj hatalmas, síkokon átvéló háborút vívott a díszekkel. A háború folytatódott Tysson Lar végtelen rengetegében, ahol a mágiusok erőik lassan a nedvességet rosszul tűrő amundok számára kedvezőbb körülményeket teremtetek, és a zöld lombok hullámzó erdeje átadta helyét az üresség tengerének.

A vereség, a több ezer éves bujkálás, az új fajok megjelenése, és a P. e. III. évezredben vívott, újabb vereséggel végződő Manifestációs Háború után senki sem gondolta, hogy az amundoknak maradt elég ereje harcba indulni minden és mindenki ellen. Ám a P. sz. IV. évezred elejétől fogva sorra tűntek el a többi amund isten (Themes, Refis és Nesire) követői, hogy a Sötét Együttállásnál a háború és egység istene, a Kékarú ismét megjelenjen Yneven.

A szoborszerű testű, halántékig érő, keskeny, telikék szemű amundok az emberitől teljesen idegen gondolkodásmódjuk és értékrendük miatt tornznak és gonoszak tűnnek az emberek számára. A külsejükben istenek tökéletességére hasonlítani kívánó teremtményeknél az egyén tökéletessége összekapcsolódik az egész előtérbe helyezésével. A kékszeműek gondolkodásában ugyanolyan – vagy még fontosabb! – szerepet játszik a bizonyítások, a megismerés és a tudás rendszerezése során az egyén adott pillanatban meglévő érzelmvilága, mint az embereknél ismert gondolkodási módszerek. Az érzelmek gondolatokéval felérő ereje és az egyén tökéletessége eredményeként az amundok nem ismerik az emberek család- és közösségrendszerét: mindenki egymaga alkot tökéletes egészet, és a többi egyenrangú iránti érzelmi meghatározások, milyen viszonyban van velük az adott pillanatban. Amennyiben két egyén érzelmei közel azonosak egymás irányába, így – ideiglenes – kötődés alakulhat ki közöttük. Az amundok szemében minden más faj korcsnak számít, mivel nyájban él – különösen a rabszolgák, ételnek tekintett emberek – és nem értik, hogyan jöhetnek létre egy egész életlen át kitartó kapcsolatok. Amhe-Ramun ezért annyira fontos számukra, mivel megvalósítja az amund értékrend szerint egyébként lehetetlen egyseget az egyetlen helyesen élő nép tagjai között.

Társadalmukban három réteg válik el egymástól: a szolgák (*hebet*), és az uralkodó-papok (*hat-neb*), rajtuk kívül a rabszolgák kasztja. (Nem tudni, mindig így volt-e, vagy csupán Amhe-Ramun hívei érvényesítették elképzelésüket az egész amund fajra). Rabszolga nem lesz amundból, erre a korcsokat szánják. A kékszeműek népe hebet tagjai harcosok, mesteremberek, az egyetlen helyesen élő faj számára fontos és felelősséggel járó munkát végeznek, ám sohasem kerülhetnek a vezetőik, a papok körébe. A *hat-neb* amundok születésüktől fogva kiválasztottak, mivel isteni adományban részesülnek. Bármelyik amundnak születet isteni adománnyal rendelkező gyermeke, így a hebetek gyermekei között is előfordul, akit papnak szánnak, míg a *hat-neb*ek sarjai is általában a szolgák közé tartoznak.

Mondják, a Hetedkor végi Yneven csakis Amhe-Ramun hívei maradtak az Ősi Népből, mert a többi isten híveit kiirtották az egység nevében. A Napisten, Themes amundjai többször próbálkoztak szembeszegülni a sorssal, és gyerekeiket máshol, másokra hagyták. Az idegenek közt felnövő amundok nem követik az egyén tökéletességének elvét, bár érzelmeik jóval erősebben befolyásolják őket az embereknél. A szóbeszédnek szerint el-Quzsarmában ilyen Themes hitű amundok élnek, ami ellentmond a teljes megsemmisítésükről hírt adó korábbi jelentéseknek. Azt is beszélik, a Themes hitű amundok segítették a Rászlalt Amhe-Ramun elleni harcában, de ez teljes képtelenség, mivel a Rászlal mégiscsak egy dzsenn istentől kapja az erejét!

"Az amund pap gúnyosan elmosolyodott. Felsejlett előtte a jövő – a csatamező, ahol hazájukat, társaikat feledő katonák tévelyegnek. Amhe-Ramun érintésétől zavargottan. Egre emelkedő, véres menethetket látott, vérben ázó homokot és diadalban ragyogó amund arcokat. Feldúlt idegen városokat és épülő templom-piramisokat, ezres oszlopokban vánszorgó ember-állatokat és embervértől nedves, soha ki nem száradó oltdárkókat."

Véget érnek a harsány, üres civilizációk, ahol arany után mérik a hatalmat és nem megfordítva.

Háború és együvé tartozás!

Álmodozó, kék szemének ragyogása a felkelő hold fényének előfutára volt."

(Dale Avery: Renegát)



## Dzsenn

„A házröteget nyiladekaira kilépő Shahún Dierdzsan szállatemetre még hatalmasabbnak tűnt a kettős hold két-vörös ragyogásában. A számszerzár azonnal red szélezték, megmozdultak az ujjak az ezüstvetres ravaszokon. A kalmárfejedelem nemes, tisztá arcát a legeskegyebb érzelme sem fodrozta, de a szeméi, azok a sötét, emberfeletti haraggal ragyogó szemek láttán félelem, a közelebbi hűvös keze simított át a mestergyilkosok szívére. A legjobbakban bizonyosságá szilárdult a felismerés: eltkétek. A csapat nem ok, hanem ez a magabiztos, titár kezét lassan emelő, felistenien tökéletes arcvonású dszad - dszad ez egyáltalán? – állította.”

(Alan O'Connor: Kék éjszakák árnyai)

A dzsennek viszonylag új jövevények; az amundok népével együtt érkeztek Dél-Yevre, hogy itt folytassák ősi háborújukat, és nyomorítsák meg a kontinens földjét. Megjelenésük pontos ideje már a múlt homályába vész; maguk a dzsennek nem osztják meg emlékeiket másokkal, és a Délvidéken akkoriban az embernépek nem álltak azon a fejlettségi fokon, hogy történelmért rögzíthessék. Annai bizonyos, hogy mindez Kyria hosszú virágzásának idejére tehető. A más síkokon vívott háború Yneven folytatódott a két faj között, s az amundok legyőzéséhez a dzsennek helyesnek látták az emberi fajjal való keveredést: a ké-szeműek népe végül kénytelen volt a mélyisatagba húzódní – egyúttal létrejött a dszadok népe.

Manapság a dzsennek létszáma alig pár ezer főre tehető. Az emberekkel való keveredés kis híján az egész faj végét okozta, mert az utódok inkább őseik külső megjelenését, semmint természetüket örökölték. Még kevesebben vannak azok, akik tiszta vérell büszkélkedhetnek, és így képek az ősmágia használatára.

A dzsennek faja az értelmet tartja a legfontosabb értéknek, egyúttal a közösség érdekét előtérbe helyezi az egyénel szemben. A dzsennek szoros családi kötelékek tartanak fenn, a hűvös logika alapvető célja – talán kialakulásának egyik oka is –, hogy a dzsen-közösség fennmaradását, gyarapodását biztosítsa. Mivel pedig a közösségek sokféle módon fejlődhetnek és sokféle szerveződési minrtát követhetnek, a dzsennek között iskolák jöttek létre, amelyek a helyes közösség, a helyes gondolkodás útját keresik.

A dzsennek elsődlegesen a kis- és nagyközösségek híveire oszthatók. Végső soron az utóbbiaknak köszönhető a dszadok kultúrájának létrejötte, a városállamok, kereskedő- és bankházak működése. Ezek a madani dzsennek. A kisközösségek hívei szinte kivétel nélkül a nomád, önálló életmódot követik, ők az aszabi dzsennek. A családok, nagszsaládok, törzsek idegen személlyel kibogozhatatlanul kusza hálaja a dzsennek számára tökéletesen észszerű és követhető, és elősegíti a mentállények gondolkodását, a lehetségesen bekövetkező események meghatározását.

A család/közösség vezetője a bölc (satri), aki valamért (rátermettség, örökös stb.) hozzájutott ehhez a poszthoz: az ő feladata a család vezetése, a közösség sértettségére való figyelés, a család képviselete a tágabb közösségben, és a fiatalok tanítása a követhető útra. Rajta kívül ahány egység, annyiféle szervezeti forma: annai bizonyos, hogy minden dzsennek igyekszik képezni magát a „gondolkodásban” (sitár), vagis az érvelés, bizonyítás és a feltételek mérlegelésének tudományában. Hiszen csak így nyílik lehetősége arra, hogy egy napon ő legyen a családfő, esetleg önálló családot illetve gondolkodási iskolát hozzon létre.

A dzsennek fontosnak tartják, hogy társaik milyen kapcsolatban vannak az embernépekkel, mivel az emberek rendezetlen viselkedése megzavarja a közösség egyensúlyát – ezért igyekeztek az emberek elől titokban, háttérbe húzóva tevékenykedni, és a legjobb közösségek kialakítása során az embereket másodlagos tényezőként kezelték. Ezért aki „beszennyeződött” az emberek révén, az zavaró tényezővé vált,

így nem kapott akkora szerepet a közösség védelmében és vezetésében, mint „tisztá” társai. Így elkezdett a fél-dzsennnek rétege, akik – mivel a dzsennek között nem juthatnak túl magásra – az emberek világa felé fordulnak, s egyfajta közvetítőként, hírközölő csatornáként működnek a két társadalom között. Ugyanakkor az aszabi dzsennek emberekhez való viszonyát szinte senki sem ismeri, mivel még a dszadok közül is csupán a mélyisatag lakói állnak velük kapcsolatban.

Megjelenésükben a dzsennek az átlagosnál magasabb dszadoknak tűnnek: ugyanaz a barna, fekete haj, barna szem, bőrszín, még ruházatukban sem térnek el emberi leszámazot-taiktól, akikről úgy vélik, az egyetlen olyan embernép, amelyek irányítható, cselekedeteinek irányra meghatározható. A többi embernépet csendes távolságtartással szemlélik, bár a görviki-akat kissé nehezen viselik. Igazi ellenfélük az amundok népe – ellentétük alapja talán éppen a mindenek felett való egyént hirdető eszmék (amundok) és a közösség feljebbvalóságát állító elképzelések (dzsennek) szembenállása.

A Hetedkor végi Yneven a dzsennek immár nem csak Taba el-Ibarában találhatók. A Manifestációs háború során sok család elmenekült az üresség tengeréből, és a Pyarroni Államszervezet területén kerestek menedéket, így Ynev népei minden eddignél pontosabb képet kaphattak a dzsennek népéről. Ezen kívül még Eriónban és az északi városállamokban található jelentős dzsen-közösség, bár lehetetlen megállapítani, hogy a Manifestum elől menekültek-e ide, vagy jóval korábban telepedtek le ezeken a helyeken. Az Ibarában el-Hamed a dzsennek központja. Itt hozták létre a Mukhábára nevű szervezetet, amely hivatalosan az emrt segíti a hamdi rendfenntartásban, de egyes kráni mendemondák úgy tartják, hogy a Mukhábára valódi célja a saját dszenn állam létrehozatala, míg vannak, akik szerint a Mukhábára a Pyarroni Titkosszolgálatban feltűnt dszenn mentalisták (bölcsek) szervezete. Annai bizonyos, hogy a Hradzsban szinte kizárólag aszabi dzsennek élnek, akik a Rászil feltűnésével bukkantak elő a mélyisatagból, és láthatóan támogatják a dszad óriásállam létrejöttét.



## Goblin

... és amikor halálra szántan elfoglaltak állásaikat, napkelet felől felbukkant egy rettenetes, fekete sereg. A dübörgésüktől megmozdult a föld a talpuk alatt, és az eget elhomályosította a por, amit a patás dögök ezrei vertek. A vezérük, egy vörösén izzó tekintetű démonlovas rohamra küldte ellenünk katonáit, és hát ekkora túlerő láttán, noha erőm és bátorságom legendás, hiszen nem ok nélkül neveznek engem, a hős Gron Takit, a Seregek Ostorát, az Istennel Csatázó, Wargölő, Hatalmasokat Igazó, Orkmészárló Gron Takinak, akit...

- Elég lesz, vakarcok: Fogd be! – A kapitányhoz fordult: – Uram! Ha jól értem, egy tucatnyi ilanori lovas tart erre kelet felől.

(P.sz. 3696, valahol Magras környékén)

Vélhetőleg a goblin volt az első faj azok közül, melyeket a Kárhozat Asszonya saját sötét céljaira teremtetett. A historikusok szerint a Tinolok társaiban születtek e szapora, ám kurta életű lények első képviselői, hogy aztán benépesítsék egész



Ynevet. Manapság bárhol összefuthat apró csoportjaikkal a balszerencés utazó: Északföldön és a Délvidéken, erdőkben, hegyek közt és kopár síkságokon, tavak mellett és sivatagok peremén. Bárhol, ahonnan még nem szorították ki őket az erősebb fajok.

Az utat előlő goblin rablóbanda igen vegyes képet mutat. Az apró, görnyedt hátú szerszék még a gnómnál is alacsonyabbak, kurta lábúak felett jókora pocak éktelenkedik, térdig lógó kezükben pedig ócska fegyvereket – bunkókat, csatabárdokat tartanak. Vad grimaszba torzult, ráncos ábrázatuk mintha csak az emberi arcot csúfolná: sárga bogarú szem, széles száj vastag ajkakkal, előlő, hegyes lapátfülek. Különösen akkor mulatságos a látvány, ha sárga, szürke vagy barna bőrű törzsek helyett épp egy narancsvörösben pompázó csapat kászálódik elő a bozótból.

Am ezek a dühödten karattyoló lények cingár mivoltukhoz képest meglepően gyorsak és erősek, s a magányos utazó, ha nem vigyáz, könnyen a hordának otthont adó barlangban ébredhet, jókora púppal feje búbján. Itt aztán – ha a sámánok idejekorán fel nem áldozzák sötét bálványaik egyikeknek – hódolhat a főnök, a legerősebb goblin előtt, fát hordhat a horda kovácsának, és kísérletképpen belekóstolhat a vajások borzalmas főzeteibe. Akkor is, ha ezekhez éppen nincs túl sok kedve...

A keserű poharak mellett azonban jócskán lesz része vidám izgalmakban is. Újdonsült gazdái ugyanis imádnak tréfkázni – többnyire egymás kárára –, s az émelítő szagú barlang éjjel-nappal zeng a vidám nevetéstől, bömbőlő sírástól, hangos perkedéstől és csetepatétól. A kis mókamesterek pedig örömmel bevonják a szegény ideget – hiszen a goblinok barátok kedvű, társas lények, csak sajnos közös tulajdonuknak tekintenek a horda területén mindent, így az áthaladó utazókat is.

Idegenbe szakadva persze már nem ilyen bátrak az apró hajkeverők; társak nélkül gyámolatlanul kóborolnak a világban, mely sajnos többnyire igen ellenséges ezekkel a folyton églyezőgő teremtményekkel szemben. Ennek – külsejükön, emelhető szagukon és állandó, rekedtesen rikácsoló beszédükön túl – döntően az az oka, hogy folymatosan hazudnak és gátlástalanul lopnak. Eme furcsa, kevesek által megértett tulajdonságaik vélhetőleg arra vezethetők vissza, hogy a horda tagjai állandóan fel akarják hívni magukra a másik nemlélek figyelmét; erre pedig mi sem alkalmasabb pár kiadós lödításhál, némi arcprító hegyesnégy, vagy egy saját-nak vallott, ritka és különleges tárgyánál. Ez utóbbiak között különösképpen népszerűek a rikító színű vagy csillogó, netán zajkeltésre alkalmas eszközök – ami a ruházatukra, illetve a rájuk aggatott díszekre is áll.

A goblinok kellő mértékű – de még túlélhető – noszogatós hatására képesek leverkezni rossz szokásaikat. Meglepően gyors észjárású népség, de ezt kevesen használják ki közülük; részben rendkívüli lustaság miatt, részben pedig mert hamar ráunnak bármiféle munkára. Am annak, aki kételkedne a goblinok értékében, nem árt eszébe idéznie Graum Hegrdok életútját!

Ovakon emlegetik, hogy a goblinok gyávák – holott ez a legjobb esetben is csak féligazság. Minden goblin vágya, hogy hátor hőként kerüljön a figyelem középpontjába, és több-ségüket egyáltalán nem érdekli, hogy teineteik következtében esetleg tragikus hősé válhat. Mindez azonban nem zárja ki, hogy a csaták előtti józanabb pillanataikban ne fundálának ki csapadók, rajtaütéseket, ne használjanak mérgeket – és ne támadjanak túlerőben, amikor csak módjukban áll. Hiszen győzniük kell a náluk jóval erősebb testalkatú ellenfelekkel – törpékkel, orkokkal, emberekkel – szemben. S így ez mily ritkán sikerül, azt jól példázza Oro-Ugon, ahol évszázadok óta silydőlők a Farkasai uralma alatt három goblin törzs: az Ordítók, az Acélszaruak és a Feketék. A goblin lázadások ennek ellenére ritkák; sokkal kényelmesebb és kevésbé veszélyes ugyanis az orkok elleni támadásból színes történetet kerekíteni, mint ténylegesen megküzdönni velük. S ha a mese kellően izgalmas és hősi, nemcsak a hallgatóság, de maga az előadó is elhiszi, amit mond...

## Ork

"Hős volt, ki halálba hullott;  
vért vettek váltott vassal.  
Órdas farkas, merre marsz most?  
Kedves kardod kéket vagdál?"

Törzs tanácsa, vad toportyán –  
vért tontott roppant marka –  
szomjas torka, szörnyű orkán;  
halál hűse hamvad rajta.

Aki elment, vissza nem tér;  
tűz emészte tagját-csontját!  
Koponyája inni vért kér;  
gyilkos vére oltsa szomját!"

(ork síratódal)

Orkok. Kit ne töltene el félelemmel ez a név? Az Örök Háborúban ork seregek harcoltak a kyr légiók ellen, a Dúlás során ork hordák özönlöttek el Pyaront. Azonban nemcsak a múlt ködébe vagy a messzeségbe vesző híradásokból ismerhetik őket az emberek, hanem saját szemükkal láthatják, saját bőrükön érezhetik borzalmas teetteiket. Mert az orkok ott vannak mindenütt, ahol a civilizáció szövete fellazul. Fosztogatják a békés kereskedőket, a szegény földműveseket, állandó rettegésben tartják az embereket. Am az orkoknak is megvan a maguk egyedi kultúrája, sorscsapásokkal és hőstettekkel kísért története.

Orwella, a bétésegek és átkok nagyhatalmú istennője formálta őket a maga torz képére, az embereket és a Farkas-szellem ivadékeit felhasználva. Így hát az orkok elfszabású lények, akik magasabbak a törpéknél, vállasabbak az embereknél, súlyosabbak az elfeknél és erősebbek mindhárom-nál. Az orkok csoportozta vaskos és kemény, sokkal nehezebben törik, mint a rokonfajoké. Koponyájuk még a többi csontjúnál is masszívabb és nehezebb, ennek köszönhetik kissé görnyedt tartásukat. Jellemző a vaskos alsó állkapocs, a csapott homlok, a kiugró homlokeresz és a mélyen ülő szemüreg. Alsó pár szemfoguk néha olyan nagyra megnő, hogy az ajkuk nem takarja el őket egészen. Bőrük színe változó; az árnyalatok a sötétbarnától a halványáig terjednek. Durva, drótszerű testzőrzetük dús, különösen a mellkasban, az alsókaron és a lábszáron. Fejük – még az asszonyoké is – kopasz.

Az orkok rövid életüket megdöböntően intenzíven élik, napi három-négy óra alvás bőségesen elég nekik. Intelligenciájuk jócskán az emberé alatt marad, ugyanakkor hiba lenne őket alacsonyul: kissé földhözragadt gondolkodás-módjukkal remekül képesek megoldani felmerülő problémáikat. Életüket szokások szabályozzák, melyek betartására vaskézzel ügyelnek. A közösséget minden esetben az egyén elé helyezik, még a magántulajdon fogalmát sem ismerik. Ha éppen nem fosztogatnak, akkor csoportos vadászattal, vagy félvad sertések gondozásával tartják fenn magukat. Ha lehet-séges, szállástereitől bányákat is működtetnek, ahol jobb sorsra érdemes szerencsétlen rabslókat dolgoztatnak mind-haláláig.

Tizenhat jelentős ork törzs él Észak Yneven, ebből hat Oro-Ugonban, a többi elsősorban Észak-Ynev egyéb területein. A délvidéki orkok túlnyomó része Krán rabslóvája, kisebb csoportjaik azonban felbukkanhatnak a Larmaron-hegységben és Perdenionban, illetve a kontinens délnyugati sarkában.

Az ork társadalom közös mítikus ősoktól származó törzsekre, ezeken belül pedig a sokkal kézzelfoghatóbb vérségi kötelékeken alapuló nemzetségekre oszlik. Ezek a törzsben betöltött szerepük szerint lehetnek vezérei, sámán, vajások, énekmondók, harcos, kovács, portyázó, gyógyító, vagy bányász nemzetségek. Minden nemzetségnek megvannak a maga kötelességei és előjogai, mely alapján szigorú hierarchiába szerveződnek.



Bár az orkok a Kitaszított teremtményei, manapság csak elenyésző számban hódolnak neki. Valamennyien Orwella átkát nyögik: lelkük testükkel együtt pusztul rövid életük alkonyán. A déli orkok Ranagoltól és a Tizenhármaktól remélik a segítséget, a Hallgatagok Darton szolgálatába szegődtek. Leginkább azonban a régi idők legendás hőseit tisztelik, akik a félistenek közé emelkedve gondoskodnak népük sorsáról. A sámánok e hőroszk leszármazottai, tőlük nyerik erejüket. Hram, Tha'ushur, Vordak, Bhaer-Shadagg és Ughjorbagan neve – hogy csak a legismertebbeket említsük – mind szent az orkok számára, bár a törzsek többnyire csupán egy hősös védelme alá helyezik magukat.

Elmondhatjuk: az orkok vad, az emberek számára nehezen érthető kultúrát alakítottak ki, és minden csapás és előítélet dacára továbbra is itt vannak, megkeserítve a többi elszábasú faj életét Ynev földjén.

*Számos melegvérű faj lát a sötétben. De a gnómok jobban.*

(Csatos Rézkönyv: Az éjjeli látásról)

*Ha elromlott, akkor nem mi csináltuk.*

(felirat a keanori gnóm céhközpont kapuján.)

- A kereskedő nem Erenből jött. A kijelzésén érzem a délkelet-toroni „kew-thin” dialektust.

- Toroni keni lenne?

- Biztosan. Persze az is lehet, hogy nem.

(párbeszéd egy tiadlani főrang és gnóm titoknok között)

## Gnóm

A gnómok Ynev egyik legősibb, alig ismert fajtája. Közmondások és észrevételeiknek köszönhetően évtizedekkel óta élnek erősebb, harciasabb fajok árnyékában. A legtöbbet túlélték.

Rücskös barna bőrű, idomtalanul nagy fejű, gacsoz végtagú jószágok. Szemük és orruk túlméretezett, a férfiak szakálla hamar fehéredik. Alkatuk soványabb, szőrzetük gyéresebb, mint a törpéek, akikkel nagyritkán összetévesztik őket.

A legősibb, legritább vérű gnómok szervezete még ma is jelentős mennyiségű od megköttetésre képes. Ezekről a sziklaszürke bőrű, ősi lényekről szinte semmit nem tud a világ: barlangok mélyén éldegélnek évszázados, lassú némaságban. A felhígulás (hut'nobach) vagy más néven Gómuch Átka a gnómok válasza az idők változásaira. Az újabb nemzedékek szervezete mind kevesebb od megköttetésre képes, ugyanakkor mozgásuk inkább a felszínen nyüzsgő fajokéhoz hasonlít.

Az ősgnómok lassúsága közmondások, ha valamelyik másfél percnél rövidebb idő alatt emeli szájához a kanalat, akkor habzsol. Lelassulásuk talán az újabb, magiaszegény korok következménye. Az ezt kiegyenlítő felgyorsulásra (hut'hatghar) még a felvilági, hígabb vérű alfajok is képesek. A hut'hatghar során az ősgnóm gyorsabb, mint a méh szárnyasapása, de néhány tucat szívdobbanás után visszazúg a mélassú életritmusába. A külvilági, hígverű gnómok is képesek naponta egyszer egy kisebb mértékű felgyorsulásra, de ezt az ő esetükben is egy ugyanennyi ideig tartó, lelassult állapot követi.

A gnómok egy ősbib kor anyagából gyúrtak: szívfósságuk olykor felülmúlja a törpéket is. Ahol egy ember bőre foltokban elszeszedik, a gnóm izzad, ahol az újjak kéken, tőredve fagnak le, a gnóm borzongani kezd a hidegtől. A legtöbb mérég egyszerűen nem értelmezhető esetükben – meg a hígverűbbek is hihetetlen ellenállással bírnak, csupán a

legmesteribben elkészített mérgek okozhatnak valódi kellemetlenséget nekik. Felettebb gyengék, ezért buzogányokat, vagy rövidkardnál hosszabb kézfegyvereket, és rövid fíjal nagyobb erőit kívánó löfégyereket még a legismosabbak sem használnak.

A gnómok hallásáról sokat elmond, hogy nem tűrik közelükben a denevéreket. Mert kiabálnak – mondják számszeríjasaik, akik az éves Nagy Rajzás idején, a barlangok koromsötétjében hallás után vadászáik le a csapatokban csapongó, ultrahanggal tájékozódó vérdenevéreket.

A gnómok képesek egymástól függetlenül, különböző irányokban mozogni a szemgolyóikat, de ezt többnyire titkolják, mert az emberfélek rossz szemmel nézik. Ez azonban nem akadályozza meg őket, hogy szükség esetén mindkét kezükbe fegyvert ragadjanak, vagy két kézi nyílpuskából egyszerre, különböző célpontokra lövejen. (A Csatos Rézkönyv említi egy magát szerényen csak Páriját Ritkítóknak nevező gnómot, aki mindkét kezében kahrei típusú ismétlő nyílpuskával ontotta maga körül a halált. „Nyílászórás” néven formagyakorlatot is dolgozott ki a tiadlaniak számára. Állítólag felbőszült kalandozók csapták agyon.)

Színlátásuk gyenge, a legtöbbben csaknem színvakok. Talán ez az oka, hogy öltözközt többnyire a riktó és a csiricsaré között mozog. Külső könnyezacsók nincsenek, ezért úgymond „az orrukkal sírnak”.

Izérzésük és szaglászuk jobb, mint az emberé, noha ízésük meglehetősen sajátos: kedvelik a füstös, fémies aromákat – a pipát az emberiség egyetlen értelmes találmányának tartják – a virágillattól viszont hányingerük támad.

A gnómok minden más fajnál gyorsabban – és felszínebben – tanulnak. Minden gnóm veleszületett érzékel rendelkezik a mechanikus holmikhöz, különösen, ha azok fémből készültek. Legtöbbjük – kiválteppé készítés vagy javítás közben – beszél is a tárgyakhoz, de csak akkor, ha idegen fajba tartozók nem látják.

Hítük központjában Gilron áll, illetve annak sajátos, gnóm-arculatú megfelelője. Vallásukkal kapcsolatban rendkívül titkolózók, így arról nem sok részlet szivárgott ki a külvilágba.

Az ősgnómok nem ismerik a mágia fogalmát, az od használatát számukra természetes. A felvilági „hígverűek” ellenben könnyen és gyorsan sajátítják el a varázstudományokat a szerafizmus kivételével. Elmélyedni, egy-egy mágiafajtra szakosodni képtelenek: hiányzik hozzá a türelmük.

Doran bölcséi alkati dolgoknak tekintik, hogy a gnómok szokatlanul gyorsan varázsolnak, formuláik célzása azonban hírhedten pontatlan. A varázslás egyfajta eksztatikus izgalommal tölti el őket; csendes mormolásra, halk kántálásra képtelenek.

Azt mondják, a gnómok semmitől sem félnek, pedig csak a józan belátásnak vannak híján: A gnóm meglapul egy fegyveres útonálló láttán, de orra alatt dúdolgatva ballag be egy frissen felátuló kriptába. Valamilyen érthetetlen oknál fogva az élőhalottak és egyéb rémek a legkevésbé nem zökkennek ki őket derős nyugalmukból.

A kézitűsk során azonban komoly bajban vannak: szinte minden második alkalommal egy gnóm ösztönösen ledermed, ha kitör a harc. Ilyenkor szemét forgatva legfeljebb toporogni, nyögdecsegni tud. Legtöbbjük inkább lapul, egyesek képesek még a bőrük színét is a környezethez igazítani. Varázsolni ekkor képtelenek, de mentálisa képességeit használhatják. A dermedtség együtt jár a fajtára jellemző észrevételezéssel, amellyel még az aquirók figyelmét is elkerülhetik – mint ahogy tették azt, évtizedeken át.

A gnómatok nem sokra becsülik: a legjobb esetben is a legtöbbben tréfnak tartják a fajt. Nagyobbban nem is tévedhetnek Ez az ősi, kicsi nép túl ostobának tartja a Hetedkor lassú beszédű, lassú eszű embereit, hogysm a mulattatásukon fáradozzon. Derős kíváncsiságukat azonban nem koptatták meg az évezredek. Elmúlnak ezek is, mint a rossz idő – mondogatták egymás közt az emberfaj legnagyobb háborúi láttán. Meglehet, tévednek az embereket illetően, de Doran bölcséi attól tartanak: a hosszú múltú kicsi nép tapasztalatból beszél.

Északi Szövetség

## A Vörös Hadurak országai

Keves olyan titokzatos ország van Yneven, ahova ne jutnának el kalandozók, és ne ismernek ki szokásait, kincsait, rejtelmét. Mégis nagy tevédség leme azt állítani, hogy a kontinens nem tartogat meglepetéseket az utazónak vagy szemecsevadásznak. Észak leginkább ismeretlenségbe burkolózó országa Enoszuze.

### Doran

Az Arowin-hegy híres városállamát Pyarron előtt 1214-ben alapította három mágus, Vinidius Artemora, Quirin Dan leir és Elorio Calendil. Céljuk világszerte egyedülálló varázslóközpont létrehozása volt. Mindhárman a mágia egy-egy alapformáját vitték tökélyre, eleinte e három formát – a sík – és térmágiát, az időmágiát és a megidézés tanait – oktatták az akkor még kicsiny településen. A tanítványok számának rohamos emelkedésével Doran előbb városkává, majd nagyvárossá növekedett. Pyarron előtt 462-ben a dorani Varázslótanács úgy döntött, hogy a várost kétfelé osztja. Létrehozták és elkülönítették a Belsővárost, amely a máguskiskolák központjait, a mesterek, tanítók és tanítványok lakóhelyét foglalta magába. A polgárság a Külsővárosba szorult, s itt emelt fellegvárat a Vigyázók Rendje is, a dorani Varázslótanács fanatikus harcos-lovagokat tömörítő csoportja, kiknek feladata a mágusok politikájának „világi” eszközökkel való támogatása.

Pyarron szerint 348-ban felépítették a Szarvtornyot, ezzel hivatalosan is befogadták a nekromanciát – a negyedik mágikus alapformát – Doran falai közé. Az évszázadok során a varázslóváros befolyása folyamatosan növekedett, végül Észak-Ynev egyik meghatározó hatalmi tényezőjévé vált. Psz. 1457-ben csatlakozott az Északi Szövetséghez, így módon hangsúlyozva szembenállását Toronnal, és a kyr hagyományok felelősségével. A Pyarron szerinti harmadik évezred végére nincs Észak-Yneven olyan országa vagy városállama, amely teljesen függetlennek mondhatná magát Doran varázslóitól.

Doran Belsővárosa lassanként teljesen elzárkózott, és mára állandó lakóin kívül senkinek sem lehet maradása falai között. A varázslóállam urai mind titokzatosabbá válnak, újabban kiletüket is homály fedi.

### Államszervezet

Doran államszervezete magiokrácia. A hatalmat a dorani Varázslótanács – világi források szerint Nagytanács – közvetlenül gyakorolja, a Külsőváros polgársága testületbe mindössze két megfigyelőt delegál. A hivatalos nyelv a kyr gyökerekre visszavezethető erv, de széles körben használják a pyarroni eredetű Közöst is.

### Hétköznapi élet

A városállam lakossága vegyes, a falak közt minden ynevi népcsoport képviselői megtalálhatóak. A tanítók és beavatottak zömmel erigowi, ereni és haonwelli származásúak, ám képzésük folyamán hamar „dorani tudattákká” válnak, szellemi épülésük helyét szinte kivétel nélkül hazájuknak tekintik. A Külsőváros polgárai között előfordulnak törpe kézművesek és kereskedők, kisebb számban elfek is.

Doran lakói öltözködésükben az Északi Hármak (Eren, Haonwell, Gianag) szokásait követik: uralkodnak a sötét színek, a vastag kelmék és prémek, az egyszerűségükben elegáns szabványok. Ékszer csupán a kisebb számban jelenlévő nők viselnek, a férfiak jobbára megelégszenek egy-egy pécsetgyűrűvel.

Doran kereskedői az északi átlagnál tíz-tizenöt százalékkal többet kérnek a megélhetéshez szükséges cikkekért, a lakás különösen drága. Viszonylag olcsók ellenben a könyvek, a papírneműk, a tinták és a kézműipari termékek.

### Törvények és közbiztonság

A közbiztonság kitűnő mind a városállamban, mind a környező vidéken: Doran nagyjai saját nyugalomuk zálogának tekintik szomszédáguk nyugalomát. Doran területén a tolvajklánok is nagyon diplomatikusan intézik ügyüket, gyilkosságok szinte sohasem követnek el, főképp tárgyak és értesülések „kereskedelmével” foglalkoznak. Doran törvényei nagyon szigorúak. Külön törvényt vonatkoznak az idegenekre, a város polgáira és a varázslókra is. Büntéselemény esetén az idegeneket általában az okozott kár megtérítésére kötelezik, és eltöltik a várostól, akár örökre is. Az itt képzett varázslók külön elbírálás alá esnek, fölöttük minden esetben egy professzorokból összeállított, általában ötös tanács hoz ítéletet.

### Vallás

Doranban a vallás csak kiegészítője az életnek, nem foglal el központi helyet az emberek mindennapijaiban, mint más országokban. Egy olyan városban, ahol magát a mágiát kutatják, az emberek kevésbé fogékonyak az egyházak ígéreire. Egyesek szerint a város ezen sajátossága azt is jelzi, hogy az itt lakók mennyire nincsenek tudatában e kutatások veszélyeinek.



# Dwyll unió

A dwoonok országa és népe furcsa zárványt alkot Észak-Yneven. A hatalmas kontinens ezen részére a mai Dwyll Unió földjére; múltjuk maguk mögött hagyták, csupán hitüket, Ranil imádatát hozták magukkal mára elfelejtett őshazájukból. A fejletlenebb dwoonok hamar legyűrték a területet lakó civilizálatlan néptörzsek ellenállását, és kiépítették országukat.

Az újdonsült ország hamarosan megtapasztalhatta déli szomszédja barátságát természetét. A Családi Háborúk káoszából kilábaló, egymást követő császárai alatt egyre jobban megerősödő Toron elérkezettnek látta az időt arra, hogy újból Kyria zászlaja alatt egyesítse Északot – azonban a valamikori Entrawell fő vezető útát egy erős, számukra idegen állam zárta el, amely meglepően hatékonyan védekezett támadásai ellen. A két fél véres háborúkat vívott egymással, de a híres dwoon nyakasság és harciasság önmagában valószínűleg nem lett volna elegendő Toron megállítására. Az egész Észak-Ynevet legyűrni kívánó birodalom fokozatosan teret nyert, egyre északabbra szorította a dwoonokat, és egy hadjárat során az akkori dwoon főváros, Tiarnel is elbukott, az ország királya és a trón örököséi pedig mind egy szálig elesetek a város védelmében.

A tragédia nem törte meg a dwoonokat; tovább folytatták a harcot, visszaverték a toroni csapatokat, és miután a különböző lovagrendek nem tudtak megegyezni az új király személyéről, a Ranil-lovagrend nagymestereit ruházták a régensi hatalommal. Ebben az időben kezdődött meg a déli erőrendszert kiépítése, amit ma Sárkánygerinc néven ismernek szerte Yneven.

A fokozódó toroni támadásoktól sújtott dwoonoknak az Északi Szövetség nyújtott segítő kezét. Az erigowi s ereni segédcsapatok segítségével a Dwyll Unió hatékonyan verte vissza az újabb toroni hódítási kísérleteket, és P. sz. 1687-re olyan szintre fejlődtek a baráti kapcsolatok, hogy az Unió csatlakozott az Északi Szövetséghez. Azóta fontos szerepet játszik az egymást követő Zászlóháborúkban, seregei – különösen nehézlövessége és gyalogsága – felbecsülhetetlen értékűek a Szövetség számára. A Sárkánygerinc ekkoriban nyerte el mai formáját; az erődíjépítésmestereknek számító dwoonok törpe építészei segítettek. Talán ennek tudható be, hogy Toron a mai napig képtelen volt megbirkózni az erőrendszerral, csupán egyes részeit sikerült időlegesen elfoglalnia. Mindez a valóban impozáns erődíjmenyek mellett a Napornyoknak is köszönhető, melyeket Ranil felkenjete emeltek istenünk dicsőségére – no meg a határ védelmére. Mágikus természetűkhöz nem férhet kétség; nyers erővel lehetetlen őket megsemmisíteni, és a varázslatokkal szemben is rendkívül ellenállóak. Ranil papjait uruk feltemetése hatalmasmal ruházta fel e helyeken.

Mindemellett a dwoonok megmaradtak zárkózott, maguknak való népeknek, nem kérnek északi szomszédai kultúrájából. A pyarronita vallás és értékrend térhódítása kívül maradt az

Unió határain, itt csak Ranil templomokkal és az ő hitét valló emberekkel találkozhat a látogató, aki jobban teszi, ha nem veri nagydobra a dwoonoktól eltérő vallási meggyőződését. A dwoonokat és a törpeket erős baráti szálak kötik össze; egyes rossznyelvek szerint valójában jobban kedvelik őket, mint északi szomszédjaikat, Erigow büszke és a dwoonok szerint kifejezetten gögös) népét. A kiemelkedően tehetséges dwoon építőműnökkől némelyike Tarinba is eljut, és ott tanulmányozza a kövek titkait. Persze, a föld alatt húzódo törpe birodalomban nem töltenek túl sok időt; az emberméretű embereképséggel fizethetnek a huzamosabb tarini tartózkodásért, és ez alól a dwoonok sem kivételek.

Az Unió fővárosa Davalon, Észak-Ynev egyike legjobban megerősített települése. Bár már több Zászlóháborúban sor került ostromára, a toroniak nem boldogultak a hatalmas falakkal, amelyek felépítésében Tarin törpeinek is része volt. Az ország földjei termékenységtől híresebbek, ennek köszönhetően mezőgazdasági szempontból a Dwyll Unió önellátó. Az ország csupán néhány nyersanyagból és luxuscikkből szorult behozatalra, ezek ára az eget veri

## Államszervezet

Névtelen királyság, valójában a Ranil-lovagrend mindenkori nagymestere gyakorolja a hatalmat, aki egyben a Hetedik Vörös Hadúr. Eme tisztséget jelen pillanathal Ral da Ranga, a XIV. Zászlóháború hőse birtokolja. Egy ősi prófécia szerint egy nap maga Ranil fogja kijelölni a jogos uralkodót, eddig tart a régensi uralom. Az országban több különböző lovagrend található, amelyek az egyes tartományok felett bírnak befolyással. A legfontosabbak a Ranil-lovagrend mellett a Szent Tűz, Arany Sugár, Sasok lovagja, és az Igaz Akarat. Eme rendek mindegyike elfogadja a Ranil-lovagrend elsőbbségét, ámbar az utóbbi években egyes hírek szerint az Igaz Akarat-rend nagymestere, a nagyavágó Imryn Dall komoly kritikával illette ezt a berendezkedést, és az sem kizárt, hogy maga kíván az Unió vezetője lenni.

Az ország nemessége túlnyomó többségében egy-egy lovagrend tagja, aluttuk a nemtelen szabadok foglalnak helyet, kik saját maguk rendelkeznek földjükkal. Háborúk idején ők is fegyvert ragadnak az ország védelmében, ők alkotják a dwoon gyalogság gerincét.

## Hétköznapi élet

A Dwyll Unió lakóinak életére nagy hatást gyakorolnak az egymást követő háborúskodások. A Zászlóháborúk során az Unió földje a legtöbb hadszíntér, az ország területének jelentős része többször állt már évekig a Fekete Hadurak uralma alatt. Ennek megfelelően az Unióban mindenütt erős várakat találhatunk, és a nép megtanulta, hogyan védje meg magát, és kezdje újra életét, ha ellenséges csapatok égetik fel házaikat.

Mindez még fokozottabban igaz a Pidera lábainál húzódo határvidék lakóira. Nem fordul elő olyan évized, hogy Toron ne indítson kisebb hadjáratokat erre, csupán azért, hogy seregeit gyakorlatoztassa, és a Pidera hegységben élő ork törzsek is rendszeresen át-átcsapnak a határon. Hogy az idők múlásával, mondják ők, és ez a dwoonok számára felegetett falvakat, lemeszárolt, avagy rabszolgának elhurcolt embereket jelent. Ennek megfelelően az itt található települések mindegyikét erődíjtek veszik körül, melyek többnyire elegendőek a kisebb portyázó csapatok elriasztásához. Nagyobb vesz esetén a Sárkánygerinc erődíjmenyei fogadják be a környék lakosságát. A déli tartományokból kerülnek ki a legvittebb dwoon harcosok, eme tájegység seregei a Fekete Hadurak legádázabb és legveszélyesebb ellenségei közé tartoznak.

A nehéz körülmények ellenére az ország lakói barátságos, vendég szerető népek. Az idegeneket kissé bizalmatlanul kezelik, ám ha a szívébe fogadták őket, akkor senki sem kívánhat magának igazabb barátot egy dwoonnál. Többnyire erős testfelépítésű, barna vagy mézszőke hajú emberek.

A nemtelen szabadok ruházatként leginkább visszafogottként jellemezhető. Kedvelik a sötét, avagy pasztell árnyalatú praktikus ruhadarabokat, gyakori öltözködés a cserzett bőrze,





## Hétköznapi élet

vastag posztónadrág és köpeny. A nemesek ruházata díszes, tobzódik a különféle színekben; sárga, vörös, lila, mind előfordul a finom selyemruhákon.

Az ország hivatalos nyelve a dwoon, ezen kívül megleshetosen sokan ismerik és beszélik az ervet és az ilanort. A szerencsésebb utazók még a közöst törő dwoonokkal is találkozhhatnak.

## Törvények és közbiztonság

A közbiztonság átlagosnak mondható. A törvények szigorúak, a lovagrendek mindent megtesznek betartatásuk érdekében. A félreeső részekben mindemellett előfordulhatnak rablók, és az ország déli határvidéke kifejezetten veszélyesnek számít.

## Vallás

Az Unióban csupán Ránilnak emelt templomokkal lehet találkozni. A dwoonok tisztelik mások vallási meggyőződését – egészen addig, amíg azt megtartják alkalmak.

## Eren

Eren, az Észak történetében oly jelentős szerepet játszó kisterületű állam, Haonwellhez és Gianaghoz hasonlóan egy harcos erő dinasztikán keresztül létezik. A Pyarron szerinti VIII. században három részre osztott ország hercegségeit Északi Hármakként emlegetik a kontinens történetében ismerő. Nem telte bele sok idő, és a frissen alakult hercegségek tagjaivá váltak a toroni fényesek ellen alakult Szövetségnek, s az idő során mind nagyobb befolyásra tettek szert a katonai döntések meghozatalában.

Gianag és Haonwell sem számít elpuhult hercegségnek, ha fegyverforgatásról van szó, ám a három állam közül Eren őrzte meg legrészletesebben harcos hagyományait; itt becslük a legtöbbre azokat, akik a csatatereteken hívják fel magukra a figyelmet.

A csatateret pedig mindig adódik alkalom. Nem telik el emberöltő háborúk, hadjáratok nélkül; Eren seregei, ha nem Toron hadai ellen küzdenek, hát a nyugati határszélen élő nomád csoportok megbabonázására indítanak hadjáratot. A legtöbb hírnevet (és nem csekély vagyont) azonban azok hozzák a hercegségnek, akik jó pénzért zsoldosként bocsátják áruba kardjukat Eren határain kívül.

Északról két testvére, Gianag és Haonwell határolja, míg az északnyugati végeken Tarin tárnabirodalmának védművei néznek farkasszemet a hercegi határvadászokkal. Keletről Erigow síkságaival és felföldjeivel határos, s itt terülnek el Észak tényleg legválasztékosabb városállama, Doran szűken mért területei is. Erenben járva az ember csakhamar felfedezi, hogy az erősségek szinte egymás tövében állnak – ezért nevezzük Erent a „várák hercegségének” is. A hercegség viszonya legundán rossz az elfekkel, bár az ellenségeskedés valódi okára már senki sem emlékszik.

## Államszervezet

Hercegség, a jelenlegi herceg Eligort, akit malachittal futtatott pánclája miatt „Kék Hercegnék” is neveznek. Eligort a Hercegi Tanács segíti a döntéshozatalban, e testület tíz küldötét a háromévente összehívott nemesi gyűlés választja meg. A Tanács tagja még három, a bárók által delegált főrend, a hat hadiakadémiá veteran vezetője, az embervadászok klánmestere, az Ereni Felső Lovagrend nagymestere, illetve az Erenben imádott istenek – Arel, Dreina, Uwel és Kyel – főpapjai. Háborúk esetén meghallgatják a Várak Tanácsát, az ereni erődtítmények parancsnokaiból összehívott testületet is. A hivatalos nyelv az erv de a nagyvárosokban nagyon sokan megértik a Közöset is.

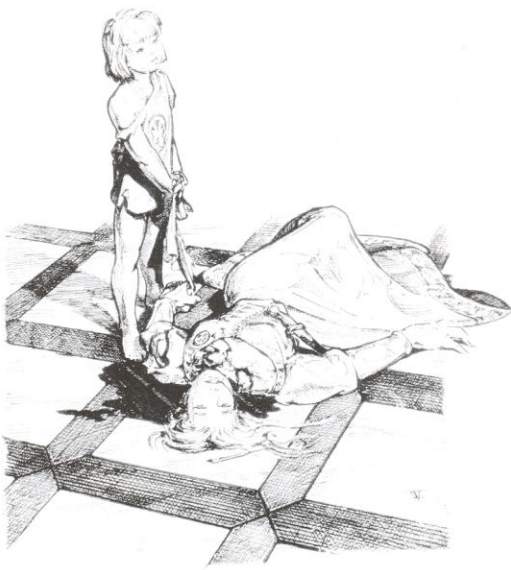
Az erenek nagyon vendégszeretőek, a megfáradt utazó mindig számíthat rá, hogy tető keről a feje felé. Az ereni fogadók is messze földön híresek. Egész Északon Eren népességében a legnagyobb a nemesek aránya. Itt mindenki nemessé válhat, ha elég bátran nyelkedi a harcmezőn – a háborúknak köszönhetően nagyon sok család büszkélkedhet nemesi ranggal. Ennek következtében az északi országokban a legtöbb ereni nemesre csupán mint kitűnő fegyverforgatóra gondolnak, és számon tartják, hogy kik azok, akik „igazi” nemesek. Az ország gazdasága annyira jól működik, hogy az északi árákat az ereniek viszonyítják. Akárcsak az Északi Hármak egyéb országaiban, Erenben is a sötét – elsősorban kék, zöld és fekete – színeket kedvelik. A nemesség és a tehetősebb polgárság körében általános a palástszerű köpönyeg, melyet gyakran drága nyuszt- vagy hermelinprém szegélyez. Egyesek szabású, olykor ódivatúnak ható ruháikat széles övekkel fogják össze, lábukra, ha tehetik, térd fölé érő csizmát húznak. Kedvelik a lánc- és gyűrűverteket, az egykezes kardokat és kopjákat, de nem vetik meg az fíjat, a nyílpuskát sem. A lovagrendek tagjain kívül elvett sem viselnek nehéz páncélt: könnyűlovasságukkal csak llanorot vezetkedhet.

## Törvények és közbiztonság

Eren törvényei kifejezetten szigorúak, a herceg címerét viselő biztosok pedig gondoskodnak a betartásukról. Ennek következtében minden ember és törpe gondatlanul közeledhet Erenben, ha ő maga nem követett el semmit, a kyr vértiek azonban – ha nem Doran vagy Erigow címere alatt utaznak – biztosan számíthatnak egy-két megjegyzésre. Az elfek és a félelfek nagyon gyakran esnek rablóáldozat áldozatául.

## Vallás

Erenben a közemberek körében Arel, Krad, Kyel, Dreina és Ellana imádta a leggyakoribb, az ország harcos nemessége Arel, Uwel, Dreina és Kyel áldásával indul a csatákba. Az utak mentén található kis kápolnáknak minden pyarronita hitű szívesen látunk.



# Erigow

Észak-Ynev leggazdagabb hercegsége. Lovagrendjei világszerte híresek, elsősorban az erigowi Krad-, illetve a hercegi Vörös-lovagrend. Erigow a hajdanvolt Kyria fővárosa, Enarwell helyén épült, s a kyr kultúra, művészet és tudomány letéteményesének vallja magát. Haladó gondolkodású uralkodói ennek ellenére – vagy tán épp ezért – megvetik a történelem kerekét visszafordítani kívánó bolondokat, akik Kyria újjáélesztésén fáradoznak. Talán, mert Toron is hasonlóan szemléli Erigowot, az erigowi és toroni hadtestek és lovagság összecsapásai már-már külön etikett szerint zajlanak, ahol mindkét fél igyekszik a másikat foglyul ejteni. Főleg a toroniak ügyelnek, hogy ne folyjon túl sok kyr vér a csatamezőkön. Szinte minden Zászlóháborúban a toron-erigowi foglycserek a leggyakoribbak.

Alapító tagja az Északi Szövetségnek, a hercegi Vörös-lovagrend nagymestere egyben Vörös Hadúr is. Bár a többi tagország nem szívesen ismeri el, Erigow vezeti a szövetséget sziklaszilárd elhatározással, és tartja egyben bármí áron. Egyetemai – különösen a Sigranomói – egész Yneven elismertek, még a messi Dőlről is érkeznek tanulni vágyók a falai közé. Erigow vitathatatlanul Észak kulturális központja, a bárdok igazi paradicsoma. Nincs hát csodálkozni való azon, hogy Pyarron szerint 1713-ban Enika Gwon – minden idők leghíresebb bárdja – épp Erigowot választotta lakhelyül, és az akkori herceg segítségével felépítette a Legendák Tornját. Itt alkotta meg élete főművét, a *Legendák és enigmák* című gigási kötetet, melybe a szóbeszéd szerint Ynev minden valaha volt legendáját és dalát lejegyezte. A bárdok épp ezért kötelességüknek érzik, hogy életükben legalább egyszer elzárjandokoljanak Erigowba, s némi időt töltsenek a könyvvel, melynek egyetlen hiteles példánya itt található.

## Államszervezet

A nemesek tanácsa dönt az országot érintő ügyekben, itt még a Vörös-lovagrend mindenkor vezetőjének (aki ugyanakkor Vörös Hadúr is) van szavazati joga. A tanács tagjai mindannyian kyr őskökel büszkélkedhetnek, család-fájukat több ezer évre vissza tudják vezetni. A tartományokért mindig egy kinevezett nemesi ház a felelős. A pyarroni egyházának hivatalosan nincs beleszólási joguk a döntésekbe, de mivel a legtöbb pyarroni isten vallásának északi központja Erigow, nagy horderejű ügyekben a tanács mindig kikéri a papi vezetők véleményét a. A hercegség hivatalos nyelve az erv, de általánosan használják a közöst is.

## Hétköznapi élet

A lakosság zömmel erv származású, a tekintélyes számú kyr-vérű miatt azonban nem ritka a tejfehér hajú, smaragdzöld vagy türkizkék szemű erigowi sem. Az erigowiak nagyon büszkék ősi múltjukra, és bizonyosak benne, hogy előbb-utóbb a javukra dőlnek el az évezredek múltra visszatekintő Zászlóháborúk.

A divat iránymutatójának, az elegancia abszolútumának tartják az erigowi ruházatkodást. Kissé dekadens, olykor kényelmetlen szabású öltözeik mindenkor az esztétikai hatást tartják szem előtt. Az erős kék, szürke, lila és bíbor pastel-lárványlatokkal váltakozik. A női ruhák szűk derekúak, kiemelek a kebleket, olykor többet engednek látni belőlük annál, amit Észak konzervatívabb felései népei kívánatosnak vélnék. Egyzerű, de pompásan metszett kávékkal – elsősorban gyémánttal és zafírral – éktett drágaságokat hordanak. Kedvelt viselet a selyemmel szegett köpönyeg, a térd alatt végződő, finom bőrből készült csizma. Az ingek és felöltők nyakát és ujját előszeretettel keményítik. Lovagi öltözetüket és fegyverzetüket – a dwoonoktól eltérően – csak utazások és csatába indulva öltik fel. Páncéljukat olajban edzik feketére vagy mélykékre, kivételt ez alól csak a hercegi Vörös-lovagrend tagjai képeznek, akik abban a kegyben részesülnek, hogy páncéljukat bíborszínnel futtathatják. Kedvelt fegyverük a lovagkard és a kopja, előszeretettel használják bordásbu-

zogányt, a hajftő- és dobófegyvereket ellenben szívből megvetik.

Erigow talán a legdrágább északi állam, ez különösképp fővárosára igaz. Kétségtelen ugyanakkor, hogy a fáradt utazó sehol nem részesülhet ilyen színvonalú kiszolgálásban a pénzéért.

## Törvények és közbiztonság

Erigowban a közbiztonság kitűnő, a városok nemes negyedjeiben pedig szinte ismeretlen a bűnözés. A nemesekre és a közrendűekre külön törvények vonatkoznak, és a kyr-vérűek, jöjjenek bárhonnan is, gyakran részesülnek nemesi elbírálásban.

## Vallás

Bár Erigow területén számtalan vallás temploma megtalálható (az összes pyarronita istenén, Ranilén, és a törpe panteonnak is vannak templomai) az országban leginkább Dreina, Noir és Krad tisztelete dívik.



## Gianag

Az Északi Szövetség másik alapító tagjáról számtalan legenda és híresztelés látott napvilágot. Gianag nemiképp másként fejlődött, mint testvérei, s ennek egyik okaként egy Ynev szempontjából is fontos eseményt szoktak megemlíteni: a Pyarron szerinti 1200-as évek derekán a hercegség fővárosában fogadták a nemrég partot ért beriquei törpék prebúndás követét. Az akkori vezetők nem követtek el súlyos diplomáciai hibákat, hozzájárultak, hogy a törpék letelepedjenek a Traidlan-hegységben, s azok hamarosan csatlakoztak az Északi Hármak és Erigow kezdeményezésére létrejött Szövetséghez.

Jelenlétükből Gianag húzta a legtöbb hasznót. A törpékkel fenntartott híresen jó viszony hatása a hercegségen belül szinte mindenütt látható. Nemcsak a hercegi testőrség törpe tagjai és az építéssel beriquei stílusjegyei utalnak erre, de a vanir nyelv elterjedtsége, s a különböző szokásokban, a mondavilágban mutatkozó hasonlóságok is – az ilyen és ehhez hasonló vonásokat naepstig sorolhatnánk. A törpékkel való jó kapcsolatnak sehol annyi bizonyítékát nem találni, mint a főváros, Erigow utcáin. Az uralkodói székhely égbenyúló hegyek között fekszik, s hatalmas méreteire nem is következtethet az utazó, ha a védművekkel megerősített falakhoz valamelyik évezredek köztűn közelít – a város legnagyobb része ugyanis a hegy mélyén húzódik. Gianag építészeti sokat tanultak a tarini mesterektől, büszkeségük, Sinog Kul tervezését és kivitelezését mégis teljes egészében rájuk bízták. A hagyomány szerint Sinog Kul oszlopai csak az idők végezetén rogyhatnak meg, hisz isteneknek tetsző érzelem – az igaz barátság – támogatja őket.

## Államszervezet

Gianag felett a herceg és a nemesi gyűlés együttesen gyakorolja a hatalmat. Természetesen a törpe kolóniák vezetői is delegálnak részvevőket, továbbá Kyel gianagi főpapja is a gyűlés tagja. Az ország hivatalos nyelve az erv, de értik és beszélik itt a közöst, nemkülönben a törpék beriquei eredetű hilyét.



## Hétköznapi élet

E vidék lakói puritánságukról közismertek, csak sötét illetve földszín árnyalatú ruhákat viselnek. Öltözetük inkább praktikus, mintsem mutatós, ám tartós és kényelmes – beszélnek az erioni kereskedők többsége gianagi szabókkal dolgoztat. A nemesség és köznép között nehéz öltözködés alapján különbséget tenni, a rangsora legfeljebb az arany- és ezüst ékszerek, olykor a prémis gallérok, köpenyszegélyek utalnak. Az árak változatosak: élelmiszerhez és jószághoz az általánosan magasabb, használati eszközökhöz és nyersanyagokhoz alacsonyabb áron juthat a kalandozó. A külsőségekre nem sokat adó gianagiak a külhoniak szemében gyakorta igénytelennek tűnnek – a zord éghajlat és a lakosok puritán gondolkodása e különbségre is magyarázatot ad. Nem szembetűnő a különbség a nemesk és nemtelenelek között, de a családjuk hagyományaira büszke birtokosok mindig megkapják a nekik kijáró tiszteletet.

Az északi mondás – „Gianagban mindenki úr” – kétszeresen igaz. Egyfelől, mert a városokon kívül élő nemtelenelek szabadon rendelkezhetnek saját földjeik felett, még ha azokon nem is termény, hanem túlélvélű erdő zöldell, másfelől, mert még a legszegényebb gianagi is hírhedten büszke és udvarias. A lakosság zöme erv, ám a hegyek közt népes törpe kolóniákra lelhet az utazó. Akármilyen mogorva és nyers legyen az átlagos gianagi, nincs botfüle, és táncban is felveszi a versenyt más vidékek szülötteivel. A gianagi bárdok Szövetség-szerte híresek: igazi virtuózai hathúros lantjuknak és a sinogi íkerfúrlának. Komolyságuk megtévesztő: gyakorta vádolják őket sötétlansággal, ám az igazi gianagi tréfák megértéséhez közelebbről kell ismerni ezeket az embereket.

A helyi lakosok lenyűgözően egyszerű és praktikus tárgyak garmadját képesek előállítani fából, a fogpiszkálótól kezdve a legnépszerűbb istenek, Arel, Kyel és Dreina égbenyűlő fatemplomai, melyeket egyetlen vasszög beillesztése nélkül készítenek el. A legügyesebb fafaragók Gianag-szerte híresek, munkáikat az ország minden részében megbecsülés övezi.

## Törvények és közbiztonság

Nemcsak a jól képzett fegyveresek, városi őrk és az utakra felgyázoló hercegi katonák az okai, hogy Gianagon belül az utazó bárhol nyugodtan hajthatja álomra a fejét, vagy hogy az ékszerüzletek ajtaját sem zárják be éjszakára a városokban: szerepe van ebben a hercegség példátlanul szigorú törvényeinek is, melyek nemsekre és köznembűre, áttutókra és követekre egyaránt vonatkoznak.

A magántulajdon és az egyéni szabadság védelmére készült törvények kegyetlen szigorral sújtanak le a rendbontókra. Különösen érzékenyek a törvények az emberi szabadság tekintetében. Az a rabszolga, aki valamilyen módon eljut Gianag határáig – mely óriás sziklaszobroiról, a hongfolgók félezer éve felállított tüztermes kőalakjairól könnyen felismerhető –, rögtön visszanyeri szabadságát. Kölcsönös az ellenszenv a toroni Láncherbátok és a gianagi vezetésű Ezüst Ököl Testvériség, az Északi Hármak hatékony szervezete között, mely elsőrendű feladatának tekint a toroni rabszolgakereskedők szállítmányainak megkaparintását és az áldozatok felszabadítását, ugyanakkor hírszerzői szerepkörben is segíti a hercegségeket.

## Vallás

Arel, Kyel és Dreina hite a legnépszerűbb, ezek közül is Kyel az, aki a legtöbb tiszteletet kapja. Nyugodtan kijelenthetjük, hogy Gianagban még mindig Kyel egyházáé a vezető szerep.

Természetesen a törpe panteon is helyet kap az ország hitéletében, sok városban állnak szentelyek a Kő fiainak istenei számára. Talán mert a törpék is rendíthetetlen igazságszérrel bírnak, a törpe panteon és Kyel együttműködése szinte tökéletesnek mondható. Egyesek szerint a kétércű istennek törpe felkentjei is vannak Gianagban.



## Haonwell

Haonwellt a messziről érkezők mindössze egyetlen, igaz, jókora városként képzelik el, s nem is tudják, milyen távol járnak az igazságtól, mert bár Erigow után a Szövetség egyik legnagyobb városa valóban a hercegség szíve, de az korántsem fedi a valóságot, hogy az ország csupán ennyiből állna. Széles mezők és legelők, zord erdők veszik körül a települést, s az Északi Hármak közül egyedül ők büszkélkedhetnek afféle gyarmattal: egy a Mer'Daray partján épült várossal, Ziaddal, melynek területét századokkal ezelőtt vették meg Tárin lakóitól.

Maga Haonwell Erigowhoz hasonlóan egy kyr város helyén épült. Noha sohasem büszkélkedhetett Enrawelléhez mérhetően híres épületekkel, számos gyönyörű építmény maradt fenn, túlélve a történelem viharait, avagy újjáépítve a Herceg építészeti által. Talán éppen ez az oka annak, hogy lakói igen magasan hordják az ornukat, ha városuk szépségéről esik szó, s gyakorta hangoztatják, ha valaki kyr épületekre kíváncsi, inkább az ő városukat bámulja meg, mint az erigowiai pökhendi Belsovárostat. Nem valószínű, hogy megnyugtatón őket, ha tudnák, hogy maga Toron is hasonlóan gondolkodik, így az Új Kyria feltámasztásán szorgoskodó nagyhatalom hadműveleti terveiben mindig elsőrendű célként szerepel a város épületeinek kímélése. A mai városkép kialakításához nagymértékben hozzájárult az a körülmény, hogy a Hármak két másik tagjával ellentétben Haonwellben nemhogy nem gyűlölik, hanem éppenséggel nagy becsben tartják az elfeket. Külön negyedeik vannak – a kalandozók városán, Erionon kívül nincs is talán olyan hely Yneven, ahol ilyen sokan városi életet élének, ámbarór a sötét Kránban élő elfajzott egységekről nincsenek pontos adataink.

## Államszervezet

Hercegség. A hercegi pár vezeti az országot a nemesi tanács támogatásával, ahol közösen hozzák meg a politikai döntéseket. Természetesen az el kolóniákból is akadnak delegáltak, ám őket általában félelkek vagy emberek képviselik; csak az igazán nagy horderejű ügyek esetén utaznak az elf vezetők a fővárosba, hogy elfoglalják helyüket a hercegi



palota kupolás tanácstermében. Haonwellben a hivatalos nyelv az erv, de a fővárosban sokan beszélik a közöst is. Az elf kolóniák miatt alkalmanként az elf nyelv is felhangzik.

## Hétköznapi élet

A várost a hivatalos nyilvántartás számos kerületre osztja, de a kívülállóak számára könnyebb, ha csak három részt különböztetnek meg: a Garaist, a nemesek negyedét, Synn Eriant, az elfek- és Hanót, a polgárok lakhelyét. Haonwell lakói az ereni divatot követik, de a zöld különböző árnyalatai is kedveltek körükben. A nők gyakorta hordanak nadrágot, s számosan mimelük közülük az elfek látványos hajfonatait. A hercegség árai szinte minden tekintetben magasabbak az északi átlagnál, ám ez lakóit az általános jólét miatt nem igazán zavarja. Ha Haonwellről ejtünk szót, muszáj megemlíteni az unikornis- és pegazus menseket, amelyek tenyésztése nagyon hozzájárul az ország gazdaságához. Ilyen mensei sok nemesi családnak vannak, de számban és minőségben természetesen a hercegi család jár az élen. A menseket szinte mindig elfek vigyázzák; a három fajt a legendák szerint ősi szálak fűzik össze, s ezt azonnal elhiszi bárki, aki látott már pegazusokkal vagy unikornisokkal játszó elfet. Az elfek fontos szerepet töltenek be Haonwell kulturális életében. Számos színházuk működik a Synn Erian területén, s előfordul, hogy műértőknek bepillantást engednek ének tudásukba is. Gyakoriak a ligetekben bemutatott táncjátékok; a leghíresebb dalnokok pedig vagy maguk is az ősi nép fia, vagy a mesterük tartozott közéjük. A város más területein is szívesen látott vendégek, gyakran tűnnek fel nemesi házakban, de nem fordulnak utánuk akkor sem, ha éppen Hano kerületeiben intézik ügyeiket.

## Törvények és közbiztonság

Az országban sajnos meglehetősen magas a tolvajlárak száma, és a Kobrák is igyekeznek minél nagyobb részt lehasítani a haonwelli kereskedelemből. A közbiztonság ennek megfelelően sok kívánnivalót hagy maga után; vagyonárnyait minden ide látogatóknak ügyelnie kell, fegyveres rablásra, gyilkosságra azonban felettébb ritkán kerül sor. A törvények északi normával nézve talán enyhének tűnnek, de a haonwelliek büszkéek szabadságukra. Az elfek helyzete nagyon kényes pont a törvénykezésben. Amennyiben nem saját kolóniáikban vagy Synn Erianban cselekedtek törvénytellenesen, akkor az emberi törvénykezés vonatkozik rájuk, ha azonban valaki a hercegség területén az elfek ellen követett el valamit, az mindig Synn Erianban felel tetteért.

## Vallás

Arel, Alborne, Dreina és Kyel hite dívik, de a különhiak elől elzárt elf ligetekben a kalahorák tiszteletére állított rónkszentélyek is megtalálhatóak.



## Ilanor

A Peratlon-félszigetre a Pyarron szerinti VI. században benyomult lovasnép a maga nyelvén Ilanornak, azaz Szépmezőnek nevezte új hazáját. Mondják, más kontinensről érkeztek, s talán nem is hajóval, hanem a Hatodok alkonyán Ynevre nyílt Kapukon át. Hogy valaha mégis hajósnp voltak, arról ácsaik ösztönös tehetsége árulkodik; a bölcsek szerint az idők kezdetén a napnyugati szigetvilágot lakhatták, ahonnan istenek, netán a végezt akaratából kellett távozniuk.

Ynevre érkezve sokáig nem települtek le, a minden más növény terméért lehetetlenné tevő fűfélé miatt csupán lótenyésztéssel foglalkoztak, törzsi szálláshelyüket változtatva legelőről legelőre vándoroltak. Barátaikat, ellenségeiket egyaránt érdemük szerint választották, ezért fordultak szembe Toronnal, és ezért váltak végül az Északi Szövetség tagjaivá. Földben, fában, szélben lakozó istenek helyébe fokozatosan a pyarroni panteon felsőbb lényei kerültek, kultúrájuk azonban nem sorvadt el, csupán új elemekkel bővült. Ilanor fővárosában, Dorianban máig számos hatalmas kertet, fából összerótt palotát találni – építőmestereik a követ nem szívesen használták, irtóznak még az érintésétől is.

Ilanor a lónevelők és lovasok, fíjszok és bárdok hazája. Hozzájuk fogható céllovó csak az elfek közt akad: léptük könnyű, szemük éles, kezük biztos. Természettadta tehetségük van a zenéhez; legendák sokszínűsége elismerést, megbecsülést hoz dalnokaik számára szinte a világban. Noha a bárdok többnyire magányos figurák, Ilanorban szövetségbe tömörültek, melynek tagjai minden körülmények közt összetartanak. Szépmező kereskedelmi kapcsolatai – főként a pompás hátasok révén – kiterjed Észak majd' minden államára. Itt született a legendás Mogorva Chei, aki a Pyarron szerinti harmadik évezred derekán társaival saját államot alapított messi délen, a ma Yllinornak nevezett területen.

## Államszervezet

Ilanor felett az öt nemzetség törzsfői uralkodnak; az öt thán, és a mellettük szerveződkött tanács dönt a fontos kérdésekben. A hivatalos nyelv az ervől idegen ilanori, melyet Északföldön rejtlyelvűként is emlegetnek. Szépmező lakói – hisz a szükség erre szorítja őket – értik és beszélik a közöst, de hazai földön gesztusnak számít részükről, ha használják is.

## Hétköznapi élet

Az ilanori magas, karcú emberkép. Hajuk erős szálú, sötét árnyalatú, olykor hollófeke, szemük legtöbbször sötét. Büszke, minden körülmények közt egyenes emberek: bártnak kívánni sem lehet jobbat náluk, ellenségeikkel azonban már-már a kegyetlenségig kéllelhetetlenek. Többnyire könnyű vásonruházatot viselnek, kedvelt színeik a fekete, a fehér, a szürke és a kék. Gyakran hordanak finomra szerzett bőrmel-lényt és bőrnadrágot; fém (akár nemesfém) díszeket láncon sosem látni rájuk. A felleghajtó, a csuklós köpeny minden-napi viseletük, lábbelijük – ahogyan egy lovasnéphez illik – térdig erős csizma. A fegyverek közül a könnyű, olykor enyhén ívelt pengéjű szablyát, az egykezes kardot, az íjat és a számszer-íjat részesítik előnyben, de szívesen használják a tört, a kopját és csatásákányt is. Ilanor a szabadok hazája, árai ehhez mértek; a megélhetés bárki számára megfizethető, a luxus-cikkeket azonban igen drágán adják. Alkudni nem szokásuk, ezt méltóságukon alulinak tartják.

## Törvények és közbiztonság

A közbiztonság jónak mondható; mivel mindenki fegyvert hord, és könyf is a használatához, külhoni martalócoknak eleve semmi esélyük a sikeres működésre. Az átlagos ilanori született gazda vagy harcos, s mint ilyen, törvénytisztelő. A kivételek ritkák; a javak elbitortlását, a lovak elpusztítását és a gyújtogatást kiemelkedő szigorral büntetik. A rabzslóságagnak csak egy sajátos formáját, a hadi rabzslóságot ismerik el.

## Vallás

Foglyait a nemesi hadigazdaságokban dolgoztatják, ám bizonyos idő – három-hat év – elteltével szélnek eresztik.

## Vallás

Szépmezőn többségben vannak a pyarroni hit hívei. Elősorban Arelt, Ellanát és Kyelet imádják, de nyílt titoknak számít, hogy sokan az ősi kultusz isteneit – Kai-Syahot, a Szűz Vadászt, Dal Larit, Mindenek Anyját és Kruh-Berant, az Ősz Utasokút – látják bennük.

## Sirenar Szövetség

Tysson-lar bukása után sok elf indult Északra, hogy új hazát keressen. A tigenkét családból álló szövetség, a Keresők vezetésével a vándorok hosszú útjuk végén a kontinens nyugati partján leltek otthonra. A Rehiarnak, vagy Szemek Földjének nevezett vidéket uraló ölf rehynek befogadták, és a gyepők mellett telepítették le őket. Céljaik a mai napig változatlanok: megőrizni az elf vér tisztaságát és a Nép hagyományait, valamint szemmel tartani az Északon szunnyadó aquirfajzatokat.

Rehiar területe a korok múlásával egyre kisebb lett, vezetői száma is megfogytakozott. Csak a legkiválóbb ölfek maradtak itt, hogy mindig újjászülve vezessék és óvják népüket.

Egyikük az Északi Szövetség Vörös Hadura, ily módon a Rehiar megfogytakozott erdeiből újjáéledő állam – Sirenar – minden Zászlóháborúból kivette a részét. Ijászaiának párja nines Északon, katonáik bátorsága messze földön híres.

A csatamezők színtere az egyetlen hely, ahol a külvilág kapcsolatba kerülhet Sirenar elfeivel.

Szövetségesekkel szemben is zárkóztak, és sokakat taszít a belőlük áradó komor felsőbbrendűség. Az emberek és egyéb népek számára rejtélyes, távoli világ Sirenar jól őrzött renetgeje. Mendemondák száza szólnak arról, hogy miféle csodák avagy rémségek rejteznek a hatalmas erdőségek mélyén, ahol századok óta nem járt halandó.

Számos város bújik meg a fák ágai közt, mind közül a legősibb Oilan. Ezek a városok még őrzik az egykorvont dicőség fényét, emlékeztetve az itt élőket a hagyományra, és Elvesztett Istenükre. Emberi értelemben vett házakat nem találni itt, maguk az égig érő fák nyújtanak otthont az elfeknek. A természeti mágia eleven csodái ezek a városok, melyekről úgy tartják, ha ember akár egyszer is pillantást vet rájuk, örökre visszavágyik majd ide.

## Államszervezet

Sirenart a rehyneknek, vagyis a Hatok tanácsa irányítja. Ynev utolsó ölfjei ők, szavuk törvény az elfek számára.

## Hétköznapielet

A sirenari elfek sokkalta hagyománytisztelőbbek, mint Délí fajtaszár. Legalábbis ők így hiszik. Vaskeményiséggel őrzik évezredek kultúrájuk minden törvényét. Sirenar erdeje a béke hona, a jól őrzött béké. Az itt élő elfek erősek és büszkék, nem engedik, hogy a hanyatlás szele kikezde őket.

Sirenar minden lakója – nők és férfiak egyaránt – kiválóan bñik az íjjal és a karddal. Csöndes elszigeteltemben élnek, úgy hiszik, hogy a „hamari népek” megrontják fajukat.

## Törvények és közbiztonság

A törvények egyszerűek, de ropant szigorúak. Az az elf, aki önszántából akárcsak beszédebe elegyedik egy külvilágival, soha többé nem térhet vissza az országba. Ugyanez igaz azokra, akik a Zászlóháborúk alatt idegen földön küzdöttek Sirenarért. Számukra az erdőbirodalom külső pereme nyújt otthont, ők Sirenar határának védelmezői.

Sirenarban a kalahorák északi arcait tisztelik.

## Tarin



A Pyarron szerinti 1200-as évek elején hasas, vihartépte hajók érkeztek Beriquelről, és a Traidlan-hegység árnyékában, Ynev legészakibb partján vetettek horgonyt. Négy törpe nemzetség tagjait hozták, akik – saját bevallásuk szerint – isteneik sugallatára vállalkoztak az útra. A hegységen átkelve virágzó emberi civilizációra, az Északi Hármak hercegségeire bukkantak. Főnökeik békét kötöttek az akkori uralkodóhercegekkel, s építkezésbe fogtak a hegyek mélyén. A hercegségek szerszámmal, nyersanyaggal és élelemmel látták el őket, s őrök birtokul nekik adományozták az egész Traidlan-hegységet, annak kincseivel egyetemben. A törpék halála nem maradt el: viszonzásul hűséget fogadtak a vidéken élő embernépeknek, és megbonthatatlan szövetségre léptek velük. Új otthonukban először a természetes barlangrendszereket építették ki, majd egyre lejjebb fúrta, s alig ezer esztendő alatt óriási, emberi mértékkel szinte felfoghatatlan tárnarendszert, földalatti birodalmat hoztak létre. Fővárosuk, Grom-Dhukar, negyvenszintnyi csarnokrendszer, de a beszámolóik több ehhez fogható óriási városról beszélnek. Alig néhány olyan utazó akad, aki látta őket; nem mintha a törpék társaságkerülők vagy mogorvák lennének, a felszíni viszonyokhoz szokott emberi elme azonban képtelen megbirkózni a föld alatti világ sötétjének iszonyatával, a visszhangos mélységek rettenetével – vagyis mindazzal, amit egy ilyen látogatás jelent.

## Államszervezet

Tarin királyság, uralkodója a majd kilencszáz esztendőös Torrof Oggi, a Vándorút utolsó esztendejében elhunyt Torrof Migan egynegyedí leszármazottja.

A hivatalos nyelv a hñl, melynek ősbib változatát, a bukh'obort csak a papok és varázstudók beszélik. A törpék túlnyomó többsége érti és beszéli a közöst, az intelligensebbje az ervet is.





## Hétköznapi élet

A könnyen elkészíthető, megpróbáltatásokat jól bíró, az erőfeszítést igénylő mozgásokat nem korlátozó ruhadarabokat részesítik előnyben, háborúban és békében egyaránt. Ingük vékonyabb, nadrárguk anyaga hőmérőre hajtott vászon, cizmájuk, bakancsuk szövés medvebőr – az elejtett nagyvadak bundáját asszonyaik előszeretettel viselik, a férfiak inkább köpenyt, zékét hordanak. Ha kemény munkát végeznek, csak nadrágot öltenek, széles, bőr derékövüket egészen szorosan húzzák. A repkedő köszilánkoktól rackalacsont ellenzővel övjük szembűt.

A királyság árai nem mérhetőek az emberi birodalmakéhoz, annyira más a törpék értékrendje. A fém fízetőszekőknek sokkal kisebb értéket tulajdonítanak, mint mondjuk a fának, netán a felszínről való élelemnek, árpasörnek.

## Törvények és közbiztonság

Emberi mércével hiheretlen a nyugalom és jólét, amit a törpék egymás iránti tisztelete biztosít. A közbiztonság jónak mondható, ámbátor ezt sem könnyű emberi mértékkel mérni, hisz a föld minden ezer veszély leselkedik az óvatlan külhonira. A törpék törvényei szigorúak, bár érvényesítésükre nagyon ritkán kerül sor, és általában akkor is önként alávetik magukat bírák akarátának.

## Vallás

Az északi törpe panteon isteneinek kultusza dívik: a köznép Bul Ruurig vagy Kadal, a fegyverforgatók Tooma oltalmába ajánlják családjukat és javaikat.

## Tiadlan

A Kyria bukását követő évezred roppant népvándorlásokot hozott, a legkülönösebb népcsoportok mégsem lóhátan vagy szekéren érkeztek új hazájukba. A mágius háborúk s a Kászok örült varázslói által felélesztetlenül nyitott térkapuk megbontották az anyagi világ egysínlátát. A Sinemos-tenger északi partvidékén, Grim-Tuil lapályán hatalmas Kapu nyílt, ami a hagyományok szerint közel másfél évszázadon keresztül kötötte össze Ynevet a keleti szigetvilággal. A Pyarron előtti harmadik században érkezett a tér e furcsa hasítékán át egy nép, amely különös szokásokat és még különösebb kultúrát hozott. Kevesen voltak, de erősek és jól szervezettek, így nem okozott nekik jelentősebb gondot az ott élő, barbárságba süllyedt nemzetségek kiszorítása. A jövevények lassanként elkeveredtek az őslakókkal, s hétszáz esztendővel érkezésük után létrehozták a maguk királyságát, melyet Tiadlannak neveztek el. A szigetvilágból származó hármas hatalmi rendszer máig fennmaradt, akárcsak az érkezők különös tudománya, a drágakőmágia. A tiadlani kultúra sok külső elemet ötvöz, egyes vonásaiha dekadens, a Toronnal és Gro-Ugonnal vívott folytonos háborúk azonban megőrizték e nép harciaságát. Tiadlan lakói minden más népnél jobban kedvelik a városokat és a kényelmet – az Északi Szövetség nagy kereskedőháza majd' mind tiadlani érdekeltségűek. E kereskedőházak nevezik fűződik a postaközlőszolgálat bevezetése, akárcsak a könyvnyomtatás elterjesztése.

## Államszervezet

Tiadlannak kasztrendszer létezik, bár szigorúságban meg sem közelíti a toroni rendszert, és a kasztok közötti átmenet is sokkal könnyebb. Minden kaszt tagját megbecsülés övezi, ha rendszeren feladatát, bár igaz, hogy a harcások kasztja jobban áll dicsőség dolgában. A négy kaszt a következő: harcások kasztja, tudók kasztja, kereskedők kasztja és a mesterek kasztja. A harcások kasztjába a harc- és kardművészek, harcások, katonák és lovagok tartoznak, a Dorchá vezetése alatt;

ő fele a hadseregeikért és a közbiztonságért. A tudók kasztját a varázshasználók, papok, paplavagok alkotják, a Duin vezetése alatt; ő fele a hitéletért és egyházakért is. A kereskedők kasztján nem egy ember vezet: az öt legnagyobb kereskedőház tanácsa dönt a kereskedelmi illetve a gazdasági befolyásoló kérdésekben. A mesterek kasztjának feje, ahová Tiadlan kül- és földművesei tartoznak, maga a király, a Deron; ő fele a kül- és belpolitikáért és a törvényekért. Tiadlan vezetői minden jelentősebb kérdés a nagytanácsban vitatnak meg. A tanácsnak nagyon sok tanácsadó testülete van, de a döntést a négy kaszt vezetői hozzák meg szavazással, amiben a Deron szavazata kettőt ér, a többi tagé egyet-egyet. A hivatalos nyelv az erv, de mindenki beszéli a Közöst, a kolostorokban pedig egyes niarei nyelvjárárok is eljáratottak.

## Hétköznapi élet

Az ország lakói szigetvilági és niarei vérrrel kevert vért érvek, akiket – legalábbis az ő szempontjukból – épp e sajátosságuk említi Észak más államainak lakói fölé. Tiadlannak az erigowi divatot követik, de gyakorta találni – elsősorban a nemességi tagjai közt – puritán, kizárólag fekete kelméből készült öltözeteket is. Kivételt csupán a Dorchá alattvalói képeznek, akik a Niareből származó bő, a mozgást legkevésbé sem akadályozó vászonruhákat, olykor szoknyaszertű, takarnak nevezett nadrágot hordanak. Az árszínvonal az északi átlagnak megfelelő; az ország, önállóan lévén, nem függ egyetlen kereskedelmi partnerétől sem. Tiadlannak a látogató a kultúra oly mértékű sokszínűségével találkozhat, amit északon szinte sehol máshol nem lehet látni. Az utcákon a boltokat niarei írásjegyekkel jelölik, az ajtóban szigetvilági szelleműző szobrocskák lógnak. A vásárlók észak legvártozatosabb ruhakultéményeiben pompáznak, miközben egy szürkeruhás szerzetes a sarkon épp repedezett rízestáljából szemezget, és ezeréves legendákkal riogatja a környék utcagyerekeit.

## Törvények és közbiztonság

A közbiztonság legfeljebb átlagosnak mondható. A kiterjedt kereskedelem miatt állandóan jelenlévő tolvajlának, és a toroni illetve ugoni határnál előforduló határvillogások sok környéket meglehetősen veszélyessé tesznek. Külön meg kell említenünk a harc- és kardművészek rendeket. Ők a legtöbbszor teljes jogi függetlenségben élnek az ország többi részétől, csak adott fizetnek, és a háborúkban kötelesek az országnak segíteni. Néha szabályos háborúkat vívnak egymás ellen, és azt beszélük, akad olyan rend is, amelyik a harcokban nem a vörös lobogók oldalán vesz részt. A törvények Tiadlannak meglehetősen szigorúak, bár egyes tájakon a törvénykezést leginkább a szokásjog szerint intézik, ami a legtöbb esetben kitiltást vagy halált jelent. A városokban humánusabb törvénykezés dívik. Itt a pénzbírság a bevett büntetési forma, bár ebből olyan mértékűeket osztanak ki, hogy a vádlott szinte minden esetben eladósodik, ezért kényszer munkára kötelezik. A gyilkosságot szinte minden esetben halál jár, kivéve, ha az tisztességes párviadalban következik be, ekkor nincs büntetés.

## Vallás

A tiadlaniak körében eddig mindössze három pyarroni isten kultusza volt megszokott – igaz, ezeket más néven is tisztelték. Arelt mint Villét, az úrnőt, Kelyt mint Velart az Urat, Kradot mint Nastart, a Tanfót. Az utóbbi száz évben azonban, elsősorban a király támogatásával, Dreina egyháza is egyre népszerűbb Tiadlannak. A kialakult helyzet rivalizálásról vezetett Arel és Dreina egyháza közt; a hatalmi harc kimenetele még kétséges, mindenesetre eddig a vetélkedő egyházak nem vetemedtek erőszak alkalmazására.



Észak további államai

## A Szövetségen kívüliek

### Abaszisz

A Quiron-tenger déli partjának nagyhatalmát a Pyarron területi 1742-ben hozta létre az abaszok törzséből való zsoldosvezér, Hiere Orlokir. Utódainak székhelye a félmillió kőkötőváros, Ifin. Abaszisz különleges helyet foglal el Észak-Ynev hatalmi rendszerében; mind államszervezetéből, mind vallási felépítéséből hiányzik az egységes állásfoglalás, ami északi szomszédait a lobogók egyik vagy másik oldalára kényszeríti. Bár Abaszisz formálisan Toron hűséges szövetségese, valójában ez mindig az adott politikai helyzettel függ, néha olyannyira, hogy még a nagykirály is csupán névlegesen támogatja az Új-Kyria megteremtésén ügyködő nagyhatalmat. Ha viszont közelebbről vesszük szemügyre Abasziszt, akkor azon csodálkozunk el, hogyan is képes az ország egyben maradni, hiszen hat tartománya mind külön hercegekapitány vezetésével állt áll (bár az ifini tartomány ura maga a király). Nemcsak ez a hat ember viaskodik a hatalomért, hanem az őket szolgáló kisebb nemesek is, akik szeretnék előbbre jutni a ranglétrán, vagy épp a különböző vallási szekták, akik el akarják fogadtatni magukat hitvalló egyházakként. És ha mindez nem lenne elég, a különböző hadurak parancsára tevékenykedő ügynökök, s olykor a keleti barbárok rajtaütései tovább növelik a káoszt. Mindezzel együtt Abaszisz hatalmas ország, és féltelmetes hatalommal rendelkezik még így, szétforgácsoltan is - nem csoda, ha mindenki szeretne egy részt kihalásítani magának. Az ország talán legfontosabb jellegzetessége a legendás abbitacél, aminek előállítása a nagykirály monopóliuma, hatalmának védőbástyája, és bár sok kísérlet történt a megszerzésére, eddig egy sem járt sikerrel.

### Államszervezet

Hivatalosan királyság, valójában hihetetlenül kifinomult, már-már alkotmányos anarchia. Bármennyire furcsán is hathat ez a kifejezés, Abasziszban olyan régi hagyományok van a nemesi lázadásoknak, hogy külön törvények szabályozzák azok büntetőségét, mi több, esetlegesen a jogi és nemesi folytonosságot a győzelmek illerve a vesztes csaták után. Rengeteg olyan nemesi sarj akad Abasziszban, akik e törvényeknek köszönhetik életüket családjuk bukása után. Persze ez nem jelenti azt, hogy nem érhetik őket szerencsétlen balesetek, de hivatalos formában üldöztetésük nem engedélyezett. A hivatalos nyelv az aszisz, de a nagyobb városokban beszélik a közöst is, a kereskedők pedig észak majd minden nyelvén meg tudnak szólni.

### Hétköznapi élet

Talán nem meglepő, hogy Abaszisz méregkeverők és orgyilkosok hazájaként ismert a nagyvilágban azok számára, akik nem jártak még ebben az élettől duzzadó országban. Akik valamivel behatóbban ismerik az országot, azok bátor népről mesélnek, uraikhoz hű zsoldosokról, és megfelelő haszonért bármire vállalkozó kereskedőkről. Az ország népességét zömmel asziszok alkotják, a tengermentéi városokban azonban toroniak, ervek, sőt, gorvikiak is élnek. A közrendűek vásznat, a tehetősebbek selymet, brokátot hordanak. A testhez tapadó nadrág délvidéki bolondériája idefent nem terjedt el, és a kyr stílusjegyek alapvetően idegenek Abaszisz népétől. Ha hadba vonulnak, rendszerint vasos bőrruhát öltenek, mert sem a védtelenséget, sem a nehéz páncélzatot nem szenvedhetik. A hétköznapi élet összefonódik a kereskedelemmel, szoros szálak fűzik Abasziszt ezen a téren a városállamokhoz, Toronhoz és az Északi Szövetséghez, azon belül legfőképp Tiadlanhoz.

### Törvények és közbiztonság

Abasziszban nagyon rossz a közbiztonság. Bár emberéletben nem túl gyakran esik kár, az óvatlan látogatót szinte bizonyosan megpróbálják megszabadítani az értekeitől. Ez igaz mind a nagyvárosokra, mind a nagyobb övezetekről utakra és vízi útvonalakra is. Ennek megfelelően az aszisz törvények szigorúak: a tolvajlásért botozás, a lónál nagyobb összegű lopásért kézlevágás, az erőszakos cselekedetekért, legyen az gyilkosság, emberáldozat vagy nemi erőszak, kötél jár, legalábbis elméletben. De miután mindig a helyi bírák döntenek, akiket az illetékes hercegekapitányok vagy a király bízt meg, virágzik a korrupció. Ezen kívül a főnemesei sarjak külön elbírálás alá esnek, bár a köznemesei is enyhébb büntetésre számíthatnak. Érdekes kitétele a törvényeknek, hogy bármilyen külföldi nemességet elismer a bfróság, ha azt egy abaszisi nemes is igazolja.

Az ország hatalmi rendszerét jellemző zűrzavaros helyzet a vallási viszonyok terén is megnyilvánul. A vallási élet bonyolult és egyedülálló rendszerének taglalása több hosszás értekezés tárgyát képezhetné, így csupán a rendszer rövid ismertetésére van lehetőségünk. A törvénykönyv háromfajta egyházat ismer.

A hitvalló egyházak birtokadományban részesülhetnek, és rendszeres jövedelmet fogadhatnak el azokról, akik ezt önként fölajánlják. Nyilvános és zártkörű szertartáshelyeket létesíthetnek, ahol saját liturgiájuk szerint közösségi és privát szertartásokat mutathatnak be. Kétféle szinten lehet csatlakozni hozzájuk: a fogadalmas tagokat fölszentelik az istenség szolgálatára (ők alkotják a papságot), míg a hitvalló tagok csupán kinyilvánítják az istenségbe vetett hitüket (ők a laikus hívek). Mind a fogadalmas, mind a hitvalló tagság kizárja a tagságot más hitvalló egyházakban. Az egyes egyházi közösségek és maga az egyház (illetve annak Abaszisban működő része) jogi személyeknek minősülnek, képviselőiket a saját belső szabályzatuk szerint kijelölt előjáróik látják el.

A fogadalmas egyházak birtokadományban részesülhetnek, és eseti támogatást fogadhatnak el azokról, akik ezt önként fölajánlják. Zártkörű szertartáshelyeket létesíthetnek, ahol privát ritusokat mutathatnak be. Csak fogadalmas tagságuk lehet, akik semmilyen más egyházhoz nem csatlakozhatnak. A fogadalmas egyházak privát szertartásain viszont mindenki szabadon részt vehet, akit szívesen látnak. A fogadalmas egyházak nem minősülnek jogi személynek, fogadalmas tagjaik csak saját magukat képviselik, és a törvény előtt egyenként felelnek cselekedeteikért.

A tilalmas egyházak birtokadományban és egyéb juttatásokban nem részesülhetnek, szertartáshelyeket nem létesíthetnek, semmiféle ritust nem mutathatnak be. Fogadalmas tagjaikkal halálal, hitvalló tagjaikat örökös száműzetéssel büntetik.

Amelyik egyház egyik kategóriába sincs besorolva, az törvényen kívüli státusban van, nem élvezi a hitvalló és fogadalmas egyházak jogait, de nem sújtják a tilalmas egyházakra kirótt szankciók sem.

Az abaszisi jogrend szempontjából egységes és önálló egyházat alkotnak mindazok, akik egy bizonyos istenséget ugyanazon név alatt tisztelnek, felekezeti és hitéleti különbségektől függetlenül. Ha az egyház egymással kapcsolatban nem lévő közösségekre tagolódik, az országban belül első részét a törvény akkor is önálló jogi személynek tekinti, a saját belső szervezetről függetlenül. Ugyanez a helyzet akkor, ha az egyház Abaszisnál nagyobb területre terjed ki, bár ilyenkor diplomáciai kapcsolatba lépnek annak külső vezetésével is (már amennyiben találunk ilyen).

A gyakorlati életben a hitvalló egyházak közösségi vallási funkciókat látnak el: istentiszteleteket tartanak, nyilvános ünnepélyeket rendeznek, engesztelő és hálaadó szertartásokat mutatnak be a közösség javáért, erkölcsi és életviteli útmutatásokkal szolgálnak, szakrális támogatást nyújtanak az emberi lét nagy pillanataihoz: a születéshez, a házassághoz, a halálhoz. A hívek folyamatosan igényt tartanak a szolgálatokról, ezért az egyháznak is folyamatosan működnie kell, ami belső szervezetséget, biztos anyagi háttérrel, rendszeresen megújuló erőforrásokat feltételez. A hívő erősen kötődik az egyházhoz, érzelmi és tudati azonosul vele.

A fogadalmas egyházak ezzel szemben sokkal szűkebb fókuszú feladatok alkalmi megoldására szakosodnak. Nekik is megvan a maguk belső ideológiája, ám ez a papok dolga, a hozzájuk forduló híveket nem fárasztják vele. Nem közösségi, hanem egyéni problémákkal foglalkoznak. A laikusok mindig valamilyen konkrét ügyben kérik a segítségüket, amit maguk egyáltalán nem éreznek spirituális természetűnek, a papok viszont a saját vallásos eszméik értelmében igen. Az Ellana-papnőnek a szerzetes, a Uwel-paplovagnak a bosszú szakrális aktus; a laikus számára, aki szolgálatukat igénybe veszi, valószínűleg nem. A fogadalmas egyházaknak nincsenek hagyományos értelemben vett híveik, mert akik érzelmi és tudati azonosul a hitelveikkel, az lényegében a papjukká válik. Nincs szükség olyan kiterjedt anyagi háttérre, mint a hitval-

ló egyházaknak; ha adományt kapnak, az mindig konkrét szolgálat ellentételezése. A papságukkal szemben nagyon szigorú feltételeket támasztanak, erős fejelem és szervezetségi jellemzők őket.

Vannak olyan egyházak, amelyek működhetnek hol hitvalló, hol fogadalmas fől fogásban, a mindenkor külső körülmények alakulása szerint. Abaszisban a külső körülmények elsősorban - de nem kizárólag! - a törvényi besorolást jelentik.

Az egyházak elismerése, törvényes státussal való felruházása eredetileg a nagykirályok elbitorított jogát volt. Később a hercegek kapitányai is elbitorolták, míg azonban az ő rendelkezésük csak saját tartományukra érvényes, az uralkodó az egész országra, ráadásul az előbbi csupán a hercegek kapitány pillanatnyi hatalma garanciája, az utóbbit viszont a kétezer éves hagyomány. A nagykirály meg is változtathatja a kihirdetett státust; a hercegek kapitányok ezzel sohasem próbálkoztak, számukra túl nagy kockázattal járna.

A törvényesítési jogkör mindenképp bevett forrást jelent az uralkodónak, mivel az országban újonnan megtelepedő egyházak - főleg a hitvalló státusra pályázók - gyakran kínálnak anyagi ellenszolgáltatást mielőbbi becélezésük érdekében, hogy ne kelljen törvényen kívüli helyzetben működniük. Am az ügyes uralkodó diplomáciai, sőt, politikai fegyvert is kovácsolhat ebből a jobbsól, ahogyan X. Hiere del Triat Otlokir cselekedte a XXIII. században. Végezetül álljon itt egy táblázat a jelenlegi egyházak elhelyezkedéséről az Abaszisi jogrendszerben.

Törvénybe iktatás éve	Hitvalló egyházak	Fogadalmas egyházak	Tilalmas egyházak
P. sz. 1745	Antoh, Sogron	Ellana, Uwel	Orwella
P. sz. 1769	Dreina	Krad	
P. sz. 1816		Darton	
P. sz. 1897	Tharr		
P. sz. 1898		Mahurastk	
P. sz. 1936		Gilron	
P. sz. 2150/52		Ranil	
P. sz. 2231	Alborne		
P. sz. 2241		Ranagol	
P. sz. 2267		Berkano	
P. sz. 2270		Lysianel	
P. sz. 2272/77		Malvaise	
P. sz. 2341			Ilho-Mantari
XXV. sz.	Adron		
P. sz. 2815	Kaoraku		
P. sz. 3233	Domvik		
P. sz. 3458			Menegle
P. sz. 3493		Bul Ruurig	
P. sz. 3697			Amhe-Ramun



## Toron, a Második kyr császárság

Toron a káosz és a bűn hazája, ahol a törvényeket boszorkánymesterek és más gonosztevők hozzák, ahol senki sem érezheti magát biztonságban. Legalábbis Észak pyarroni hitű tudorai így vélik és hirdetik, ám saját hazájukra távolról sem így tekintenek a birodalom lakói. Ők egy végtelenig finomított, évezredek alatt tökélyre vitt társadalom képét látják maguk előtt, amelynek eredete a messi műltba nyúlik vissza, mikor még véreik uralták a kontinens északi felét. Azóta persze minden megváltozott. Az ősi vér felhígult, dekadencia kerítette hatalmába őket. Toronivá váltak.

Kyria fénykorában Toron csak egy volt a hatalmas birodalom tartományai közül. Nem volt olyan fényes, mint Enrawell, és nem volt oly hatalmas, mint Rualan, de az Örök Háború során képes volt fordítani a birodalom sorsán. Hatalmasai Jaering-Yd Garun vezetésével Orwella és a lázadó Rualan mellé álltak, végképp megpecsételve ezzel Kyria sorsát. A toroni tizenegy közül csak egyetlen Hatalmas - Odassyn Ceriak - maradt hű a császárhoz. A birodalom összeomlása után a császár és a tartományok anyrjai a Váltázások Síkjára menekültek, de a Hatalmasok nem tartottak velük. Sokan visszatértek Calowynre, néhányan pedig Yneven maradtak, mert nem adták fel a reményt. Az egykori lázadók a shuluri Daumyon épített Boszorkányerőd mélyére húzódtak vissza, ott tervezgették Kyria újjáépítését, míg Ceriak más utat választott.

Az ő munkája nyomán született meg Ryek. De túlságosan veszélyes eszközökhöz nyúlt, és hamarosan már a Ryeki Démoncsászárság vérel és sötét mágiaival összetartott istentelen birodalma uralta a megmaradt kyr területek nagy részét. Ám a folyamatos háborúk és a belső ellentétek lassan felmorzsolták Ryek erejét. Délkeleti tartományait elvesztette, amiben körejtészhatt az Ediomad aquiraijával folytatott háborúskodás is. Míg a harcosok vezette Godora nyugaton ideig-óráig ellen állt a hanyatlásnak, addig Ryek nem volt képes kiheverni a shuluri Hatalmasok hatalomátvitelét. Nagy valószínűséggel ez az összecsapás vetett véget a Démoni Sikkal folytatott praktikáknak is, és tünnetet el Ryeket végképp a föld színeről.

A Pyarron előtti VIII. század elejére a Dawa Birodalommal együtt Ryek is az enyészeté lett; csak Toron tiszta kyr vérvonalukra gondosan ügyelő Hatalmasai és Nemes Házai próbálták az elszabaduló káosz közepette megőrizni jócskán meggyengült hatalmukat. Az ezt követő kaotikus időkben, a Családi Háborúk kora majd ezer évig tartott. A legpusztítóbb járványok és tűzvészek időszerűen, a legsötétebb mindazon korok közül, melyeket Toron valaha is megélt. A Családi Háborúk korának végét a Lyechar Ház hatalomra jutása hozta el. Tarhin Rounn on-Lyechar-d-ot a Pyarron szerint 170. éven koronázták Toron és a kyre császárává Shuluruban.

## Államszervezet

A társadalom alapját a ryeki eredetű kasztrendszer képezi. A különböző kasztbéli ősi hagyományokon nyugvó, rituális mozdulatok és beszédbeli fordulatok betartásával érintkezhetnek csak egymással, mely kívülről számára átláthatatlannul bizonyult.

### Toron kasztjai:

- Elendor (Fényesség): az uralkodó dinasztia tagjai, a Hatalmasok és véreik.
- Famor (Dicsőség): a nemesség, a főpapok, a boszorkányhercegek és a Birodalmi Légiók generálisai.
- Pietor (Hűség): boszorkányhadurak, fejedájszók, katonák, kismesterek, gladiátorok.
- Sedular (Szorgosság): papok, kereskedők, kézművesek, császári hivatalnokok.
- Navor (Dolgosság): parasztok, szolgáltók, rangbéli tolvajcék tagjai, komédiások.
- Obsor (Sötétség): rabszolgák, bűnözők és menlevél nélküli idegenek.

A boszorkányok és a boszorkánymesterek saját belső hierarchiájuk alapján sorolhatók valamelyik kaszthoz.

A birodalom élén a mindenhát császár áll, kinek szava törvény. Őt a Nemes Házak delegáltjaiból álló Császári Tanács és a Leplesek, a boszorkányhercegek tanácsa segíti.

A birodalom tizenegy tartományra oszlik. Ezek keletről nyugat felé haladva a következők: Shín, Karyn'kham, Odassyn, Pidera-shín, Dass, Sabbúli, Shulur, Lakhassyn, Terad-halas, Gedaga-yygr, Rhin. A tartományok élén a császár által kinevezett Regitor Imperialisok állnak. Személyükben egyesül a tartományok törvényhozői, végrehajtói és bírói hatalma; még a Nemes Házak tagjai is engedelmisséggel tartoznak nekik. Nem csoda hát, hogy a fontosabb tartományokban általában az uralkodó dinasztia valamely tagját nevezik ki e posztúra.

Minden föld a császár tulajdonában van, aki jutalomképpen, illetőleg szolgálatok vagy bér fejében adja át azokat a Nemes Házaknak és más nemeseknek. Ők egyszersmind jogot nyernek a központi adók beszedésére is, melynek túlnyomó része a Császári Kamarához kerül, kisebb része pedig a nemeseiket illeti.

A toroni Nemes Házak - a legősibb és leghatalmasabb kyr családok - többsége Shuluruban székel, míg birtokaikat megbízottjait irányítják, mivel nem akarnak távol maradni a fontos döntések meghozatalától, ami lephátrányba kényszerítené őket az állandó hatalmi harcban.





Még a császárnak is tekintettel kell lennie azonban a Boszorkányerdő urainak akaratára. Olyan hatalom birtokosai ők, mely nélkülözhetetlen a birodalom számára. Szavaikat Daumyron kívűl a boszorkányhercegek és a sápadt légiókat vezető boszorkányhadurak tolmácsolják. A boszorkánymesteri szekták legtöbbje is nekik tartozik hűséggel, ez alól nevezetes kivételt a Császári Iskola, mely kizárólag az uralkodó szolgálatában áll. Mondják, a boszorkányurak Toron igazi urai, akik a háttérből irányítják az ország életét.

A császárság minden erejével arra törekszik, hogy teljesen helyreállítsa Kyria régi nagyságát. Eddig tízezer csapott össze a fiatalabb népekkel, tízezer egyszer borult lángba egész Észak, de a célt sohasem sikerült elérnie. Toron urai azonban rendíthetetlenül kitartanak végső céljuk mellett, és megvalósítása érdekében hatalmas, jól képzett hadsereget tartanak fenn, melynél egész Észak-Yneven nincs számosabb és erősebb.

A hadsereg természetesen a császár - az első Fekete Hadúr - parancsnoksága alatt áll, aki azonban ritkán száll személyesen hadba. A Generálisok Konziliuma segítségével irányítja őriási seregét, melynek gerincét a Birodalmi Légiók képezik.

A Birodalmi Légiók után hatékonyságban a Regitor Imperialisok parancsnoksága alatt álló tartományi hadak következnek, melyek az önálló jogú katonacsapadékok által kiállított fegyverforgatókból állnak. Őriási városerődökben élnek, életük folytonos gyakorlattal telik. Időről időre kisebb határszéli hadjáratokban vesznek részt, nehogy elszokjanak a vére menő küzdelemtől.

Számban ugyan csekélyebbek, de semmiben sem felkészületlenebbek a Nemesi Hadak. Minden nemesi családnak meghatározott számú fegyverest kell kiállítania háború esetén, amelyek béke idején a Nemes Házak magánhad-seregeiként működnek.

A Sápadt Légiók a Hatalmasok seregei, kizárólag nekik, illetőleg képviselőiknek engedelmesskednek. Nevüket fehér hadilobogóikról kapták. Csupán a nagyobb hadjáratokban vesznek részt, azonban érdekeiknek mindenképpen egybe kell vágniuk az uralkodó érdekeivel.

## Hétköznapi élet

Toron mai lakosságát jobbra azon népek leszármazottai alkotják, melyek a Családi Háborúk évszázadai alatt erre a vidékre vándoroltak, és itt beolvadtak abba a fejlett kyr kultúrájú embercsoportba, mely már akkor toroninak nevezte magát. Ugyanakkor az ország megmaradt kyr vezetés alatt. A kyr nemesség gondosan ügyelt arra, hogy vérvonal ne híguljon fel, azaz ne kerülhessen be a családjaikba senki, aki nem tudja igazolni legalább harminc generációra visszamenően kyr származását.

Toron a faji előítéletek hazája; a kyreket felsőbbrendű népek tartják, a többi faj közül pedig csak az embereket tekintik értelmes lénynek.

A tisztavérű, azaz kyr ősökkel büszkélkedő toroni kreol bőrű, világos, olykor lencsöke hajú, szürk, ritkábban kék vagy zöld szemű. A közrendűek testfelépítése erőteljes, de a Nemes Házak tagjait - a gyakori rokonházaságoknak köszönhetően - különös nyavalyák tizedelik, melyek gyors sorvadással, vérzékenységgel és korai halállal járnak.

Toron lakóinak hétköznapi - csakúgy, mint bárhol másutt - kemény munkával telnek. Minél távolabb kerül valaki a hatalom tüzetől, annál kevésbé jár az esze ármánykodásokon, csakacs nem elvesztett pozícióját akarja visszaszerezni. A lakosság java része jámbor, istenfélő ember, akinek a megélhetés sokkal nagyobb gondot jelent, mint az, hogy mi folyik akár Shulurban, akár az ország határain kívül. Az ünnepeket nagyon kedvelik, majd minden napra jut valami kis megemlékezés való, de az is igaz, hogy olyan alkalom, amikor a munkát is felbehagyják, nincs több, mint bárhol másutt Yneven. Szeretik a szórakozást, s nem vetik meg a jófajta lakomákat sem, hiszen ha ételtől van szék, minden toroni hirdelen szakácsművészé változik. Itt még a legkisebb gyerekek is ismeri a különböző ételek elkészítési módjait, s nem egyszer tört már ki torszalkodás falvak között amiatt, ki is

készít finomabban egy adott eledelt. Étkeikben kedvelik az erős fűszereket, s hozzá a jófajta borokat.

Az idegeneket gyanakvással kezelik, hiszen vezetőiktől, prédikátoraitól mást sem hallanak folyton, mint a határokon túlról jövő állandó fenyegetést. Ha valaki külsőzágiként huzamosabb időt kíván eltölteni a császárságban, jobban teszi, ha pártfogó után néz. Nem csak azért, mert Shuluron és a nagyobb városokon kívül rosszul vagy sehogyan nem beszélik a Közöst, de azért is, mert csak a császárváros az, amely hosszabb távon is biztonságot nyújt az idegeneknek (bár - Toronról lévén szó - Shulur sem nyújthat tökéletes védettséget).

A piaci árak a termékek mennyiségét, a pénzforgalom léptékét és az állam kereskedelmi státuszát figyelembe véve akár alacsonyabbak is lehetnének. A drágaság magyarázatát a toroni társadalmat ismerő külhoniak a korona- és egyéb adók mértékében vélik megtalálni.

Toron a különféle harcos-, szerencsevadász-, boszorkány- és boszorkánymester-iskolák paradicsoma. Ritkán enoszuke származású harcművész mesterek is előfordulhatnak itt.



## Vallás

A második kyr császárság leghatalmasabb istene Tharr, akit az istenek urának tartanak. Számos szektája van szerte a birodalomban, amelyek ugyan gyakran egymással is háborúznak, de a közös veszélyben mindig összefognak. Tharr híveinek evilági feje a Császári Lélekőr, aki egyben Fekete Hadúr is. Egyházának hatalmára jellemző, hogy az ellene szegülőket kíméletlenül elpusztíthatja, így a többi egyháznak hozzá kell igazodnia.

A Háromfejű után Sogronnak van a legnagyobb hatalma. Papsága ugyan másodhegedűs szerepre kényszerült, de a Koromerdő urai időről időre megpróbálnak változtatni ezen, egyelőre kevés sikerrel.

Elhanyagolható számban létezik néhány Weilának szentelt oltár, és Morgena hívei sem veszték ki végleg Ynevről, ám befolyásuk, politikai szerepük egyelőre meg sem közelíti régi hatalmukat. Szólni kell viszont a hekkákról, ezekről a mindenütt jelenlévő, sajátos bálványokról, akik igen fontos szerepet töltenek be Toron hitvilágában. A hekkák az anyagi test történéseiből szabadult szellemi esszenciák, melyek az istenek - főként Tharr - szolgálatában járva, ömennek közvetítik azok akaratát, és közbenjárnak a hívek érdekében.

A Kyr panteon isteneinek imádatán kívül nem engedélyezett semmilyen más vallás a császárságban. Kivételt csak Orwella hite jelent. A kigyószív kultusza évezredek múltja tekintetét vissza Toronban; már a Pyarron előtti nyolcadik

évezredben számos híve tisztelte itt Avida Dolor néven. A tartomány Orwellát támogatta az Örök Háborúban. Ennek ellenére a kigyóhajú istennő hite csak megfűrt vallás a birodalomban, csekély számú hívének el kell ismernie Tharr elsősgéért. Legtöbbjük Shín tartományban él, ahol a Kard Testvérség várai állnak.

Szót kell ejteni a próféták szerepéről is. Ezek a szent és érinthetetlen emberek különös megbecsülésnek örvendenek a császárságban. Nem költözködnek szorosan egyik istenséghez sem; kis csoportokban vagy magányosan járják az országot, s a hagyományokat, szent iratokat tanulmányozva próbálják az embereket helyes cselekedetekre biztatni példabeszédek útján. Tanácsaikat, szónokataikat mindenütt meghallgatják, és gyakorta tulajdonítanak nekik jóvendőmondó képességet. Önmagukat az Igaz út szónokainak tartják; a legutóbb felbukkantakat a történetírás a Nyolcadik Próféta néven ismeri. Tény, hogy láthatatlan szálak fűzik őket egymáshoz, s hogy egy időben szöktak eltűnni és felbukkanni, szinte mindig valamilyen rendkívüli esemény előhírnökeiként. Legutóbb a tizenegydik zászlóháború után tűntek fel, s egyelőre csak ködös utalásokba bocsátkoztak céljaik felől. Egyesek úgy értelmezték jöveteleiket, mint Morgena újbóli hatalomra kerülésének jeleit, mások Új-Kyria feléledésének zálogát látják bennük. A többség azonban kívárra: szerintük egyelőre nem lehet bizonyosat tudni a csuhások céljairól.

## Ediomad

Hogy maga az Ediomad kifejezés mit jelenthet, alighanem már csak a hegység alatt húzódó barlangok legmélyebb részeinek lakói tudnák megmondani: azok a lények, akik talán magával Ynevel egyidősek, s végig nézói, illetve aktív részesei voltak Észak-Yneve történelmének a velariumi effektől a Crantai és Kyr birodalomon keresztül a mai Zászlóháborúig. Mindig is itt éltek, és egész Észak-Ynevre hatást gyakoroltak azok az alkalmak, amikor előmerészkedtek sötét járataikból. Voltak, akik mindent el akartak pusztítani, és bár hatalmuk mérhetetlen volt a számukra csupán poszmeknek tűnő lényekéhez képest, azok sokasága előbb-utóbb legyűrte őket. S akadtak persze, akik csupán kíváncsiak voltak az új korokra, népekre és hatalmakra, amiket a történelem szüntelen vihára Észak-Ynevre vetett. Így alakult ki a mai kor Ediomadról szóló tudása, és a legendák a torz városokról, falvakról, amelyek szörnyetegek között tengtik mindennapjaikat. Valóban léteznek falvak és kisebb városok Ediomad környékén, olyan városok, melyeket egy kitagadott aquir alfaj, vagy egy sehol meg nem tűrt népcsoport, esetleg valamilyen elmebeteg szekta hívei alapítottak és tartanak fent. Lakóik ugyan legnagyobb számban emberek illetve orkok, de akad itt sok olyan különös faj, melyek tanulmányozásáért neves dorani mágiszterek fél karjukat adták – ámbar az ideletagató kutatóexpedíciók tagjai többnyire sokkal többet áldoznak ennél. Velük ellentétben az itt lakók megtanulták a legfontosabb alapszabályokat: soha ne merészkedj az aquirok területeire, ne húzd meg a barlangokban, és ne próbálj meg kibányászni a hegy gazdag természeti kincseit! Sok kisebb település létezik elsősorban Ediomad felszínén, ám ezek általában nem őregebbek három-ötszáz évnél, ugyanis az aquirok ennyi idő alatt többnyire szükségét érzik friss alapanyagok beszerzésének, és "leszüretelik" a városokat. Két olyan hely van, ami mégis hosszabb ideje létezik. Az egyik Numin város, Ediomad déli dombjai között. Sokban élűt környezetétől, hisz urai – egy meglehetősen belterjes család tagjai – támogatnak minden kereskedelmi kapcsolatot a külvilággal, és minden eszközzel fejleszteni igyekeznek otthonukat. Bár legtöbbször próbálkozásuk kudarcba fullad a hely élővilága miatt, azok a nyughatatlan lelkek, akik Ediomadba indulnak, szinte mindig innen kezdik veszélyes utazásukat. A másik település Khorakas erődje, ami a Quiron-tenger nyugati partján helyezkedik el. Ez a hatalmas hétszögletű erődítmény a Toron-Ediomad szövetség pecsétje. Beszélük, hogy azon kevés yvevi erődítmény egyike, melyek ideig-óráig kibírnák az aquirok ostromát. Az ittlévő katonák vagy bizonyítani

akarnak, és félelmetes hősként hazatérni, vagy pedig bűntudatukat töltik.

## Államszervezet

Ediomadban nincs egységes államszervezet, a felszíni települések saját maguk döntik el, hogyan vezetik életüket. Numinban az uralkodói család igazgat mindent, vasszeggel és már-már embertelen kegyetlenséggel. Khorakas a toroni birodalom része, így ott a birodalom törvényei érvényesülnek. Alattuk az Ediomadi Főhierarchy birodalma terül el, ki egyike a Fekete Haduraknak, félelmetes hatalom birtokosa. Legalul pedig, az Ófa elszáradt gyökereinek közelében letelepedettek és alusszak nyughatatlan álmaikat az aquirok igazi nyagjai, kik mellet ellenfelei lehetnének talán rettegett kráni fajtársaiknak is.

## Hétköznapi élet

Furcsának tűnhet, de a hétköznapi élet a nem túl mélyen fekvő településeken hasonló jelentéssel bír, mint bárhol máshol Yneven. (Bár az igaz, hogy gyakran rohad el a termés lábon, hogy pusztulnak az állatok látszólag ok nélkül, s éjszákánként elő és holt ragadozók lopják el a lélegzetét annak, aki nem védekezik ellenük, vagy engeszteli ki őket. Az áldozati oltár a települések határáról itt teljesen megszokott dolog.) A lakosság hihetetlenül vegyes, mégis leginkább emberekből és orkokból áll – de látni erre gyíkembereket, aunokat, törpéket, gnómkokat és állítólag sárkányokat is. Az elfeknek és félelfeknek még több okuk van kerülni Ediomadot, mint a többi fajnak. Ha nem az aquirok végeznek velük, akkor valamelyik település próbálja meg feláldozni őket némi jutalom reményében a közelében honos aquir főúrnak.

## Törvények és közbiztonság

Numinban a közbiztonság egész jónak mondható. A törvények kegyetlenek és mindenkire vonatkoznak, kivéve az uralkodócsalád tagjait. Khorakas-ban a Toroni törvények érvényesek. Ediomad többi részén nem létezik emberi értelemben vett civilizált törvénykezés; a mélyben lakó aquiroknak ugyan van saját bevett etikette, sőt, magas diplomáciaja is, ám ezek elcsúsztatására rajtuk kívül nagyon kevés élőlénynek akad módja.

## Vallás

Numinban nincs államvallás, sőt, tulajdonképpen vallás sincs. Ediomadba nem érkeznek papok téríteni, ha mégis, templomaikat lerombolják, híveiket és támogatóikat pedig megölik az aquirok, akik nem tűrik az efféle elősközlőket. Khorakas-ban a Toronban imádott istenek mindegyikéhez lehet imádkozni. Ediomad többi részéről csak találgatni lehet, ugyanis még egyetlen expedíció sem tért vissza a barlangokból, hogy felvilágosítsa a világot a földméli vallási szokásairól.





## Keleti Barbár Fejedelemségek

A keleti barbárok fejedelemségei meglehetősen távol esnek a civilizált vidékektől. Még a legnyugatibb fejedelemségek lakói is csak évente, kétfévente teszik meg a fárastól utat az északi városállamokhoz vagy Abasziszhöz, hogy aztán egy sikeres fosztogató hadjárat után győztesen hazatérjenek. A fejedelemségek ritkán háborúznak egymás közt; a területi követeléseket a bajnokos viadalai döntik el, és egy összetett közbiztonsági rendszer, ami biztosítja, hogy egy-egy legyőzhető bajnok ne tudja megszerezni az összes területet. A külső ellenfelek ellen a fejedelmek segítséget kérhetnek egymástól, az ilyen kéréseket nem szokás visszautasítani. A térségben három, egymástól jól elkülöníthető fejedelemség-típus található. Az első és leghírhedtebb a rablófejedelemségek. Ezek általában nomád közösségek, vagy pedig egy törzshellyel rendelkező csoport, akik rablásból és vadászatból tartják el magukat. Főképp a nyugati vidékeken gyakoriak, ugyanis, ha rendszeresen a saját népük ellen indítanak támadásokat, akkor a környék többi fejedelme összefog ellenük, és jobb belátásra bírja őket. A második típus a vonuló fejedelemségek. Ezek a félnomád törzsek félménetes állatmennyiséggel közelednek, és a kereskedők szerepét is betöltik a fejedelemségek között. A harmadik a letelepült közösségek. Ez a társadalmi berendezkedés hasonló a legjobban az északi országokhoz. Rendszeres gazdálkodást folytatnak, bár a vadászat még így is nagyon fontos része az életüknek, és gyakran különböző vadakat is tenyésztnek, hogy legyen élelmük bőségesen.

## Államszervezet

Természetesen a fejedelmek a teljhatalmú új minden közösségben, őt az általa kinevezett alfejedelmek illve a közösség sámán-papjai segítik, és gondoskodnak a szokásjog betartásáról.

## Herköznapi élet

Háromféle alapformával találkozhatunk a fejedelemségekben attól függően, hogy a fent részletezett típusok közül melyikbe tartozik a közösség. A rablófejedelemségek élete lényegében nem más, mint egy közösleges rablóbandaé, ahol az ököljog van érvényben. A vándorló törzsek gyakorlatiasak és beszédeseek, szívesen látnak vendégeket a táborúzeiknél, és kifogyhatatlan mesemondók. A letelepedettek a legnyugodtabbak, és ők becslük a legtöbbre a békét. Ritkábban ragadnak fegyvert, mint testvéreik, viszont mindenki ferde szemmel néznek, aki meg akarja változtatni bevett életmódjukat.

## Törvények és közbiztonság

A fejedelemségekben általános szokásjog van érvényben, ami meglepő módon mindenütt majdnem ugyanaz. Egyszerűsítően úgy szól, hogy ha illetékesen és békésen viselkedsz, akkor nem emelhetnek rád kést. Sajnos ezt a szabályt a rablófejedelemségek nem mindig tartják be, mert szerintük az átutazókra nem vonatkozik. Ha valaki mégis vét a törvények ellen, azt érkei elvételével, de akár kézlévágással is büntethetik. Ha valaki súlyos vétséget követ el, azt kitagadják, és elfúzik a közösségből.

## Vallás

A fejedelemségek területén nagyrészt a sámán-papok vigyáznak a közösség lelki békéjére, de állítólag a rablófejedelemségekben Orwella és Tharr hite előfordult már.

## Alidax

Alidaxról mindenkinek a boszorkánypalota jut eszébe és valljuk be, nem is alaptalanul. Valóban ez az épület az, ami ekkora fontossággal ruházza föl a városállamot. A boszorkánypalota uralkodója Észak boszorkányainak úrnője, az egyik Fekete Hadúr. Az előző boszorkányúrnő, Hella Riquill alatt a település inkább volt erődítmény, mint valódi város, sőtét szentélyekkel és titkos kriptákkal. A jelenlegi úrnő, Lilath, egészen másképp bánt otthonával; pártolja a magas kultúrát, és nem sanyargatja az embereket sem annyira, mint elődje. Persze ez is csak viszonylagos, hiszen így is akadnak szélsőséges, érthetetlen rendeletek, kezdve az ártatlanokkal, miszerint hajnalonta mindenkinél egy szál lilomot kell kitenni az ablakába, egészen az oly romlottakig, mely alapján hetente bizonyos számú fiatal kell a boszorkánypalotába szállítani, akik közül kevesen térnek haza. Mindennek ellenére Alidax népszerűbb, mint valaha: most, mikor új úrnője kellően erős, hogy Toron nélkül is politizálhasson. Természetesen még mindig elkötelezett szövetséges, de már nem vállalja a csatlós szerepét.

## Államszervezet

Despotizmus. Az úrnő szava a törvény. Ám az úrnők ritkán törődnek a város dolgaival, így erre külön tanács létezik, melyben a boszorkányszekták hivatalosan is képviseltetik magukat. Hivatalos nyelv az erv.

## Herköznapi élet

Tulajdonképpen a mindennapi élet, főleg ha az úrnő távol van, nagyon kellemesnek mondható. A környező falvak megteremtik a legtöbb alapanyagokat, a városban virágzik a kereskedelem. Ehhez jön az itt lelszáló kalandorok költökezése, ami nagyon hozzájárul a város gazdaságához. Természetesen a felszín alatt ennyire azért nem rózsás a helyzet. Ugyan más országoktól nem kell tartani, ezt Alidax politikai hatalma biztosítja, és a rablók-tolvajok sem okoznak túl nagy fennakadást, a boszorkányúrnő személye azonban önmagában is épp elég probléma forrás. Ilyen például a királyi ágyasok jelenléte. A legtöbb ágyas olyan szenvedélyeknek hódol, amelyek minden józószerű emberből ellenszennert válnak ki, de tenni nem lehet ellenük semmit, mert a boszorkányúrnő általában szabad kezét ad aktuális szeretőinek. (Azért megcsik, hogy a város lakói megelégedve egy királyi ágyas viselt dolgait, bérlygilkosokat vagy kalandorokat bérelnek ellene.) A másik problémát maga a boszorkánypalota jelenti. Mondják, a boszorkánypalota belül az ember minden álma valóra válhat, de Alidax lakói már a palota kisugárása is zavarja. Az ide érkezőknek fel kell készülniük arra, hogy amíg a városban élnek, éjszakai álmaik nem lesznek nyugodtak; azt beszélik, a zavaróan valóságos álmok, melyek egyaránt tartalmazhatnak kimondhatatlan gyönyöröket és alig elviselhető kínokat, magát a jövőt is megmutathatják.

## Törvények és közbiztonság

Az alidaxi törvénykönyvek szigorúan szabályozzák a kereskedelmi feltételeket, és a helyi lakosok ellen elkövetett bűnöket. Ami viszont az ide látogatókat, és az esetlegesen közöttük előforduló jogi problémákat illeti, a törvények nagyon lazák, és szinte mindig eseti alapon döntenek.

## Vallás

Alidaxban nincs államvallás, de megtalálhatóak a városban Ellana és Noir szentélyei. A toroni jelenlét miatt akadnak Tharrnak és Sogronnak felszentelt templomok, és az is bizonyos, hogy Orwellának is van temploma itt.



## Gro-Ugon

Ynev majd' minden táján találkozhat az utazó orkokkal (e találkozások jelentős része nem mondható túl szerencsésnek), de csupán egyetlen ork által uralt állam található a kontinensen. Gro-Ugon hírhedt országa. Tiadlan szomszédságában fekszik, természetlen és barátságtalan földjeiért hegységeinek ércének nyújt kárpótlást.

Gro-Ugon története a Kyria bukását követő zavaros évszázadokban kezdődött, amikor a vidéken élő hat ork törzs – a Vévörök, Látók, Kacagók, Holdimádók, Irtoztatók és az Irgalmatlanok – szövetséget kötött egymással a túlélés érdekében. A szövetségben belül hosszú időn keresztül a Vévörök játszották a vezető szerepet, azonban a Hetedkor közepe táján az orwellánus Kard Testvériség lovagrend ravasz bűháj segítségével átvette az irányítást, ámbár névlegesen továbbra is a Vévörök törzse maradt az ország vezető ereje.

Bár Orwella híret valló fajtársaival a legtöbb ork habozás nélkül végez, az Orwella-hívó embereket egyfajta perverz kíváncsisággal kezelik, nem telve be a döbbenettel, hogy léteznek olyanok, kik önként adják magukat a Rettenet Urnőjének. Minden bizonnyal ez a körülmény játszott közre akkor is, amikor a Hat Törzs nem mészázta le a területére érkező orwellánus lovagokat, sőt, bátorította letelepedésüket. A következő évszázadok során a Kard Testvériség fokozatosan egyre nagyobb befolyásra tett szert Gro-Ugonban, végül a rend akkori nagymestere, az egyik Fekete Lobogó hordozója, egy hosszú időn keresztül szőtt varázslat segítségével befolyása alá vonta a hat törzs vezéri és sámaini nemzetségeit. Gro-Ugon egykor szabad törzsei idegen ügyért véreztek eztn a Zászlóháborúk során; a Fekete Hadurak kíméletlenül kihasználta az ork félelmetes harci képességeit. Alávettségüknek a Hetedkor egyik legjelentősebb személyisége, Birak gal Gashad, a Látók hadifőnöke vetett véget, akit a máris legendákká nemesedő történelem szerint törzsének hőroza, Baer-Shaddag segített – méghozzá egy szent csatárddal, melybe a hős tulajdon lelkét kovácsolta.

A tizennegyedik Zászlóháborúban a Látók törzse egyik oldal mellett sem kötelezte el magát, csupán kisebb csatákban vett részt, megkímélve haderejét. P. sz. 3695-ben érkezett el gal Gashad ideje: a háborúból megtépázottan visszatérő Vévöröket Gro-Ugon határában csatára kényszerítette és tönkreverte, majd a Kard Testvériség ellen fordult. Az elkövetkező évek véres ütközetek sorozatát hozták az orwellánusok, a Vévörök maradványai és a Látók közt, végül P. sz. 3702-ben a Kard Testvériség megsemmisítő vereséget szenvedett. Központi rendházukat, a Fekete Erődöt ellenségeik lerombolták, nagymesterüket karóba húzták, és a Fekete Lobogót is megszerették. A lovagrend maradványai az Elátkozott vidékre menekültek, északon pedig Birak gal Gashad vezetésével új hatalom született.

Az ork felszabadulása Orwella bűvölete alól kényes helyzetet hozott létre Észak-Yneven. Névlegesen Birak gal Gashad az új harmadik Fekete Hadúr, valójában azonban egyáltalán nem tisztázott Gro-Ugon szerepe észak szövetségi rendszereiben. A Látók hadifőnökét törzsének szent erekléje, a csatárddal óvja a Lobogó talán még Orwellánál is ártóbb bűbájától, Gashad pedig kellőképp ravasz és értelmes vezető ahhoz, hogy lássa a független, el nem kötelezett Gro-Ugon előtt álló lehetőségeket. Több bölcs szerint az ork ország döntő szerepet játszik majd a Hetedkor végső erőpróbiában, állásfoglalásuk győzelemhez segítheti az egyik, vereséghez a másik oldalt. A Kard Testvériség jelentéktelenné válása óta elhelt egy év még kevés volt arra, hogy észak vezetői felmérjék a változások következményeit, de annyi bizonyos, hogy nem egy ország újraértelmezi Gro-Ugonhoz való viszonyát.

## Államszervezet

Törzsi szövetség, a szövetségben belül jelen pillanatban a Látók törzse játsza a vezető szerepet, élén Birak gal Gashad áll. Bár nincsenek hagyományos értelemben vett városok, az ország „székhelyének” Reag számít, ez az óriási sáttortábor, ahol a Látók törzsének mindenkori hadifőnöke, egyben a Hat törzs szövetségének vezetője székel.



## Hétköznapi élet

Gro-Ugonban a becslések szerint mintegy százhuszezer ork él, rájuk mintegy háromszor-négyszer ennyi goblin jut, ezek státsusza hasonló a nagy számú ember rabszolgáéhoz. Összeségében az ország lakosságának száma egymillió körül lehet. Az orkok életmódja és Gro-Ugon földjeinek alkalmatlansága miatt mezőgazdasági termelés alig folyik, élelmiszer-szükségletüket a vadászat és sertésenyésztés mellett - mely félvad, kanászaikra életveszélyes disznók makkoltatását jelenti - a környező emberlakta földek fosztogatásából fedezik (Tiadlan, és Toron legkeletibb ortománya). Gro-Ugon bányáiban a törzsek bányászmetzségeinek vezetése alatt rabszolgák tömege dolgozik embertelen viszonyok közt, bár gal Gashad javított valamelyest életkörülményeiken. Az ork kovácsok és kézművesek az emberi szem számára rútinak tűnő, ám praktikus és jó minőségű fegyvereket-eszközöket állítanak elő a bőségesen rendelkezésre álló alapanyagokból.

Az orkok hétköznapi élete kaotikusnak és kegyetlennek tűnhet az emberi szemlélő számára, valójában azonban a gyakran előforduló összeapások szigorúan szabályozott formában zajlanak. Mindemellett az orkok sok esetben nem érik meg az öregkort: az állandóan napirenden lévő kisebb törzsi villongások mellett a békeidőben is gyakori portyák nem kifejezetten a békés aggkor biztosítékai. A Psz. 3795-3702 közti időszak azonban, amikor Orwella felkentjei mellett az orkok vére is bőséggel öntötte Gro-Ugon földjét, még helyi viszonylatban is kiemelkedő veszteségeket okozott.

## Törvények és közbiztonság

Az itt élők életét bonyolult szokásjog-rendszer szabályozza. Bár gyakorlati a különböző erőszak cselekmények, ezek túlnyomórészt erősen szabályozott formában zajlanak, ami nem jelenti azt, hogy ne járnának esetenként áldozatokkal. Az ork törvénykezés az emberi társadalom szabályaihoz szokottak számára átláthatatlan és ijesztő, nagyon nehéz egy kívülállónak elsajátítania a helyiek sajátos értékrendjét. A vitás ügyek elintézésének leginkább bevált módja a vérbosszú, amely leginkább a szemet-szemért, fogat-fogért elv alapján közelíthető meg. A vérbosszúk lebonyolítását a törzsbíró felügyeli, ő gondoskodik arról, hogy a megtorlás egyenlő szinten legyen az elszenvedett sérelemmel.

A balszerencséjükre e vidékre keveredő elfszabásúak és törpék az esetek túlnyomó többségében komor sors elé néznek, velük ugyanis kerteles nélkül végeznek az itt élők - bár némi kínzástól persze nem riadnak vissza. Az embereket többnyire a bányákban dolgoztatják rabszolgaként, ami hosszadalmasabb és szenvedéssel telibb módja a halálnak. Mindezeknél már csak azon udvari orkok sorsa szörnyebb, akik valami örület hatására Gro-Ugonba veszik útjukat; mondják, az ork kínzó mesterek ihletett mesterei szakmájuknak.

## Enoszuze

Kevés olyan titokzatos ország van Yneven, mint Enoszuze. Bár sok enoszuzei települt le Erionban, vagy az Északi Városállamokban, Ynev lakossága nem sokat tudott meg Enoszuzeről, csupán a mendemondák, legendák száma nőtt meg a letelepedettek furcsa szokásai láttán. Enoszuze szigetét már sok kalandor és kalózkapitány célozta meg, hogy hírnevet szerezzen, de eddig még senki nem tért vissza, vagy ha mégis, nem beszél róla a nagy nyilvánosság előtt.

## Alidar

Ynevszerte híres Alidar városa, mely az Anublien-tóvidék egyik nehezen megközelíthető szigetén fekszik. A városka egy a Pyarron szerinti XI. században élt herceg hőbortjának köszönheti hírnevét és a Kincses Alidar nevet, ki pénz nem kímélve varázserőjű bölcseseket gyűjtött a városba, hogy

azok olyan asszonyt teremtsenek neki, akinek szépsége Ellana istennőéhez hasonlós.

Nem tudni, hogy sikerült-e ez az istenkáromló terv, annyi azonban bizonyos, hogy a város vezetése szép szavakkal és csengő aranyakkal maradásra bírta a varázstudókat, így azok utódai mind a mai napig folytatják munkájukat. Az eredmény ismert. Ma Alidarban az ezzel foglalkozó céhek a megrendelő minden igényének megfelelő asszonyt vagy férfit képesek nevelni, sőt, egyes pletykák szerint bármilyen előlényt. Az ár persze igencsak világos, de a céhek állítják, leányaiknak nincsen párja e országban.

Gyakorlatilag a város összes lakója ebből él, így a céhmesterek komoly befolyással bírnak a város hercegeire is. Nem meglepő hát, hogy a város felét a céhek épületei teszik ki, melyek a belsővárost alkotják. A céhek nagyon zárkóztak, titkaikat sohasem fedik fel kívülállók előtt. Tanítványnak csak fiatalokat fogadnak el, a tagság egy életre szól.

A városállam hírnevét öregbíti az úgynevezett szívárvány-gyémánt is, melyet csak és kizárólag e tájon bányásznak. Arel hívei szentnek tartják e követet, és hitük szerint csak az juthat hozzá, akit a Sölyomasszony erre idésmenek ítélt.

Alidar kimarad az északi hatalmi harcokból, köszönhetően a hercegek óvatos politikájának, no meg a várost védő veszedelmes vízisörnyek seregének. Az Északi Szövetséggel jobb a kapcsolata, mint Toronnal, de rabszolgatartó kultúrája miatt ez a viszony sohasem lesz felhőtlen.





## Rowon

Északi városállam a Quiron-tenger déli partvidékén, melyet Airun al Marem Darton szent városul választott, és elhódított a Fekete Hadurak egyikétől. A Pyarron szerinti 3692. évben a negyedik Fekete Hadúr és zsoldosserege ugyan kiűzte a dartonitákat Rowonból, de a várost megvertani nem tudta, és miután a Vinali csatában halálát lelte, al Marem követői visszafoglalták szent városukat. A dartoniták uralma alaposan megváltoztatta a rowoniak életét. A leghírhedtebb és látványosabb újdonság az állandó alkonyi fémhóly, ami Darton kegyelméből övezi a várost.

## Niare

Legendaik szerint Niare lakói a Pe. IX. században érkeztek Ynevre, távoli őshazájukból, a Keleti Szigetvilágból. Évezredekig elzárkóztak a kontinens többi részétől, részben természetük parancsára, részben azért, mert Északföldön a káros uralkodott. Birodalmuk földrajzi adottságai mindenesetre jócskán megkönnyítették dolgukat, hisz egyedül a Jindao-tenger nyit utat a kontinens belseje felé.



A Psz. XII. században egy lázadó herceget egész nemzetségével együtt száműzték, s ő a tenger egy óriási szigetén telepedett meg, létrehozva Enoszuke hercegségét. Mint mondják, ez volt az utolsó alkalom, hogy Niare kikötőiből hajók futhattak ki, mert a Jindao-tenger rejtélyes módon hajózhatatlanná vált. Hogy mindez az istenek haragjának, vagy emberek bosszújában a következménye-e, máig sem tisztázott; Niare mindenesetre végképp elszigetelődött a kontinens többi részétől.

A Niarei Császárság lakói Kaorakut, a sárkányisten imádják. Az ország harminchárom tartományra oszlik, melyek egyik élen egy-egy *hoan* (herceg) áll. A Yian-Yiel hegység azonban nem tartozik egyik tartományhoz sem. Az ott élő szerzetesek kizárólag uruknak, a sárkányisten főpapjának engedelmeskednek.

## Riegoy-városállamok

A Riegoy-öböl partvidéke már Cranta idején is lakott terület volt, tele virágzó városokkal, melyek a kyr hódítás követően javarészt elnéptelenedtek. Am az az oly kedvező fekvésű terület nem maradt sokáig lakatlan. Kyria idejében ismét virágzó kikötővárosok álltak itt, melyek magukba fogadták a kyr betelepülők újabb és újabb hullámainak. A birodalom bukását követően ismét hanyatlásnak indultak a Riegoy öböl városai.

Ma a lakosság összetétele meglehetősen tarka képet mutat. Elsősorban elfek és emberek élnek itt, de a kevert vérű félelkek száma is magas. Az utolsó betelepülők a törpék voltak, akik Tarint leszámítva máig itt élnek talán a legtöbben. A Hetedkor végén Riegoy nyugodt hely, melyet a pusztító Zászlóhaborúk rendre elkerülnek. Ez nem is meglepő, hiszen Sirenart leszámítva hatalmas távolság választja el minden más országtól.

Az itt élők halászatból és földművelésből tartják el magukat, bár a törpe- és elf mesterek portékáival megarkott kereskedőkaravánok gyakran kelnek útunk délkelet felé. Egyesek szerint ez a vidék híven tükrözi, hogy milyen lehetne Észak-Yneve, ha békében tudnának élni egymással a különböző kultúrák. Borúlátóbbak szerint ez csak Sirenar hatalmának árnyékában lehetséges, és Sirenar valójában elnyomás alatt tartja az itteni városállamokat.

## Kahre

Az északnyugati Zedur-hegységben fekvő technokrata városállam, Gilron isten egy szakadár szektájának központja. Alapítást a Hatodikorra tehető, de csak a Pyarron szerinti XXXVII. században tett szert igazi jelentőségre. Ekkor érkezett ugyanis a vidékre Gilron kegyeltje, Honorius Caldinbras és követői, a Kulemanból előzőtt eretnek. Mondják, nem véletlenül választották Kahre városát, és döntésükben komoly szerepet játszott a hegyvidéki gnóm kolóniák közelsége is.

Kahre hamarosan az önjáró gépezetek és más mechanomágikus csodák otthonaként vált ismertté. Megkülönböztetés nélkül nyújtja mindenkinek értékes szolgáltatásait, például Ipsus Fundabernarius, a shuluri udvar ostrommestere is Kahréban tanulta mesterségét. A város alaposan megkéri különleges termékei árát, és ez mesésen gazdaggá tette. Ennek ellenére a jólét külső jeleivel nem találkozhat az egyszerű utazó, mert a befolyt aranyakat nyomtalanul nyelik el a mérnökök műhelyei. Rebesgetik, olyan titkok rejtőznek a város sziklalapzatának kazamatáiban, amelyek Északföldre hatalmainak akaratából sohasem láthatnak napvilágra.

A városállam élén mind a mai napig az Első Mérnök, Honorius Caldinbras áll, aki Kahre főkonstruktor, és egyben a vallási élet vezetője, ki általában csak titkokok útján érintkezik a külvilággal. Szárnyra kaptak olyan pletykák is, melyek szerint, hogy munkáját hatékonyabban végezhesse, saját testét is gépezettel cserélte fel.



## Az Elátkozott Vidék

Az egykori Rualan tartomány az Örök Háború során vált a ma Elátkozott Vidék néven ismert területté, máig eleven emlékként a kyrek és Orwella küzdelmére. Itt lépett először Ynev földjére Orwella, itt vívták meg a Kyr Birodalom bukásához vezető háború ütközetének legvéresebbjeit. Százérmnyi kyr - legyen harcos vagy Rualan békés lakója -, ork és goblin pusztult el itt, a kor legnagyobb varázshasználói csaptak össze, nem csoda hát, hogy maga a föld is megváltozott, a gigási mágikus hatásukra a Pyarron előtti 3502. évben repedések támadtak az Asztrálsík és az Elsődleges Anyagi Sík határán. A hatás eleinte csak szokatlan és igen heves viharokban mutatkozott meg, ám mindez csupán a kezdet volt.

Gonoszság itatta át a vidéket, mindörökké megmérgezőven minden élt és élettelen. A tartományt különös dzsungel nőtte be, mely hamarosan ékes bizonyosságot adta rosszindulatának. Egy alkalommal mindenestül elnyelte a harcoló feleket. Ekkor - valószínűleg Orwella közelbélésére - az erdő felhagyott önálló tevékenységével. Helyén később óriási mocsár keletkezett, örök mementójaként a Tini-Tinoli csatának. Az Elátkozott Vidék dzsungelében különös szörzetek koborolnak, melyek sehol máshol nem élhetnek meg, csak ezen a torz helyen, és mint majd! minden az egykori Rualanban, halálos veszélyt jelentenek az ide látogatókra. Tovább kísértének a háború halottjai. Rebesgetik, hogy e hely értelemmel bír, maga is él, és néha önmaga szórakoztatására felidézi a rég elmúlt csatákat, melyek ma is valóságosak mindazon szerencsétlenek számára, kiket magukkal ragadnak a múltba.

Mindzek ellenére az Elátkozott Vidék nem lakatlan. Kyr katonák felismerhetetlenségig megváltozott utódai élnek itt, kiket hatalmas átok köt e helyhez. Ők az árnyjárók, akik az eltelt évezredek alatt különös társadalmat hoztak létre, ami tökéletesen beleillik az Elátkozott Vidék ragadozó világába.

Szent hely ez a Kitaszított minden híve számára, mert itt lépett Ynev földjére istennőjük. Ezért a Gra-Tinol bércei között több Orwella szentélyt találhatunk, mellettük a Kard Testvériség erődjeinek bazalt falai feketéllenek; az orwellánus lovagrend ide helyezte át székhelyét Gro-Ugonból való kiűzetése után. Itt készülődnek a bosszúra, és itt várják istennőjük újbóli eljövetelét, ahogy azt annak idején a Kitaszított ígérte.

Van még néhány ritkán lakott település az Elátkozott Vidék szélén, ahonnan a dzsád vadászkaravánok, toroni alkímisták, esetleg az Északi Szövetség valamelyik szabadcsapata indulhat útjára, hogy elfogjanak néhányat a csak ezen a tájon élő kreatúrákból, átkutassák a kihaltak tűnő, ám valójában nagyon is lakott romvárosokat, avagy kifürkészék és gátolják az orwellánusok üzelmeit. Újabb szokatlanul nagy számban tűnnek fel Adron papjai is.

## Tongoria

A Doardon-hegység nehezen megközelíthető, barátságatlan fennsíkjain, Tongoriában élnek Cranta rég elpusztult birodalmának elkorcsosult örökösei. Húszezer év hanyatlása és züllése után bizony már alig emlékeztek arra a hatalmas népre, amely egykor Észak-Ynev egész nyugati felét uralma alatt tartotta. Ritkán jár erre idegen. Úgy tartják, hogy akinek nem csörgedezik crantai vér az ereiben, csak az élete kockáztatásával tölthet egy-két napnál többet a falvakban.

Civilizációjuk lehanyatlott; egyes törzseik barlanglakókká váltak, mások primitív étetési-irtási földművelésből tartják fenn magukat. Politikailag nem egységesek; a sámbán-nemzetségek vezetése alatt álló törzsek még egymással is soha nem csituló háborúságban állnak. Cranta rég halott isteneit elfeledték már, őseiktől remélnék támogatást, kik nem nyerhettek túlvilági nyugalmat, és mára beleőrültek a szenvedésbe. Sámánjaik is tolluk kapják mágikus erejüket.

Néha születnek közöttük olyanok, akikben felpislákol valami őseik szelleméből, akik nagy tettekre hivatottak. Ők sokszor megvetik örökségüket, és messzire vándorolnak szülőföldjüktől. A legismertebb közülük neves zsol-

dosvezérként kalandos utat járt be, míg végül negyedik Fekete Hadírként és Rowon hercegeként érte utol a végzet.

## A Nyugati Puszták

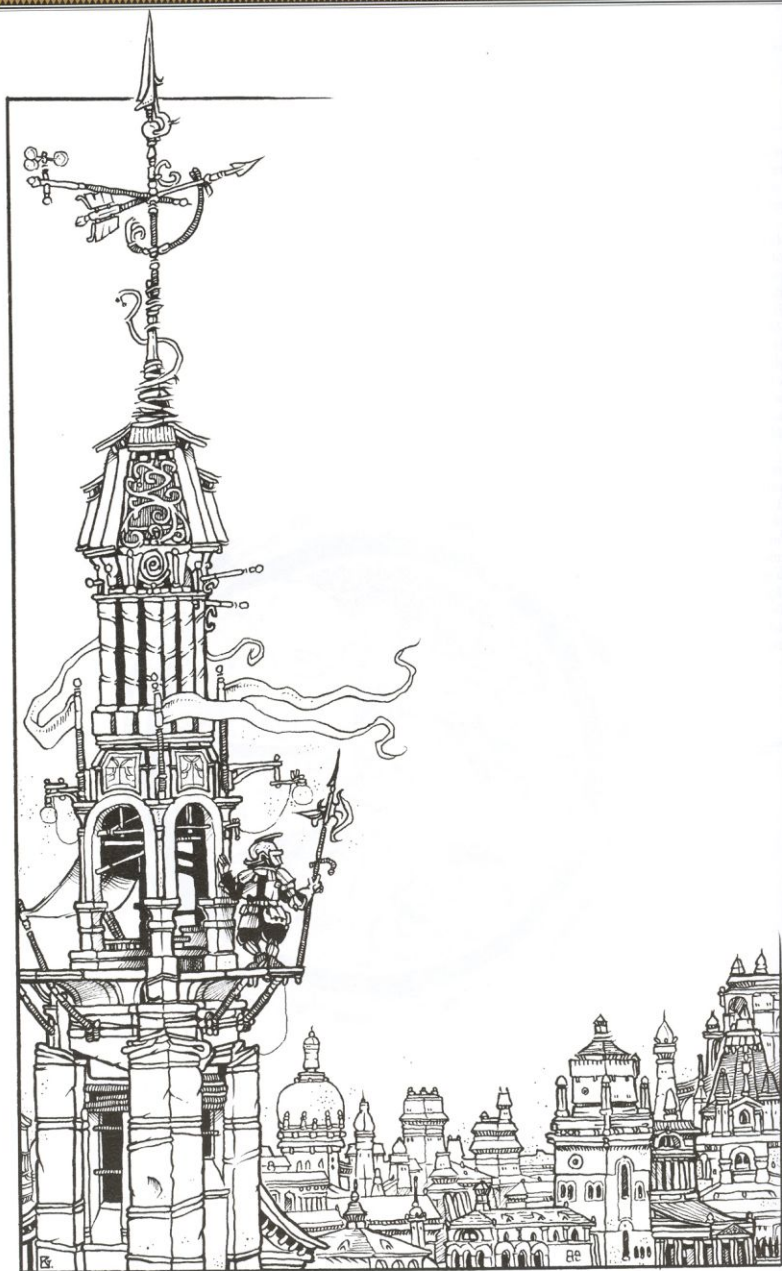
A civilizáció Quiron-tengeri középpontjától távol, a kontinens nyugati felén hatalmas kiterjedésű ritkán lakott területek fekszenek, melyek Kyria bukását követően néptelenedtek el. Kevésbé ismert barbár népek élnek itt, akikről vajmi keveset tudnak a magukat oly nagyra tartó bölcsek.

Az Anublien tavaktól északra a Fendor-tenger környékén él az északi barbárok népe. Vadászó, vándorló életmódot folytatnak, soha sem tartoztak Ynev történelemformáló népei közé. Pyarroni misszionáriusok feljegyzései szerint a Hetedkor első felében néhány déli törzsek viharos gyorsasággal új életformát alakított ki. Városokat emeltek, még egy úthálózat építésébe is belekezdtek. Ősi természetihitüket félretéve embervérre szomjas istenségeket kezdtek imádni. Ám amilyen gyors volt felemelkedésük, oly gyors volt bukásuk is. Mára visszatértek őseik életmódjához, kultúrájuk stagnál. Senki sem tudja, mi lehetett az oka hanyatlásuknak. Néhányan Toron kezét látják ebben, mások a sirenari elfeket teszik felelőssé érte.

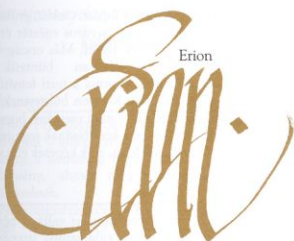
A Quiron-tengertől nyugatra elterülő füves síkságon az aunok sáskanépe él. Bár ritkán háborgatják a civilizált népeket, a területeikre merészkedő idegenek halál fiai. Olthatatlan gyűlöletet éreznek minden elf iránt, ennek okára talán már maguk sem emlékeznek. A Snil-síkságon gyíkember törzsek élnek mágusaik uralma alatt. Úgy tartják, birodalmuk megelőzte és túlélte Kyriát, és most csak erőt gyűjt, hogy újra kinyilváníthassa hatalmát Yneven. Rendszeresen rabszolgákat zsákmányolnak, hogy maguk számára munkaeerőt és ételt, sőtét isteneik számára áldozatot biztosítsanak. Újabban kőszá hírek kaptak lábra valamféle új államról, Wendolról amely itt, a Távol-Nyugaton bontogatja szárnyát.











## A kalandozók városa

A Városok Városa Ynev kontinensének leghatalmasabb települése. Az Örök Háborút túlélt Godora tartomány egyetlen fennmaradt városának védelmére, az Égi Fény szerinti 1024. esztendőben, az uralkodóherceg elrendelte Erion fallal történő körülvételét.

### Erion

A Hetedkorra Erion nem csak Ynev legősiabb – közel tízezer éves –, de legnépesebb városa is. Erion lakói azzal dicsekszenek, hogy városukban az év egyes részeiben több, mint tízmillió ember nyúszög; könnyen lehet, hogy mindez az erioni polgárookra olyannyira jellemző túlzások egyike, de annyi bizonyos, hogy Erion messze Ynev legnépesebb városa. Területe éppoly óriási: elővárosaival egyetemben jó kétezeröt-száz négyzetmérföld, fala pedig százhetvenkét mérföld hosszán kigyózik Godora lankáin át. E védmű magassága hatvanöt-hetven láb közt váltakozik, vastagsága helyenként eléri a fél mérföldet. A Fal tekervényes járataiban és ürgeiben számtalan titkos szekta, klán, és veszedelmes lény ültöt tanyát az évezredek alatt.

Eriont gyakorta nevezik a Kalandozók Városának, vagy a Világ Fővárosának. Erionon keresztül vezet az út a Sheralon át, így módon egyetlen utazó és kereskedő sem kerülheti el, aki át akar kelni a Világ Gerincén. Azok, akiknek sietős a dolguk – és elég tehettek – igénybe vehetik az erioni térkapuszolgáltatást. Az erioni térkapuhálózat segítségével bárki egy szemvillanás alatt eljuthat Ynev bármely jelentősebb pontjára. Működik egy belső térkapuhálózat is, mely a városon belüli gyors közlekedést szolgálja.

Úgy mondják, ami Erionban nem található meg, az nem is létezik. Való igaz, a kalmárok, kalandozók és utazók folyamának hordaléka egygyedülállóvá teszi a várost. Piacain és kereskedőházaiban a mithrillel megfizethető rualani selyemtől kezdve a Deli Jégmezők fenevadjainak tróféáig a legritkább áruk is beszerezhetők. Ha mégsem leli meg valaki a kalmárok áruit közt, amit kíván, akkor kényőszerszel felbérlelhet egy csapat kalandozót, akik néhány aranyért, és persze magáért a kihívásért, az egész világot bejárják akármilyen portékáért.

A Városok Városának is megvan a maga belső rendje, melyet csak az itt születettek értenek igazán. Aki óvatlanul járkel Erionban, rövid úton egy csatornanyílásban, vagy jobb esetben valamelyik rabszolgapiacra végzi.

### Államszervezet

Erion ura mind a mai napig büszkén viseli a Kyria helytartója, vagyis a Godora Hercege címet. Habár az eltelt hat évezred alatt számtalan dinasztia váltotta egymást, a mostani – a da Vinel család – nyolc évszázada ad uralkodókat Erionnak. A nemesség is hasonlóképp ősi; a legfiatalabb família is jó három évezredre tudja visszavezetni családfáját. Nem könnyű erioni – illetve godorai – nemességhez jutni, mivel a herceg adományozható fölbirtokok híján a kerületekre osztott városrészeket adja kiváltságul egy-egy nemesi családnak. A közel nyolcezer kerületből (némiylik alig nagyobb egy háztömbnél)

álló városban nemesi kiváltság többek között a letelepedés és az üzletnyitás engedélye. Ilyen és ehhez hasonló jövedelmekből tarja fenn magát Erion nagy múltú arisztokráciája. Az ily módon birtokolt jogok apáról az elsőszülött fiúra szállnak, a többi gyermek vagyonatlan lesz. Ezért, ha több fiúgyermek születik egy családban, azok bizonyosan valamelyik egyetemre vagy lovagi rendházba kerülnek. Leánygyermek nem öröklöhet: ha nincs fiú utód, a kerület joga visszaszáll az uralkodóra. A jog át nem ruházható, hozományul sem adható, ezzel veszi elejét az udvar a hűbéres családok túlzott megerősödésének.

A hercegi család a kikötői vámokat, a kapuengedezeket, a Palotanegyed bevételét, és a váltó kibocsátás elsőbbségét magának tartotta fenn.

Nyolc évszázaddal ezelőtt Gustavron da Viniel beszüntette az erioni arany veretését: a rendelet óriási megröbbsenést okozott, és kis híján palotaforradalomhoz vezetett. A herceg azonban megőrizte hatalmát, és az elkövetkezendő évek, valamint az erioni piaci- és bankrendszer megreformálása fényesen bizonyították elképzelésének nagyszerűségét. Minekutána Erion nem rendelkezett többé saját pénzzemmel, az itteni kalmáruak arra kényszerültek, hogy mindenféle fizetőeszközt elfogadjanak – korlátlan teret nyitva ezzel a szabad kereskedelemnek. A da Viniel család által létrehozott váltórendszer megsokszorozta a hercegi család vagyonát és gazdasági befolyását, valamint utat engedett az azóta kialakult üzleti élet meghatározóinak, a dsad és egyéb bankházaknak. A pénzforgalom Erionban egyre gyakrabban jelent cirkalmas betűkkel telerótt számlákat és váltókat, mintsem súlyos aranyakkal telt ersényeket. Elmondhatjuk, hogy itt már sokkal inkább pénzforgalomról, mintsem árucseréről van szó.



## Hétköznapis élet

Erion sohasem alszik. Nappal végeláthatatlan áradatban hömpölyögnek a különböző népek fia az utcákon: kalmárok alkuszának és árulják portékáikat, hasas bárkák futnak be a gigászi kikötőbe, hogy áruikalk etessék Erion mindig éhes száját. A kikötő maga Erion egyik legerdekesebb jelensége, szemléletes példája, hogy a hagyományok szigorú őrzése milyen sajátos dolgokat eredményezhet. Hosszú évezredekkel ezelőt Erion kikötője a virágzó Kyr birodalom egyik büszkesége volt; egy flottájának legjelentősebb bázisai közül, jelentős helyszíne a birodalom északi és déli része közt zajló kereskedelmnek. Kyria bukása után a kereskedés elapadt, az Orvellával vívott hosszas háború alatt összezsugorodott hajóhad pedig Calowyn felé bontott vitorlát. Godora uralkodóhercegei azonban a mai napig jelentős pénzeket áldoznak a kikötő fenntartására, bár abban már csak halászhajók, és a város a kyr időkhöz képest eltorpult nagyságú flottája vetnek horgonyt.

„Kyria örök, de a várostérkép változókéony” – tartja a mondás, és valóban, Erionban állandóan az építkezések. A világ minden tájáról érkeznek mesterműhelyek: törpék, emberek, elfek, hogy újabb és újabb módon díszítsék, növeljék az örökké fejlődő várost.

Az élelmezésben fontos szerepet töltenek be a környező földek falvai, amik szünet nélkül ontják terményeiket a piacokra.

Erion utcáin éjjel sem csitul a forgatag, a legkülönbözőbb színvonalú bordélyok, fogadók, játéktérmelek várják a tehetéseket és könnyelműeket. Éjszaka elevenednek meg a város ragadozói: a romlásszektrák tagjai, a tolvajklánok besurranói, vagy épp a hercegi család piszkos ügyeit elsimító fejadások.

Minden faj és nép szülőtte megtalálható Erionban. A legkülönbözőbb szakmák, mesterségek művelői lelhetőek fel, legyen szó méregkeverő boszorkánymesterről, gorviki vértestvérrel, vagy akár romlott istenek papjairól. A békésebb elfoglaltságok keresői sem szenvednek semmiben hiányt, hiszen Erion Szórakozó- és Fogadónegyedében minden kapható, mit földi halandó megkívánhat.

A Városok Városa igencsak drága hely. Sok a fényűzően gazdag hölgy és úr, de legalább ennyi a koldusbotra jutottak száma, akikre nem mosolygott rá a szerencse.

## Törvények és közbiztonság

Erion törvényei Kyria jogtudósainak elméjét dicsérik. Olyan szerteágazó jogrend épült ki a város fennállásának hat évezrede alatt, amit csak az itt élő jogtudorok és számvetők látnak át. Nem véletlenül: csillagászati összegek ütik a markukat, valahányszor egy nemesúr, vagy épp egy hotor kalandozó belegabalyodik a jogrend szövevényes pókhálójába.

Egy fontos – és mindenki számára ismert – törvény van: az erioni polgárral nem rendelkezők ügyei az erioni hatóságokat hidegen hagyják mindaddig, amíg a város vagy annak lakói sérelmet avagy kárt nem szenvednek. Ezt a törvényt a városőrség tartatja be az ideérkezőkkel. A városőrség kiválóan képzett veterán katonákból, papokból és varázslókból áll. Emellett minden kerület saját őrséget tart fent, hogy megőrizze területén a rendet. A szegényebb negyedekben persze bármi megtörténhet, hiszen néhány jól megválasztott szó kíséretében átcsúsztatott pénzérme igen figyelmenlenné teheti az őrség tagjait. Az ár mindig a kerület gazdagságától függ. A leghíresebb természetesen a Hercegi Garda, ami külhoni fejadásokból, gladiátorokból és mágiahasználókból áll. Ha egy kalandozócsapat komolyabb rendbontást okozna a város bármely pontján, ezek a hétrőbás gárdisták rövid úton elintézik a felbolydulást, és legtöbbször az előlédőzt is.

Számos kisebb és nagyobb tolvajklán tevékenykedik a városban, ezek közül a legjelentősebb a Kobrák és a Szürkecsuklyások klánja. A klánok keze messzire elér, de kiemelkedő óvatossággal járnak el minden egyes komolyabb akciójuknál, elvégre, ha hibáznak, ha nyilvánvalóvá válik ténykedésük, a kerület utánuk zsoldoshada írmagjukat is kiirtja.

A város urai szigorúan büntetik a lopást, csalást, gyilkosságot. Helyi ügyekben a kerület bírái, a város egészét érintő ügyekben pedig a hercegi ítélőszék jár el. Más országokkal ellentétben Erionban igen súlyosan büntetik a szerződészegést. Gyakori büntetési forma a testi fenytetés, a csonkítás, vagy akár a gályarabság. Minden büntetettnek van azonban aranyban megfizethető ára – ritka esemény, hogy egy nemesurat vonjanak deresre. A bűn kiváltásának joga persze olysami, ami csak azok számára áll fenn, akik képesek élni vele.

## Vallás

Az erioni államvallás természetesen a kyr vallás – névleg, hiszen a Városok Városában Ynev valamennyi istenének, bálványának, és még ki tudja miféle pokol- avagy mennybéli entitásnak hódolnak. A hercegi család a kyr istenekhez intézi imáit, de vallásszabadságot biztosít minden kultusz számára, amíg azok tevékenységükkel nem sérítik a város törvényeit.

Fontos megjegyezni, hogy az emberáldozatot megkövetelő istenek papjai a színtalpak mögött ténykednek. Figyelmet és jelentős mennyiségű aranyat fordítanak arra, hogy az őrség tekintete elkerülje őket, áldozataikat pedig leginkább a szegények és nincstelének soraiból válogatják. Bajuk igazán csak a városban működő pyarroni istenszállat szolgálival és inkvizitoraival gyűlik meg. Ha egy Tharr szentélyt kifutótnak, a Háromfejű hívei azonnám két másikat építenek helyette. Ezek a szünet nélküli árnyháborúk Erion éjszakáinak velejárói.





## Erion városa nyolc nagy negedből áll, melyek erőteljesen különböznek egymástól.

### Palotanegyed

Erion Palotanegyedét – mely a legnagyobb s leggazdagabb mind közül – külön fal veszi körül. Itt él az uralkodóherceg, valamint a nemesség nagy része. A Hercegi Palota külön erődítmény, ahová még a klánok mestertolvajai sem merészkednek.

Nevezetességei közé tartozik a Főnixek Parkja, ahol évente egyszer – nyárközépkor – 120 arany fejében csodás látványnak lehetnek tanúi a látogatók.

Évezredek alatt több száz kalandozó, varázsló és pap próbálkozott azzal, hogy megtörje a Godorai Függekert – ahol egyszer Kyria istenei is testet öltöttek – kapuját oltalmazó mágját, mindaddig sikertelenül.

Itt található még a Hercegi Könyvtár egyedülálló gyűjteménye, Darton hírhedt rendháza, vele szemközti pedig Dreina és Krad katedrálisai, és lovagrendjeik erődítményei.

A Palotanegyed – vagy más néven a Belső Város – kapuja közelében található az Inkvizitorok Szövetségének székháza. Kapuit abbtacéltól kovácsolták, és úgy tartják, bevehetlenebb erődítmény még a hercegi palotánál is.

### Szöraközönegyed

Bárki megtalálhatja itt a számára kedves időtöltést, legyen szó játékról, Ellana-szentélyekben töltött édes órákról, vagy életré-halálra folyó gladiátorviadalokról. Számátalan játéktér, lang, utcai mutatványosok és szajhák hada lesi a tehetős utazók minden kívánságát.

Itt található a híres Critai Tábla, melyen lassan kétezer éve folynak – máig megfertetlen szabályok szerint – a játékok. A hatalmas kőfalán ismeretlen erejű mágia mozgatja a figurákat, és mivel senki nem érti a szabályokat, esztelen összegű fogadások köttetnek át találgatva, vajon mi lesz a következő lépés. Sokan próbálták már megfejtetni a játék szabályait – a leghíresebb elmélet tíz hónapig tartotta magát –, illetve eltaláldöntani a smaragdokkal ékített táblát, mindhiába.

A negyed nevezetessége a Rivini Aréna is, ahol hatalmas gladiátorviadalokat rendeznek, heti rendszerességgel. A negyedmillió férőhelyes arénában abaszísi, toroni és dzsád szabályok szerint küzdenek. A belépők ára igen változatos, nagyban függ az azzani látványosságtól, illetőleg attól, hogy a lelátó mely részére szol a jegy.

Számos színház, és Ynev minden tájáról összerenglett társulat művészetében gyönyörködhetnek a látogatók. Mind a kyr hagyományokat őrző színházak, mind a shadoni misztériumjátékok fellelhetőek itt.

### Fogadónegyed

A Kapuk terét jobb felől körüllelő negyed a város idegenek által legsűrűbben látogatott része. Közel kétezer fogadó, menedékház, taverna, és egyéb szálláshely várja a megpihenni kívánókat; némelyik csak húsz-harminc különönak adhat ideiglenes otthont, mások több száz szobával díszelkedhetnek. Akárcsak árban és minőségben, hírnévben is eltérőek a fogadók. Mind közül a leghíresebb Torozon tavernája, ez a több emeletes, sokat megélt épület, mely számos világhíri kalandozó kedvelt tiszélye.

A Kapuk tere önmagában is nevezetesség: hatalmas és túlzó, mint maga a város. Az érkező és indulás szerint szétosztott kapukon kívül a téren egyetlen karszó torony áll. E toronyban laknak a Kapuk őrzői, ezek az igencsak zárkózott mágusok, akik a mendemondák szerint nem csupán a Kapukat felügyelik, de birtokában vannak a síkjárás misztikus tudományának is.

### Kereskedőnegyed

Roppant kiterjedésű negyed, melynek központja Erion legrégebbi építészű része, a kikötő, ahol naponta futnak be és ki kereskedőflották, hogy áruikat busás haszonnal adják tovább Erion piacain.

A Palotanegyed szomszédságában áll az Erioni Hercegi Bankház, és a többi kereskedőfamilia széke.

A negyed déli részén kiskereskedők élnek és dolgoznak, mindenféle mesterség művelői fellelhetőek közöttük.

A közbiztonság meglehetősen változó ebben a negyedben. Nagyban függ attól, hogy milyen távol jár az utazó a Palotanegyedtől, illetőleg melyik tolvajklán területére téved.

Vallási szempontból is változatos képet mutat a negyed: aligha akad olyan kultusz, melynek ne akada szentélyére a kitarító hívő. A pyarroni és kyr panteon templomai büszkén magaslanak, míg a Kosfejes Úr oltárait földalatti katakombák rejtik az avatatlan szemek elől.

### Szegénynegyed

Gyakorta nevezik Kunyhóvárosnak is ezt az öntörvényű környéket. Biztos kanálisok, szeméthalmok, rosszarcú banditák, rabszolgavadások fémjelzik. A város e részén intézik a valóban sötét ügyeket: leszámolások, árnyvilági összeapások állandó színtere.

Az óvatlan vagy akár csak annak tűnő magányos utazók gyakorta tűnnek el, pusztán azért, mert néhány szögesbunkóval felfegyverzett koldus szemet vetett a hátasukra. Ez élet fábátkát sem ér; mindenki sietve igyekszik odjába húzódni, mikor leszall az éj.

A keleti kapu tözsomszédságában, a negyed szélén áll az erioni Uwel rendház, más néven a Vastemplom. Rebesgetik, hogy a szentély nagyobbik része a föld alatt terül el, és csernyi uvelitának nyújthat menedéket. A legenda szerint a templomban őrzik a Bosszúállás atyjának egyik ereklyéjét, egy gigási vasoszlopot, Uwel újját.

### Temetőnegyed

A holtak negyedét, vagy más néven a Nekropoliszt roppant fal övezi. Négy főbejárat nyílik rajta: hatalmas, abbtacéltól kovácsolt kapuk ezek, körülöttük fiatornyok és gyilkjárók garmada. E védművekre a falakon kívülről lehet feljutni, hisz elsősorban arra szolgálnak, hogy a Nekropoliszon belül tartsák az egyszer már odajutottakat...

### Utazónegyed

Piacok tengere fogadja a kalandozókat és utazókat ebben a negyedben. Ló, kutya, vágóállat, mágikus bestiák, vagy akár rabszolgák – bármi fellelhető itt. A rabszolgapiac igen széles kínálatú, és a tehetős vásárlónak a legkülönbözőbb társaságok ügynekei igyekeznek a szolgálatába szegődni, hogy segítség a vásárlást.

### Örmőnegyed

Ha bujálkodásra, féktelen orgiákra, olcsón vagy méregdrágán mért szerelemre, borokra, mákonyra vagy áfiumra vágy, nem kell mást tenned, mint a Déli kapu, az Örmőnegyed felől megközelítened Eriont. Az világos uralta negyedben található a Szelek Tornya, ahol messze földön híres táncosok és kéjművészek adnak szímet tudásukról. Játéktérangból sincs hiány; leghíresebb közülük a Minal mosoly, ahol a hazardőrök Ynev minden szerencsejátékával próbálhatnak.

Ügynevezett bódulatanyákait is találhatunk: sikraftűtől az agyalkönnnyig bármilyen mámorító szer kapható.



ADP.



Taba el-Ibara

„Végtelen homoktenger; dűnái, akár az óceán hullámai, mérföldek ezrein át követik egymást keletről nyugatra, délről északra. A fűj éppoly szélidő éppoly veszedelmes, mint sósvízű rokona, a Keleti-óceán. Hullámai lassan búr, de követik a viharos keleti szél irányát, gyűrűket vetnek, kisimulnak, felduzzadnak. Dűnéin nem lelékesztők, hanem karavánok bukdácsolnak, útjuk istenkísértő, akár a tenger vándoraié. A homok vízpermetként záporozik arcukba, s gyakran elnyeli őket, akár az áradat. Biztonságot csak az oázisok szigetein, malomkerekenyi tavak mellett, zöldellő palmafák alatt lelnek. A legtöbben soha nem hagyják el a sivatagot, nem csábítja őket az erdők hívőse, a hegyek magasa, mert a kietlen, sárga homok a hazájuk. Dzsadoknak nevezik őket...”

### Roxund: Homoki história

Taba el-Ibara, az Ynev közepén található homok- és kőtenger korok óta változatlanul várja mindazokat, akiket sorsuk idevet. A későbbi Taba el-Ibara területét a világ kezdete óta sűrű, buja dzsungel borította, az elfek Végtelen Erdősége, Tysson Lar. Égszen addig, amíg a kontinensre két új nép, az amundok és a dszennek betették a lábukat. A két nép előző otthonában is óriási háborút vívott egymással, melyet itt tovább folytatott. A helyzetet súlyosbította, hogy az amundok harcba keveredtek a térségben élő elfekkel is. Évezredekig tartó küzdelem bontakozott ki, amelynek csak az vetett véget, hogy egyik fél sem viselt volna el még több áldozatot. A háború öröke a tájon hagyta nyomát; az egykori zöldellő erdőségek helyén ma végtelen sivatag terpeszkedik.

Mindhárom nép másként alkalmazkodott a megváltozott helyzethez: az amundok labirintuszterű piramis-templomokba, a megközelíthetetlen Melysivatagban fekvő városokba húzódtak, s ott imádták tovább isteneiket. Az elfek elmenekültek, egykori létszámukból alig töredéknyien maradtak itt; ők a legmélyebb sivatagban tengették életüket, s mind jobban megváltoztak - talán csak a bennük izzó gyűlöletnek köszönhetik túlélésüket. A dszennek felismerték, mennyi lehetőség rejlik az emberi fajban, ezért az elszigetelődés helyett az elkervevést választották - bár egyes elbeszélések szerint ez jelentős áldozatokkal járt a dszennek részéről (néhány család állítólag teljes egészében feloldódott az emberek között) - s így jött létre a térség meghatározó népcsoportja, a dszadok fajtája.

Az új népcsoport Yneven sohasem látott kultúrát hozott létre, ahol annak van igaza, aki gazdagabb, ahol hazudni nem bűn, amennyiben ezzel a beszélgetőfőrsz erényeit sikerül hangsúlyoznia az embernek, ahol a tudás és az ismeretek legalább olyan kincset jelentenek, mint a fényes drágakövek és nemesfémek. A dszadok törzsekre, házakra tagozódtak, amelyek dszenn ősrökre vezettek vissza magukat, és egymással kötődtek, hogy ideig-óráig tartó államokat hozzanak létre a pusztaságban. Akadtak, akik szerencsésen nyomában vagy Galradzsa útját járva Ynev más vidékeire jutottak, és virágzó vállalkozásokat hoztak létre.

A dszadok - talán az éghajlat hatására, talán őseiknek köszönhetően - könnyen fáradó, könnyen felejtő népség... legalábbis a felületes szemlélő számára, aki nem veszi észre a kereskedőkaravánok és az öntözőrendszerek körül végzett mérhetetlen mennyiségű munkát, aki nem tudja, hogy a nevére esküt tett dszad adóssága családja minden tagjára vonatkozik, aki még sohasem érezte magát a vérbosszú súlyát. Az előbbi elképzelés téves voltat bizonyítja, mennyi csodát hoztak létre a dszadok szülőföldjükön, vagy - kevésbé fogható módon - Ynev más vidékein, ahol a dszad bankár- és

kalmárcsaládok nemzedékek óta igen jelentős szerepet játszanak a kereskedelem kiépítésében és működtetésében.

Szigorú családrendszerük miatt - amelyet sokan összetévesztenek a kasztrendszerrel - a dszadok között nem jött létre a más országokban ismeretes királyság államformája: az uralkodó (Ibarában használatos címe: emír, szultán, sejk, stb.) sohasem volt más, mint az összegyűlt családok vezetője, a "böcs", aki vitészségével, tehetségével kívívta magának az elsőséget. Mivel a dszad kultúrában a gazdagság társadalmi értékmérő, az így hatalomra jutott vezető "felesleges" költekezésbe kezd hatalma felmutatására. Ennek következtében - és az uralkodói címmel együtt járó viszonylagos biztonság miatt - az uralkodó dinasztia néhány nemzedék alatt annyira elgyengült, hogy a rokonok közül kikerült fiatal, tehetséges hadvezér könnyűszerrel kicsavarja kezéből a hatalmat, s ezzel új uralkodói dinasztiát indít el, ugyanakkor a hatalom nem kerül ki a tággában vett család kezéből.

Az idők során lassan kialakultak az egyes államok határai Ibarában, illetve az érintetlen területek, ahová a "megszelídíthetetlen" dszadok, s az egykorvolt népek maradécai húzódhattak. Az elmúlt néhány évszázadban már csupán kisebb határváltozások történtek, a dinasztiák nem váltották egymást olyan sebesen, mint korábban. A legnagyobb újdonságot al-Hidema alapítása, illetve Abu Baldek Shiba létrejötte jelentette.

Aki ismerte a történelmet, tudta, nem maradhat fenn sokáig ez az idilli állapot.

A P. sz. XXXVII. század végére Ibara képe tökéletesen átalakult. Az amundok ősi istene, Amhe-Ramun másodsor is manifestálódott az üresség tengerében, nyomában pedig a déli nagyhatalmak, Krán és Pyaron katonái erővel jelent meg a nyugodtnak és békésnek korábban sem nevezhető sivatagban. A dszadok szétfutottak a háború elől a szélfőrsa minden irányába, az emírekek maroknyi elszánt védelmezője mellett csak a homoki elfek maradtak helyükön, miközben a pusztában élő törzsek a sivatag északi peremére, a Seralhoz szorultak; itt próbáltak meg ellenállni diűdött kék istenség erejének.

A háború végére kiderült, a dszennek nem csupán egy vasat tartottak a tűzbe... A Pyaronba visszavonult mentalisták illetve a menekültek, s a nyomukban érkező hadsík és dervisek segítségével sok titokra derítették fényt a pyaroni titkosszolgálat ügynökei, illetve a kráni Birodalmi Emlékezet is új részekkel gazdagodott.

Tekintés végig röviden a Manifestációs háború előtti államalakulatokat, majd vizsgáljuk meg, mi lett a sorsuk, s hogyan néz ki ma a Taba el-Ibara.

# Államalakulatok Ibarában a Manifesztum előtt

A Manifesztáció előtti idők Taba el-Ibarában a dszad kultúrkör volt az uralkodó, amelynek központjai az emírségek voltak, s amelyek hozzájárulva a dszad, Jellegetes államformája a nyílt despotizmus (emír és mellette a hadsereget vezető, szakosodott hivatalokat ellátó vezírek, általában ugyanaból a családból), politikai befolyása a Taba el-Ibarára, gazdasági befolyása Ynev egészére kiterjedt. Jellegetes népcsoportja az alacsony terméti, közepes bőri, sötét hajú, barna/fekete szemű dszadok. A kultúrkör meghatározó vallása a dszad-pantzon (Galradza, Doldzah, Dsah) és az úgynevezett Dsiah-gat - Hagymányos út - volt, amely a társadalmi rétegek erős elkülönülését és az eleve elrendeltséget hirdette (mindazonáltal fellelvezte, hogy a teremtményeknek munkálkodniuk kell az istenek biztosította életet a lehető legteljesebb mértékben kihasználni), s az ember legfőbb céljának a tudás megszerzését, az általános gyarapodást tartotta. A Manifesztáció előtti fontosabb központok:

## Al-Abadana

Az üresség tengerének legnagyobb államalakulata talán a legrégebbi is mind közül. Az emíráts területén élő számos dzsenn család, az Eriónba nyíló térkapu, valamint a helyiek rendelkezésére álló nyersanyagok együttesen biztosították az állam vezető helyzetét. Az errefelé haladó karavánutak mentén jó néhány, nagyszámú lakossággal rendelkező város állt az emírség területén, bennük kiváló mesteremberekkel, akik munkái messze földön híresek voltak: számos kelme- és fegyverkereskedő fizette ki a költséges térkapu-fékvése biztosította vezető szerepét a dszad országok között, amelyet csak tovább erősített a gorvikakkal és a Melysivatag ellenséges lakóival szemben vállalt katonai szerepe.

## El-Hamed

Hamed Manifesztáció előtti története szinte mesébe illik. A vezír - Rahim el-Hasza - kihasználta, hogy országán halad keresztül a Vörös Út, amelynek segítségével nem csupán Ordannal és Eriónnal, de egész Észak-Ynevel kívüli kapcsolatok építtek ki. Bankházaai ott voltak minden nagy északi városban, s itt élt a legtöbb idegen származású - javarészt északi - egész Ibarában. Az emíráts emellett az illatszerek, gyógyszerek központjaként vált híressé. Rahim el-Hasza még azt is véghez vitte, hogy országában a közbiztonság elérte Abadana - Ibarában szokatlanul magas - szintjét. Többen hangzottak, érdemes lenne állandó térkaput nyitni Hamedben (esetleg áthelyezni ide az Abadanában működő régőt).

## El-Sobira

A Fű és Fekete Skorpiók - ez a két fogalom jutott eszébe először mindenkinek, aki meghallotta Sobira nevét. A különleges fűszerkeveréket, amely megalkotta Sobira harci kedvet, Krán nagy tételben vásárolta szinte azóta, hogy egy leleményes dszad először állította elő. A biradalom éppen ezért gondosan figyelemmel kísérte az egyébként különös óraműszerkezetéről és kifinomult áfium-termeléséről híres dél-ibari emíráts sorsának alakulását, s - érdekeinek megfelelően - közbeavatkozott, ha kellett. Az emír testőrségét Fekete Skorpiók néven emlegették: kiváló harcosokból állt, akikről nem csupán (fogadott) otthonukban tartottak, hanem Sobira északi szomszédjai (Abadana, Hamed) is összerezentek nevük hallatán.

## Al-Madoba

A sivatag nem csupán homokdűnékkel áll, s erre építette hatalmát Madoba emíre, aki ló- és tevétenyésztéssel foglalkozott. A derék uralkodó annyira már nem szerette országát, hogy ott is éljen; ideje nagy részét Abadanában töltötte. A Manifesztáció előtt sokan azt mondták, az emír unokaöccse nem csupán az évente megrendezett lövészverseny törekedett megszerezni az első helyezést; a trónra is alkalmasabbnak tartotta magát nagybátyjánál.

## Al-Mugaffe

A kereskedőcsalád alapította emírség a Taba el-Ibarát átszelő nagy folyó, a Shibara déli partján jött létre. A Mugaffe család szorosan tartotta kereskedelmi, politikai vezető helyét, s riválisuk az Avdal-család mellett ők nevezhették magukat a legstabilabb dinasztiának a dszadok cselszövésével teli világában. A család mindenben a dicső múlt példái szerint járt el, és rendezettségével, fegyelmével igyekezett magához csábítani a kereskedőket.

## Al-Avdal

A sejkiség alapítása hasonló módon történt, mint al-Mugaffe esetében, azonban a család itt egyszer s mindenkorra szakított múltjával. Az avdalok pyarroni hitre tértek, és alattvalóikat is erre kötelezték, mindenben a dél-ynevi mintát követték. A gyökerüket vesztett dszadok a többieknél könnyebben keveredtek el Dél-Ynev más népeivel, s bár a Taba el-Ibarában mindenki alantas népségnek tekintette az Avdal sejkek alattvalóit, a mendemondák szerint néhány dzsenn átköltözött a "kiserleti államba", hogy közelebbről láthassa az avdali fejleményeket, és figyelemmel kísérhesse a meg-megújuló avdali-gorviki összecsapások alakulását.

## Abu Baldek

Az eddig felsorolt államoktól északra fekvő emírség egyetlen nagy kiterjedésű oázisban jött létre a Shibara egyik mellékfolyója vadjában. Szakadár dzsenn dinasztia alapította az "Édenkertben", ahogy Baldek oázisát hívják a dszadok, mivel több forrás és tó is található a pálmálgazdag között. Az Ynev-szerzte híres baldeki róza és rózsakert mellett számos más, öntözéses földműveléssel termesztett gyümölcsé miatt "Zöld Baldeknek" is nevezték. Innen származik a bunn-cserje, amelyet pörkölés után megfőznek, és élénkítő hatása miatt a nehezen beszerezhető kráni feketeteves helyett itt ezt issák. Megterem itt a dszadok között népszerű shiquit is, ami a jellegetesen édes dszad tea alapanyaga.

## Abu Baldek Shibara

A baldeki szakadár vezír hozta létre az emírátsat a Shibara keleti partján. Eme államalakulat adott otthon Ibara legnagyobb rabslövegipiacának, ahol "tisztá" árut vehettek bárki, akinek emberre volt szüksége. Ezzel magyarázható, hogy a számos - bár nem a legnagyobb - gladiátorviadal itt is rendeznek, s ezen a helyen lehetett legkönnyebben találkozni a Melysivatag törzseivel.

## El-Quszarma

A Shibara forrásvidékéről még a dszadok sem tudtak sokat. Öseröd borítja a Seral lankáit, ebből termelték ki a folyón leúsztatott faanyagot, amelyet órási haszonnal adtak el a déli emírségekben. A piacokon könnyen megismerhették a Quszarmából való dszadokat, akik magasabbak, erőteljesebbek déli rokonaiknál, s bőrük is sötétebb.



## Al-Hidema

Al Hidema, az Északföldre felé vezető Fahéjút egyik fontos állomása a legfiatalabb a dszad államok közül. A fayuma törzs rokonai, a kharamiak alapították, s ők közvetítették a civilizált világ felé a Mélysvatag kincseit. A helyiek remek katonák voltak, ezért sokan közülük zsoldosként, karavánkísérőként dolgoztak, ami megnehezítette, hogy az emír megcáfolja az orgazdaságáról, a sivatagi törzsekkel való összejárásáról keringő pletykákat.

Az emámér, theubot viselő letelepedett dszad népesség mellett a mélysvatag adott otthont a "fekete márdíkok" népének, a vándorló dszad törzsszövetségeknek. A három legnagyobb - Bayadi, Haszra és Fayuma - közül ez utóbbi volt a legvadabb és a legerősebb, ami széltében-hosszában bejárta az üresség tengerét, s még a homoki elfekkel is hajlandóak és képesek voltak szembeszállni forrásaik, táborhelyeik védelmében. A másik két törzs békésebb utat járt, tagjai rendszeresen felbukkantak a városokban, ahová állataikat hajtották és beszerettek néhány különleges cikket.

## A Taba el-Ibara ma

P.sz. 3703 elején, a Manifesztációs háború vége felé az amundok minden eddiginél hevesebb támadást indítottak Gorvik ellen, mivel a Mélysvatagban megszállt istenük Élő teste. Azonban 3703 végére - Krán beavatkozása és Új-Godon zászlajának meglebbenése után - a Manifesztáció elpusztult, seregei semmivé valnak.

Napjainkban Ynev minden nagyvárosában találhatók jelentős dszad közösségek, s bár sokan visszaindultak egykori otthonukba, Erionban, Shadonban vagy az Északi Államsszövetség államaiban így is jóval több emámér viselő barna bőrű kereskedővel találkozni, mint korábban. Mindenki a Hardszról, az új birodalomról, vagy a "zárványállamokról" - a háború óta nehezen járható déli hegyvidéki területeken átvészelt, Sobirából létrejött Shahr el-Dzsangi all'Tubeta Dzsiahról (röviden el-Dzsangi), illetve az amund összeomlás után alapított Új-Hamedről (Hamed-Shah al-Qrua) beszél.

## Hardsz-birodalom

A Hardsz (a birodalomban dívó fayuma dialektusban Hradzsnak hívják az államat, Ynev szerzte azonban a Hardsz elnevezés terjedt el) a Manifesztációs háború, és a dszennek népeben beállt szakadás születte, amely Galradzsa prófétaja, a Rászil, s az őt képviselő khálifok, valamint az gázik együttműködésén alapul. A szó jelentése: Kivezetés. A Pyarronba illetve az északi államokba menekült dszadok (s dszennek) azt mondják, Galradzsa belépett a Manifesztációval minden erejét elvesztett Dzsah helyére, s a korábbi többszínű hit átadja helyét a Nagy Isten eszméjének, ahol a korábbi istenek ugyanannak az - alapvetően Galradzsa meghatározta - istenségné egyes aspektusaiként vannak jelen. Az új erő a Kék Hold amund istenének megtestesülését kihasználva megeremtetten világi birodalmát, amelyben nincs helye más istennek. Akarata eszköze a Rászil, aki félistenszerű hatalommal rendelkezik. Ezzel a hatalommal képes felruházni a khálifokat, akik többek és kevesebbek egyszerre Galradzsa papjainál, s a Rászil szemeiként, füleiként járnak a birodalomban. Közülük kerülnek ki az újonnan meghódított területek ellenőrzésével megbízott személyek (a "khálifok bátyjai") is.

A Hardsz katonai erejét a gázik biztosítják, ez a dervismozgalom hagyományain alapuló katonai rend, amelynek tagjai - különösen a háború első időszakában - a fayuma-törzsszövetségből kerültek ki. Azt beszélük, a Rászil megkereste a korábban a Mélysvatagban lakó veszedelmes törzseket, s bebizonyította nekik, ő a Huszejn Rumira megjövendölte Hádi - igaz úton vezető -, aki egyesíti a dszadokat egyetlen isten

alatt, és valóra váltja az ősapák álmát, a nagy birodalmat. Minden egyes gázi esküt tesz magának a Rászilnak, akit a Nagy Istentől rendelt vezetőnek tartanak, s ezért minden szavát a Nagy Istentől eredő kinyilatkoztatásként értelmezik.

A szó különben is fontos szerepet játszik a Hardszban, mivel a Rászil a dszad nyelv fayumi dialektusát tette a khálifok használatra, s így hivatalos nyelvvé, ezért még a most visszatérő dszadoknak is nehézséget jelent beilleszkedni a lassan formát öltő államszerzetbe. Ugyanakkor nagyon erős ellenhatás érezhető a városalakók részéről, noha a hivatalos vélemény szerint a letelepedett dszadok nyelve nem alkalmas arra, hogy közvetítse a Nagy Isten akaratát. A gazdaság lassan újra talpra áll, bár az abadanai térkaput még nem nyitották meg, s állítólag már akad, aki megkereste a térkapukat fenntartó szervezetet, nyisson új kaput a Rászil tartózkodási helyén, az egykori Abu Baldekben, ami jelenleg a Hradzs központjának számít. A Rászil parancsot adott az amundok által lerombolt Vörös Félhold mecset újjáépítésére, saját palotáját pedig az Amhe-Ramun hívek által lerakott piramistemplom-alapra építteti. A háború bevégetével megnyitott "ideiglenes" hamed-shaifi kaput nem zárják be, noha a khálifok többször jelzik ez irányú kívánságukat.

A közbiztonság - meglepő módon - sohasem volt még olyan jó, mint a háború végén. Ebben része van a kisebb khálifoknak, akik piacfelügyelőként, rendfenntartóként dolgoznak, a városokban található gáziknak - ez különösen az új alapítású gázi-városokra igaz -, valamint annak, hogy a háború miatt nemcsak hogy mindenki fegyverrel jár, de a használatától sem riad vissza. Mindezeknek, illetve a vérbőssű intézménynek hála sokan felhagytak sőtét üzemekkel. Hardsz törvényei a mélysvatagi törzsek becsületkódexét és a Nagy Isten kinyilatkoztatásait vegyítik, s ha valakinek kétélye merülne fel alkalmazásukat illetően, az felkeresi a mecsetéhez rendelt khálifot, aki pontos - a Rászilról jövő - felvilágosítást ad neki.

A Hardsz elsődleges céljának az amundokkal való leszámolást tekintti, s a háború második szakaszában a legfontosabb szereplője volt az Amhe-Ramun hívek elleni harcnak. Igaz, nem meglepő, és ha figyelembe vesszük, hogy a Rászil-vezette fayumik nagyszerű tette a Nap Első Titkos Városának elfoglalása, ami feltehetően oka volt az Élő test eltűnésének a gorviki frontonálról.



A határvédelmi céllal erősödő, helyőrségekre szállóslat gázik ugyanakkor egyre kevésbé tűrik a "bezártágot", és szinte minden helyen szárnyra kél a hír, hogy a Rászil kihirdeti a kátit, a nagy csatát. Aki nem tud várni, az elindulhat Ynev más országaiba, hogy hirdesse a Nagy Isten erejét és csodáját, a Rászil eljövételt és az amundok pusztulását. Az efféle vándorok fogadtatása vidékenként más: Pyarriban például nehezen tűrik őket, mivel számos dzsad menekült ide, akik a Rászilban és Galradzsában árulót látnak. Cserébe a Hardzsban sem látják szívesen a pyarribi hittérítőket: szomorú példája ennek a volt avdali sejkés területére küldött papok sorsa, akiknek nem csupán nem engedték újracsatlalni templomaikat, de még arra is rákényszerítették őket, hogy felderítőként tevékenykedjenek az amundok titkos városainál. A Hardzs egyetlen hivatalos követet sem küldött sehová, és senki sem tudja, mi lesz a sorsa annak a területnek, amelyet Gorviktól és az egykori Kereskedő Hercegségektől hódított el a svatag. Egyelőre Krán sem foglalkozik még a Hardzsral, mintha előbb megvárna, mennyire életképes az újszülött állam, mielőtt szóba elegyedik vele.

A Hardzsban belül egyetlen istent tisztelnek, leginkább Galradzs képeben. Dzsah papjai még a háború elején eltűntek, Doldzsah hívei pedig mára jobbra a gázik soraist garantálják, ahol a harcosok és tolvajok istene a Nagy Isten másik megjelenési formájaként tekintenek. A korábbi istenségek ereje egybenosodott, s míg azok, akik Nagy Istenként imádoznak az új erőhöz, ugyanolyan, ha nem nagyobb hatalomhoz jutnak, mint eddig, addig azok, akik ragaszkodnak a régi, elkülönülő istenekhez, alig, vagy egyáltalán nem kapnak választ.

## Hamed-Shah al Qrua

Maszkam Uma Ahat, Égi Ravaszság lakhelye - így emlegetik a dzsadok Hamedet, amely tehetséges vezírhőz lett emíre segítségével új erőre kap a Manifestációs Háború végén. Amhe-Ramun hívei El-Hamedet sem kímélték, s a máshonnan érkező menekülteknek hamarosan innen is tovább kellett menniük, nyugatra és délre. Rahim el-Hasza végig a Tabu el-Ibara környékén bugdokolodott, az ellenállást szervezte a nagy menekülttáborokban, s a harcokban többször is megsérült (fél szemét elvesztette). Uma Ahat északi barátai segítségével igyekezett befolyást szerezni a krániai és pyarribi aközött, több-kevesebb sikerrel. Törzseiket az erioni dzsad (és dzsenn) erői is támogatják, ám mindez szinte semmit sem ért - még Krán sobirai erőfeszítéseinek kezdeti eredményei mellett sem. Rahim egyedül - s nem is elhanyagolható - eredménye a nyugati menekülttáborokban összcsúfolódott dzsad népesség egységgé kovácslása volt, amely hosszú távon talán új dzsad virágzáshoz vezethetett volna, ha nem jelenik meg a messiás északon Rászil és a mélysvatagi törzsek, akik háttámadták az amund erőket. Azonban rövid ideig tartott az öröm az amundok ellen sikereket elérő gázik tettei hallatán: a Nagy Isten és hívei hamarosan megosztották a nyugatra szorult dzsadokat, s miközben Rahim egyre élesebben szembefordult a Rászilal, a már-már egységes nemzetet alkotni látszó dzsadok egy része tőle fordult el, s beállt a Nagy Isten hívei közé. Uma Ahat állama lassan azoknak a menedékhely válik, akik nem kívánják beállni a Rászil hívei közé, bár nem tudni, melyikük még Dzsangiból, vagy a Rászil emberei közül, mint ahogy nem egyszer előfordult már, hogy az újonnan létrejövő ország lakója egyszerre felismerte, a Nagy Isten útja az egyedüli követése méltó út. A helyzetet tovább bonyolítja a különféle déli államok érdeklődése Hamed-Shah felé, valamint az "itt ragadt" északiak is, így az új emír kénytelen időnként saját lakossága ellen is fellépni. Mindebben segítik a Hamedba menekülő dzsennet, akik valóságos titkosrendőrséget hoztak létre, amelynek feladata az árulók, kések kiszűrése. Nyílt titok, hogy a mukhábura együttműködik a Pyarribi Titkosszolgálattal.

A háború végével megalakuló Hamed-Shah - melynek határai körülbelül a háború előtti Hamed és Sobira területét ölelik föl - afféle "szabad zóna" lett, ahol meghúzhatják magukat, akik valamiért nem örülnének, ha a Hardzsban

kellene élniük, emellett számos kalandozó is itt ültette fel tanyáját. Torozon Tanyájában már nem egy tréfa elhangzott arról, hogy a tulajnak hamarosan főközlézet kell nyitnia a Sajbáni mecset mellett. A szülőföldjükről visszatérő dzsadok közül sokan Hamed-Shahot választják új otthonul, így a főváros, Baht-e Gáh sebesen növekszik, s szinte minden nap új házak nőnek ki a földből. A sokszínűség miatt Új-Hamedban minden megkapotható, ami csak Yneven árucikknek számít. Uma Ahat kénytelen volt szembenézni azzal, hogy dzsenn segítők ellenére sok mindenről nem tud, ami az emírségen történik, s inkább arra összpontosított, hogy az állam megfelelő részeseidhez jusson a kereskedésből. Ennek - és a háborúnak - tudható, hogy Hamed-Shah földi pénzt (rijál) vezetett be, amely az emírség területén kívül szinte semmit sem ér, viszont azon belül igyekeznek a lehető legtöbb hivatalos ügyletben ezt használni.

Az órási mennyiségű menekült és jövevény miatt Új-Hamedban a közbiztonság sem a legjobb. A régi piac és a belvárosi területe még biztonságos, ugyanolyan állapotok uralkodnak ott, mint a háború előtt, azonban a bazár újabb részei, illetve a korábban az abadanai kereskedők számára fenntartott terület (amelyet mára a külbüni dzsadok foglaltak el) ellenőrizhetetlen. A városoktól dzsadok - számos hajdani emírség menekülte - és a legkülönbözőbb nomád törzsek sokasága, viselte keveredik egymással erőrekel, a dzsadok mellett észak és dél más vidékeinek jellegzetes arcai is feltűnnek, Ynev más tájairól való dallamok, beszédhangok hallatszanak a vízpipák füstjétől és egyéb, kevésbé nemes szagoktól terhes levegőben, miközben a szűk utcákban hullámlik az embertömeg. Itt-ott egy teázó, étkező, ahol ostabálját játszanak vagy sakkotnak egymással a dzsadok, hatamanok és idegenek. Azt mondják, Ynev minden kéme és cselszövője megfordul a háború utáni Baht-e Gáhban.

A Sajbáni mecset üresen tátong, Uma Ahat még nem gondolta ki, mi legyen a sorsa, bár a pyarribi vallás egyfajta "csupasz" változata (a Kyel-Darton-Uwel hármasa) egyre többször bukkann fel az új emír megnyilatkozásaiban. A dzsad panteon tisztulásával Hamed-Shahban megjelentek a különféle vallások képviselői. Akadnak még néhányan, akik megpróbálják a Dzsiah-gatot hirdetni, azonban nem sok sikerrel. A dervisek - főleg a mehermit-szekta tagjai - itt is jelen vannak, s felépült már néhány pyarribi istennek szentelt templom is. Állítólag a khayamik is felbukkantak a városban, és a Tüzköbrának is anyvi időzője gyűlt össze, hogy saját templomra lenne szükségük, ám eddig egyik sem jelent meg nyíltan az emír színe előtt, hogy engedélyt kérjen tőle a templomépítésre.

## Shahr el-Dzsangí all-Tubeta Dzsiah

Dzsangi öröktene, ha lehet, még Hamed-Shahénál is kacifántosabb. Az emírség sorsa jelen pillanatban Krán kiválasztottjainak kezében van, amiért rengeteg dzsad és jó pár légios fizetett az életéért, de megérté... A túlélők szerint mindenképpen.

Mután Sobira emíre a háború legelején meghalt, utódja csakis olyasvalaki lehetett, aki megfelel Krán igényeinek. Ekkor tett szert komoly befolyásra a khayama-szekta Madab el-Sobirában, ami később nagyon fontos következményekkel járt. Az amundok 3692-es támadásakor elesett a város, és a mérszárlat után csak árnyéka volt egykori önmagának, ahol a különféle tolvajlakók és romlássejtek büntetlenül tevékenykedhettek, a híres Fekete Skriptók pedig többségükben beálltak az amundok szolgálatába.

Rövidesen a Kistestvérek nevű tolvajszekta vette át a város irányítását. Mondják, megkíséreltek önálló hatalmi központot létrehozni Sobirából, ám a véget - és a Kosfejű akarata - másként rendelte. Egy fiatal harcos, állítólag valamelyik elpusztult tolvajlakó tagja, megölte a Kistestvérek vezetőjét, majd segítségével, így gorvikival együtt elmenekült a városból Madoba hegyes szívébe, Kashira al Madoba város környékére. A lakosság körében csak Abn dza Samsír (a Kard



Artya) emlegetett egykori tolvaj nyomába eredő Fekete Skorpiók nem találtak senkit és semmit.

A háború első évét jellemző fejvesztett menekülést követően a Pyarroni Titkoszolgálat a reguláris kráni egységek visszavonásáról és birodalmi fejedelemsők megjelenéséről számolt be az egykori déli emírségek területén. Az ezt követő, gyűlölettel terhes években számos városba szorult nomád varázsló ilmot látott a Fekete Napkorongról. A 3696-os év közepére már három vagy négy Amhe-démon pusztult el a kráni vadazségeknél, bizonyítottan, akiket a khayama-szeka hívei támogattak. Nagy meglepetésként az év végén Kashira al Madobát kráni "tanácsadók" útmutatásai szerint harcoló, khayama-tagok által vezetett dsad szabadsapatok és idegen zsoldosok támadták meg. A csapatokat Abn dza Samsí, és a szeka feje, a kegyetlenségéről hírhedt Táriq el-Dzsamádszim vezette. A sereg bevett a várost - maga Dza Samsí vágt a le itt parancsnokló Amhe-démon - és miután emíre kiáltotta ki magát, a khayamik segítségével nekilátott az amundok elleni nyílt felszabadító küzdelemnek. A Fekete Skorpiók - az amund varázslatok hatására - utolsó szálát odavesték a város védelmében, ezért a titkatoszolgálati és Táriq el-Dzsamádszim segítségével újraszervezték az emír testőrségét, amely ettől kezdve a khayama-szeka elharcosait támogatja. Abn dza Samsí az így létrejött Sötét Nap Testvérisége vezetésével rendet teremtett az emírség területén, behívta a Városállamok zsoldosait, miközben a kráni tanácsadók által segített szabadsapatok továbbra is kétségbeesetten igyekeztek megvédeni a város környékén felszabadított területeket. A Rászil feltűnése, de különösen az Első Test megsemmisülése után Abn dza Samsí szektás harcosai viláhos gyorsasággal kitolta az általa ellenőrzött területek határait a Shibarág - így mostanában ismét feszült - ségek ébrednek a régi ellenség, Hamed-Shaif irányában.

Dzsangiban határai ma nagyjából azonosak a hajdani Madobával. Délről Gur-Ennaim, a nyugati Kereskedő Hercegségből szerveződött fanatikus katonaiállam, keletről - a háború előtti Abadana és Mugaffi nyugati határvédőitől - pedig a Hardsz felségterülete határolja. Az állam uralkodója Abn dza Samsí, a Sötét Nap Testvériségének vezetője. A testvériség "lelki gondozásáról" Táriq el-Dzsamádszim gondoskodik, ő tanítja a dervisek új nemzedékét is, miközben a gorviki, akinek senki sem ismeri a nevét, elvileg a Testvériség harcmeistere, ám mondják, fejedelemségek szolgálja az emír - és Ranagol - érdekeit. Dzsangiban katonai diktatúra, kráni kliense, utozóállama a pyarroni támogatást élvező Hamed-Shaifnal szemben. Másik feladata az Al-bahra-kahrem szállítása a Birodalomba. Krán továbbra is fizet a Fűért, ám senki sem tudja, mire fordítják a khayamak a kapott pénzt; az Új-Hamedben dolgozó kshamék szerint hadjáratot terveznek, ám nem világos, Hamed-Shaif vagy a Hardsz-e a célpont.

Dzsangiban manapság még a háború előtti Sobirához képest is rengeteg fegyveres szervezet található: dsad szabadsapatok, nomád törzsek maradványai, fejedelemsők, a Városállamokból és a legkülönbözőbb területekről származó zsoldoscsapatok élnek határai között. Abn dza Samsí hirdetménye szerint bárki letelepedhet az emírség területén, semmiféle kérdést nem tesznek fel neki, csupán két dolgot kell vállalnia: a Sötét Nap Testvérisége hívó szavára fegyvert fog, és megtámadja azt, akit a sobirai emír az ország ellenségének nyilvánított, illetve elfogadja, hogy ha bármiféle kapcsolatba kerül a Fűvel, akkor a Sötét Nap Testvérséi utolsó emberig kiirtják családját és szervezetét.

Dzsangiban gazdasága egyik meghatározó eleme a Fű előállítás és kereskedelme. Az emírség térségében a háború előtt virágzó gazdasági élet némileg veszített erejéből, mivel Hamed-Shaif jobban keverte a kártyákat, és a legtöbb dsad menekült a szomszédos államokban keresett menedéket. Ugyanakkor Dzsangiban a Taba el-Ibara keleti kapujává vált: noha az ismét életre kelő Vörös Úton haladó karavánok, mielőtt a dsangibeli városokban megszálltanák útjukat, előbb a Hardsz

területén is átvágnak, a Rászil eddig nem mutatott érdeklődést az ellenőrzésük iránt. Annál fontosabb a Shibara torkolatának ellenőrzése. Abn dza Samsí szeretné megkaparintani a folyam feletti hatalmat, azt azonban a gázik (legfőképpen egy Rótszakállú néven ismert hajóskapitány, aki korábban az abadani flotta hajóskapitányaként híres kalóz volt, és valamilyen személyes ellenfeleknek tekintti Dzsangiban emírt) nem adja ingyen. Ennek köszönhető, hogy a Shibara körül sok csempész, rabló működik, és a Gállyak Tengerén is összetűzések zajlottak a különböző városállamok felségei alatt hajózó, de hazai kikötőjüket tekintve eltérő dsad vitorlások között. Mondják azt is, a Rótszakállú lerakatok kíván létrehozni a Fekélyláz-parton, s az Új-Godon létrejöttével megszűnő korábbi államilag támogatott kalóztevékenység lehetőséget is ad erre.

A közbiztonság nem sokat változott a háború előtti helyzethez képest: Dzsangiban - miként a háború előtti Sobira - a Taba el-Ibara sötétedésének gyűjtőhelye, akik mit sem törődve a határokkal, ide-oda járhatnak Új-Hamed és az emírség között, és rabzsolgákkal, értékes cikkekkal, mérgekkel kábítószerekkel és fegyverekkel üzletelnek. Ahogy egyre nagyobb katonai erő gyűlik össze Dzsangiban, úgy válik a csempészet egyre veszélyesebbé. A Sötét Nap Testvérsége nem foglalkozik ezzel, noha bizonyos, hogy tudomással bír róla, mivel Táriq al-Dzsamádszim tévedhetetlenül tudja, kik próbálják beletűni orrukat a Fű-kereskedésbe. Ezek minden alkalommal a Testvérek kardján végzik.

Dzsangiban hivatalosan a Khayama-szeka irányítása alatt áll, ám ez nem jelenti, hogy Ranagol vallása lenne a hivatalos az emírség területén. A khayamak valamiféle dzsin-hercegeket emlegetnek, akik erőt adnak nekik. Hozzájuk fohászkodnak. A khayama-dervisek valamelyik dzsin-herceg jelét viselik magukon, így a szektán belül is különféle rendek léteznek: ki a harcban, ki a varázslatok terén ügyesebb. A vallási vezető Táriq al-Dzsamádszim, míg a már-már igazi dzsinhez illő erővel rendelkező Abn dza Samsí példaként mutatja, meddig juthat el, aki a tökéletességre törekszik. A khayamakon kívül több vallás is megtalálható az emírségben az egyes közösségekben - még khalífk is járnak itt.

Az emírség egyedül Hamed-Shaifnal áll ellenséges viszonyban, bár ez nem új keletű vizsálg. A Hardsz problémát jelent a Shibarán, ugyanakkor - egyelőre - túlságosan erős ahhoz, hogy Abn dza Samsí megtámadja. A baráti oldalon található bizonyos külső-kráni hatalmasságok és számos városállam, amely gazdasági kapcsolatokkal rendelkezik a területen, esetleg zsoldosai, kihelyezett szervezetei vannak Dzsangiban.

## El-Qusarma

A távoli sejkéssel megszakadt minden kapcsolat a Manifestációs háború alatt. Sokan azt mondják, a homok végül maga alá temette a dzsungelt, és Amhe-Ramun hívei megölték mindenkit, aki a sötét bőrt qusarmiaik közül nem volt alkalmas rabzsolgának. Mások szerint a Rászil megtérítette Qusarma népet, s az ő segítségével sikerült elfoglalnia a Nap Első Titkos Városát, most pedig arra vár, hogy amikor megindul a kát, bevehesse őket a Kereskedő Hercegségbe, netán Hamed-Shaif vagy Dzsangiban ellen, attól függően, ki adja elő a történetet. Néhányan még azt is beszélik, Themes-hítű amundok bukkantak fel Qusarmában. Annyi bizonyos, a gázik között van néhány, akinek szokatlanul sötét a bőre, ugyanakkor megszüntek a faszálthimányok a Shibarán. Hogy ez csupán a háborúnak köszönhető, vagy nincs már senki, aki leűszatná a fákat Abadana területéig... senki sem tudja.





Pyarroni Államközönség

A Pyarroni Államközönség Dél-Ynev pyarroni vallású, Pyarronhoz számos szállal kötődő országait, városállamait tömöríti. Minden idők legkülönösebb szerkezetű közössége, kiterjedését földrajzilag lehetetlen pontosan meghatározni; államai a Délvidék egymástól távoli tájain fekszenek, olykor több ezer mérföldnyi gyéren lakott pusztaság, járhatatlan hegyesség, tenger választja el őket egymástól. Néhány esetben maguk az államok sem többek egy-egy városnál, vagy város méretű erősségnél.

A második évezred derekától fogva Térkapuk kötik össze őket, melyeken át az utazó egyetlen lépéssel juthat egyik településből a másikba. A Kapukat Pyarron mágusai alkották, s minden Kapu Pyarronba ( egykor Ó-Pyarronba, ma Új-Pyarronba) nyílik, a hatalmas területű Kapuk Terére. A Városi Gárda válogatott egységei őröknek mellettük, s mindig készenlétben áll néhány varázsló, hogy szükség esetén lezárja a fenyegetett átjárót. A Kapuk léte hihetetlen mértékben megkönnyíti a közlekedést és a kereskedelmet az államok között, melyek így minden más országnál szorosabban összetartozó egységet képeznek.

Némi túlzással elmondhatjuk, hogy a Gályák Tengerének mellékén meghúzódó Hat Város Pyarron kikötője, a több ezer mérfölddel délebbre eső Lar-dor a kertvárosa és egyik egyeteme, míg Predoc az istállója, Edoor az élesztője, a jóval keletibb fekvésű Viadomo pedig a második fellegrája.

Vitathatatlan, hogy az Államközönség szíve és vezetője Pyarron városa, a világ számtalan népének vallási központja, a Fehér Páholy székhelye, a tudomány és a művészetek fellegrája. Dicső titulusai rendíthetetlen tekintélyt kölcsönöznek neki a Közönségben belül, bár a többi állam csupán közvetetten tartozik irányítása alá. Eltérő társadalmi rendszerrel, saját uralkodóval bírnak, vallásuk és érdekeiken túl csak Pyarron iránti feltétlen hűségük a közös. Vezetőik egyfajta szentírásként kezelik a pyarroni papság kéréseit és tanácsait - amit többszörisen is helyesen tesznek, hiszen Dreina papi rendjéből kerülnek ki Ynev legkiválóbb politikusi és közigazdászai.

Az Államközönség Nagytanácsa minden évben egyszer ül össze az államok vezetői, uralkodói, s népes kíséretük részvételével, hogy megvitassa a múltat, és megtervezze a jövőt. A tanácskozásra minden ízben - legyen az rendezes időszaki összejövetel vagy alkalom szülte gyűlés - Pyarronban, a Követei Palotájában kerül sor.

A Pyarroni Államközönség majd három évezred alatt nyerte csak el mai formáját. Története Ó-Pyarron megalapításával kezdődött, s egybeesett az új tér hirtődésével. Az alapját jelentő első szövetség Psz. 506-ban kötöttet, amikor a Délvidéken megbukott a kyr restauráció utolsó bástyája, és a Hat Város Szövetsége hivatalosan is felvette a pyarroni hitet. Ekkor még nem több, csak a közös vallás mindennél erősebb köteleke fűzte egymáshoz a két Kránnak kiszolgáltatott apró, emberlaktá országát. Újabb társakra 996-ban leltek, a feudális hagyományokhoz ragaszkodó pyarroni nemesek alapította ikerállamban, a Pyarrontól elszakadt, ám visszavágyó Predoc és Edoor hercegségekben. Az ezredforduló ünnepélyes pillanata

alkalmat szolgáltatott az Államközönség megalakítására, így Psz. 1000-ben, Dreina Harmadik Havában megszületett az írásos dokumentum.

Az 1239-es Első Nomádjárás mindennél fényesebben bizonyította az új államalakulat katonai erőtlenségét; a négy egyesült nomád nemzetség harcosait csak közvetlenül Pyarron falai alatt sikerült feltartóztatniuk a védőknek. A fiaskón okulva Pyarron hozzatott déli határainak kitűléséhez és megerősítéséhez, amihez mindenek előtt tapasztalt harcosokra volt szüksége.

Elsőként Semper gigási várát építették fel, ahol Pyarron forróbb vért, harcos nemesi találtak otthonra. Alig húsz esztendő múltán tizenötezer, később pyarroni hitre tért shadoni szoldos érkezett a sztyepére, s újabb két évtized múltán már állt példátlan méretű városrődjük, Syburr. A leghosszabb munkát a harmadik erősség létrehozása igényelte; Pyarron hitértőit két évszázadon át készítették elő a Nasti nomád nemzetség megtérésére, míg végül, az 1400-as évek közepére honosították a törzs ősi hitet megtagadó tagjait. Félíg föld, félíg szikla erődjüket, Enysmont az utolsó aranypénzig Pyarron emeltette. A három végvárt a s közük felépülő kisebb erősségeket eleinte Déli Pajzsának nevezték, később, ahogy a mesterségesen létrehozott államok növekedtek, lakosságuk gyarapodott és falvakat, városokat alapított, Pajzsországnak. A Három Pajzs Szövetség megnevezést elsőként az 1693-as Testvériségi Okirat említi. Ettől kezdve a Három Pajzs teljes jogú tagja a Pyarroni Államközönségnek.

A kudarcba fulladt 1810-es Második, majd 1865-ös Harmadik Nomádjárás bizonyította az elgondolás helyességét, s újabb tapasztalattal szolgált a haditudományok részére: a nomád harcmódot alkalmatlan a kértörösek bevetelére. Ezen okulva a Dreina-lovagrend a Salumion-hegység egyetlen hágóján még az évszázad végén hozzákezdett a nomádok utolsó megmaradt betörési útvonalának lezárásához. Az építkezés egy teljes évszázadot vett igénybe, ám 2017-re elkészült minden idők legerősebb vára, Viadomo. Felépülésének pillanatától fogva a lovagrend központjává szolgált; Pyarron önálló államnak, s az Államközönség tagjának tekintette.

Az Államközönség utolsóként Lar-dort fogadta soraiba. Az iskolaváros 2647-ben alapította a Fehér Páholy, s a 2800-as évekre oly mértékig fejlődött, hogy a Papi Szék önálló államként vette fel az Államközönségbe.

A Pyarroni Államközösség immár több évezredes, ármányoktól és véres határvillongásoktól terhes háborút folytat Kránnal, s folyamatosan, jelentős erőfeszítéssel védi gazdag, belső területeit a déli nomád hordák portyáitól. Politikai és gazdasági eszközökkel küzd a Pyarroni Paktum betartatására, támogatására minden bájba jutott pyarroni hitű ország számíthat, legyen akár Délén, akár Északon. Kimondottan jó kapcsolatot tart fenn a Kereskedő Hercegségekkel, tán még jobbat a dsad emírségekkel és a távoli Északi Szövetséggel, semleges, de baráti viszonyban áll a Shadon Birodalommal, Dorannal, az elfekkel. Kevésbé jó a kapcsolata Ordannal, a Toroni Birodalommal és Gorvikkal.

Fennállásának legválságosabb időszakát a közelmúltban, a Dúlás Éveként emlegett 3674-es esztendőben, illetve az azt követő évtizedben élte. Pyarron (a mai Ó-Pyarron) áldozatul esett Krán praktikáinak, s lerombolatott; lakossága a Község többi országába és Shadonba menekült, az Államközösség központja ideiglenesen Viadomóba költözött.

Am Pyarron büszke nemessége soha nem nyugodott bele a történetekbe, s pénz, erőfeszítés, mágiát nem kímélve hozzálátott Új-Pyarron felépítéséhez. Mióta a város magja a Gályák Tengerének déli partján, a Dorlan deltájában 3691-ben felépült, az Államközösség új központjává szolgált.

## Pyarron

A Pyarron név alatt sokan, sok mindent értenek. Földrajzi értelemben 3691 óta a Dorlan torkolatában meghúzódó Új-Pyarront jelenti, azelőtt a manapság csak Ó-Pyarronként emlegették, a Larmaron-hegység gyűrűjétől övezett Larmaron-medencében, a Dorlan folyó mentén fekvő várost illették így. Történelmi értelemben gyakran előfordul mint a Larmaron-medencét lakó nép országa, egyházi értelemben mint vallási központ, filozófiai értelemben mint emberi értékrendek gyűjtőfogalma, mágius értelemben mint a Fehér Páholyszinimája.

## Pyarron története

Ó-Pyarront a rég leltírt Godoni Birodalom kőbor lovagjai alapították, kik Elorand és Heliodor lovagok dicsőleges zászlaja alatt jártak a Délvidéket, hogy segítsenek a rázorulókon, óvják a gyengeket - ez az az eszme, mely a mai napig áthatja a pyarroni kultúrát. A gyeren lakott környéken akkoriban csak elszegényedett, északra menekült kőr származású telepések éltek, a lovagok az ő védelmükre emeltek fellegrávrakat a Dorlan jobb partján égre törő szirten. A környék nomádoktól és Krán bérenceitől rettegő népe a fellegrvár köré csoportosult, s alig ötven esztendővel a megalapítás után Pyarron már jelentős településnek számított; újabb fél évszázad múltán városossá duzzadt.

A messiás földről érkezett lovagok eleinte hazájuk vallását, lehedet hitét terjesztették, mígmen - ha a legendáknak hinni lehet - egyikük, bizonyos Selmo lovag előt megnyilatkozta az új istenek, kiket pyarroni istencsaládként ismert meg a világ. Minden eddigi istennél közelebb álltak az emberek szívéhez, minden más istennél többet kínáltak - az emberiség mindig ilyen istenekre vágyott.

Selmo letette a kardot, és az új hit prófétájává lett. A vallás rohamosan terjedt: a súlyos vértetek és fegyvereket viselő harcedzett férfiak látványra még az amúgy macakodókat is belátásra, az új hit felvételére késztette, holott a lovagok sosem emeltek volna kardot az ártatlan telepésekre.

Néhány évtized múltán templomok nőttek ki a földből a túlpárti szirten, a későbbi Istenek Hegyén. A szerzetesek és a lovagok megjelentével a csúcsok körüli pusztaságon megjelent a gazdasági és a szellemi élet, Pyarron szerint 500-ban már pészgő kereskedelmet folytató, igazi nagyvárosról beszélhetünk. Az eltelt fél évezred alatt a pyarroninak elnevezett új vallás és eszme lángja futótűzként perzselte fel egész Ynevet, a régi hitek lassan oszló hamuját hagyva maga után. Az emberek mindenütt befogadták az új tanokat, és Pyarront a

vallás központjává, szentfölddé avatták. A város ékkökeit ründökölt önnön dicsfényében, pompáját újabb és újabb adók és adományok gazdagították. Kultúrájának búvkörébe vonta az egész világot keletől nyugatig, északról délig szinte mindenütt.

Psz. 1000-ben, az alapítás millenniumán az istenek megajándékozták a várost az Égi Templommal, mely előtt fogva felette lebegett, az Istenek Hegyéről nézve mindenkor a nap előtt, annak fénye által glóriával övezve. Az Égi Templom globusza a panteon főistenének, Kradnak szentélyét rejtette, és otthont adott a Próféatának, a hit elterjesztőjének, az immár több mint ezer esztendő Selmó atyának.

Ekkorra a Larmaron-medencében számtalan város, falu és erősség született, melyek, bár nem képezték részét Pyarron városállamnak, de mind a fennhatósága alá tartoztak. Hitványabb történetírók - merőben helytelenül - ez okból nevezik Pyarront olykor országnak, s a Pyarroni Államközösséget Pyarroni Birodalomnak.

Több mint három és fél évezreden át tartott Pyarron dicsősége, ám igazi fénykorát a XXXV. században élte. Ekkorra nyelve, melyet az egykori godoni civilizációtól örökölt, a világ első nyelvénél, Közös Nyelvén lépett elő. Papjai, tudósai a legismertebb tanácsadóknak számítottak szerte Yneven, az Aranykör-lovagrend, Krad rendje a legmegbecsültebb lovagrenddé vált. Iskoláiban, egyetemein ezek és ezek részesültek az összegyűjtött tudásból, könyvtáraiban számtalan nemzedék kutathatta ősi korok titkait.

Pyarron 1500 óta ideológiai háborút folytatott a Kráni Birodalommal, de fegyveres összetűzésekre hosszú időn keresztül kizárólag a Sötét Hegység hágóján, a Fekete Határon került sor, mígmen 3672-ben Krán ösztökélésére az egymással örökön marakodó Déli Nomád Nemzetsegek összefogtak, s kráni varázslók hathatos támogatása mellett elsőpró erjű, közös támadást indítottak a Pyarroni Államközösség déli határai ellen. Az öt évig tartó vérontás felemészítette az Államközösség tartalékait, lekötötte figyelmét és erőit; hiába érkezett segítség Pyarronba Ynev minden tájáról - Ylinorból, Erigowból, zsoldoseregek Shadonból és Erenből - 3674-ben Krán áttörte a Fekete Határnál kiépített védelmi vonalakat, és milliós ork hordákat okádott a világ fővárosaként emlegetett Pyarronra.

A lerombolt városban egyedül az Aranykör fellegrárába visszavonuló lovagok tartották magukat. Az ork hónapokon át ostromolták a maroknyi ember védelmezte falakat, mégmen tudák megtörni a védők elszántságát. Selmo atya az Égi Templom mélyén várta Shackallort: három hónap múltán erős varázslatok védelme alatt a helyszínrre is érkezett a tizenhárom kráni mágus, a tizenhárom istenfátya félisten. A varázspárba a Próféta vereségével és halálával végződött, az Égi Templom a városra zuhant, maga alá temetve a lovagvárat, bátor védővel együtt.

A sors kegyetlen fintora, hogy az a fél tucat ember, aki talán megóvhatta volna Pyarront a pusztulástól - Sonnor és a Fehér Páholysmagjai - semmit nem tettek. A távoli Taba el Ibara sivatagát járták, hogy késleltessék Amhe-Ramun, az elvetemült amund isten újjászületését. Hazájukat áldozták Ynev megmentéséért.

3676-ben Pyarron városa elpusztult. Egykori büszke népe szétszóródott a világban, az összegyűjtött tudás jelentős hányada pusztulás martaléka lett.





## Ó-Pyrron

Bsz. 3680 óta a szegénységet és önmegtartóztatást hirdető, a vallás fő irányzatától, a Selmovitáktól elkülönülő pyrronitán részt sosem látott nagyságú kolostorrendszert épít a Dúlás évében lerombolt Ó-Pyrron romjain. Beszélők, hallgatók, megkeseredett szerzetesek ők, akik az istenek bocsánatáért eszednek. Pyrron bukásának okát a túlzott pompa hajszolásában, a fényűzésben látják, s hiszik, az istenek sújtottak le haragjukban a városra.

Évtizedes, fáradságos munkával, két kezük erejével eltaraktították a várost borító törmelét, a romokból, kövekből új épületeket: templomokat, rendházakat emeltek. Elfordultak a világi élettől; nem veszik ki részüket a politikából, a történelem formálásából, a külvilág hírei sem izgatták őket. Naphosszat imádkoznak, meditatálnak, dolgoznak - minden munkát maguk végeznek, kívülállót nem fogadnak be maguk közé. Adományokat nem fogadnak el, javakat nem vásárolnak; abból élnek, amit két kezük megtermelnie képes.

Városnyi kolostorrendszereiket magas falak övezik, soraikban számtalan egykori, meghasonlott katona, fegyverforgatóban járatos pap akad. Megvédik magukat a vidéket fosztogató nomád és ork hordártól, de bárki más behatolótól is. Különös, vad papi mágiát használnak, a harcban végtelen fanatizmus és bátorság jellemzi őket.

Nem osztják fel maguk közt az istencsalád tagjait, mindannyian az összes isten papjainak tekintik magukat; úgy hirdetik, a pap hitének mélységében sosem tehet különbséget egyik isten javára, a többi hátrányára. Mindig ahhoz az istenhez imádkoznak, aki az adott ügyben érintett, de mindet egyként imádják.

## Allamszervezet

Teokrácia, a kolostorrendszert a legmagasabb rangú és tudású szerzetesek irányítják. Hivatalos nyelve a pyrroni.

## Hétköznapú élet

A szerzetesek egyszerű, szigorú regulák által szabályozott életet élnek, távol áll tőlük mindenféle fényűzés; zajos ívokat, csodás ruhakölteményekben pompázó nagyvilági damákat nem keresnek itt a látogatók. A ruhák szerepe kizárólag a test takarása, a hideg elleni védelem biztosítása. Színüket a praktikum határozza meg, azaz minél nehezebben koszolódjanak. Hasonló megfontolások vezetik a ruhák anyagának kiválasztását is, a durva, nehezen kopó és szakadó szöveteket kedvelik. Általában barna, szürke, sötétzöld, gyakran rojtosra hordott csuhát viselnek, melyeket derekukon egyszerű kötéllel, vagy széles bőrvölvvel fognak össze. Ékszerük, drágaságok viselése, a ruhák bármilyen díszítése alkalmazása szigorúan tilos. Harcbaan vértet soha nem hordanak, fegyverük az egykezes kard, a buzogány, a tör.

## Törvények és közbiztonság

A kolostorrendszeren belül különböző gyakorlatilag nincs. A törvény szigorú: nem tesz különbséget súlyosság szerint a bűntények között, úgy tartja, a szándék a fontos. A bűntettre egyfajta büntetés létezik, ez pedig a kiűzés. A közbiztonság tökéletes.

## Vallás

A pyrroni vallás pyrronitán irányzata.

## Új-Pyrron

Pyrron büszke nemessége - a kilencszázötöd ős család és a főpapi dinasztia - nem nyugodtak bele Pyrron pusztulásába, nem mutattak hajlandóságot sem a pyrroniták lemondó önmarcangolására, sem a beleyugvársra. Vallják, Pyrron nem város, hanem eszme, melynek tovább kell élnie, s mely tovább

is él. Ó-Pyrron nem volt más, mint az eszmének állított emlékmű, mely, ha leromboltatott, hát újra emeltetik. Másfél évtizedes előkészítő munka után hozzáálltak Új-Pyrron városának megépítéséhez a mediterrán éghajlatú Predoc tözsomzédságában, a Gálák Tengerének partja mentén. A folyó, mely az új város mellett folyik, azonos azzal, amely Ó-Pyrront is átszelte egykor.

Az építkezés a mai napig folyik, s Pyrron varázslói és mágusai is kivesszik belőle részüket. A városban minden épületet egységes stílusban, a környező hegyekben bányászott különleges kőből, a helybéliel által fehér gránitnak nevezett peridánból emelnek. A deltavidek kanyonjainak mélyén csiláló folyók, a fák és bokrok zöldellő foltjai, a szirtsek fokain gyöngyházfényen ragyogó épületek festői látványt kínálnak a környező dombhátról letekintő látogatóknak.

Új-Pyrront lakói egyszerűen csak Pyrronnak nevezik, hisz alkotói szándéka szerint örökölte elődje szellemi és kulturális nagyságát. Újból, még pompásabb, még terjedelmesebb formában felépítették a Nagyvilág Bibliotékát, az Egyetemvárost, a Kapuk Terét, de még a Fellegvár és az Istenek Hegye megfelelőjét is. Legnevezetesebb jelképe mégis a Tűtorony, a Fehér Párhely mágusainak lakhelye. A város már négy esztendő múltán hatalmasabbá vált, mint Ó-Pyrron volt valaha is; erdők érintetlenül hagyott részletei, parkok, rendezett kertek tagolják. Mondják, nincs még egy város a világban, mely határain belül ennyi növényvel büszkélkedhet. Az utakat, tereket, a város belterületén kigyózó erdei ösvényeket sokasodtak, szobrok ékesítik; az égre törő szirtsek között, az ezer ágra szakadt Dorlan vize felett díszes hidak ívelnek át.

Új-Pyrronban majd mindent megvásárolhat és megtekinthet az utazó. Többen közülük évekre, évtizedekre telepednek, hogy a méltán világhíres Pyrroni Egyetemvárosban tanulhassanak, s a diákokéval multával gyakran a végleges maradás mellett döntenek. Kis híján minden tudományt oktatnak itt, a mágiától a mechanikáig, a haditudományoktól a művészetekig. Minden jelentős, pyrroni hitű lovagrend fentart a városban legalább egy rendházat, s ezek legtöbbjében kiképzés is folyik; a legnagyobb tekintélynek az Aranykör- és az Oroszlánszív-lovagrend örvend.

A távoli Lar-dor harcos és varázsló iskoláinak növendékei is gyakran a városban laknak, hiszen a Törknapunk át bármikor fertályóra alatt visszatérhetnek mestereikhez.

Új-Pyrron minden tekintetben méltó nagy elődje örökségéhez.

## Allamszervezet

Teokrácia. A legfelső hatalmat a különböző istenek főpapjainak tanácsa, a Papi Szék birtokolja, és Dreina papi rendje gyakorolja. Hivatalos nyelve a pyrroni legtisztábban beszélt változata.

## Hétköznapú élet

A pyrronik magas, szalmazőke hajú, fehér bőrű emberek. Vonásaik nemesekek, arcúik finoman metszett, szemük világos. Szerfelett műveltek, s erre meglehetősen büszkék.

Pyrron éghajlata meleg, az itt lakók nem hordanak súlyos, bársonyból, brokátból készült ruhakölteményeket. A selymet - különösen a finom, lágy selymet - részesítik előnyben. Lange, fehér inget szabnak belőle, s hasonlóképp szellős pantallót. A derekukon széles bőrvölvet viselnek, ebbe dugják törüket, erre kötik kardjuk hüvelyét. A nők gyakorlatilag csak kebleiket takarják el, rafinált szabású, parányi ruhadarabokkal, s ha feltámad a tenger felől a hűs szellő, selyem kabátkába burkolóznak. Szoknyáit nemigen hordanak ők sem, inkább zavarbaejtően lágy selyemből készült, széles szárú, sejtelen szoknyanadrágot. A színek közül a fehér hódít, de évszaktól és divattól függően szerephez jut a világos és a mélykék, sőt olykor még a fekete is. A zárkóztatott természetű pyrroni férfiak kedvenc színe a méregzöld. Mindazonáltal Pyrronban

annyi az utazó, hogy lakói nem ütköznek meg a legszokatlanabb ruházaton sem.

## Törvények és közbiztonság

Pyarronban a közbiztonság kivételesen jó. A törvények szigorúak, már-már kegyetlenek; a város hatékony eszközökkel bír betarttatásukra.

## Vallás

A pyarroni vallás eredeti, újabban selmovitának nevezett irányzata. Minden istennek külön papja van. A városban megszámlálhatatlanul sok templom akad, túlnyomórészt pyarroni hitűek. Eldugott zugokban, mellékutcákban azonban más, a Pyarroni Paktumot betartó vallás szentélyeire is ráakadhat a látogató.

## Hat Város

A Hat Város a Délvidék egyik legősibb emberlakta országa. Egykor, Dél emberi történelmének hajnalán, mikor a Sberal bércein átkelve megérkeztek a kyr származású menekültek első, szórványos csoportjai, a mai Hat Város területre mutatkozott a legalkalmasabbnak a letelepedésre. Keletre a Taba el Ihara sivataga terpeszkedett, s ez megnyugtatta a folytonos támadások elől menekülő északi embernépet. Délről a Gályák Tengeré (ők nevezték el így) zárta el az utat, nyugat és észak felől pedig hegyek karéja. A kisebb tengereket megszügyentítő nagyságú öböl partjaira egyetlen út vezetett, egyetlen folyó vágta kanyon. A tenger halakban, a hegyek mélye ércben bővelkedett, a lankás domboldalak erdeiben pedig temérdek vad kóborolt.

Néhány évtizeddel később, a P. e. XXV. század végén már hat város sorakozott a parton, egymással kereskedve békében, nyugalomban éltek. Hamar megfogant a gondolat, hogy megkíséreljék idelent, Délen helyreállítani a kyr Birodalom dicsőségét, távol a nyomasztó emlékektől, a letűnt idők bűnein rágódóktól. A tervhez a hegyeken túli, északabbra fekvő városok is csatlakoztak, s a századfordulóra megalakult a Kie-Lyron Szövetség.

Azonban elmúltak már azok az idők, mikor Krán megtűrte az övével ellentétes felfogású civilizációk jelenlétét a Délvidéken. A kie-lyroniak nem voltak felkészülve azokra az aljasságokra, melyek annyira jellemzik Kránt, s melyet azóta oly alaposan megismerhetett a világ. Shackallor birodalma mindössze egyetlen évszázadot engedélyezett magának a sikerre, és ennyi elegendőnek bizonyult, hogy politikai mesterkedéssel, mágiával szétbomlassza a Szövetséget.

Az egykori Kie-Lyron városállamai pusztító háborúba keveredtek egymással, egyedül az öbölparti hat város maradt meg egyfajta laza szövetségben. Korabeli történetírók nemigen léteztek, de a későbbiek krónikáikban e helyt említik először a Hat Város Szövetsége nevét. Elmúlt két évezred - roppant nagy idő, de a Gályák Tengerének északi mellékén mintha abbamaradt volna folyása. A családott nép hitte is, nem is a kyr isteneket - nem volt mit köszönnie nekik -, mígnem a P. sz. I. században ide is elért az új hit, a pyarroni vallás futótüze. Az új században már gyakorlatilag a teljes lakosság az új istenekhez fohászzkodott, elsősorban Antoh-hoz, a Vizek Úrnőjéhez. Időszzerűvé vált az évezredes rend megváltoztatása, így P. sz. 506-ban a Hat Város hivatalosan is elsőfokos állami vallásává nyilvánította az új istenek imádatát, majd csatlakozott az Államközösséghez.

A Hat Város kezdetektől fogva a hajózás területén öregbítette saját és az Államközösség hírnevét. Oriási, három-, négy-, ötevezéoros gályái a tenger mélyére küldenek bármilyen bárkát és hajót, melynek léte sértheti Pyarron érdekeit.

Bár a Dúlás talán a Hat Várost érintette legkevésbé, a közelmúlt másik Dél-Ynevet felforgató eseménye, a Manifestációs háború rá gyakorolta a legmélyebb hatást az államszövetség tagjai közül. A városokat 3695-ben elérte Amhne-Ramun dühe, az amundok közvetlen támadást indí-

tottak ellenük. Könnyen lehet, hogy mára üres pusztaság terjeszkedne a Hat Város helyén, ha az ösellsenség, Krán csapatainak ellentámadása nem teszi lehetővé a városok felmentését.

## Államszervezet

A városokat egy-egy ősi vérvonallal büszkélkedő uralkodócsalád irányítja, az Állam közös ügyeiben a belőlük alakuló Szenátus dönt.

## Hétiköznapi élet

Magas, aranybarna bőrű, hullámos és sötét hajú emberek élnek itt. A férfiak nagy súlyt fektetnek a kidolgozott izomzatra, a nők a csábító, buja megjelenésre.

A férfiak ággyékötőt, feletté térdig erős szoknyát hordanak, felsőtestüket - ha mellvértet nem öltenek - vagy szabadon hagyják, vagy csak a vállukon vetnek át egy gondosan összehajtogatott, hűvösebb időben köpönyegként szolgáló ruhadarabot. A nők elől-hátul mélyen kivágott, lenge ruhát, hosszú szoknyát viselnek, amit csipőjük és kebleik ívének kihangsúlyozása végett a derekuknál övvel húznak össze. Mondják, a Délvidék asszonyai közül ők értenek a legjobban a férfiak nyelvén, ők ismerik legjobban a csábítás tudományát. Azt is beszélik, mindenre kaphatók.

## Törvények és közbiztonság

A kikötővárosok többnyire nem jó közbiztonságukról híresek, ez alól nem kivétel a Hat Város sem. Az élnék kereskedelem sok kétes erkölcsű alakot sodor a városokba, gyakoriak a tolvajlások, és néha az emberlelésben is kár esik, ámbar a törvények szigora, a hatóságok keménységén nem hagy kívánnivalót maga után.

## Vallás

A pyarroni vallás selmovita irányzata, elsősorban Antoh istennő kultusza dívik.





## Predoc és Eadorl

Psz. 950 környékén Pyarronban már megkezdődött a millennium előkészítése, azonban ez sem leplezhette el a városállam vezetését megosztó feszültségeket. A várost ekkoriban az Aranykör-lavagrend leszámrazottai, a 905 ősi pyarroni család irányította. Mivel ezek jelentős része főpapi dinasztiákka alakult, az egyház hatalma meghaladta a világi urakét, és erőfölényét kibaszálva a teokrácia bevezetését tervezte az ezer éves évfordulóra.

Akadnak azonban egyes megrögzötteen világi gondolkodású családok, melyek nem kívánták a hatalomátvételt, ám annál inkább vágyták a terjeszkedést. Nem tápláltak gyűlöletet az egyház és annak vezetői ellen, pusztán úgy vélekedtek, hogy népek országa, egy országnak királya kell, hogy legyen. Mikor látszott, szavuk többé nem meghatározó, úgy döntöttek, elhagyják a várost, hogy saját országot alapítsanak. Átkeltek a Larmaron, s a Gályák Tengere déli partján hullámzó dombágon telepedtek le.

Nekilátott királyt választani. Évtizedek teltek el eredménytelenül, miközben gyakran véres belviszályok dúltak az apró államot. Végül két pártra szakadtak, s tán pusztító háborúba is kezdenek, ha Pyarron békítő szándékú politikus papjai nem állnak elő a megoldással. Az országot két részre, két hercegségre osztották: Predocra és Eadorla.

Az ikerállamban helyreállt a rend, a nemesség évek alatt kibékült. Néhány évtized múltán, mikor a sérelmeket megélt nemzedéket már felváltotta az új, többé semmilyen ellentét nem feszült közöttük. Így van ez azóta is, bár az ország két felét soha, egyetlen hercegnek sem sikerült egyesítenie. Pedig beszélik, akadtak néhányan, akik megpróbálták: őket saját nemességük mérszázolta le.

Az ikerállam népe és urai soha nem feledték származásukat, s bizony mindig is némi honvágyval gondoltak Pyarronra. Az emlékek apáról fiúra szálltak, eltorzultak, s végül egyfajta öröklött fanatizmussá lettek. Psz. 996-ban Predoc és Eadorl örömmel lement az Államközösségbe, s később is mindig készen állt Pyarron védelmére, kéréseinek teljesítésére.

Katonailag mindkét állam meglehetősen erősek mondhatók. Predoc lovagjai híresen könnyű, a mozgást alig gátló, különleges teljes vértet viselnek, s szemfényvesztő ügyességgel forgatják vékony, hosszú pengéjű, borotvaéles kardjaikat. Messze földön híres menészekből könnyűléptű, fürgé, mégis a nehéz harci lovakkal versengő teherbírási hőféher predoci telvérek kerülnek ki. Mondják, a pegazusok vére csergdez bennük, amiből lehet is némi igazság, tekintve, hogy némelyik predoci nemisur istállójában a mai napig találni ezekből a ritka, szárnys lovakkból.

Eadorl jó ideje felhagyott már a lovagi harcmodorral. Seregeit kivételesen képzett szerszámfőzők és fegyveremelt vertes-egyalogosok alkotják. Zsoldosai jó hírnev örvendének szerre Délvidéken, bár meg kell valljuk, nem érnek shadoni vagy ereni társaik nyomába.

Az ikerállam gazdaságilag is erős lábakon áll. A Predoc dombháttán érlelt óbor és a völgyekben nevelt telivér menések világszerte őregítik az ország hírnevét, s gazdagítják nemesurainak kincsekamráit. Az Eadorl alföldjén termelt gabonát évente kétszer aratják, a bőséges termés nemhogy az Államközösség ellátására elegendő, de még a Kereskedő Hercegségk magtrája is jut belőle.

A Pyarron pusztulását okozó Dúlás elkerült mindkét ország - messzire estek a háború központjától. Ha a Larmaron olykor át is keltek az ork hordák, az ikerállam seregei megfutamították őket. A kőszerszám és a Gályák Tengerének partján is érettezt hatását. Az Államközösség gazdasága összeomlott, a piac beszűkült, s bár éhez szűz mindig akadt, a gabonáért fizetni is képes kereslet nemigen. Az ikerállamot is elérte a minstelen menekültek áradata, ellátásuk, testvér megsegítésük kiűrtette a kincstárakat. A pánceleokon kisé megfogták a szénarany díszítések, a drágakő berakások, kevesebb méregdrága predoci óbor fogyott a vacsoraasztalok

mellett, de a szellem, s a pyarroni eszmék iránti hűség töretlen maradt.

## Államszervezet

Mindkét állam hercegség, két külön hercegi családdal, az uralkodó mindig ezekből kerül ki. Predocban a rang öröklődik, Eadorlban az előző uralkodó halálával a főnemesség választ utódot a hercegi családba tartozó jelentézők közül.

## Hétköznapi élet

Öltözködés tekintetében az itt élők Új-Pyarron divátját követik. A férfiak csak akkor öltönek teljes vértet, ha hadba indulnak. A díszvérték a meleg éghajlatra való tekintettel nem fedik a teljes testet. A gazdagon díszített mellvérték, lábszár- és alkarvédők, lemezekből összefűzött csataszaknyák a helyi ötvözmesterek szakértelmét dicsérik.

## Törvények és közbiztonság

Mindkét hercegségben kielégítőek. A törvények - Pyarron mintájára - szigorúak, de betartatásukhoz nem rendelkeznek olyan kiváló eszközökkel, mint a nagy példakép.

## Vallás

A pyarroni vallás selmövita irányzata.

## Semphyer

Semphyer városörödjét az Első Nomádjárás után, Psz. 1250 környékén emelte Pyarron városa. Az építkezésre messze délen, a Lar-doron is túl került sor, a munka elvégzésére költéseket nem kímélve a távoli Tarinból hozattak törpe építőmestereket. A gigási erősség alapját a sztyeppen magadós terelvények sziklá egyike adta, ezt fűrták-faragták keresztül a különös mesterek, s erre húzták fel végül a vastag falakat, bástyákat. Semphyer, mely már kívülről is óriásnak látszik, földalatti folyosóival és termeivel együtt majd ötször akkora. Szepe az első pillanattól fogva kettős volt, többszörösen szolgált Pyarron biztonságát. Utját állta a nomádok északra irányuló portyáinak, s emellett lehetőséget adott Pyarron forróbb vérű nemesének indulataik levezetésére, harci kedvük kiélésére.

Semphyer mellett zajlottak a Délvidék tán legvéresebb, történelmileg mégis jelentéktelenné mondható csatái. A nomádok nem nyugodhattak bele, hogy akad város, melyet nem rabolhatnak ki, nem égethetnek porig; az erődöt lakó felbőszített pyarroni nemesek pedig nem ismertek kíméletet. Sok szempontból sötét korszak volt ez - Pyarron papja, a mai napig szemléltetve gondolt vissza Semphyer alapításának első évszázadára.

A Psz. XV. századra lassan lecsendesültek az indulatok. Semphyerben felnőtt egy új nemzedék, kik már a félig föld alatt elterülő erődvárost érezték igazi otthonuknak. Hiába állt tárva-nyitva a térkapu Pyarron és Semphyer között, a harcos ifjak idegenül érezték magukat a nagyvárosban; nem kérték annak finomkodó szokásaiból, nem vágytak lakosainak furcsáiból, olykor ijedt pillantására. Bizony, ha magukra tekintettek, ruházatuk nem hasonlított már a városiak finom öltöztetésére - karddal az oldalukon, vértben keltek, háltaik. Modoruk sem hasonlított már a pyarroni etikett által megkívántra.

Semphyer mindig is megmaradt annak, ami az első években volt: Pyarron végvárának. Soha nem árulta el a várost, soha nem fordult ellene, de nem érezte már magát a gyermekének. P. sz. 1500-ban önállóságot kapott, 1693-ban két testvérvárosával együtt felvettette az Államközösségbe. Lakossága keveredett a honosított nomádokkal, a szomszédságába költöztetett shadonikkal; környezetében falvak, városok születtek. Az általa védett területen megindult a hétköznapi élet, a városiak kézművességgel, kereskedelemmel, a falusiak földműveléssel, a vándorló pásztorkor ridég állat-



tartással keresték kenyérüket. Az adók Sempyerbe folytak be, és a bevétel mindig elegendőnek bizonyult a katonaság fenntartására. A második ezredfordulón már orszótság lenne Sempyer városállamnak, s nem orszósok nevezni.

A Dúlás, de különösen az azt megelőző nomád támadások érzékenyen érintették az orszógot. Falvait, városait felégették, népet lemezárolták; néhány kisebb erősséget kivéve jóformán csak Sempyer városa maradt érintetlen. A városerőd lakossága nem jött zavarba - háborúzott. Mióta az eszt tudta, nem csinált egyebet. Védőinek sorait a várba szorult predoci és erigowi lovagok, edorli számszerfászok, ereni szósdosok egészítették ki. A Dúlás után, mikor Krán - szokásához híven - magára hagyta szövetségeseit, cudar idők jöttek a nomádokra. 3685-ben, mintegy utolsó fellángolásként még bevették Sempyer várát, de megtartani nem tudták sokáig. Még az év őszén visszafoglalta egy Nogren Praedarmon nevű meghasonlott sempyeri nemes és rettegett szabadsapata. S bár Nogrennek később nyoma veszett, Sempyer hercege grófi címmel ajándékozta meg, s katonái azóta is visszavárják, mint új várkapitányukat.

## Államszervezet

Hercegség. A hatalmat a hercegi családból kikerülő uralkodó, s jobbja Sempyer várkapitánya gyakorolja.

## Hétköznap élet

Bár a sempyeriek harcias nép hírében állnak, nem áll tőlük távol a vidámság sem. Egyenes, szokimondó társaság - a pyarroniak szerint talán túlságosan is azok. Ugyanakkor nem kedvelik a fölösleges szóvirágokat és címeket, ez tükröződik megjelenésükben is. Kényelmes, könnyen felölthető ruhákat hordanak: nem elhanyagolandó szempont, hogy rá lehessen húzni a láncingre, fölé lehessen venni a mellvértet. Kedvelik a fekete színt, ami meglehetősen visszatetszést kelt az Államközösség más népeinek szemében. A kard, de legalábbis egy döbbenetesen hosszú tör hozzátartozik az általános megjelenéshez. A nők a kebleket kiemelő, mélyen kivágott felsőruházatot és a világon egyedülálló módon, székre, testhez tapadó nadrágot viselnek; a hideg ellen földig érő prémplás-tort terítéket a vállukra.

Az alapvető élelmiszerek olcsók, a luxuscikkek méregdrágák - és általában a kutyának sem kellene. Fegyverek és egyéb háborús kellékek iránt óriási a kereslet, számtalan kereskedő szedte már meg magát az árusításukon.

## Törvények és közbiztonság

Alapvetően jónak mondható. A várban szigorúak a törvények és sok a katonája, ám a föld alatti járatok kusza labirintusa mindig is remek búvóhelyet kínált az alvilági klánoknak. A váron túli sztyeppen mindig lehet számítani nomád rajtaütésekre, s újabban kőborló zsoldosok rablótámadásaira is.

## Vallás

A pyarroni vallás selmovita irányzata. Különösen Arel, Darton, Kjel, és újabban Uwel kultusza dívik.

## Sybur

Pyarron már a XIII. században is jó kapcsolatban állt Shadonnal. Kérése, melyben harmincezer jól képzett vértessgyalogos zsoldos bérléséről esett szó, a katonailag már akkor is erős birodalomban nem talált süket fülekre. A tárgyalások végére a szám ugyan a felére esett vissza, a felkínált összeg pedig a kétszeresére emelkedett, de öt év múltán sor kerülhetett az időszakos térkapu megnyitására. Shadon mezőiről egyetlen délelőtti leforgása alatt tizenötezer állót felfegyverzett katonája menetelt át a Sempyertől nyugatra eső sztyeppére. A helyi nomád nemzetségek sorában nagy volt a meglepetés,

riadalom, végül fejezveztett menekülésbe fogtak. A zsoldosereg vér nélkül foglalta el új otthonát. Az eredeti megegyezésben ugyan szó sem esett a shadoni katonák letelepítéséről, sem pedig pyarroni hitre való áttérítésükről, ám a Papi Szék olyanira feltette a szent város biztonságát, hogy hajlamosnak mutatkozott tágan értelmezni az egyezség idevágó passzusát. Száz esztendőre előre kiképzte minden katonája zsoldját, Sempyer mintájára erődöt építtetett számukra, amit haladéktalanul önálló államná is nyilvánított. A shadoni zsoldosok városerődje a Sybur nevet kapta. A katonák a maradás mellett döntöttek.

Shadon királya sokáig bánkódott még tizenötezer kiváló katonája után, s a híresen jó kapcsolat is alaposan megromlott. De nem volt mit tenni, az idő pedig begyógyította a sebeket. Pyarron kissé szegénykezett, a zsoldosok remekül érezték magukat, s néhány évített múltán már Shadon királya is csak nevetett a dolgon.

A syburri zsoldosok, a sempyeri nemesekkel ellentétben, előszeretettel jártak át Pyarronba a nyitott térkapun, és a pyarroni leányok is szívesen látrák a vállas, szálfatermetű idegeneket. A syburri kaszányák lakóházakká alakultak, a katonadalok mellett egyre gyakrabban hangzott fel a bölcsődalok melódijára. Sybur várossá lett, kanyargós, kővezet utcákkal, egy- kétemeletes házakkal, szobrokkal, templomokkal - de továbbra is magas falak és erős bástyák öveztek.

Sybur szerencsésebbnek mondhatta magát Sempyernél. A nomádok az első pillanattól fogva rettegett tőle, akár a tűztől. Soha nem tudták feledni a föld dübörgését a harmincezer talp alatt, mikor a tetőtől-talpig fémbe öltözött katonák serege kibontakozott a reggeli ködből. Hosszú évszázadok teltek el, mire egyáltalán a falai közelébe merészkedtek. Ezalatt Sybur megerősödött, a tőle északra eső területeken épügy városok és falvak alakultak ki, mint Sempyer mögött. A shadoni nyelv lassan átadta helyét a pyarroninak, bár számtalan, az őshazából hozott jövevényszóval gazdagította azt. 1693-ban Sybur is tagja lett a Pyarroni Államközösségnek.

A syburriak jó kedélyről, egyenes jellemről regéket zengnek szerte a Közösségben. Mint ahogy egyetlen mese-mondó sem rest megemlíteni, hogy a syburri katonák a mai napig nem feledték mesterségüket: épügy felgyelmezten, épügy bátran állnak hadrendbe, mint szépapák Shadon mezőin. A nomádok, ha megpillantják súlyos vértjeiket, kopják erejét, a kardjuk pengéjén megcsillanó napfényt, bizony kétszer meggondolják, rájuk rontsanak-e.

A Dúlás nagy megröbbátásokat mért Syburra is. A 3674-es évét megelőző esztendőben nomád horádok égették fel városait, falvait, de magát Syburrt ismét nagy ívben elkerülték. Pyarron lerohanásával egyidőben azonban orkok tűntek fel falai előtt, sokaságuk még a félelmet nem ismerő syburriakat is aggodalommal töltötte el. Nem egy kráni lovagrend is a város alá vezényelte portyázó csapatait, s a lovagokat néhány varázstudo is elkísérte. Syburrt a megbocssó őshaza mentette meg; elküldte lovaigait és zsoldosait egykori fiainak megsegítésére. A város védeje megkésztereződött, a syburriak elzántsága pedig megszámozódott, mikor a shadoni sereg átvágta magát az ostromgyűrűn, és csatlakozott a falakat védő vértessgyalogoshoz. Syburrt sem Kránnak, sem a nomádoknak nem sikerült bevenniük soha.

## Államszervezet

Hercegség. A hercegi család a zsoldosereget egykor vezető shadoni lovag leszármazottainak tartja magát - minden bizonnyal megalapozottan.

## Hétköznap élet

A syburri férfiak magasak, erőteljesebb testalkatúak, mint a pyarroniak, a nők alacsonyabbak és teltebbek. Hajuk sötét-szöke vagy barna, bőruk sötétbarna árnyalatú.

A nehéz, már súlyukban és merevségükben is a vértékre emlékeztető brokát és bársony ruhákat részesítik előnyben. Szükség is van rájuk, mert a városerőd falai között, főként az

esős évszakban, cudar hideg szokott uralkodni. A térdig érő zubbonyokat derékban széles bőrvölv fel fogják át, a lábra szűk pantallót és térdig érő csizmát húznak. A férfiak a sötét színeket, főként a bíbort, a bordót, a méregzöldet és a tincskéket kedvelik. A nők hosszú, derékban szűk, a kebleknél mélyen kivágott, világos ruhákat viselnek, és nem vetik meg a fűzőt sem.

Az élelmiszerek és a helyben készített kézműipari termékek olcsók, a kereskedők portékái valamivel a pyarroni árák felett kelnek el. A városban kiváló fegyver- és páncélkovácsok dolgoznak, munkájuk nem olcsó, de megéri az árat.

## Törvények és közbiztonság

A városban a közbiztonság jó, bár számtalan alvilági klán megvetette már a lábát. A környező területeken folytonos nomád portyákra, orkokra és rablótámadásokra lehet számítani.

## Vallás

A pyarroni vallás selmovita irányzata. Elsősorban Arelt, Ellanát és Gilront imádják.

## Enysmon

Pyarron népe már a város megalapítása előtt, mikor még nem is ismerte isteneit, rettegte a portyázó, fosztogató nomád nemzetségeket. Mikor a Krad lovagok felépítették fellegvárukat a Dorlan partján, a veszély több mint egy évezredre megszűnt. Hogy mégsem múlt el teljesen, arra az 1239-es Első Nomádjárás döbbsentette rá a város feleletől dermedt lakosságát. Négy nomád nemzetség zúdította fegyvermelten sereget a civilizált világra, s az Államközösség négy államának egyesített hadereje is csak közvetlenül Pyarron városfalai előtt fékezte meg őket.

Ezen előzmények pontos ismerete sükségeltetik ahhoz, hogy felmérhessük, micsoda mérsékelt vállalkozás volt Pyarron részéről a vad, démonimádó nép "honosítása." A terv végrehajtását alapos tervezés előzte meg, és gondos kivitelezés jellemezte. Alig egy esztendővel az 1239-es események után elindultak a nomádok közé az első, önkéntes hitértők, hogy kismérjék azok szellemeket és démonokat felő hitét. A bátor vállalkozók közül alig néhányan tértek vissza, ám az ő elbeszélései alapján Pyarron bőlcsei hozzáláthattak a nomádok hitének tanulmányozásához, a mitológiájukban feltehető gyenge és támadható pontok feltérképezéséhez. A terv második fázisában megalkottak egy pyarronihoz hasonló, ám íkrív vallást, mely a nomád hit hiányosságaira rávilágítva lerombolta a primitív nép hitét. Újabb hitértők indultak utánuk, legtöbbjük ismét életét áldozta a sikerért, ám a XIV. század közepére a Nasti nomád nemzetségben szábra szökkent az elvetett mag, teret nyert az új vallás. A harmadik hullámban érkező hitértőknek már jóval könnyebb dolguk volt, mint elődeiknek: a Pyarron által alkotott humanizált szellemhitből átvették a Nastikat az igazi pyarroni valláshoz. Munkájuk eredményeképpen 1400-ban a Nasti nemzetségő felvette a pyarroni vallást, és hűségüket tett a szent városnak.

Cserébe Pyarron örök békét kötött a Nastikkal és ígéretet tett, hogy minden eszközzel segíteni fogja beilleszkedésüket a civilizált népek társadalmába. Jó szándéka jelül saját költésének óriási városrődöt épített számukra, Sempyer és Syburr mintájára. A félig földből, félig kőből emelt város neve Enysmon lett.

Enysmon népe sokáig idegenül érezte magát az új környezetben. Eleinte számtalan lázadás ütötte fel a fejét közöttük, amit a nemzetségfőhöz hű erők - sempyeri és syburi segítséggel - mindannyiszor levertek. Pyarron sorozatos segélyszállítmányokkal és aranyakkal igyekezett lehűteni forrongó nomádverüket. Mégsem ez, hanem nomád társaik gyűlölete és sorozatos támadásai készítették őket végül a

maradásra. Néhány esztendővel letelepítésük után Enysmon falai alatt megjelentek a többi nemzetség követői, majd harcossai, hogy jobb belátásra térítsék a hitehagyottakat. Enysmon népének majd két évszázadig kellett nap mint nap küzdenie szabad vallásgyakorlásáért.

Psz. 1500-tól már találhatunk példát a helyi és a pyarroni nép keveredésére, ám a folyamat - a kulturális szakadéknak köszönhetően - egészen napjainkig nem gyorsult fel jelentősen. Míg Syburr népe külsejében egyre hasonlóbbá lett a pyarroniakhoz, az enysmoniak közel változatlanul megőrizték nomád származásuk külső jegeit. Nem így jellemükben: abban leginkább Sempyer lakóinak vad, elzárkózó vonásai érvényesülnek.

Enysmon gazdaságában is különbözik a Három Pajzs másik két államától. A mögötte elterülő sztyeppén soha nem alakultak ki nagyobb falvak, városok, a terület megmaradt egyetlen hatalmas legelőnek. Lágyan hullámzó dombjait óriási nyájak, s velük nomád pásztorok járják. A városrődben csak a katonák és családjaik laknak, valamint az őket kiszolgáló személyzet. A falak mögött kaszárnyaszerű épületek sorra húzódnak; a három nagy déli erősség közül Enysmon emlékeztet leginkább végyvárakra.

Katonái kiváló fjaszok, a legkülönbek a Délvidéken, párjuk csak a nomádok s persze az elfek között akad. Vértet nem viselnek, közelharcban kurta, görbe szabállyal harcolnak. Rövid visszacsapó fiuk egymásra rétegett fából és szarulemezből készül.

A Dúlás Éve előtti nomád támadásokból Enysmonnak is bőségesen kijutott. Újból fellángolt az ősi gyűlölet, a nomád nemzetségek egymást márták a jogért, hogy falai alá vonulhassanak. A Nagy Kán, kénytelen-kelletlen, a legerősebbeket választotta ki a feladatára. Mindezt azért fontos megemlítenünk, hogy mindenki tisztán lássa, Enysmon eleste nem az enysmoniai gyengeségének következménye, mint egyes botcsinálta krónikások állítják. Mi több, így értékelhetjük csak igazán a későbbiek, mikor is Enysmon előző népe öt év múlva, 3679-ben visszafoglalta nomád hordáktól feldúlt, porig égetett városát.

## Államszervezet

Hercegség. A trónon egymást követő hercegek az egykori Nasti nemzetségő egyenes ági leszármazottai.

## Hétköznapí élet

Az enysmoniak, régies nevükön nastik, átlagos természetű (a pyarroniaknál alacsonyabb, de a tiszta vérű nomádoknál mindenképpen magasabb), csontos, kiálló járomscontú, ferde szemű, barna bőrű emberek.

A férfiak öltözete a széles szárú csikós-nadrág, a bő új, fehér ing és a prémleány; a lenyüzött és kikészített állatszőrt is előszeretettel terítik a vállukra. Ha hűvösebb fordul az idő, kurta újú szőrmekabátot húznak. Vértet ritkán öltenek, ha mégis, az legfeljebb pikkelyvert lehet. A nők földig érő szoknyát, szűk, fehér inget és a férfiakénál rövidebb prémleányt hordanak.

A térkapu-összekötötetés hatására az árák a pyarroninak megfelelőek, egyedül a hús jóval olcsóbb.

## Törvények és közbiztonság

A városrődben a közbiztonság, a kifejezetten szigorú törvényeknek hála, kiváló, a környező pusztán már sokkal kevésbé. Mindig lehet számítani nomád rajtaütésekre és rablók támadására. A törvények a legtöbb bűntettet csonkítással vagy halállal büntetik.

## Vallás

A pyarronita vallás selmovita irányzata. Elsősorban Arelt, Dartont, Kylt és Uwelt tisztelik, de természetesen főhászkodnak más istenekhez is.



# Viadomo

A Salumion-hegység egyetlen hágóján Psz. 2017-ben fejezte be Dreina Oroszlánszív-lovagrendje a viadomói vár építését. Az erősség alapját két gigantikus bástya adja, melyeket a hágót jelentő kanyon jobb és bal oldalán emeltek. A két bástya-torony között, a közel száz méteres szakadék fölött pillér fűel át, ennek tetejére építették a várat. Természetesen Viadomo azóta is terjeszkedik, épületei messze messze találhatók a hegység ormait felé, föld alatti folyosói szeszélyesen kanyarognak a kanyon falaiban. A vár tervezői elterelték a kanyonokat, vizét az erőd hatalmas tervelőmedencéiben gyűjtötték össze. Egy esetleges támadás esetén a gátak felnyithatók, s a roppant víztömeg az ellenséges sereg nyakába zúdítható. Az ár minden bizonnyal a hegység lábáig ragadná az ostromlókat.

Eredetileg a Három Pajzs Szövetség kiegészítésére, mintegy Negyedik Pajzsának építették, ám az erőd az évszázadok során messze túlnőtt a neki szánt szerepen. Mint az Oroszlánszívnek, a lovagrend világméretű hálózatának központja, nem kényszerülhetett másodlagos szerepre az Államközösségen belül. Saját politikai érdekei voltak - olykor Pyarronéival ellentétesek. Ezért a Papi Szék rövidesen önállósággal ruházta fel, és teljes jogú tagként felvette sorába.

A Dúlás alatt Viadomo keményen ellenállt. Égre törő falainak bevételével többször megpróbálkoztak mind a nomádok, mind az ork csapatok, még a kráni lovagok egyesített seregei is, mindhiába. Viadomo maradt, ami volt: bevehetetlen.

Az Ó-Pyarron pusztulása és Új-Pyarron felépülte közti években Viadomo adott otthont az Államközösséget irányító Dreina papok hadának, s mellettük sok ezer menekültnek. Biztonságot jelentő falai mögül készítették elő Új-Pyarron felépítését is.

## Államszervezet

Az Oroszlánszív-lovagrend Nagymestere gyakorolja a hatalmat, az alacsonyabb rangú lovagok előtt a Terriádok, a Megbíztottak képviselik a Nagymester akaratát.

## Hétköznapí élet

Az erőd lakosságának zömét Dreina-paplovagok és -lovagok, elvért papok alkotják, és persze számtalan katona illetve szolgálok hada nyüzsgő a hatalmas falak között. Ennek megfelelően katonás fegyelem uralkodik; Viadomo nem közkedvelt a könnyű szórakozásra vágyók körében.

A lovagok a várbán fehér ujjast és szűk, bíbor pantallót viselnek, a hívők ellen egyszerűen a posztóvértjüket öltik magukra. Ünnepek és alkalmakkor mindig teljes- vagy félvértezetben jelennek meg.

Az árak mérsékeltek.

## Törvények és közbiztonság

Tökéletes, egy olyan államban, ahol minden sarkon a nyarantosság felkent szolgálói botlik az ember, nem sok keresnivalója akad a bűnözőknek.

## Vallás

A pyarroni vallás selmovita irányzata.

## Lar-dor

A Larmaron-medence közepén terpeszkedő tengernyi kiterjedésű tó neve Lar-dor. Partján sokáig csak a Pyarron városállamhoz tartozó halászfalvak sorakoztak, mígnem 2647-ben a Fehér Páholly varázslóiskolát alapított a keleti part egy félreeső öblében. Ekkortól fogva kapu kötötte össze a közel ezer mérföldnyire fekvő Ó-Pyarronnal. Az iskola piacot kínált a halászosoknak, hamarost a falai köré gyűltek, jöttek velük a

kereskedők, az iparosok, s rövidesen egész kisváros nőtt ki a földből.

Néhány esztendővel később, a varázslóiskolával szemközt, a nyugati parton Dreina Oroszlánszív-rendjének lovagai építettek várat, s harcos iskolát létesítettek. A példa ragadós-nak bizonyult, más lovagi és papi rendek is követték, s a tó körül egy évszázad múltán már közel ötven kisebb-nagyobb iskola, kiképzőközpont várta a növendékeket.

A Lar-dor partján felnőtt nemesek tanulóveik alatt megkedvelték a festői tájat, s felnővén kastélyokat, nyár lakokat emeltek a tó körül. 2800-ban Lar-dor már mint Pyarron és az Államközösség nemesinek kedvelt pihenőhelye is komoly hírnévnek örvendett. A tó partján ekkorra számtalan városka alakult ki, a legnagyobbak azonban megmaradt az első, a Keleti Varázslóiskola körül felépült Syenas.

Ez idő tájt adományozott Pyarron Papi Széke függetlenséget a Közösség új államának, Lar-dornak. A szerződés értelmében az állam irányítását az első ötven esztendőben megbízás alapján Dreina papi rendje végezte, majd az idő leteltével az iskolák és nemesurak küldötteiből álló helyi Szenátus vette át. Lar-dornak soha nem volt, s a mai napig nincs egyszemélyi uralkodója.

2994-ben a Fehér Páholly felismerte, hogy a Keleti Varázslóiskola többé nem tölti be a neki szánt szerepet, hiszen egy város központjává, a varázslást megismerni vágyó nemesek és gazdag polgárok gyűlekezőhelyévé lett. Mint ilyen, nem volt alkalmas a magányt s nyugalmat követelő igazi tanításra. Ezért a Keleti Iskolát nyílt, tandíjas varázslóiskolává minősítette át, és saját céljára - néhány éves eltéréssel - megalapította előbb az Északi, majd a Belsőszigeti Iskolát. Ez előbbi helyen kizárólag válogatott tanfolyárok nevelésével foglalkoznak, ök 7 és 10 éves koruk között kerülhetnek az iskolába. Negyvente legfeljebb egyszer, egyetlen kurtá hónapra hagyhatják el azt, s a teljes kurzus 12 esztendeig tart. Közülük a legtehetségesebbek jutnak csak el a Belsőszigeti Iskolába, ahol teljes elzártságban újabb négy esztendőt töltenek mestereikkel. A Belsőszigeti Iskolából kikerülők elmondhatják, hogy a legjobb mesterekét, a legmagasabb szinten tanulták a mágia.

A Dúlás Évének szűzítésát Lar-dor csodával határos módon átvészelte; talán azért, mert Kránnak soha nem jelentett elsődleges célpontot, a nomádoknak pedig túlzottan északra esett. Az sem elhanyagolandó szempont, hogy a Délvidék pyarroni hírt kalandozóinak jó része Lar-dorban tanult, s komolyan szívén viselte az iskolaközpont sorsát. Ne feledkezzünk meg az iskolák válogatott tanító mestereiről és a Belsőszigeti Iskola mágusairól sem! Kráni varázslók nem tévedtek erre, a nomádok, orkok és zavarosban halászó kalandorok eljésztésére pedig ekkora véderő bőségesen elégnék bizonyult.

## Államszervezet

A helyi iskolák és nemesek küldötteiből felálló Szenátus.

## Hétköznapí élet

Két gyökeresen ellentétes elv érvényesül az öltözködésben. A nyarantani ide látogató nemesség Pyarron divatját hozza magával - az évszakkal járó meleg idő még itt, jóval távolabb a meleg égövől is lehetővé teszi ezt. A környék iskoláiban tanuló vagy tanítók ellenben kasztjuk, hivatusuk jellemző viseletét hordják, netán az iskola egyenkéntesét.

Az árak kiemelkedően magasak; Lar-dor a halon kívül szinte semmit nem termel, mindenből behozatallra szorul. A kereskedők pedig, tekintettel a vagyonos lakosságra, előszeretettel verik fel az árakat.

## Törvények és közbiztonság

Jó, Lar-dor nem ideális terep a zavarosban halászóknak.

## Vallás

Pyarroni, selmovita irányzat.





A Délvidék További Államai

# A Délvidék További Államai

## Kereskedőhercegségek

A Kránt övező hegylánc nagy vízválasztójától messze nyugatra, Shadontól északra, túl a Gályák Tengerén kies vidékre ér az utazó. A szelíden hömpölygő folyamok, lankás hegygerincek, zöldellő rengetegek földje ez, no meg a záporoké, melyekkel a Sheral felé úszó fellegek boldogítják e táj lakóit.

Úgy tartják, oly gyakoriak itt a koronás fők, mint maguk a zivatarok - és legalább annyira kiszámíthatatlanok. A szóbeszéd igaz, a dologban pedig voltaképp nincs semmi rendkívüli: e táj hercegei emberöltő hosszú sora óta kalmárkodásból élnek, s bár jelentős államférfi csak elvétve akad közöttük, a századok folyamán Dél-Ynev jelentős politikai tényezőivé váltak.

Keleti szomszédjuk Gorvik, ez a Krán által támogatott ragadozó állam, melyet csak saját belviszályai akadályoznak abban, hogy területeket hasítson ki a Kereskedő Hercegségek testéből. Délen a Gályák Tengere kéklik, hullámain a shadoni gallok és karavellék mellett kalózhajók siklanak zsákmányra lesve. A birodalom partjaitól Új-Pyarronig húzódó síkságon vérsomjas nomádok portyáznak. Valamivel nyugatabbra ott a Városállamok örökké forrongó olvasztótégelye, melyben - ha a bőségeknek hinni lehet - egy új kor új népei születnek. Ami pedig a Kereskedő Hercegségek sokáig nyugodtnak rémlő északi hátszögét, az Ibara sivatagot és a dszad emírségeket illeti... nos, a M.A.G.U.S. jelenében azon a vidéken is arat a halál.

A Kereskedő Hercegségek urainak tehát nincs hívó menniük. Csak magukban - vagyonukban, befolyásukban és hagyományaikban bízhatnak. Magukra maradtak, de átvészelik majd ezeket a csapásokat is, ahogyan mindig tették. Erejüket egyes kutatók szerint a kultúrák, vallások sokfélesége adja. Ha ezek az államok elbuknának, ha népük szerteszóródna a kontinensen, számos istent érne érzékeny veszteség, a dszad panteontól a pyarronig - természetesen hát, hogy a hercegek és a hercegségek boldogulása felett nagy buzgalommal őrködnek az égiek.

A vidék kilenc nagy kalmárdinasztiaja gyakorlatilag egész Dél Kereskedelmét ellenőrzi. Temérdek pénz és áru fordul meg az itteniek kezén, épp elegendő ahhoz, hogy valamennyiüket garapítsa. Elhamarkodottság volna azonban arra következtetni, hogy az üzleti érdekek egybeesése szinte barátságossá szilárdította volna az uralkodócsaládok kapcsolatát. Épp ellenkezőleg. Noha egymással ritkán háborúznak, s nagy bajban rögtön összefognak, egyik hercegnek sem volna tanács

sos megbíznia a másikban, még egy közös vacsora erejéig sem. A tetszetős látszat ellenére az intrikuskok, az áskálódók, a mérgekeverők földje ez; elvétve élénkíti csak a képet pár sebtében kötött érdekháasság.

## Államszervezet

Minden Hercegséget egy-egy kalmárdinasztia irányít. A kereskedőherceget a dinasztia legbefolyásosabb családjaiknak sarjaiból választja a családi tanács, a megbízatás halálig szól. A válogatás szempontjai rejtélyesek, de a tehetség és a gatlátlanság - az efféle körökben köztudottan - nélkülözhetetlen tulajdonság. A hercegek komoly gazdasági és politikai kéntevékenységet folytatnak az egész világon - egyrészt, mert a kereskedelemben elsődleges a pontos információ, másrészt, mert az információ is árucikk, amit jó áron lehet továbbadni a különböző hatalmasságoknak. A szálak a kilenc dinasztiavezer kezében futnak össze, és bizony megis olykor, hogy az eredményeiken felbőszült külhoniak nem csupán e szálak elmeszésére tesznek kísérletet.

Hivatalos nyelv nincs; a pyarronitól a gorvikig és a dszadig minden hercegségben más és más beszédet hallani.

## Hétköznapí élet

A lakosság összetétele éppoly vegyes, általános ismertető jegyek nincsenek. Az öltözködési szokások az év legnagyobb részében uralkodó páris hőséghez igazodnak.

Az árak magasak; minden kereskedő annyit kínál a portékáját, amennyit vevőt találhat rá - márpedig a Délvidék e táján minden eladható. Alacsonyak az adók, a termeléssel csak kevesen foglalkoznak: néhány száz mérföldről nézve a Kereskedő Hercegségek népei egyetlen boldog, nyugodt, ingyennél család benyomását keltik.

## Törvények és közbiztonság

Éppoly rossz, amilyenek a vidék híre alapján véljük: mindig és mindenütt találkozhattunk lehűtőkkel és haramiákkal. Az egyszerű katonáknak, becsületes zsoldosoknak könnyebb a dolguk: jobbra csak martalócokat kell eljesztetniük a karavánutak, átrakóhelyek, városok közelébe. Mindenütt virágzik a kézművesipar.

## Vallás

A hercegségek lakói a legkülönbébb istenekben hisznek, a bevett vallások templomai mellett a tiltott kultuszok szentélyei is gyakorta megtalálhatók.

Iskolák és Kalandozó Kasztok:

A Kereskedő Hercegségek városaiban harcoknak, fejdadásznak és tolvajnak tanulhatnak a karakterek.

## Elfendel

Egykor volt dicsőségről szólnak itt a fák, Tysson Lar legendás rengetegének utolsó fája.

Itt, a Lasmosi-félszigeten lelt utolsó menedékre az elfek népe.

A Szépek Népének déli nemzedéke a csöndes elszigetelődést választotta, ellentétben a hagyományokat és büszkeségüket vasszeggel őrőz és északi testvéreikkel. Az itt élők viharos történelmük minden jegyét magukon viselik. Zárkózottak, melankolikusak, befelé fordultak. Vagyis azok voltak.

Vezetőik azonban felismerték, hogy vagy megnyitják szívüket és országuk egy részét a változásnak, vagy a feledés örökre elnyeli népüket. Az őregebbek közül sokan túlzott "elemberiséssel" vádolják az itt élő elfeket. Való igaz, sokat változtak: ha nem is azonnal, de idővel képesek voltak kilépni múltjuk megkövült álmából, és megkapaszkodni a jócskán megváltozott világban.

A Kikötőváros szépséges és páratlan példája az elfek és az ifjabb népek együttélésének. Az ország belsőbb részei azonban őrzik a múltat, oda csak kevesen nyerne bebecsátlan a nem tiszta vértű elfek közül.

Manapság a helyiek mércéjével mérve sok elfendeli ifjú vág neki a külvilágnak; elsősorban Yllinorba tartanak, hol viszonylag tekintélyes elf lakosság él.

A félsziget belsejében bővik meg a Király Városa. Ez a birodalom szíve, és vezetőjének, a hindannak a székhelye. Álom és emlékezés - talán ez a két szó jellemzi legjobban ezt a vidéket. A néhai roppant birodalmat óvó mágia erejéből mára csupán annyi telik, hogy elrejtse a Népet és vároisait a négy ritkán ide-tévedő halandók elől. Kevesen vannak, akik elmondhatják magukról, hogy megjárták Elfendel őidőket idéző belső ligeteit.

## Államszervezet

Elfendelt a hindan és a Hercegi Csáldók tanácsa irányítja. Emberi mércé szerint a hindan Elfendel királya, azonban Tysson Lar hagyományai szerint valódi király csak olyasvalaki lehet, kinek ölelke vére folyik az ereiben.

## Hétköznap élet

Elfendel hatalmas erdeje tág területet biztosít minden itt élő elfnek. Legtöbbjük egyszerűen hódol különféle művészeteknek, legyen az kertészkedés, dal vagy vers faragás, vagy akár a pengék tánca.

Ruhák színe és anyaga harmonizál az erdővel és az évszakkal. A nők gyakorta kihívónak lengén, a férfiak egyszerűen, de elegánsan öltözködnek.

## Törvények és közbiztonság

Habár Elfendel elfjei szeretik a magányt, és legszívesebben évszázadokon keresztül gyakorlati művészetükkel töltik idejüket, a birodalom korántsem védelten. A elfek számára a fegyverforgatás is művészet, és mint ilyenben, ebben is a tökéletességre törekednek. Az ifjak, legyenek nők vagy férfiak, kedvtelésből tanulják az íj és a kecces pengék forgatásának tudományát. Nem céljuk az ölés, vagy bármilyen élet felesleges kioltása, ám ha a szükség úgy hozza, félelmetes harcokként veszik ki részüket az elkerülhetetlen küzdelmekből.

A közbiztonság tökéletes, az egyetlen veszély az itt élőkre önmaguk jelentik. Egy már-már elfeledett, de az utóbbi

időben újra tért nyerő hagyomány rítusának esik áldozatul sok, leginkább fiatal elf. Aetynisnek, vagyis Kegyelemnek nevezik a szertartást, mely voltaképpen nem más, mint Urria törvényének kijátszása. Önkézzel elf nem vehet véget az életének, de egységét elvehetik. Az aetynis leggyakoribb formája a térdelő helyzetből végrehajtott egyszéjű szívdöfés.

## Vallás

A kalahorák Déli aspektusait tisztelik az itt élők.

## Ordan

A Hatodikor hajnalán, P. e. 3000 körül, a Kyr Birodalom bukását követő zűrzavaros időkben alapította a menekülő kerek első hulláma Ordan - mely tetter már akkoriban is sokan Sogron előrelátó mesterkedésének tekintették, de pontos okait ma sem értik.

A kiszemelt hely a Kráni- és a Sheral-hegység találkozásánál húzóódó völgy egy különleges pontja volt - ez az egyetlen ismert hágó, ahol át lehet kelni Dél-Ynevre. Sokáig nagyon nehéz volt az itt letelepedők élete, mert a dél felé menekülő áradata itt - és csak itt - juthatott át a Sheral roppant láncolatán. A kiehézzett nincstelenség mindenre elszánt hada számtalanszor fosztotta ki a város raktárait, és számtalanszor hurcolt be Északról származó pusztító kórokat Ordan falai közé.

Sogron rendháza kezdetben csak egy volt a sok istenség közül, de a Tűsköbrának mindig is különleges céljai voltak Ordannal. Annyi bizonyosnak tűnik, hogy Sogron szakrális mágijába az idő során erős szertisztikus vonások vegyültek. Mindenesetre Sogron egyre erősebb rendháza is jelentős szerephez jutottak, miközben ők is a hágóvidéki szüntelen küzdelmeit vívta a város fenntartásáért; de ekkor még nem ők voltak a város urai.

A nagy változás Ordanan érdekes módon Psz. 1134 után következett be, a godoni Belső Iskola Nagymesterének meggyilkolását követően, amikor Godon hanyatlása visszafordíthatatlanná vált. Egy renegát godoni mágus - Ardae Magnus -, aki a legendák szerint (melyeket ma egyre többen egyszerűen sületlenségnek tartanak) egy égi látomást követve érkezett Ordan falai közé, és máig ismeretlen körülmények között valamiféle szövetséget kötött Sogron ordani rendjével. Átadta nekik a Phoenix Triumphantát, a tűzmágia elméletét és gyakorlatát összefoglaló művet, amelyben állítóg rejtjelkulcs segítségével elrejtette a godoni Belső Iskola titkos tanításait. Minden valószínűség szerint így szándékozta az üldözött godoni tanokat átörökíteni egy biztonságosabb jövő számára, bár e rejtjelket máig sem sikerült egyetlen tűzvárakészlőnek sem visszafeltetnie. Ardae Magnus naplójában állítólag az is olvasható, hogy ezért a tudásért egy napon eljön egy misztikus Kék Követ, a még misztikusabban hangzó Új-Godonból. A művet az Ordani Rend mindmáig féltő titoktartással őrizi.

1217-ben, mikor elérkezettnek látták az időt, tűzmágiaát használó varázstudók vették át a hatalmat a városban, és Sogron hitének kivételével minden más vallást beittoltak. Ettől kezdve Ordan a tűzmágusoknak, Sogron isten szeráfatainak és híveinek székhelye, Ynev számos tűzmágójának szent városa.

A fenti történetet egy dorani magiszter, bizonyos Diar Amerdynn próbálja cáfolni egyik híres értekezésében - amelynek megállapításai Doranban mára teljes egészében elfogadott. Ezt számos, többé-kevésbé jó alátámasztott érveléssel kíséri, amelyek ugyan még nem nyertek végső bizonyítást, de máris kiváltották az Ordani Rend haragját. Diar magiszter merész állítása szerint Ardae Magnus lehetett ugyan godoni származású, de ennél sokkal nagyobb jelentőséggel bíró tény, hogy magának Sogronnak egy avatárja nyilvánult meg benne, s a tűzmágia valójában főképp szeráfistikus eredetű, és legfeljebb árnyalatnyi godoni hatás mutatkozik benne. Diar magiszter feltett szándéka, hogy



feltebbentse a fátylat Ordán - korunk legnagyobb intézményes szeráfista körpöntja - titkairól.

Annai kétségtelennek látszik, hogy mind a szeráfizmus, mind a gonoi mágia jelen van a tűzvárzások hagyományában. A pontos részleteket azonban szinte biztos, hogy csak a Rend legfelsőbb vezetői ismerik, ha ismeri valaki egyáltalán.

A Délvidék gazdaságának élénkülésével lassan feleledt a kereskedelem Észak és Dél között. Az itt lakók rögvest felismerték a helyi földrajzi adottságaival járó előnyöket, s igen gyorsan jelentős bevételre tettek szert az Észak- és Dél-Ven közötti kereskedelem nekik jutó sávjából. S ha bárki tiltakozni mert, netán cselekvésre szánta el magát, hamarosa a félelmetes hírű tűzvárzásokkal találhatta szemben magát.

Ordán tipikus példája annak, amit találó kifejezéssel "dackultúrának" nevezhetünk. Egyrészt adott egy olyan közeg - a Hágóvidék lakossága -, amely rohamosan veszíti el kulturális identitását egy idegen civilizáció - a pyarroni - eszmei-ideológiai nyomása alatt. A másik tényező egy rendkívül agresszív és belterjes közösség, amely a pyarroni kultúrához képest kirívóan intoleráns nézeteket hirdet, és aprólékos szigorral szabályozza tagjai belső életének minden mozzanatát. Vonalassága és egyoldalúsága miatt sohasem tudt széles körben elterjedni, ahhoz azonban túlságosan konok, hogy feladja önállóságát és beleolvadjon egy nagyobb civilizációba. Ilyen szervezet például a Tűzvárzások Rendje.

Amikor a Hágóvidéken a kulturális asszimiláció elérte azt a fokot, hogy az emberek történelmük és hagyományaik elfelejtése után már ősi isteneik elhomályosuló kultusza helyébe is a pyarroni egy hatalmasságok tiszteletét helyezték, néhány, hagyományaihoz végsőkéig ragaszkodó, a pyarroni kultúra és ideológia rohamos hódítása ellen hevesen tiltakozó vezetőiket a fejlemények a kétségbeesés tárára sodorták. Az utolsó szalmaszála is hajlandók voltak belekapaszkodni, ha az megemtheti népüket a totális önfeledástól. Az adott esetben ezt a szalmaszálat a Tűzvárzások Rendje jelentette, akiket mindenütt általános félelem és utálat övezett erőszakossággal és furcsa szokásaikkal miatt; az azonban köztudomású volt róluk, hogy nem pyarroni hitet vallanak.

A rend egyike volt azoknak a félig magikus, félig vallásos szervezeteknek, amelyek gombamód szaporodtak Yneven a Kyria bukását követő tűzvaros századokban, s szélsőségesen militáns eszközökkel próbálták fenntartani a birodalmi dicsőség emlékeztétét. A politikai viszonyok alakulása a Hágóvidéken jószíval példátlan lehetőséget kínált, hogy kitorjenek az elszigetelésből, és meg kell hagyni, okosan éltek az alkalommal. Az első települések önként hódoltak be nekik, két rossz közül a vélt kisebbiket választva; a többire erőszakkal terjesztették ki hatalmukat. Hamarosan sikerült zsarnoki önkényuralmat kienpíteniük, mindenütt olyan nélkül törölték el a helyi közigazgatást. Tekintélyük megfellebbezhetetlenül vált, szavuk törvénné; minden idegen vallás gyákorlását betiltották a Hágóvidéken, és kizárólagos érvényre emelték a maguk kyr gyökerektől elrugaszkodott, szeráfista Sogron-hitét.

Terjeszkedésüknek természetesen határt szabott kultúrájuk agresszív jellege. Miatán látrák, mi történt a hágólakokkal, a mélyebb Délvidék emberlaktá települései inkább a kevésbé erőszakos pyarroni tétörtökhöz adták be a derekukat. Kezdetben a tűzvárzások azt a vágyalmot dédelgették, hogy sikerül meghatározóvá válniuk a kaotikus szerkesztű Sogron hitelében, várakozásaikban azonban csalódniuk kellett. A jelentősebb déli szentélyközpontok papjai elismerték ugyan őket hittestvéreiknek, ám eszük ágában sem volt lemondani hatalmukról a kedvükért; ami pedig a Toron pártfogását élvező északi szektákkal illeti, azok emésztő dühvel fordultak ellenük.

Hogy az ordani magiokrácia mégis fennmaradtott mind a mai napig, azt egyetlen fontos tényezőnek köszönheti: a semlegeségnek. A rendet jobban lefoglalják saját véres harcai az északi felekkel, semhogy időt és energiát fecsérelhetne a világméretű konfliktusokra. Ha vizslyt tör ki Krán és Pyarron között, mindegyik délvidéki hatalomról tudni lehet, hogy melyik oldalra áll (a dsadok ősi szokásaik szerint ebben is megosztottak) - kivéve Ordant. Az eddigi háborúk során több-

nyire semleges maradt, bár olykor Pyarronnak fogta pártját. Sokan az önállóság jelenék tekintik ezt a viselkedést, noha valójában pusztán mélységes érdektelenségről van szó.

A történelmi hivatlok persze megsejtítik az eseményeket, és a tűzvárzások homloka köré lassacskán hősi nimbusz fonódott, a függetlenség bajnokainak tünterve fel őket. Amikor véget ér egy-egy háború, az öldöklésbe legelsőmörölt menekültek, akiket földönfutóvá tettek a rablóhadjáratok, seregestről rajznak az ordani államközösségbe. Elvégre - okoskodnak - a Hágóvidéken könnyű lesz újra megvagy-onosodni az átmenő kereskedelemről; nagyon kevesen vannak tisztában azzal, hogy ez a rend monopóliuma. Későbbiül ösztönzően hat rájuk az is, hogy a tűzvárzások csak ideológiai téren alkalmaznak megkérdőjelezhető eszközöket, például a szűkebb értelemben vett faji megkülönböztetést nem ismerik: ha az illető áttér Sogron hitére, minden embert készségesen befogadnak, haja-bőre színtől függetlenül.

Igy gyarapodik Ordán lakossága, és így toborozza a rend fanatikus növédekait a bosszúvágyok, a megkeseredettek, a kudarc elől az erőszakba menekülők közül. Alighanem különös firtora a történelemnek, hogy a vetelkedő nagyhatalmak árnyékában egy fundamentalista elveket hirdető mágus-szektá önálló kultúrává nőhetett ki magát.

## Allamszervezet

Magiokrácia. Sogron Ordani Rendje három kisebb rendre osztható: a Tűz Harcosai, a Tűz Hordozói és a Tűz Táplálói Rendre. Mindhárom a tűzvárzások irányítják, de mindháromba tartoznak alacsonyabb rangú és tudású árnyék is. A három nagy rend vezetői közül kerül ki - egyenlő arányban - a kilencven tagot számláló Varázslótanács és az ordani törvényhozás legfelsőbb szintjét jelentő, harminc tanácsost tömörítő Főtanács.

Tűz Táplálói Rend: A tűzkobra kultuszának terjesztésével, a vallási kérdésekkel foglalkozik. Vezetői a Sogron Újtár járó tűzvárzások, akik főként a vallás elméleti kérdéseivel foglalkoznak. Valószínűleg ők képviselik legmarkánsabban az ordani szeráfizmust.

Tűz Hordozói Rend: Elsősorban a gonoi eredetű Tűzmágia tanulmányozásával és megőrzésével tördölk. Ők a Fény Ösvényére lépett tűzvárzások, a Tűzmágia legelsőmörölt ismerői, közülük kerül ki a tűzvárzások Nagymestere. Ide sorolják az alacsony rangban álló, összes olyan tűzvárzást is, aki még nem lépett a három út egyikére sem. Ez a rend őrizi legtitesebben a gonoi örökséget, és szinte elenyésző a szeráfiztikus aspektusok használatára.

Tűz Harcosai Rend: Ők felelősek Ordán és az azon kívüli templomok, rendházak védelméért. Ők képzik fegyverforgatásra az Ordani Rend tagjait.

Ordán hivatalos nyelve a pyarroni eredetű Közös, számos kyr eredetű jövevényszóval.

## Hétköznapi élet

Lakossága kevert, jellemző vonások nincsenek. Az ordaniak általában jó modort, tekintélytisztelet, ám felettébb mogorva emberek, öldökdősi szokásaik Eriohoz hasonlóan kaotikusak. De igen kedvelt a vörös és a sárga szín.

Az ordani Szigetváros festői látványt nyújt: egy óriási, félduzzasztott tó foglalja magában, melyben számtalan kisebb-nagyobb sziget zöldell. A legtöbb szigeten tágas kertek, fák, és csupán egyetlen ház kap helyet, a legnagyobb szigeten a Tűzvárzások Rend iskolája áll. A szigetek között száraz lábbal nem közeledhet az utazó, kizárólag csónakokkal, néhol apró hidakon.

A piaci árak nagyon magasak, az itt őshonos kalmárok és orgazdák szájuk meg őket.

## Törvények és közbiztonság

A közbiztonság tökéletes: a tűzvárzások kopónak is, hóhérnak is éppoly eredményesek, mint mágiahasználónak. A törvények szigorúak, és nem is tartózkodnak alkalmazásuktól.



Monoteizmus. A hivatalos vallás Sogron, a Tűzkobra imádata, egyéb halhatatlanokhoz nyíltan fohászodni nagy- és veszedelmes - illetlenségnek számít. Az ordani Sogron-rend csak egy az egész Yneven elterjedt vallás rendjei és irányzatai közül - ám igen ritka jelenség a domináns szerezifikus jellemzőknek köszönhetően. Kitüntetett figyelmet mégis főként különleges tudománya, a Tűzmágia miatt érdemel. Az Ordani Rend sok vonatkozásban különbözik északi rokonaiktól, nemcsak szertartásaiban, de hatalmi felépítésében is, hisz a tűzvarázslók irányítják. A tűzvarázslók éppúgy Sogron feltétlen hívei, miként az északi rendek papjai, szigorú értelem-ben vett papi teendőket azonban csak kevesen végeznek közülük. Mivel Sogron vallása a kyr eszmék egyetlen igazi örökösének tartja magát, és a vele ötvöződő gonodni tanok talán ezen a helyen maradtak életben a legteljesebb mértékben (ha rejtve is), Ordán egy felettébb érdekes keveréke e két távoli nép kiemelkedő és erősen mágikus örökségének.

küzdenek egymással, hogy minél közelebb telepedhessenek meg az éltető kisugárzáshoz.

Feltehetőleg ez a kényszerű viselkedés keltette föl az ősidők homályában annak az égi halhatatlannak a figyelmét, akit manapság Kosfejű Ranagolként ismer a világ. Tanai néhány mondatban összefoglalhatóak, hiszen ígértetői mindig tömören és lényegretörően fogalmaznak, nem kényerük az üres szócséplés. Az alábbi citátumok forrása egy olyan írásmű - Rayvanhur Katekizmus - amely az egész Délvidékei közén forog, noha a Pyrroni Papi Szék indexre tettét Shadonban pedig mághyalál jár a birtoklásért.

"Ebben a világban szakadatlan harc dúl, mindenki harca mindenki ellen. Aki gyenge, veszt; büntetése halál. Aki erős, győz; jutalma, hogy újra harcolhat. A harcnak szigorú törvényei vannak; mindig a győztes határozza meg őket."

"Mindenki ellenség, vagy egyik pillanatról a másikra azá válhat; ne bízz hát senkiben, mert a bizalom a vesztet okozhatja. A bizalmat az érzelmek szülik: a szeretet, a ragaszkodás. Az érzelmek tehát a gyengék sajátja; alsóbbrendű dolog, amit kerülni kell."

"A tigris éhen halna, ha ugrás előtt figyelmeztetné a prédát. Mondod-e a tigrisre, hogy becselen? A becsület hatalom kérdése, nem az erkölcsöké."

"A törvénynek léte tény; a világban rend uralkodik. A harcok léte tény; a harc maga a káosz. A rend tehát a káoszon alapszik: dinamikus struktúra. A harc nélküli rend statikus struktúra, és sohasem tartós. A legfontosabb törvény az örök változás törvénye, amely kimondja, hogy minden törvény változik."



Hogy földi birodalmának egységéről gondoskodjon, Ranagol az elkövetkezendő évezredek során tizenhárom felítenti ftyatyt nemzett, és a hegyek közé küldte őket helytartóknak. Az első és a leghatalmasabb Shackallor volt; az utolsó és a legsekélyebb Kharakulak. Feladatuk elméletileg Krán egybekovácsolása és irányítása lett volna, a Változások Törvénye azonban rájuk is vonatkozott, s azonnal törzssalkodni kezdtek, fondorlatos ármányokat szöve egymás ellen.

Hatalmuk - különösen az első időszakban - korántsem terjedt ki a birodalom valamennyi lakójára. A manaáramtól lüktető göcponctok körül élt néhány magányos aquir, akik túl vének és túl fáradtak voltak, semhogy tudomást vegyenek az érkezésükről. Őket még a Tizenhármak sem merték háborgatni, nehogy olyasmit ébresszenek föl, amit aztán nem tudnak visszaparancsolni nyugvóhelyére.

Krán lassú terjeszkedése a kibontakozás korában nem annyira katonai, mint inkább diplomáciai síkon zajlott. A Kosfejű Úrnak nem csatákra és halottakra, hanem elől hívekre volt szüksége, hogy tovább gyarapítsa befolyását, s egyedu-

## Krán

Krán - a sötétség és a gonosz birodalma. Egyeseknek Örök Haza, másoknak az Ellenség, az Yneven fennálló államok-országok legvénebbike. Számátalan legendát és szóbeszédet hallani róla Ynev szerte; a sors által kiszabott idejüket túlélt ősfjakról, az ártó mágia felémetés magasságairól és melységeiről, a métegyként forryogó Káosz ezernyi megnyilvánulási formájáról, humanitásuk minden külső és belső jegyét levetkezett emberszönyökről. Kevesen vannak azok, akik dve és ép észlel tértek vissza a Kráni-hegység zord bércei közül, s az ő szavuknak sem mindig adnak hitelt a historiográfusok; elbeszélések túl vírfagyszóatóak, túl hátroronganatóak, túl idegenszerűek. Krán esetében azonban fordított a helyzet, mint általában: a kőszá híresztelések épphogynem túloznak, hanem ellenkezőleg, széptűik és enyhítik az igazságot. Az emberi elme képtelen felfogni és átérzeni a Sötét Birodalom valóságát a maga nyers meztelenségében.

A majdani Krán területe már a rég letűnt óidőkben is rossz hírű vidék volt, bizonyos vén és kiábrándult népek szálláshelye, melyeknek civilizációja még az Első- s a Másodkorban virágzott. E kultúrák azóta hanyatlásnak indultak, elagottak és megkeseredtek, bár a föld alá csak később, a fajháborúk tűzvaraiban kényszerültek. Már-már mítikus méreteket öltő összecsapás volt ez, egyrészt az ősfjak maradékait tömörítő Terdt Tanács, másrészt az elfek által alapított Sárkányoszóvettség közt; mindkét fél olyan rettenetes fegyvereket vetett be, amikről a ma élő ynevi népek nem is álmodhatnak. A győzelem végül, elképesztő véráldozatok árán, a Terdt Tanácsé lett: a sárkányok aludni tértek, az elfek szétszórdtak, kihunyt bennük az éltető láng, titkos tudományuk java része a feledés martaléka lett. A diadalért azonban az ősfjaknak is nagy árat kellett fizetniük: tucatjával pusztultak ki a harcokban, s a megmaradtak is rohamos sorvadásnak indultak, kollektív életerejük utolsó morzsáit is elemésztrvén.

Vannak Ynev világán bizonyos helyek, ahol különös csilgagzatok hunyorognak éjszaka, s a föld méhe ritka kincseket rejt. A témával foglalkozó tudósok szerint itt termelődik újra s áramlik vissza az egész világot átfogó hálába az isteni eredetű energia, a mana. Elyen hely Idiomad, ahol az Ófa kiszáradt gyökerei tekerőznek a talajban; és ilyen a Kráni-medence, kiterjedt feketeacél-tejeirével. Nem véletlen, hogy az ősnépek rejt. E két vidéken maradtak fenn mind a mai napig a legnagyobb számban; a láthatatlan áramlatokból merítették erőt hozzá, hogy lerázzák magukról a sors nyűgét, s dacoljanak a fajtájukat pusztulásra kárhoztató balvéggzettel. Utolsó szálmászál ez számukra, amelybe kétségbeesetten kapaszkodnak; ha megfosztanák tőle őket, az menthetetlenül a végüket jelentené. Gyilkos elszántsággal, ármányt és aljasságot nem kímélve

ralkodóvá válják az istenek között. Apostolai, a Tizenhármak szétajzottak egész Yneven, vándor prófétákat hirdettek nagyságát és igazságát. Ha nem zaklatták őket, senkit sem bántottak; ám ahol fegyvert vagy bűvös igéket emeltek rájuk, ott egész városokat, tartományokat, országokat töröltek el mindörökké. Valamennyien lázas buzgalommal tevékenykedtek, nemcsak az atyjuktól való félelem, hanem a nagyratörés is fűtötte őket.

A féltésnek legrejtettebb céljához aligha férhet kétség; a feljegyzések ugyan nem árulkodnak róla, ám a Változás Törvényének ismeretében ez könnyen kikövetkeztethető. Testvéreik meggyöngítése és háttérbe szorítása csupán tervük első fázisa lett volna; titkon mindannyian arra gyűjtötték az erőt, hogy atyjuk ellen fordulhassanak, letaszítsák trónusáról, és elfoglalják helyét az eget magasában. Mivel nem bírtak egymással, időről időre tisztavirágéletű szövetségek jöttek létre közöttük, abban a biztos tudatban, hogy az egyik fél előbb-utóbb el fogja árulni a másikat.

Ezekben a zűrzavros időkben ébredtek tudatukra a Káosz-angyalok, akiket sokan az Egyetlen Úr különböző aspektusáiként érzelmek.

Az első emberek hadifőgolyóként kerültek Kránba, a démonikus őbirodalom bukását követően; zömük elvérzett a koszfes ólitorákon, ám néhányan kellően gátlástalannak és alkalmazkodóképnek bizonyultak ahhoz, hogy gyorsan emelkedjenek a birodalmi hierarchiában. A határmenti tartományok egyre inkább rákaptak arra, hogy a környékbeli puszták nomád törzseiből toborozzanak újoncokat a hadseregükbe. Kyria pusztulása után a Tizenhármak tömegével fogadták be az északra öntől menekülőket; ezek a telepések fektették le a három legnagyobb külső-kráni város, Snattaha Bey, Gor-Vassak és Rah Gul alapjait. Ranagol hitvallását minden bevándorló elfogadta - ez volt a bebocsátás egyetlen feltétele -, s alig egy-két nemzedék alatt a vérükbe ivódott a kráni erkölcsök is. Egyesek - különösen a kyr vértiek - hihetetlen iramban vetkőztek ki emberi mivoltukból; a Változás Törvénye gyakorta kedvezett nekik, s hamarosan megkezdtek a lassú beszívargást a Középső Tartományokba. A Pyaron előtti II. évezred derekára kiirtották a hegyvidéki amund kolóniákat - magukra vonva ezzel Kriehor halhatatlan haragját -, s legmerészebb előreik a Hét Domb és a Hét Völgy vidékén a kráni elfek szállásterületéig nyomultak. Összát év múlva sikerült felkelteniük egy-két rejtőző ősaquir figyelmet; erre az időre tehető a Shien-Gorr klán alapítása, és ekkoriban terjesztette ki kegyeit az embernépekre a Könyvtelen Öreg, Sramsass-Daquin félelmetes ura.

Előrenyomulásuk ezen a ponton megtorpant, a további akadályokat már nem tudták leküzdeni. A Tiltott Tartományok nem alkalmasak az emberi életre; a Shien-Gorr vadászai ugyan minden évben Fray-Grimonharban töltenek három-négy hónapot, de őket már aligha lehet emberekné nevezni, hiszen a mágikus rendszeren szerint is új fajt alkotnak. Mindazonáltal bátran kijelenthetjük, hogy jelenleg a birodalom lakosságának hetvenöt százaléka többé-kevésbé tisztavérű emberek teszik ki, a Külső Tartományokban pedig ez az arány kilencven százalékra módosul. Példátlatlan gyors ütemű terjeszkedés ez, és kétségkívül arra vall, hogy az emberi nem gondolatvilágától egyáltalán nem olyan idegenek a Koszfes Úr tanításai, mint hinnénk.

Ha meg akarjuk érteni a kráni társadalmat, két fontos alapelvből kell kiindulnunk. Az egyik a gyakorlatilag állandó hadállapot; a másik az egyén teljes kiszolgáltatottsága.

A birodalomban mindenki harcol mindenkivel, szüntelenül és folyamatosan: a béke erfelől ismeretlen fogalom. A legutolsó jobbágy is azon igyekszik, hogy bizonyítson a Koszfes Úr előtt, és feljebb kerüljön a belső hierarchiában. Erre a jogot kizárólag mások legyőzésével és megsemmisítésével érdemelheti ki; ugyanakkor résen kell lennie, hogy ő maga ne váljon más feléle törekvők zsákmányává. A problémamegoldás leggyakoribb eszköze a fegyveres erőszak, az emberélet értéke csupán trófeákban fejezhető ki. Az apróbb konfliktusokat máshol baráti beszélgetéssel simítják el, néhány kupa bor mellett; itt feltétlenül vérontásba torkolnak. Ha több gabonakereskedő szállít ugyanarra a piacra, és az nem tudja

befogadni az összes árut, a vetélytársak nem árháborúba kezdenek, hanem orgyilkosokat és fejdadásokat küldenek egymás ellen. Ha az asszony félrelépéssel gyanúsítja a férjét, nem jelenetet rendez előtte, hanem megmérgezi. Ha a vendég fizetlennel találja a kifiződe kosztját, nem a borra valóat tartja vissza, hanem beront a konyhába, és leszúrja a szakácsot.

Hogy mindez egészen vezet a társadalom teljes széthullásához, az különös módon éppen az egyének kiszolgáltatottságának köszönhető. Aki Kránban kizárólag önmagára van utalva, annak legfeljebb pár óra lehet hátra az életéből; ezért az emberek különféle szövetségekbe tömörülnek közös érdekeik és testi épségük védelmére. Ezek a szövetségek szerveződhetnek vérségi (egyazon családba tartozók), szakmai (egyazon mesterséget űzők) vagy lokális (egyazon környéken lakók) alapon. Mindenképpen vasfegyelem uralkodik bennük, szigorú szabályok írják elő a tagok viselkedését minden lehetséges helyzetben. Az alárendeltetés kérdés nélkül kötelesek engedelmeskedni az előjárók parancsainak, akár az életük árán is; a belső szabályzat megszegését kegyetlen következetességgel büntetik. Ugyanakkor a szervezet teljes körű felelősséget vállal a tagokért, védelmet és menedéket biztosít nekik, s ha mégis áldozatul esnének valami fondorlatos ármánynak, vérbosszút hirdet a gyilkos ellen.

Hasonló intézmények a külvilágban is léteznek - gondoljunk csak a talvajcehekre, a fejdadászlánokra vagy az ilanori bárdok testvériségére -, de kizárólag akkor, ha a szervezet törvényellenes vagy kiemelten kockázatos tevékenységet űz. Kránban viszont minden szervezet ilyen alakodon épül fel! Hogy az előbbi példák egyikénél maradjunk, a kifiződe vendége kétszer is megmondja, leszúrja-e a szakácsot az odaköszölt rostélyos márt, amennyiben ugyanis megteszi, biztos lehet benne, hogy a szakácsok szövetsége vérbosszút eskszik ellene, és orgyilkosokat szűt a nyombá. (Függetlenül attól, hogy az étel valóban ehetetlen volt-e.)





A piacozó kereskedők esetében kissé más a helyzet, ők ugyanis valószínűleg ugyanabba a szakmai szövetségbe (a gabonaszállítókéba) tartoznak. Ez esetben viszont a belső szabályzatuk tiltja, hogy erőszakos úton rendezzék nézeteltéréseiket; erre megvannak a megfelelő fórumok, ahol panaszt tehetnek, előadhatják a tényállást, aztán mukkanás nélkül tudomásul vehetik az ítéletet. Nem mintha a belső szabályzat szent és sérthetetlen lenne! Olykor meg lehet kerülni, ha nem értelem, hanem betű szerint olvassuk a szöveget; és még a durva áthágása sem fog szemet szúrni senkinek, ha a kérdéssé



akcióból a szervezet jelentős hasznot húz. Gond csak akkor lehet, ha az a bizonyos ötlet mégsem volt annyira zseniális, mint hittük, és a szövetségnek éppen nem a javára, hanem ellenkére, a kárára válik...

Küfélé a kráni szervezetek mindig egységes frontot mutatnak - elvlegre ez elemi létérdekük -, valójában azonban igazi melegeggyai az intrikának és a pozícióharcoknak. A Változás Törvénye őket sem hagyja érintetlenül; felépítésük alapja nem az őszinte bajtársiasság, hanem a kényszer szülte egymásra utaltság. Mindenki a rangban felette álló posztjára tör, miközben igyekszik megvédeni magát a rangban alatta állótól; kérészerűen érdekszövetségek kötődnek és bomlanak fel, választott, sorsolt és kinevezett tisztviselők ármánykodnak egymás ellen. Minden előfordulhat ebben a kigyőfészekben - gyilkosság, zsarolás, kínzásokkal kicsikart aláírások -, van azonban valami, amitől a legvelveteműlebb gazember is visszaborzad. Ez pedig az árulás, a szervezet integritásának szándékos veszélyeztetése. Hiába halmoznak el valakit garadányi kincsek, ha közben védelmező nélkül marad, nem sokat ér vele; arra pedig elég kicsi az esély, hogy bármely más klán befogadjja, hiszen aki egyszer árulóvá lett, másodszor is megteheti.

Ha magának a szervezetnek a léte fog kockán, egyik tag sem habozik az életét áldozni érte, bármilyen önző csirkefogó máskülönben. A krániak sem tökéletesek, elvéve lehetnek olyan ismerőseik, akik iránt titkon gyengéd érzelmeket táplálnak: testvér, szülő, kedves... Amikor felvállalják a biztos halált, tudják jól, hogy a szervezet nem hagyja őket bosszultalanul, és gondoskodni fog szeretteikről; ha viszont a klán elbukik, magával ránt mindenkit, hiszen a túlélők védelmen földönfutóká válnak. Ebben áll a magyarázat a krániak legendás önfeláldozó hajlamának, amely oly gyakran okozott fejtörést a külország népek frásztudóinak.

Láthattuk tehát, hogyan telnek Kránban egy közember mindennapjai: állandó ideg feszültségben él, folyton résen kell lennie, hiszen bármikor, bárholon lecsaphat rá a loppal járó halál. Minden sarokban orgyilkost gyanít, minden ibrikben mérget, minden szóban bújtatott sértést, minden mosolygó arc mögött ügyesen leplezett ártó szándékot. Hogy az esetek jó egynegyedében igaz is van, az csak még óvatossá, még megfontoltabbá teszi. Vérévé vált már ez az elővigyázatosság, olyan

természetes számára, mint másoknak a lélegzés vagy a beszéd; macskamodra jár, a talpa külső élére nehezedve, bő öltözkében borotvára fent pengéket rejtget, s ha a szükség megkívánja, úgy terem kezében a kés, mintha az ujjai közül sarjadt volna elő.

És most gondoljunk bele: ezek az emberek ötezer éve élnek ilyen körülmények között.

Ötezer éve!

Ilyen hosszú idő még akkor is átgúrt a átformálta volna őket, ha pusztán erről volna szó. Csakhogy Kránban tudatosan és tervszerűen folyik a felsőbrendűnek vélt fajtakitenyésztése. Ennek legjellegzetesebb és leghatásosabb módszere az évszázakokénti haláladó; évente négyszer, a Vér, a Hús, a Csont és a Velő Ünnepe a birodalom minden ezredik lakója Ranagol színe elé járul, hogy saját személyében hódoljon neki. Elméletileg a consularok - a tartományi helytartók - sorolás útján választják ki azokat a lakosokat, akik részesülnek a kofejes oltár és a tizenhárom érmetző csipesz megtiszteltetésében; a gyakorlatban azonban minden kismélteltetésében; a gyakorlatban azonban minden kismélteltetésében áll megváltani magát helyettes állításával. Hogy valóban szüksége van-e Ranagolnak ennyi temérdek vére az évszázak kerekének forgásában tartásához, amint azt papjai tanítják, erősen kétséges; az viszont bizonyos, hogy a haláladó intézménye szisztematikusan megszüri a népességet, kisselektálja közülük a gyengebbeket, a lassú észjárásúakat, a kevésbé agresszívket. A sorolás nyilvános és szigorúan ellenőrzött, az eredményt sem csalással, sem vesztegetéssel nem lehet befolyásolni: a történelem folyamán két ízben is előfordult már, hogy egy consular a saját nevét húzta ki. Persze mindketten helyettest küldtek az oltárra; de nemcsak ők voltak így ezzel. Valamirevaló orzaga, kurtizán vagy vajások nemigen kívánczik idejekorán Ranagol trónusa elé, inkább kerít valakit maga helyett - ha muszáj, hát erővel, fondorlattal, mákonyos teával.

Ez a központilag vezérelt kiválogatódás aztán félelmetes harcosokat és ördögien ravasz cselzővököket nevelt a Kránban élő emberekből. A gyenge idegettek, a börtortalankok, a lágy szívűek kihullottak; a vasakarutak, a vakmerők, a ketyegetlenek megmaradtak és elszaporodtak. Mit mondhatnánk akkor azokról a kiemelkedettekről, akiknek a birodalomban is a harc vagy a diplomácia a választott mestersége. A hírhedt Szabad Rendek vadászairól, akik háborútratlant portyáznak a Középső Tartományokban, s át-átruccannak a Tiltott Határon? Vagy a veriflozofusokról, akik száz közönséges ember helyett gondolkodnak, s évszázadok óta vizslázó Káosz-szekták között ütnék nyílfé- és dacsövetségeit alig néhány óra alatt?

Érdeemes megjegyezni, hogy azok az események, amelyeket a holtra rémült külországbeli krónikások megtorló és inváziós hadjáratoknak tituláltak, jobbára elszigetelt külső-kráni hatalmasságok egyéni akciói voltak, személyes befolyást öveztek kislestésért. Nevezetes kivételen talán csak a birodalmi Dúlás számít, melynek zarátkordja a Tizenhármak együttes megjelenése volt; nem szabad azonban megfeledkezünk róla, hogy ebben a vállalkozásban gyakorlatilag egyetlen résztvevő ősaquir sem támogatta az istenfátyakat, és a teljes birodalmi haderőnek csupán a töredéke - egyetlen légző és két Köteles Rend - kísérte el őket. A többinek a kivonását nem kockáztathatták, hisz a védtelenül hagyott hátszárak jónéhány belsőklán fejdelmet a Változások Törvényének kipróbálására csábíthatott volna.

A birodalom földrajzilag és politikailag három főbb régióra osztható, amelyek egyre szűkülő gyűrűkben övezik a központjukban emelkedő Kráni Tornyt. A legkülső s a legszelebbet a Külső Tartományok alkotják; ezek névleg önálló Ranagol-hitű államok, mintegy harmincan-harmincten, amelyeket meglehetősen laza kapcsok fűznek a birodalomhoz. Lakosságuk túlnyomórészt emberekből, a határszárban orokból áll. Vezetőiket ugyan consulari címmel ruházták fel a Tizenhármak, gyakorlatilag azonban az egyes tartományok örökletes uralkodócsaládjaiból kerülnek ki, vagy véres kezű, könyörtelen zsoldosok, akik fegyverrel verettekde föl magukat a trónra. (A történelem egyetlen olyan esetet sem ismer, amikor a Tizenhármak megtagadták a bitortól a consulari



kinevezés, és a törvényes dinasztia előzőtt sarjai mellé álltak.) Ők vagy őseik általában valamelyik sötét félisten inváziására telepedtek meg ezen a vidéken; ilyen ajánlatot csak azok a személyek kaptak, akikben százezreket erősebben lobogott a tetter és az élnivágás titkos lángja, mint a többi emberben. Ranagol ebből arra következtetett, hogy ha majd az emberi nem is lehanyatlak, belőlük lesznek majd az előjövő idők aquirjai, és szerette volna a maga oldalán tudni őket. A megkörnyékeztettek nem mind éltek a lehetőséggel; Mogorva Chei legendás kardjával, az Eldírelt hasította ketté a hozzá menesztett kráni követet, Airun al Marem pedig hosszas gondolkodás és egy szerföltöt kalandos utazás után mondott nemet. Mások azonban nem voltak ennyire aggályosak; belőlük is utódaikból lettek Külső-Krán hadurai. Ranagol hűbérései között ez nem számít igazán előkelő rangnak; mindazonáltal még így is sokszorta nagyobb seregeknek parancsolnak, mint azt legmerészebb álmodukban képzeltek volna.

A következő gyűrűbe a Középső Tartományok tartoznak, szám szerint harminckilencen. Ezek alkotják a birodalom gerincét; élükön a Tizenhármak által életfogytiglan kinevezett consularok állnak, akiknek egynémely tartományban sikerült örökletes dinasztiákat kialakítaniuk. A külső peremvidéket zömében még emberek lakják; itt emelkednek Krán legnagyobb városai. Amikor fokozatosan haladunk mind beljebb, a Tiltott Határ felé, a népesség aránya egyre inkább az idősebb fajok javára módosul. Végül eljutunk a Hét Domb és a Hét Völgy vidékére, amely a kráni elfek szállásterülete; azon túl már csak az ősnépek sötét birtokai komorlanak.

A Középső Tartományokban elevenen él az egységes birodalom eszméje: a consularok többnyire erősek az urak, kérelhetetlen szigorral kormányozzák a rájuk bízott területeket. Állandó testőrséget a Köteles Rendek adnak melléjük, udvari trancsepek nemes aquirok, a parancsnokságuk alatt álló légók a világ legütőképesebb seregei. Kevesebb nem is boldogulnának, hisz a Középső Tartományokban már nagyszámú független hatalmi tényezőzt találunk, amelyek ugyan Ranagol hitét vallják, a birodalmi közigazgatás fennhatóságát azonban nem fogadják el. Itt székelnek a legretettebb Káros-szektrák, Szabad Rendek, boszorkányszövetések, kráni elf lovagrendek és démonidező klánok; alig múlik el nap anélkül, hogy egyik öldöklő összecsapásba ne bonyolódna a másikával, a Változások Törvénye értelmében. A hol itt, hol itt fellángoló belvillangások letörése a consularok energiájának java részét lekötö; a maradékot az egymás közötti háborúskodásra és - ahol van ilyen - a dinasztián belüli pozícióharcokra fordítják. Időről időre valamelyik régi, patinás és nagyhatalmú helytartócsalád váratlan támadást intéz a belső-kráni fejedelmek vagy a Tizenhármak egyike ellen, bár arra már hater ez évek nem péld, hogy sikerrel is jártak volna.

A birodalom legfelső magját a Tiltott Tartományok alkotják, amikről alig tudunk valami biztosat. Még pontos számuk is kérdéses, bár legalább kilencnek mindenképpen lennie kell, mert különböző forrásokból ennyinek a nevét ismerjük. A hitelt érdemlő információk beszerzését jelentős mértékben megnehezíti, hogy a Tiltott Tartományok nem alkalmasak az emberi életre.

Annyi bizonyos, hogy vannak közöttük olyanok, ahol a consulari posztot személyesen a Tizenhármak töltik be. Ezek egyikében található az a több síkra fókuszált mágikus konstrukció, ami Ynev-szerte Kráni Torony néven híresült el, jóllehet a valóságban inkább sarki fényre vagy fekete szivárványra emlékeztet. (Legálabbis Drawin Sphactor, az egész Délvidék legtapasztaltabb Antiss-utazója szerint; miután főlebredt távolbálító álmából, húsz teljes órán keresztül ezt a két szót ordította torka szakadtából, míg meg nem váltotta őt szenvedéseitől az ingalmas halál.)

A közvetlenül a Tizenhármak alá rendelt tartományok a birodalom sarokkövei; itt folyik a legendás feketeacél termelése, s innen sugárzik szét Kránba az ősnépek életét varázsergia. Légiókat is kiállítanak, de hogy miféleket, azt nem tudja senki, mivel az írott történelem folyamán még egyszer sem lépték át a Tiltott Határt. A Har'gunn ta Karthinmak szerint mindenesetre egy ízben negyedóra leforgása alatt verték tönkre egy becsvágyó consular teljes

egyesített hadseregét, aki félezer éven keresztül gyűjtögette az erejét Középső Tartományában, hogy aztán rajtaütészerű betöréssel próbálja meg elfoglalni a hatodszülött Gabhurgathol trónusát a Tizenhármak soraiban. Az ő csapatairól viszonylag ténnyű képet alkothatunk magunkban a szöveg alapján; tisztjei béklyóba vert démonfejedelmek voltak, felderítői cseppfolyós mérleglénnyek, közkatonái egytől egyig anyanyelvükön beszéltek az aquir. Tizenöt perc múlva hírnökök sem maradt belőlük; forrásunk nem részletezi az eseményeket.

A Tiltott Tartományoknak egy másik csoportja szintén mágikus kisugárzásokban gazdag energiagócokat rejt, ezeket azonban időtlen idők óta nem háborgatta senki. Már akkor sem voltak gazdátlanok, amikor Kránt megalapították; őseink aquirok szunnyadtak a mélyükön, fajtájuk legvénebbjei és leghatalmasabbjai. A Kosfejes Úr kinyilatkoztatását megértették és elfogadták, de semmi több; a Tizenhármak földre szállásával nem törődtek, hisz legalábbis egyenrangúak voltak velük. Legtöbbjük mindmáig ugyanott lappang, s álmódja tovább érthetetlen álmait; a birodalom ügye éppoly kevésbé érdekli őket, mint egymás sorsa, vagy a felszínen nyüzsgő-hemzsező parányok. Céljaik, indítékaik - ha vannak egyáltalán - a köznapai halandók számára kifürkészhetetlenek. Koronként felébred némelyikük, kinyűjtözik, megrázta magát; ilyenkor didergő borzongás fut végig a planéta eleven írháján, a két hold arca sapádra vált, a csillagok lidérckődbe burkolóznak. Főlösképpen zaklatni még a Tizenhármak sem merészkül őket; haragjuk, ha lesújt, dörög porörlőcsapás, szavuk, ha morajlik, mennykővek zúgása. Nagyok közt a legnagyobbak ők, Krán igazi urai, ha nem számítottuk a viharfellegek magasában mosolygó Ranagolt.

Minden ellenkező hiedellel szemben a birodalom sem terjeszkedni, sem hódítani nem kíván; lényegében véve nem egyéb, mint Ranagol nagyszabású kísérlete a tökéletes társadalom megvalósítására.

Krán Ynev alvó óriása; félelmetes hatalom szunnyad benne, ha szabadáigra engedné, tán az egész világot letarolná. A külsőszági egyetlen szerencséje, hogy ezeknek az iszonyatos energiáknak a túlnyomó részét a belviszályok és a helyi klán-háborúk kötik le; a legtöbb kránit - beleértve uraikat és fejedelmeket is - csöppet sem érdekli, hogy mi történik a Fekete Határon túl.



## Ó-Godon

Amennyire szűkmarkúak voltak az istenek, amikor a föld fölötti kincseket osztották a Shogomand-fennsíknak, legalább annyira bőkezűen bántak a föld alatt lévőkkel. Cudar és hideg vidék, kevés növény és ennek következtében kevés állat tud itt megélni. Viszont a hegyek bősége mennyiségben rejtenek érceket, épitőanyagokat, valamint, és egyéb nyersanyagokat. Nem is beszélve a rengeteg hőkötről és egyéb érdekes jelenségről, amely mágikus energiák forrásaként szolgálhatnak a hozzáértőknek.

A Démonikus Óbirodalom bukása utáni évezredek az emberiség sötét korszakának számítottak Dél-Yneven. Ebből a sötétségből emelkedett ki az emberiség első magiokráciája: Godon.

A Godoni Birodalom kezdetei és pontos előzményei ismeretlenek. Shadonban ma a godoni örökség kutatására csak a legmagasabb papi méltóságok engedélyével van lehetőség, ami igen ritka kegy. Az eddig összegyűjtött régészeti leletek alapján azonban meg lehet közzéadni néhány feltevést Godonnal és történelmével kapcsolatban.

Az első godoniak valahonnan nyugatról érkeztek a Nagy Választónak nevezett tengerszoroson át (ma Vihar-szoros). Első dolguk a varázslók által tervezett határok felmérése és mágikus megerősítése lehetett, amiben az úgynevezett dolmenmágia technikáját használták. Hamarosan ott sorakoztak az ország határán azok a különös, gigantikus köépitmények, melyek romjai ma is ámulatba ejtik a Felföldre tévedőket. Később, a pusztá létrét folytatott küzdelem idején még nagy szolgálatot tett az emberiségnek ez a védelmi rendszer. A godoni társadalom meglehetősen hamar három Körre kezdett tagozódni: a Dolgozók, a Harcosok és a Bölcsék Körére. Később ez a rendszer megmerevedett, az egyes emberek körét már születése pillanatában kijelölte a Bölcsék Körének beavatottja. Az idegen származásúak csak igen bonyolult, nehéz próbák és vizsgálatok után nyerhették el az engedélyt a Godonba való betelepülésre, és nagy megtiszteltetésnek számított. Engedély nélkül pedig nem lehetett be illetve kijutni Godonból, erről a mágikus védelem és az exorcisták gondoskodtak. A szinte mérnöki pontossággal megtervezett viszonyokat köszönhetően egy tökéletesen rendezett, szabályozott, specializált társadalom alakult ki. Kizárólag emberek alkották, szigorú bevándorlási és születési törvények voltak érvényben, melyek egyrészt a démonoktól való tökéletes mentességet, másrészt a godoni ember egyfajta "mágikus nemesítését" is szolgálták. A "nemesítés" korántsem volt oly mértékben általános, mint a születésvizsgálat. Kizárólag kisebb, zárt csoportokra terjedt ki, főleg a mágusfamiákról. Mivel mágiaelméletileg ismert tény volt, hogy a mágus testéből kiinduló manatorzulás, ha változó mértékben is, de öröklődik, az volt a cél, hogy az ilyen téren legegyszerűsebb utódokat hozhák létre. A kasztok hármassága a társadalom minden szintjén és a Birodalom minden területén megtalálható volt; a tartományok élén, a városokban, falvakban egyaránt. Egy falu vezetősége példának okáért így festett: Ór (Harcos), Bírő(Dolgozó), Dolmenmágus(Bölcs). A falvak szintje volt a Birodalom legsőbb társadalmi szerveződése, ahol ez a hármasság felosztás létezett. A Ór feladata volt a rend fenntartása, a védelem megszervezése. A Bírő gondoskodott az emberek hétköznapi gondjairól és a közigazgatásról, a munkák megszervezéséről. A dolmenmágus csak a falvak életében játszott vezető szerepet; ő állította fel a falvat védő dolmeneket, és gondoskodott az emberek munkáját segítő mágiákról. Minden egyes ilyen munkához, például a kútból vizet felhozó mágiához, kisebb-nagyobb dolmenre volt szükség. Ezek az építmények nagyon hosszú időn át tudtak egy meghatározott mágikus folyamatot manáival ellátni. Godon legmagasabb szintű mágiáját a Belső Iskolában oktatták. Itt folyt az igazi mágikus kutatások is, a Mesterek részvételével, akik valószínűleg Godon legképzettebb varázstudói voltak. A Külső Iskolában a mágia alapjait oktatták. Itt olyanok is megfordultak, akinek csak szakmájukhoz volt szükség egy kis mágikus

tudásra. A Középső Iskoláig jutottak pl. az exorcisták, akik spirituális beállítottságuk miatt sosem válhattak igazi mágusokká, de mégis jelentős mágikus potenciállal bírtak. Annak az eszménynek az alapjai, amely később oly nagy hatást gyakorolt az ynevi kultúrára, a Jedome filozófiában keresendők. A Harcosok Körének számos tagja érezte magához közel állónak a Jedome tanokat, és ők voltak azok a különleges emberek, akiknek köszönhetően a későbbiekben a lovagi eszmény létrejöhett. Bár maga a nehézlovas harcmódot már korábban, például a kyeknél is ismert volt, a lovagi eszmény és a lovagság, mint olyan szülője az emberiség első magiokráciája volt.

## Államszervezet

Magiokrácia. Megalon Ellimar vil Godon volt az utolsó godoni főmágus, az ő halálával pecsételődött meg végérvényesen a Birodalom sorsa. Vele Psz. 1134. évben végeztek alattomos módon az aquirók.

Godonban kizárólag a godoni nyelvet beszélték, melyteljességgel tisztának és tökéletesen kifejezőnek tartották. Ebből alakult ki később a kőbor lovagok által szerzte a Délvidéken elterjesztett Közös Nyelv, azaz a pyarroni beszéd.

## Hétköznapi élet

A godoni társadalom az egyént szigorú keretek közé szorította. A termelést végző dolgozókra is súlyos terhet rótt a kasztok és a bonyolult irányítási rendszer ellátása. Ennek ellenére a mágikus segítség és az egyének megfelelő beosztásba helyezése miatt a terméskültség messze meghaladták a hedekori szintet. Ez általános jólétet biztosított a társadalom minden tagja számára. A stabil társadalmi keretek miatt a termelés gyakorlatilag fejlődésképtelen volt, csupán mágikus módszerekkel lehetett volna az eredményt tovább javítani.

A jólét magas népszaporulatot eredményezett, így a kezdetben alacsony népesség ugrásszerűen megnőtt. Csak a Kránál folytatott háború komolyra fordulása állította meg a népesség növekedését.

Godon etnikai összetétele - korában egyedülálló jelenségként - szinte mindvégig homogén és állandó maradt. Bár virágzása idején minden fejlettebb, stabil állam erősen vonzza a környezetében élőket, akik a biztonság és a jólét reményében keresnek ott menedéket, Godon szigorú törvényei és mágikus védelme e népeknek csak töredékét olvasztotta magába.

## Törvények és közbiztonság

A Birodalom legfőbb vezető testülete a Nagytanács volt. A tagok: Godon Főmágusa, Godon Hadura, Godon Főbírája, és tanácsadók. Minden Kör egy szavazattal bírt, de a Bölcsék Köré, ha úgy ítélte meg, hogy az ország elsőrendű érdekéről van szó, felülbírálhatta a döntést. Erre a lehető legritkább esetben került csak sor. A Nagytanács háromévente gyűlt össze. A köztes időben a Főmágus és a Mágustanács (Bölcsék Köré) kormányozta az országot a Nagytanács határozatainak megfelelően.

A Körökön belül un. Cikkelyek működtek. Például a Bölcsék Körében a Mágusok mellett jelen volt az Exorcisták Cikkelye is. A kasztok nem voltak átjárhatóak, a Körökbe és Cikkelyekbe tartozás egy életre volt. Minden godoni újszülötter a Bölcsék Köré vizsgált meg mágikusan, és a képességeinek leginkább megfelelő Körbe és Cikkelybe helyezte. Még a legalacsonyabb rangú godoni is reménykedhetett abban, hogy gyermeke a birodalom vezetői közé emelkedik.

Godon területi beosztása:

"Bírodalmi vezetés

"Nomoszk

"Járasok/Városok

"Falvak (mezőgazdasági falu, bányászfalvak stb.)



## Vallás

Godon kiirtotta a vallásosságot az emberek szívéből, a hit kizárólagos manifestációját a meta-filozofikus alapokon megalakított két isten-kreálmány, Javea és Jedome alakjai voltak. Godonra egész fennállása alatt jellemző volt a démonoktól való rettegés, mely átragadt az istenekre és egyéb másvilági entitásokra is. Godon lakói ezt az örökséget még a Démonikus Óbiadalomból hozhatták magukkal.

Javea és Jedome kötése volt a forma, melyben szilárd alakot öltethet a Godont naggyá tevő zsemséiség. Javea képviselte a kozmoszban uralkodó rendet, melynek mintájára Godont is szervezték. Az ő tanításait követték az exorcista mágusok, akiknek fő feladata volt a menekülőkét még mindig zaklató démonok, a velük szövetséget kötő szerafiták, valamint a káros más megnyilvánulásainak távol tartása.

Jedome hite pedig azokat a belső értékeket kívánta megteremteni, amiket Javea védelmezett. Ennek legfőbb eleme magának az életnek a védelme volt. Jedome követői voltak a dolmenmágusok és a kóbor lovagok, feladatukul az élet és más godoni értékek védelmét szabták. Jedome lovagjainak egy csoportja azonban szűkeket érezte a Javea exorcistái által megszabott kereteket, és eltérően értelmezte Jedome tanait. Mivel ők jóval a határokon túlra is eljuthattak, ott is hirdették eszméiket, segítettek a rászorulóknak, ami ellenkezést váltott ki a konzervatívabb godoni hatalmi csoportok körében. Mielőtt azonban kenyértörésre került volna sor, a Mágustancs javaslatára elhagyták az országot, és megalapították Shadon várát. Később innen indult el Selmo lovag is, aki a pyarioni istenek kinyilatkoztatására felismerte Jedome alakjának ürességét, és a később róla elnevezett selmovita vallás alapítója lett.

## Gorvik

A gorviki időszámítás kezdete a P. sz. 1446. esztendő. Ekkor szálltak partra Darna-coránál (a Reményparton) Raquo Amanovik diadalmas hadai, s ekkor nyilvánította a vezér az egész félszigetet Szent Földnek (Gor Vik), a kivándorlók új otthonának. A sina-ocalira tudorai ezt szakrális államalapító aktusnak tekintik, jöllehet Amanovik királyá koronázására csupán a rákövetkező esztendőben, a Ranagol-hit tételek államvallása nyilvánítására pedig csak kerek harminc év múlva került sor. Álláspontjuk szerint a Legnagyobb Úr már ekkor átszellemítette honalapító prófétáját, amiben akár igazuk is lehet. Ennek megfelelően Gorvikban innentől számolják az Úr Ranagol évét.

Amanovik uralma megerősítéséhez Shackallor segítségével folytatott - sikerrel. Hogy kedvére tegyen, Ranagol hitére tért, mi több, erre szorította országa lakóit is.

A Kosfejű újdonsült birodalma az őshaza, Shadon ádáz ellentéle lett, s bár Shadon sokszorosa hatalmasabb Gorviknál, az utóbbit maga Ranagol s kráni szolgálói ortalmazzák, teszik legyőzhetelenné.

Gorvik lakosságának meglehetősen nagy hányadát Ranagol áttelepült fejedelemség nemzetségei alkotják. Kár lenne tagadni, Amanovik nagyrészt nekik köszönheti, hogy sikerült kitérnie a desadokat s az itt tanyázó szervezetlen kalózbándákat az állam területéről.

Különös firtora a sorsnak, hogy Gorvikban idővel - a P. sz. XVII. századra - a shadonihoz hasonló lovagi kultúra alakult ki, bár az erkölcök és a törvények itt korántsem annyira szigorúak. P. sz. 3682-ben Todvarban megrendezték a Nagy-Gorviki Tanácsulást, amelynek célja az egység megteremtése volt, a felek azonban nem jutottak egyezsége. A fiaskórt a hagyomány szerint Abrado kevély herceget és Akvilona intrikus főpapját terheli a felelősség.

A gorviki az egyik legjellegzetesebb nép Yneven. A gorvikiai vékonyak, középmagas termetűek, bőrkürrrel, hajuk hullámos, fekete, olajosan csillogó. Arcuk pengeéles síkokkal határolt, szépségesen romlott szoborarc, orruk vonala a sólyomcsőr határozott ívelését követi. Mondják, a szem a

lélekről, a megjelenés az adott nép filozófiájáról, életsem-léletéről is elárul egyet-mást. Ha ez igaz, a gorvikiai a természet cinikus ballépései, hisz torz ideológiájuk külső jegeit a legtrikább esetben fedezheti fel rajtuk a szemlélődő. Pillantásuk rezzenten, tekintetük sötét mélységeiből valódi gonosztságot nem, inkább a felsőbbrendűség biztos tudata táplálta enyhé érdeklenséget olvashat ki a lélekűbár. Kétségtelen tény, hogy "önként s kéjjel" ölnék, Ranagol vallása azonban még nem hatott rájuk oly mértékben, hogy - tetteik és felfogásuk tükrében - fizikumuk is megváltozzék.

Gorvik közelmúltbeli és jelenkori történelme is igen bonyodalmas, és nem kevésbé mozgalmas. Az ország sorsa elválaszthatatlan Shadontól, ahol P. sz. 3691-ben meghal Evendil Bel Corma, Shadon királya, és ugyanebben az esztendőben kezdetét veszi a Manifestáció - Észak-Yneven ekközben zajlik a 14. Zászlóháború. Következzen néhány további évszám a Hetedik alkonyának történetéből.

P. sz. 3692-96 között belvillongásoktól terhes interregnum ideje Shadonban, ekközben fokozódó amund nyomás Gorvik északi határa mentén.

P. sz. 3699-ben Shadon trónjára, amely a királyi és a főhercegi örökös tragikus végű párviadala óta üresen áll, a Bel Corma család felföldi ágának nősarja, Lianna Pentangelin kerül. Csapatokat küld a szorongatott Gorvikba: Rudrig Ves Garmacor és a Szent Légio ideiglenesen kiszorítja az amundokat az őt tartomány területéről.

P. sz. 3700-ban Krán kivonja egységeit a Manifestációs Háborúból, és magukra hagyja gorviki hűsorsosait. Az általános zűrzavarban trónkövetelő bukkan fel, aki Nagy Radovik sarjának mondja magát, és akit az őt tartomány II. Terda néven királlyá választ. P. sz. 3701-02 közt amund invázió a Shibarán túlról. Rudrig Ves Garmacor Thule erdjébe szorul a Szent Légio maradványaival. II. Terda, a szerepét teljes átélessel alakító szélhámos szakít kiagyálójával, az akvilonai herceggprímással, és szintén az amundok ellen fordul.





## Államszervezet

Gorvik nem egységes ország képét mutatja, öt, egymástól nagyban független tartomány alkotja. Uraik (Abrado, Akvilona, Gorvik, Warvik és Rokmund hercegei és főpapjai) szüntelenül marakodnak egymással.

Abradóban és Rokmundban herceg, Gorvik tartományban, Warvikban és Aquillonában bíboros uralkodik. A hivatalos nyelv a gorviki, ami nem egyéb a shadoni eltorzult változatánál. Shadonban rögtön felismerik a gorviki akcentust, s keményen büntetik is használatát. Ugyanerre az elbánásra számíthat persze a shadoni nyelvet a Gályák Tengerének innenső partján használó szerencsétlen is. Gorvik öt tartományában is különböző akcentussal beszélnek a nyelvet, ám ez komolyabb megértési problémákat nem, inkább csak etnikai elkülönülést és villongást okoz.

## Hétköznapí élet

Az udvari öltözködés Shadonét idézi, a parasztoké nyomort sejtet. A nemesek és szabad harcosok - legyenek akár nők, akár férfiak - bő fehér inget, fekete harisnyát, magas szárú, puha bőrcsizmát hordanak. Ha hűvösebbre fordul az idő, bőrből cserzett mellényt húznak, s ha kedvük úgy diktálja, színes kendőket kötnek a fejükre, tekernek a nyakuk köré. Rejtett fegyver - ramiera, hajtótőr, netán fejevadászkard - mindig akad náluk.

A gorviki árak átlagosak; gazdaságuk fegyelmességi fokát az állandó háborúskodásaik hevesességét ismerve magabbak is lehetnének.

## Törvények és közbiztonság

A közbiztonság egy kívülálló szemével nézve minősíthetetlen, ám a helyiek esküsznek rá, hogy jó: a kettősség oka nyilván egyedi törvényeikben keresendő. Példaként: Gorvikban a magasabb rangú személy bármikor, ok nélkül is börtönbe vetheti, akár ki is végeztetheti a nála alacsonyabb rangút. Egyetlen szabályt köteles betartani: az ítélet végrehajtásával várnia kell pontosan két hetet - ennyi időt kapnak az eltelt rokonai és ismerősei, hogy bebizonyítsák, a halálra szánt fontos személyiség. Ha ez idő alatt találnak kellően magas kapcsolatot, ha sikerül elintéznük, hogy valaki közbenjárjon az érdekében, az ítéletet semmissé nyilvánítják, és az illető - akár a bitó árnyékából is - szabadon távozhat. Ha nem, halálával amúgy sem éri nagy veszteség a társadalmat.

A gorviki törvénykezés másik jellegzetessége a faji alapú részrehajlás. Két kisszerű piaci tolvaj közül a helyben született dorgálásra, botütésekre és egyéb kellemetlenségekre számíthat - a dsad származású azonban holtbiztosan kötéltre, netán évtizedes gályarabságra kerül. Kesztűs kézzel bánták a törvény mindazokkal a házasságtörőikkel, akik a faj vérének tisztaságára nekihevült állapotukban is ügyeltek - az a nemesasszony azonban, aki "jötte mentek" közeledését fogadta, s effélékkel adta össze magát, a legrosszabbra számíthat: meghurcolják, sőt - akár bűnös vágyának tárgyával együtt - elevenen eltemethetik.

## Vallás

Gorvik államvallása a Ranagol-hit. Az erkölcsök szigorúak, de a papok tanai szerint az elkövetett bűn kinnál és vérell lemosható - akár mások vérével is.

## Iskolák és Kalandozó Kasztok

Itt találhatók a Vértesszérség klánjai, amelyekből Ynev talán legelvetemültebb fejedelmekai kerülnek ki, továbbá Ranagol-papok és -paplovagok, harcosok, lovagok, gladiátorok, tolvajok, boszorkányok, és boszorkánymesterek képzése folyik.



## Shadon

Shadon várát, ami hamarosan várossá nőtte ki magát, godoni kőbor lovagok alapították a P. második és harmadik század fordulóján. Melyikük sejtethette volna ekkor, hogy otthonuk nem csupán több létezősége erődtítményénél, hanem a Délvidék leghatalmasabb és katonailag is talán legerősebb emberi birodalmává emelkedik. Bár egyes jelenkori történészek nem zárják ki, hogy a lovagok tetteiben előrelátó szándékosság munkált, meglátásukat igen nehezen tudnák bizonyítani.

A környező vidékeken élő embereket vonzotta a lovagok nyújtotta biztonság, és a magukkal hozott godoni kultúra. Míg magába a magiokráciába legőbbsüknek szinte lehetetlen volt bejutnia, Shadon városa örömmel látta őket. Szabad, jól termő földek bőséggel akadtak, s a lovagok sem unatkoztak: a rablókkal, a környező hegyekben tanyázó orkokkal és egyéb szerzetekkel, amelyek közül nem egy a Démonikus Óbirodalom óta szípolozta az embernepeket, számtalanszor meggyűlt a bajuk.

Magát a Hétzseres Hitvallást csak a P. sz. XI. században állították össze, és a Godonból eredeztethető Javea és Jedome hit már ekkor kezdett egybeolvadni az őslakosság igen heterogén hitvilágával - amivel korábban maguknak a godoniaknak is gondjuk akadt -, és az egész egybeolvadt nagyon-nagyon lassan kialakult egy új hitrendszer, ami jóval később majd Domvik-vallásként fognak ismerni.

Sokan azok közül, akik nem találják kedvükre valónak a Godonban intézményesített intellektuális agnoszticizmust, szép lassan kiszivárogtak a Nagy Medencébe és környékére, s magukkal vitték Jedome és Javea hitét - amit a godoni mágiusaristokraták erősen szabályozott keretek közt tartottak, és csupán szükséges rosszként tűrték meg. Eközben délen Godon és Kulső Krón háborúja folyt. A könnyű prédikálnak hitt mágiusbirodalom konok ellenállása meglepte ellenfelét, és a küzdelemben néhány ősegr aquir hatalmasság is bekapcsolódott.

Psz. 1000-ben Shadon már ország. Közélről szemlélve vonzó, távolabbról már-már legendás mesevilág: lovagrendek, nemes hölgyek, lovagi tornák, hősi tettek birodalma, megtalálható benne minden, ami egy fegyverforgató képzeletét - s persze szívét - lángra gyújtja. Kebeleken egy sor apró hercegség született, uraik a sorukból választott Régensnek fogadtak engedelmséget; ennyi maradt a korábbi századok katonasíj rendjéből. Am a godoni lovagi eszmény sárba szökken, akár a termékeny talajra hullott mak. Krán mind ez idő alatt folyamatosan háborút viselt Godon ellen, ami újabb menekültek érkezését jelentette.

Psz. 1134-ben, Godon bukásakor zúdult délkelet felől Shadonra az igazi menekültáradat. A menekülőkhöz javarészt nem mágiusaristokraták voltak, hanem a kísértetűzők tartózkodó lovagok és testőrök, kik eredetileg hátvédnek maradtak vissza, hogy feltartóztassák az esetleges üldözőket, s önfeledlőadásukra végül mégsem volt szükség. Az addig gyéren lakott ország népessége esztendő leforgása alatt felzúdult, sora alakultak a tartományok. 1200 tájéka a nemesegek megelégték a sok bosszúsággal járó zűrzavaras állapotokat, és királyt választottak a legdemesebb helyi lovag, Artemil am Bel-Corma személyében. Shadon uralkodói napjainkig e család vérvonalának hordozói.

1445-ben egy hatalomra éhes kalandor, sokak szerint renegát pap, bizonyos Amanovik, lízadást szított Domvik és a korona ellen. Fanatikusai segítségével elrabolta a flotta néhány hajóját, átkelt a Gályák Tengerén, s a mai Govrik területén lépett partra. Róla és vállalkozásának eredményéről bővebben a Govrik című alatt szólnak.

Psz. 1497-ben Shadon már a szomszédos államok feljegyzéseiben is birodalomként szerepelt, ám a roppant ország békéjét belviszályok dúlták fel a XXIII. század derekán: Krán praktikái miatt kétszáz esztendőn át folytatott öldöklő háborút a királyi család két ága. A pártütő évek végül elbukott ugyan, de bocsánatot nyert, sőt kompromisszumra kényszerítette a meggyengült

koronát: elfogadottá vált az uralkodóhercegi család, összes címével és kiváltságaival egyetemben.

Psz. 2887-ben a király az uralkodóherceg és az egyház közötti egyezséget szentesítette, majd kiküldötte a Tavaradói Bullát, ezt a sajátos okiratot, mely kimondja, hogy bármely származású honi vagy bevándorló, aki az Egyetlen igaz hitet vallja és elfogadja a korona primátusát, egyenlő jogokkal és kötelességekkel rendelkezik Shadon földjén.

Psz. 3691-ben, Evendil Bel-Corma shadoni király halála után belvillongásoktól terhes interregnum kezdődött Shadonban.

Psz. 3699-ben Shadon trónjára, mely a királyi és a főhercegi örökös tragikus végű párviadala óta üresen állt, a Bel-Corma család fölföldi ágának nősarja, Lianna Pantangelin került, aki csapatokat küldött a szorongatott Govrikba: Rudrig Ves Garmacor és a Szent Légio ideiglenesen kiszorította az amundokat az őt tartomány területéről.

A M.A.G.U.S.-ban jelenként meghatározott időpontban - a Pyarron szerinti 3703. év elején - Shadon Dél-Ynev legnagyobb, katonailag és politikailag egyaránt meghatározó állama, az emberi civilizáció bástyája, minden szempontból a Délvidék nagyhatalma. A birodalom közrendű lakott - Yneven korántsem szokatlan módon - pseudofamiliáris eskü köti a tartományúrhoz, rajta keresztül pedig a legmagasabb méltóságokhoz: a királyhoz, a herceghez vagy a főatyához. A mélyre nyúló hűbéri lánc, mely - elvben - lehetővé teszi, hogy az uralkodó minden alattvalója felett szabadon rendelkezék, gátat vet a birtokosi önkénynek: akik parasztot, kézművest vagy más közrendű bántalmaznak, a korona javaiban tesznek kárt. A törvény - elvben és gyakorlatban egyaránt - az ehhez illő szigorral ítélkezik felettük. Megjegyzésre érdemes, hogy a királyi földterületek aránya a shadoni gazdaságban meghaladja a hatvan százalékot, jó időre biztosítva a trónt birtokló család primátusát a hercegi felett - még akkor is, ha a koronatorományok nem tartoznak a legzadagabbak közé.

Shadon népesebb városai joikait a királytól vagy az uralkodóhercegtől eredeztetik. A főatyá és a papi tanács székhelye, a fővárostól alig egy napi járóföldre épült Teli-Berra ebből a szempontból különleges státust élvez: patrónusa maga az Egyetlen.

Általános adót csak a korona vehet ki, beszédét azonban rendszerint a Domvik-egyház számolódinak adja bérbe. Az évszázados tapasztalatok szerint a nép könnyebben ad, ha egy mindenható úr szolgái kopogtatnak ajtaján.

A shadoni nemesi rangok: Birodalmi herceg, birodalmi gróf, birodalmi báró, tartományi herceg, tartományi gróf, tartományi báró, lovag.

## Államszervezet

Shadont három nagy hatalmi csoportosulás irányítja: a Bel-Corma - másnéven királyi - család, az uralkodóhercegi családnak címzett Bel-Estesso familia és az egyház, élén a mindenkorl főatyával. Ez utóbbit szigorú szabályok szerint, a rátermettség alapján választja saját köréből a főpapok testülete. Elméletileg alacsony származású is lehet, ám közember megválasztására legutóbb a Kétszázéves Háború idejében, sok emberöltőnyi messzeségen találni példát. Mindhárom hatalmi centrum rendelkezik saját sereggel, a birodalmi haderő vezére azonban a mindenkorl király.

A hivatalos nyelv a shadoni, amit minden tartományban más akcentussal beszélnek. A Fölföldön gyakran őst, godoni szavak keverednek a helyiek beszédébe, ami egy északról jött látogató számára nehezen érthetővé teheti a nyelvjárást.

## Hétköznapi élet

Shadon népsűrűsége, összetétele tartományról tartományra változó, s az ország kulturális szempontból is rendkívül sokszínű birodalom. Az északi part lakossága, mely a legkorábbi időkől fogva dinamikus kapcsolatban állt más államokkal és népekkel, műveltség és ízlés dolgában felette áll a középső fekvésű tartományok népének. Utóbbiak emiatt - no meg azért is, mert az udvar kiadásai ebben a boldog országban



is felülmúlják a bevételeket, s az egymást követő koronás főik nem egyszer szorultak északi bankárok segítségére - gyanakvással szemlélik a kikötők és napsütötte kalmárvárosok szabados, kreol bőri, sötét szemű népét.

Shadon mélyen fekvő alföldjein, a királyi család és a hozzá hű nemesek birtokain, a bő vízi folyók mentén visszafogottabb, megbízhatóságban és szakszerűségben jeleskedő nép él. Nem tulajdonítanak jelentőséget a gazdagságnak - meglehet azért, mert a nyomor emlékét is rég elfeledték már. Bőr- és hajszinük világosabb, vérük nehezebben forr fel, mint északi testvéreiké. Biztos támaszai a koronának és az egyháznak, nagy szavak helyett inkább hősi tettekkel, kitartással és erényességgel hívják fel magukra a figyelmet. E vidék súlyos léptű, kesze üstökű férfinépe alkotja a shadoni sereg gyalogos és lovas derékhadát.

A déli Felföld mostohább körülményekhez szokott lakói sem a kalmárok stílusérzékével, sem a koronabirtokokon élőké mértékletességével nem dicsekedhetnek, kitartásukról,

büszkeségükről és erejükről ellenben csodákat mesélnek. A divat vidékenként, sőt, tartományonként változó: általános érvényű megállapítások nem tehetők. Egy rőf selyem ára az aranyéval vetekszik, a posztó, a vászon azonban majd mindenki számára elérhető. Állatbőrt csak a Felföld kétséges flúsi lakói használnak ruházkodásra - a nemesi hölgyek beérik az Yllinorból behozott drága prémeikkel.

A nemesek és a közrendű szabadok fegyverviselésre jogosultak, de a jobbágyok is hordhatnak magukkal lándzsát, kést, rövid kardot, amennyiben helyzetük megkívánja, s hűbéruruk, vagy annak képviselője engedélyt ad rá.

Shadon a Psz. XII. század óta gyakorlatilag önállótól. Csak luxuscikkeket importál - ezek méregdrágák -, míg a kereskedők sokféle árut hordanak innét a kontinens minden tájára. Messze földön híres kenyérgabonája, sajta, fekete szőlője és bora; az északi partokon az olíva is megterem; a bogycímből sajtolt olaj, ahogyan az igazi ínyencek állítják, különb az abasziszinál.





## Törvények és közbiztonság

A közbiztonság a városokban jó, az utak mentén azonban olykor haramiák bukkanhatnak fel. A főrangú és vagyonos családok a szigorú törvények kijátszásának számos módozatát fejlesztették ki az idők során: ők jól képzett fejedelmekkel, inkvizítor-papokkal dolgoztattak.

Shadon főbb tartományai:  
Irganna-ronna (Kígyóföld)  
Ronella (Tengerkapu)  
Corma-dina (Szigetköz)  
Shadon  
Ronna-dina (Belföld)  
Shadlek  
Ronna-gella (Felföld)  
Cormasa

Fontosabb városok:

Shadon  
Shadlek  
Berrana-roda (Tengerkapu)

A tartományok élén a helytartók állnak. Őket a király jelöli ki, de gyakorlatilag a helyi nemesek választják maguk fölé. Némelyik helytartónak saját titulusa is van - például a Felföld helytartója a fejedelem címet viseli. A helytartó adományozza a tartományi nemesi címeket. A vitatott adók behajtását minden esetben a birodalmi hadsereg végzi.

### Shadon városa

A központi tartomány a Shadlek folyó partján, az azonos nevű város körül terül el. Valaha, a birodalom felvirágzása előtt, itt üttették fel táborukat a kóborló lovagok. A M.A.G.U.S. jelenének Shadonja élettől perzsgő, bűnbán, kéjben és imákban tobzódó százezer nagyváros, királyi székhely, a birodalom dicsőségének és erejének szimbóluma.

### Shadlek

A szabadságáról hírhedt tartomány az Egyetlen imádatában a sor végén kullog. Aligha véletlen, hogy épp innét indult ki a Gorvikor megalapító kalandor, Amanovik renegát mozgalma. Bujkálnak errefelé boszorkányok, de még démonidézők is. Nagy a rémület, valahányszor a korona elhatározza, hogy ezúttal aztán tényleg - kerül, amibe kerül - rendet terem odalent. Innen eredt útjára a sokak által csak léha nemesifjak bolondériájának titulált bajvivókultúra is, a Pyarron szerinti 3500-as évek derekán. Akárhogy is minősítjük azonban ezt a sajátos jelenséget, annyi biztos, hogy mára nemcsak a birodalom területén, hanem Ynev más tájain is hódít a bajvivók kultusza; nem ritkaság immár, hogy az Északi Szövetség országaiban veterán shadoni bajvivó a főúri sarjak mentora. Nem fontos, de érdekes: Shadlek kétes hírnevét egy különös formájú fegyver, a városról - netán a tartományról - elnevezett csatabuzogány öregbíti a gyilkos szerszámok kedvelőinek széles táborában. A birodalom e kies zuga egyébiránt Shadon városától, a központi tartománytól délre, a Gon-Shadlek felső folyásánál várja az utazókat.

### Corma-dina

Szigetgyűttes a keleti part közelében. A tartomány meglehetősen elkülönül a birodalom többi részétől, mert az év nagy részében a környező vizek hajózhatalanok. Lakossága bárdolatlan - gyanítható, túlsúlyba került itt az értékes shadonit megrontó barbár vér.

### Ronella

A legészakibb tartomány a Gályák Tengerének partján. Közel van Gorvikhoz, hajói folytonos harcban állnak az "elvetemült szomszéd" flottájával és kalózaival. Páncélkovácsai, fegyvercsiszárai párjukat ritkítják, a tartomány mégis elsősorban kereskedelemről tartja fenn magát.

### Felföld

A központi hatalom a helytartó-fejedelem kezében van, ám ő, a shadoni viszonyok közt méltatlan módon, nem áll a helyzet magaslatán. Akaratos kiskirályok, engedetlen nemesek, rablólovagok tartománya ez, gyakori belviszályok, forrongások dúlják fel a király békéjét. A rablólovagok körében gyakori a többnejűség és a rabszolgatartás.

Fejlett állattenyésztő kultúra jellemzi, elsődlegesen juhtartásra rendezkedett be. Területén kiaknázatlan vasfa- és érclelőhelyek rejtőznek.

A Felföld népe mélyen vallásos, babonás nép. Előfordul itt a szelidebb, shadoni Domvik-hit, nemkülönben a régi godoni vallás.

## Vallás

Domvik hite az államilag bevett vallás, Shadonban még jövevények sem imádkhatnak nyíltan más istent. A Pyarroni Paktum rendelkezései természetesen ehelyütt is érvényesek. A mágia gyakorlása tilalmas - noha a papok többségükben szintén varázstudók, akik, szellemileg megtisztultak lévén, beavatást nyertek a legnagyobb misztériumokba. A fekete mágia használatát halállal sújtják. Érdekes tény, hogy Domvikhoz csak papok és szerzetesek fohászkodnak: az egyszerű paraszt és polgár számára a szakrális forma túlságosan emelkedett. A köznép inkább angyalaihoz, védőszellemeihez imádkozik, akik egyébként az Egyetlen különféle megjelenési formáival azonosak.



## Yllinor

Yllinor királyságát Pyarron szerint 3592-ben alapította a legendás életű Mogorva Chei. A mai Yllinor területét eredetileg nomádok lakták, majd Psz. 1100 táján érkeztek a tarran hódítók, s birtokba vették a partvidék egy részét és a hegyeket. Mikor Chei ilanori követőivel megérkezett, ritkán lakott földeket, egymással örökösön csatázó népcsoportokat talált. Hadaival gyorsan ment az ország egységesítése; az itt élők többsége belátta, nincs sok esélyük az ilanoriak vitéz népe ellen. A színes etnikai összetétel (tarranok, nomádok, ilanoriak) tovább gazdagítja az ólakos elfek; a Délvidéken itt található a legnagyobb elf lakosság Elfendelen kívül. Yllinor lakosai folyamatos harcészültségben élnek, hisz Krán nem nézi jó szemmel Mogorva Chei országot - állandóak a határvillongások, ork betörések. Nem csoda hát, hogy Yllinor Dél-Ynev egyik legjobban szervezett hadseregével bír, és a Dúlás is csak kisebb károkat tudott okozni benne. A yllinoriak részben az itt élő népek harci módszereiből gyúrták össze hadseregük szerkezetét, másrészt szabadon merítették más országok harcaszati módszereiből is, és ennek hatására kifejezetten rugalmas, szélsőséges helyzetekben is helytálló csapategységek jöttek létre. Yllinor nem tagja a Pyarroni Államszövetségnek, de a lehető legjobb kapcsolatot ápolja vele, amit a Ru-Shennont Új-Pyarronnal összekötő térkapu és a hadi szövetség is jelez.

## Államszervezet

Királyság, uralkodója Mogorva Chei, Arel kiválasztottja. A hivatalos nyelv az ilanori, de majdnem mindenütt beszélik a közöst.

## Hétköznapi élet

Az yllinoriak kemény és szívós emberek; Dél-Ynev tűzfészekének olvasztótégelyében az itt élő népcsoportok keveredése a lehető legelőnyösebb vonásokhoz juttatta az yllinoriak népét. Fontos megemlíteni, hogy majdnem a teljes lakosság fegyverben jár, és meglehetősen megvetéssel kezelik azokat, akik láthatóan nem értenek a fegyverforgatáshoz. A nők ugyanolyan harciasak, és sokszor ugyanolyan jól képzett fegyverforgatók is, mint bármely férfi ezen a vidéken.

Ruházódásukban a praktikum az első szempont, kedvelik a bőr- és vászonruhákat. Farkasirha nevű téli holmijuk még a leghidegebb napokon is elegendő meleget biztosít a viselőjének.

Mivel az ország élelmiszerekből és alapvető használati tárgyakból önellátó, ezért ezek árai mérsékeltek. A luxuscikkek és a különleges holmik azonban borsos áron cserélnek gazdát.

## Törvények és közbiztonság

Bár a törvények szigorúak és a közbiztonság betartására is megfelelő számú fegyveres akad, mégsem lehet azt állítani, hogy a közbiztonság túl jó lenne. Ennek oka az ország lakóinak igen heves vérmérsékletében keresendő; sokszor kerülnek elő a fegyverek olyan esetekben, amikor Új-Pyarronban egy bocsátnakérréssel és egy kupa borral intézkedni el a vitát.

## Vallás

Az Arel hit az államvallás, de az itt élő tarranokat, nomádokat és elfeket senki nem kényszeríti ősi hitük elhagyására.



## Délipuszták

A Pyarroni Államszövetségnek annyi gondot okozó nomádok eredetét illetően ma már általánosan elfogadott nézet, hogy bennük az emberi nem egyik legrégebbi ágát tisztelhetjük, amely igen korán (talán első yvevi megjelenése pilanatában) egy ősi inhumán kultúra befolyása - sőt fennhatósága - alá került. Ez nemcsak további fejlődésüket rekesztette meg, hanem lényegében megakadályozta a népcsoport önálló kibontakozását. Számos jeles tudós kétségbe vonja, hogy ezek a törzsek egyáltalán emberinek minősíthetők-e. Érveik súlyából sokat levon, hogy e tudósok kivétel nélkül pyarroni hitűek, elfogulatlanságuk tehát legalábbis megkérdőjelezhető. Mindenesetre épp az Államszövetség enysemi térítési-telepítési akciója bizonyítja, hogy a délvidéki nomádok megfelelő előkészítés esetén egybevonhatók más humán kultúrákörrel; semmi okunk nincs hát arra, hogy egy kalap alá vegyük őket azak a külső- és középső-kráni néppel, amely - mint másutt már említettük - csupán biológiai értelemben nevezhető emberinek, máskülönben tökéletesen és maradéktalanul idomultak egy inhumán civilizációhoz.

Okfejtésünk hiteltel az a tagadhatatlan tény sem csorbítja, hogy manapság a törzsek egy része a Külső Tartományokban él, Krán közvetlen politikai fennhatósága alatt, és a Sötét Birodalom befolyása a többiekre is kiterjed, az egy Nasti nemzetség kivételével. Ez ugyanis másodlagos fejlemény, amit az is bizonyít, hogy messze délen, a Gyűrűhegység körül a nomádok kráni függése merőben névleges: az itt vándorló törzsek több ízben eleresztették a fülük mellett a külső hadurak háborúba hívó szavát, noha máskülönben semmivel sem kevésbé vadak és vérszomjasak rokonaiknál.



Minden jel arra mutat, hogy a nomádok távoli őseit valamikor a homályba vesző múltban egy olyan inhumán kultúra hajtotta uralma alá, amely valaha Krán komoly riválisának számított a Délvidéken. Ezek az emberek abban az időben - a Negyedkor végéről van szó! - aligha lehettek többek barlanglakó vadaknál. A szóban forgó civilizáció a Démonikus Óbirodalom volt, amelyről oly keveset tudunk, hogy még a vezető réteget alkotó faj(ok) felől sem lehetünk biztosak, ámbar valószínűsíthető, hogy kései utódaikat részben a khalók, részben az aquir szolgafajok között kereshetjük. Az Óbirodalom végül elbukott a Kránnal vívott háborúban, amelynek részleteit nem ismerjük, ám minden bizonnyal gigászi méretekkel. Ezután, úgy tűnik, olyasféle folyamat játszódhatott le, mint a hetedkori enysemi térítés: a Sötét Birodalom fennhatósága alá vonta az ellenséges szolgálonép egy részét. (Minden bizonnyal ők voltak az első emberek, akik a Kosfejes úr hitére tértek.) A Krán fennhatósága alá kényszerített törzsek azonban - a Ranagol-hit viszonylagos toleranciája jóvoltából - megőrizték eredeti vallásuk és kultúrájuk bizonyos kulcselemeit.

A síkföldi nomád törzsek ma kivétel nélkül mind démonimádók, ám Kránban példa nélkül áll. (A kráni közfelfogás a démonokat elsősorban nagyerjű, bár veszedelmes szolgáknak tekinti; isteni hatalomként Ranagolon kívül csupán a Kőszangyalokat és - ritka esetben - egyes ősaquirokat tisztelik.) Ebben az Óbirodalom hivatalos államkultuszának, a



démonikus szerafizmusnak csökevényes továbbélését láthatjuk. A különbség persze lényegbevágó: a szerafiga több-kevésbé egyenrangú félnek tekintí démoni patrónusát, a nomád sámán ezzel szemben feltétel nélkül elismeri urának és parancsolójának. A szerafizmusnak démonimádattá zülleszt - mint azt jelen kötetünk más helyén kifejtjük - a mágiikus alszókegyverő romlása és elkallódása idézte elő az évezredek folyamán.

A démoni fennhatóság kényszerű felvállalása óhatatlanul rajta hagyta bélyegét a nomád társadalom, amelyet a zűrzavaros szervezeti viszonyok mellett az emberi élet és méltóság tökéletes semmibevétele jellemez. A Kránban okkal feltételezhetők szigorú hierarchikus rendnek e törzsekben nyomát sem találjuk: az egyén hatalma addig ér, ameddig a fejevere. Ez egyrészt azt eredményezte, hogy test test elleni viadalban a nomád harcos félelmetes ellenfél, másrészt viszont azt, hogy az egyes törzseket csak egy-egy kívülről rájuk telepedő zsarnok szervezheti ütöképes katonái haderővé. Az Első Nomádjárás idején ez a személy egy Középső-Kránból származott aquir dinasztia volt, akit forrásaink csak Gyászasszony néven emlegetnek, bár a női nemhez tartozása nem bizonyítható; a Második Nomádjárás központi irányítóját, Táltos Tuvas Tegin sámánt kifejezetten démoni avatárnak vélik; a Harmadikat egy toroni származású kalandozó, Aran dar Shakaass vezette. Kevésbé közzismert tény, hogy P. sz. 2366-ban volt egy Krán ellen intézett nomádjárás is - a nomád szájhagyomány a Megürlt Nyergek Esztendejeként írja számon -, melynek élén bizonyos Uar kán állt, akiben egyesek egy kalandor dzsenn herceget, mások egy alakváltó sárkányt látnak. Vakmerő vállalkozása következtében hatvankét pusztai törzs vesztett ki magtalanul; maga Uar kán fogságba esett, és kiszolgáltatták az Akasztott Királynak, akinek tartományából sem ő, sem az őt kísérő örök nem tértek vissza soha többé.

A délvideki nomádokban sokan hajlamosak az emberiség engesztelhetetlen ellenségeit, Krán-vazallus korcsokat látni, akik csak megvertésre és gyűlöltre méltók. E vélekedés leginkább Yllinorban és az Államszövetség területén elterjedt, hiszen ez a két ország szenvedett és szenved legtöbbet a kóborló törzsek rendszeres rablóportyáitól. Ám éppen a Pyrron hűségére vont ensymoni Nastik példája mutatja, hogy elhamarkodott volna általánosításokba bocsátkozni; ezeknek az újítói nomádoknak a vitésége, bátorsága közmondásossá vált a Krán, és újabban Amhe-Ramun ellen vívott háborúkban. A nomádok kultúrájáról talán elfogulatlanabb képet festenek azok a lar-dori historikusok, akik inkább a sorsuk mélyén fellelő tragikumot hangsúlyozzák. Hiszen Dél-Yneven velük kezdődött az emberiség története, csak éppen túl korán jelentek meg, amikor még sem számban, sem hatalomban nem vetekedhettek az akkortájt e vidéken uralkodó inhumán ősnépek civilizációival. Bukásuk és szolgaságuk tulajdonképpen törvényszerűnek mondható: ez vezetett ahhoz, hogy szembekerültek saját fajtájukkal, s zömükben mindmostanáig idegen erők szolgái, játékszerei maradtak.

Siliasus Senex, a Fehér Páholy bölcsé, az inhumán népek nagytudományú kutatója Ó-Pyrron falain harcolt ellenük a Dúlás esztendejében; nomádok égették föl udvarházát, nomádok vetettek üszköt szeretett bibliotékájára, nomádok hurcolták el családját rabslolaságba a Fekete Határ mögé. "Nem árulok ők; áldozatok inkább" - írta róluk néhány évvel később hírneves Magiatrixében.

## Városállamok

A szörvány államalakulatok - Ó-Pyrron bukása óta legalábbis - Yllinor keleti gyeptűitől a kontinenst felező Seral vonulatáig húzódnak; e roppant alakzat északi csúcsától karnyújtásnyira ékköként ragyog Erion, a kalandozók városa.

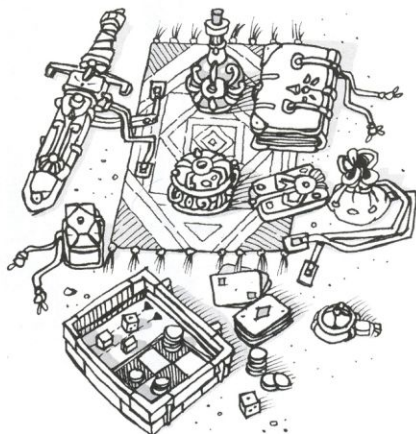
Az önállónak mondott minibirodalmak száma több százra rúg, mindenféle akad közöttük. Megannyi király, herceg, vallási vezető, rendfőnök, renegát és eszelős lakhelye, a világokat fenyegető Káosz előretolt hadállása ez. Ügyszólván valamennyi yvevi istennek akadnak itt hívei, Domviktól Ellanán, Dartonon és Kradon át Ranagolig. Néhány városállam szorosabban összetartozik, másokat csak az ősi viszály kötéléke fűz össze. A beszámolóik unos-untalan bel- és határvillongásokról szólnak; a bölcsék sem tudhatják soha, mi történik éppen ezen a már-már beláthatatlan hatalmas területen. Olybá tűnik, az itt élők életritmusa nyokszorta gyorsabb más tájak lakóinál.

A népek, fajok és ideológiák sokfélesége lehetetlenné teszi határozott álláspontok kialakítását, megnehezíti mindenfajta kutatást, sőt, körülmenyessé teszi még a befolyási övezetek határainak kijelölését is. A mindenesetre bizonyos, hogy a Városállamokon át vezet a hírhedt Fűt Ösvénye, ez a "titkos" karavánút, melyen át hétről hétre tonnaszám jutnak Kránba a dzsad ajzószerek, hogy a Tizenhármak őrk seregeinek harci kedvét fokozzák - s melynek fenntartására Krán esztendőről esztendőre aranyak százait áldozza. Pyrronon és shadoni feljegyzéseken említés esik harom nagy kalózikikötőről is a Gályák Tengerének nyugati partján; ismert tény, hogy a martalócok használnak egy része a helyi hatalmasságok zsebébe vándorol.

Mert hát, élni kell. Megélni, mindenkinek.

Új-Pyrron szemében a terület ideológiai írt jelent, melyet igyekeznek saját, selmovita tanaikkal kitölteni. Yllinor a be nem avatkozás elvét vallja - ám valahányszor Krán bérenei a kellenél messzebb nyújtják keletnek tapogatózó kezüket, mozgásba lendül a királyság félelmetes hadigépezete.

Hogy milyen eredménnyel zárul majd a birodalmak újabb viszálya, hogy milyen képet mutat majd a Városállamok közössége néhány emberöltő múltán, nem tudhatja senki. Egy dologban viszont minden szemlélő egyetért: a Délvidek északnyugati régiójában teljesebb már nem is lehetne a felfordulás.



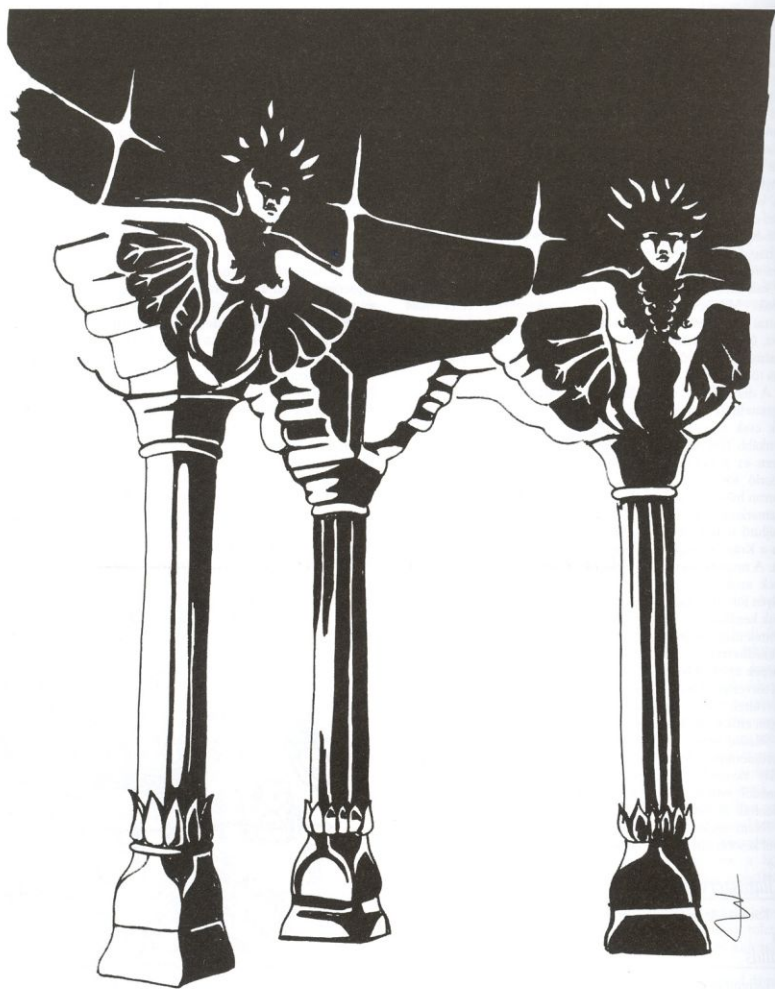
## Államszervezet

Katonai demokrácia (törzsi-nemzetségi társadalom).

## Vallás

Démonimádát (szerafizmus).





## Anvaria és Szigetvilág

## Utazás a messzi keleten



Már gyermekkoromban a mesék világában szereplő távoli földekről álmodoztam, mesés kincsek, nem emberi fajok és sosemlátott szokások töltötték meg képzeletemet. Azt hiszem, ezért is születtem életem Kradnak; a távoli országok titkai miatt. Nyughatatlan véremnek nem tudtam parancsolni. (...)

Az Égi Fény 3562. évében minden korábbinál nagyobb kaland kínálkozott. Eppen otthon jártam erigowbéli szülővárosomban, mikor befutott a kikötőbe a legcsodálatosabb hajó, amit valaha is láttam, pedig megfordultam már számos tengeren. A faragásokkal ékes, hatalmas hajótest kecsesen sziklott be a kikötőhelyre, úgy tűnt, vitorlái maguktól fordultak szélirányba. A fedélzeten érkező férfiak anuroknak mondták magukat, és állításuk szerint a keleti kontinensről érkeztek. (...)

Részletek Ewendl cwa Anrum Tolkas, erigowi Krad lovag útinaplójából

## Anvaria

Anvaria, mely eddig a vásárokon feltűnő mesemondók történeteiben szereplő, titokzatos világ volt csupán számomra! Szívem nagyot dobbant, heves izgalom fogott el. Hallottam, nagy ritkán, talán évszázadonként egyszer, érkeznek hajók a távoli világból, hogy kereskedjenek velünk, és otthonuk kincseit elcséreljék mindarra, mit Ynev nyújtani tud. Úgy vonzott e világ, mint éji bogarakat a lámpás fénye. Nem haboztam hát, és megkértem a hajó kapitányát, egy búske tartású nemes anurt, hogy vigyen magával. Ő – Kradnak hála – ráállt. Úgy látszott, kedvére való kalandvágó természetem. (...)

A Lant havának tizenötödik napján indultunk útnak. Megtudtam, hogy a hajó – a Szélben Szálló – az Azürsziget törzsbéli Sirály klán tulajdonát képezi. A busás haszon, no meg a dicsőség reményében vágtak neki a hosszú útnak, mert bizony az anuroknál a dicsőségértékesebb, mint a vagyon, és az a klán a legtekintélyesebb, mely régi hírnevét nem csak megőrzi, de gyarapítja is. Mondhatom, kedvemre való nép!

A kapitány, Jyhar Ellasuri kivételével, aki az egyetlen nemes anur volt a fedélzeten, a legénység egésze klánjuk közrendű tagjaiból állt. Ennek a ténynek a jelentőségét nem is ismertem fel egészen addig a napig, míg a kapitány a szemem láttára át nem változott hatalmas tengeri sirállyá, hogy körbekerüljön az óceánon. A legénység csak nevetett ámulaton. A kapitány vérebén még erős a nuwnitar szellemek öröksége, mondták.

Hajónk gyorsan hasítja a Keleti-óceán vizét. Mint megtudtam, a hajó a maga különös módján szintén élőlény, ki maga is a legénység tagjának számít. De bármily gyorsan is haladunk, az út így is hosszú hónapokig fog tartani. Az eltelt idő alatt sikerült összebarátkoznom a legénységgel, akik sokat meséltek otthonukról, honnan titokzatos vágódás húzza őket a külvilág felé, de hova mindig visszavágyunk. Az anurok ősi legendái tanúsága szerint halandók testébe költözött kíváncsi szellemek leszámrazottai, így végső soron maguknak az isteneknek a rokonai, kikkel bensőséges kapcsolatokat ápolnak; csak nevettek mikor egyhúztak felől kérdeztem őket. Hagyományos értelemben vett papjaik sincsenek, bár némely anur elnyeri az istenek kegyét, és varázshatalommal ruházzák fel. Őseiket viszont rendkívüli módon tisztelik. (...)

Az Esküvések havának negyedik napján megérkeztünk az Azürszigetre, ahol a Sirály klánjának birtokai fekszenek. Gondozott földek gyűrűje veszi körül a klán ősi fészket. A város szépségét és nagyszerűségét csak a haonwelli Synn Erianhoz

hasonlíthatnám, bár annál némileg közelebb állt az emberi építészethez. (...)

Az anurok törzsekre és klánokra szakadva élnek a fennhatóságuk alá tartozó szigetekeken. A törzsek királyai – akik egyben a legerősebb klánok urai is – csak a Szenátusnak és az azt vezető sárkánykirályoknak vannak alávetve. Úgy hallottam, hogy az anurok királyai még a sárkányok felett is hatalommal bírnak. Eme mesés lények ereje védi és teszi félelmetessé az anurokat. (...)

Zivatar hava, ötödik nap.

Lenyűgöző nép az anuroké; az anyagi javak halmozása távol áll tőlük. Az aranyat nem sokra becsülik, kedvüket inkább a türkiz és más féldrágakövek szépségében lelke, de mindennél többet ér számukra a kaland és az utazás. Gyakran hallani, ahogy hosszú eposzaikat szavalják, és mindjárt arról álmodozik, hogy ő is ily nagy tettekre hívatottak. (...)

P.sz. 3653, Csontok hava, hetedik nap

Alig telt el fél év, és máris új utat terveznek nyughatatlan barátaim. Dél-felé indulnának, hogy az ott élő népekkel kereskedjenek. Szívesen velük tartanék én is. Ki tudja, mit rejt még e csodás föld? (...)

Álmok hava, tizenharmadik nap.

Egy keskeny szoroson keltnék át két szomszédos sziget sziklás szirtjei között. A veszedelmes csatornában az anuroknak minden ügyességükre szükségük volt, hogy elkerülhessük a zátonyokat, és a hajó is segítségünkre sietett. Szinte magától tartotta az irányt, kerülte el a veszedelmes áramlatokat. A jobb kéz felől eső sziklafalon egykor büszke vár romjai feketéllettek. Utóbb megkérdeztem felőle a kapitányt, aki szerint valaha jüang erőd volt, de már évezredek óta elhagyott, és csak a még mindig falai között lappangó mágia óvja a végső pusztulástól. (...)

A jüangok egykor hatalmas nép voltak, akik az anurokkal több pusztító háborút is vívtak. Hatalmas istenük segítette őket, és papjaiknak kormányzása alatt sosemlátott jólétben éltek. Ám e nefritbirodalomnak nevezett ország lakói istenük parancsára elhagyták városaikat, és leköltöztek a föld alá épített hatalmas barlangvárosaikba, ahol ma is élnek. A Menny Ura figyelmeztette népet arra a vesszélyre, melyről az anurok mit sem tudtak. (...)

Nagy lépést tettem hát, hogy megértsem azokat az erőket, melyek Anvaria népének történetét formálták és formálják mind a mai napig. A sárga nép nefritbirodalmát föld alá kényszerítő szörnyek léte a kulcs mindehhez. Az anurok feltűnően vonakodnak róluk beszélni. Talán valamiféle ősi

tabu tiltja, talán – Krad a tudója – egyszerűen csak félnek tőlük.

Rég halott ősi nép fiai, akiknek a neve sem maradt fenn, de ők mégis élnek. Életlen életet ugyan, de élnek. Szigetkirályságuk titkait csak a legbátrabbak próbálják kifizérszni, mert sokan nem térnek vissza, akik pedig mégis, azok örökre megváltoznak. Azt beszélik, hogy hatalmas szellemek uralkodnak eme nép felett, akikről mérhetetlen gonoszáguk és büneik miatt az istenek megtagadták a megváltó halált. Képtelenek a fejlődésre, képtelenek túllépni egykorvolt önmagukon. Néhányan egymással vívnak soha véget nem érő háborúkat, valamely rég okafogyott viszály miatt. Mások alattvalóikkal együtt évezredek álomba merülve várják az ébredés idejét. Koronként egyszer kirajzanak szigetükről, és végigpusztítják egész Anvariát, módszeresen elpusztítva a civilizációt, homályba borítva a kontinentet. (...)

Miként maradhatnak fenn Anvaria népei, nem tudom. Hősi küzdelmeikből magam is erőt meríthetek; még a legkifárasztalanabb helyzetben is van remény. (...)



Áldozat hava, hatodik nap.

Három nappal a nagy vihar után, amelyet varázslatos hajónknak köszönhetően könnyedén átvészeltünk, idegen vitorlák tűntek fel a láthatáron. Vad khargok közeledtek felénk, gyakori szereplői az anurok által olyannyira kedvelt eposzoknak. A kapitány szerint előbb vagy utóbb beérnek minket, mert „sámánjaik érik a tenger”.

Akkor pedig harc lesz. (...)

Áldozat hava, kilencedik nap.

Titokban from e sorokat, nehogy a gyanakvó örök elvegyék tőlem naplomat. A foglyok számára kijelölt jurta közelébe szerencsére nem sokan jönnek, mert félnek mágikus erőnktől. Nem mintha lenne bármi, amitől tartaniuk kellene, mivel varázstudónk, az idővett halálát lelte sámánjuk varázstüzeben. Valószínűleg a rabzolgák sorsát szánják nekünk. A khaan még nem döntött. Kyel tudja csak, mikor szabadulhatunk meg...

A napló kalandos körülmények között és sérülten ugyan, de visszajutott Ynevre, a Sigranomói Egyetem könyvtárában áll a kutatók rendelkezésére. Szerzője sorsa máig ismeretlen. Darton adjon neki békét!



## Calowyn

Calowyn messi kontinense, amely Vörös Kontinens néven is ismeretes, számos tudós értekezés és úti beszámoló tárgya. Tudásunk mégis rendkívül hézagos, főként a források ellenőrizhetetlen és kétes volta miatt. Ezért még az alább ismertetett beszámolókat is fenntartásokkal szükséges kezelni.

Ismereteink jelentős része azon utazók beszámolójából származik, akik állításuk szerint a Vörös Kontinensről érkeztek, illetve jártak már ott. Sajnos, ezen állítások ellenőrzése rendkívül nehéz, csaknem lehetetlen. Ilyen forrás például Balador Gorvez erioni bárd beszámolója. Ő szintén megfordult Calowynen, és eddig sosem hallott énekekkel tért meg. Beszámolója értékét nagyban csökkenti, hogy széles körben megbízhatatlan és nagyotmondó alakként ismerik.

„Ez a kontinens a kerek ósházája. Persze ők sem olyan bolondok, hogy a vörös sivatagokba merészkedjenek. Kerüli azokat minden épszu ember, mert a calowyni ósháborúk nyomait még mindig magán viseli e föld. A vörös sivatagokban nincs élet, nincs semmi, csak terméketlen föld és bosszúra éhes, mérőföld-nagy szörnyek, melyek közül a legkisebb is képes lenne egy lovast elnyelni. Az erigwiak oly nagyra vannak gúccs belsővárosukkal, de én a saját szememmel láttam, miként ének a kerek Calowynen. Azok a paloták, égre törő tornyok, bevezethetetlen épületek és mégis csodás erődök; el sem tudjátok képzelni milyennek! Igere biszke templomai magasodnak ott, holott a mi földünkön már az istenő nevére is csak a bőlsek emlékeznek.

Láttam, ahogy a déli tártárhoz vonuló kyr légikö összecsapnak a rabzolgákra vadászó kigyófajzatokkal, akiknek olyan mérgező a lehelete, hogy még a legerősebb embert is leterít. Láttam hatalmasokat, akik mellett Doran nagyjai csak varázsinasoknak lennének jók.

A kigyónépek és a hohajaiak között állandó a háborúság, mivel a kigyók mindent, melyik csak van, rabzolgák munkájának köszönhetik. Nyilván a közös szülőitől. Magam láttam – Kyelre esküszöm –, hogy így különböznek egymástól is, mintha más-más fajtahoz tartoznának, mintha nem is lennének mind kigyóemberek.

Ösmány fajzatok mind, hiába ének köpalotokban. Még az istenek is elemészették teremőjüket. Felfalták, miután kikeltek a tojásaikból, vagy mífene.”

Hasonlóan „hiteles” forrás Kabal ibn Imar dsad utazó-kerekedő, aki utóbb mesemondóként tett szert hírnévre az Ibarában.

„Nagy veszélyek leselkednek ám a magányos utazóra ezen a földön. Végeláthatatlan, vízben szegény puszták, ahol a kellően fel nem készült szomjan vesztet. Ezen a vidéken hatalmas sipka alakú sziklák belsejében ének a calowyni törpek, az utazók rémei. Ugy építik meg lakhelyeiket, hogy se ablakot, se ajtót nem látni. Kis teremtek, alig egy lábnyi apróságok, akiket azonban bőriükhöz nőtt erős páncél véd a sérülésektől. Ezen felül két pár kezük is van. Fejükön pedig óriás mozaikszemek és csapok helyezkednek el. Némák, mint a hal, beszélni még senki sem hallotta őket. Ki tudja, tán nincs is rá szükségük.

Veszedelemes apróságok. Mondják, valaha magát Kyriát is léteben fenyegették. Dalok szólnak agroni Chelsoról, a kyr mágusnőről, aki megz-ezerte a Szent Ahrho hegyről a Nagy Jogart, és hatalmat szerzett felénk. Majd elméje elborult és világuralomra tört, így végül sajátjai végeztek vele. Szomorú história.”



Gelom Horwin, az erigowi Sigranmoi Egyetem tudós magisztere állítólag különféle szellemi lényeket faggatott ki a kyreket eredeténél kutatása közben. Meglehetősen kétes eredményei szerint a kyreket az „Anyaiemmo” gyermekei, akit Horwin magiszter utóbb Igere istennővel azonosított. Értékesítésében a magiszter egy furcsa fájrról számolt be, akiket különös kapcsolatot fűz a kyrekekhez.

„Talán mégis van némi igazság az ősi kyr legendákban. Talán az anyaiemmo maga küldte el hozzájuk egyszemű fiait, hogy felemelje őket a valóságtól, és hogy uralkodhassanak más népeken. Biztos forrásból tudom, hogy ezek közül a mérhetetlen tudású óriások közül néhányan mind a mai napig élnek a magas hegyek hófödte csúcsai között. A világ romlottsága miatt rejtőzködnek, pedig tudásuk nagy hasznára lenne mindenkinek. Ugy mesélik, hogy a nagy kyr- anur háborúk után tűntek el a többi faj szeme elől.”

Feljegyzések a Pyarroni Varázsló Rend archívumából  
A nagy tiszteletű Magiszterium részére  
Készült az Égi Fény 3213. estendejében  
Összeállította Gamor Lomas, az Irattár főtitkoka

Arnelni Kuo, a Fehér Páholy tiszteletreméltó mestere távolbalátó mágia és időmágia segítségével kívánta ismereteit gyarapítani. Ilyen irányú kutatásai csekély eredménnyel jártak. Talán túl messze van Calowyn, talán vannak, akik nem kedvelik a kíváncsi tekinteteket. Az itt következő, a nagy kontinent-sközi háborúra vonatkozó eredményei azonban igen figyelemreméltóak.

Talán nem járunk messze az igazságtól, ha ezen anurokban a rejtélyes Anuria alapítóit gyantjuk; a sárkánylovasokat.

Ám maga az utazás sem egyszerű, ahogy az kiderül Alani Ashdan, egy riegoyi kereskedő hajónaplójából.

„Calowyn a csodák földje, de messze van, nagyon messze, és az út egyáltalán nem veszélytelen. Nem csak Antoh szeszélyeivel, de a tengeré-lyi néppel is számolni kell az utazónak. A halemberek – vagy ahogy a kyreket hívják őket, tritonok – a Vörös Kontinens legősibb fájának tartják magukat. Az általuk hallott legendák tanúsága szerint egykor rendkívüli természetes mágikus hatalommal bírtak, és pusztító háborúkat viseltek a Calowynre érkező ősfajzatok ellen. Ennek ellenére fokozatosan visszazorultak, mert veszélyesnek találták az erőszak.

Végül, mivel nem voltak képesek ellenállni korábbi harcostársaik, a kyreket támadásainak, egy hatalmas erőket felemelő mágikus szertartás során egész országukat az óceán fenékeire süllyesztették, így szigetelve el magukat a többi fajtól. Maguk is átalakultak félig emberszerű, félig hal lényekké. Békésen élnek a tengerfenéken épült kristályvárosaikban, melyeket dögg bölcsek kormányoznak. Ha mégis dolguk akad a fenti világban, hatalmas lebegő tartályokban illetve erős varázslatok alkalmazásával látogatnak el a szárazföldre. Egyet magam is láttam, mikor Opbeban jártam.

Más fajokkal általában harmonikus a viszonyuk, ám ha valaki megsérti őket, kíméletlenek. Ősi gyűlölködés uralkodik a kyreket és a tritonok népe között: a vizeiken átkelő kyr hajók úja valóságos rémálom.

A nyugalomért azonban nagy árat fizettek: azóta senki sem látott eleven tritonot. Hogy miképpen voltak képesek mégis fenntartani fajaikat, rejtejt. És az yveni sellők rokonainak mondanám őket; könnyen lehet, hogy ezek a kreatúrák az elhunyt tritonaszonyok. Ki tudja, mi történe, ha visszatérnének Calowynra?”

„A háború kitörölhetetlen nyomot hagyott a kyreketben. Bár győzelmet arattak, oly nagyok voltak veszteségeik, hogy régi világuk örökre eltűnt a föld színéről. Fosszú, végeérhetetlenek látszó sötétség közötti rajuk. Tán ezért is költöztek oly sokan Ynevre.

Minden az anur telepek Calowynra érkezésével kezdődött. Eleinte csak kevesen voltak, és nagy veszélyről szóltak, mely arra kényszerítette őket, hogy elhagyják régi otthonukat. De egyre többen és többen érkeztek, míg végül kitört a háború. Retortó sárkányok szeltek az eget, és az anurok parancsára felégették a kyr falvakat. Tengeri szörnyek és anur hajók pusztítottak a kikötőket. A nap elsötétült, a csillagok nem világítottak többé. Villámcapások és égből hulló tüzes sziklák végeztek mindazokkal, kiket a szörnyek megkíméltek. Persze a kyreket sem maradtak adósok. A merre a légiók elvonultak, nem maradt más, csak parázsló romok és halottak. A hatalmasok és anyrok pedig birokra keltek az ellenség mágikus praktikáival. A kyreket hajónonstrumáikkal indulnak nyugat felé, hogy a kigyó fejére csapjanak le, de megrögzötlenül őket az ellenség és a mágikus viharok.

Am a józan ész és a bekevégy végül mindíg felülkerekedik, és megszületett a Tílóam: egyetlen kyr vagy anur sem léphet többé a másik följére. Az anur telepek egy csoportja haraggal szívében még távolabbi földre költözött.”



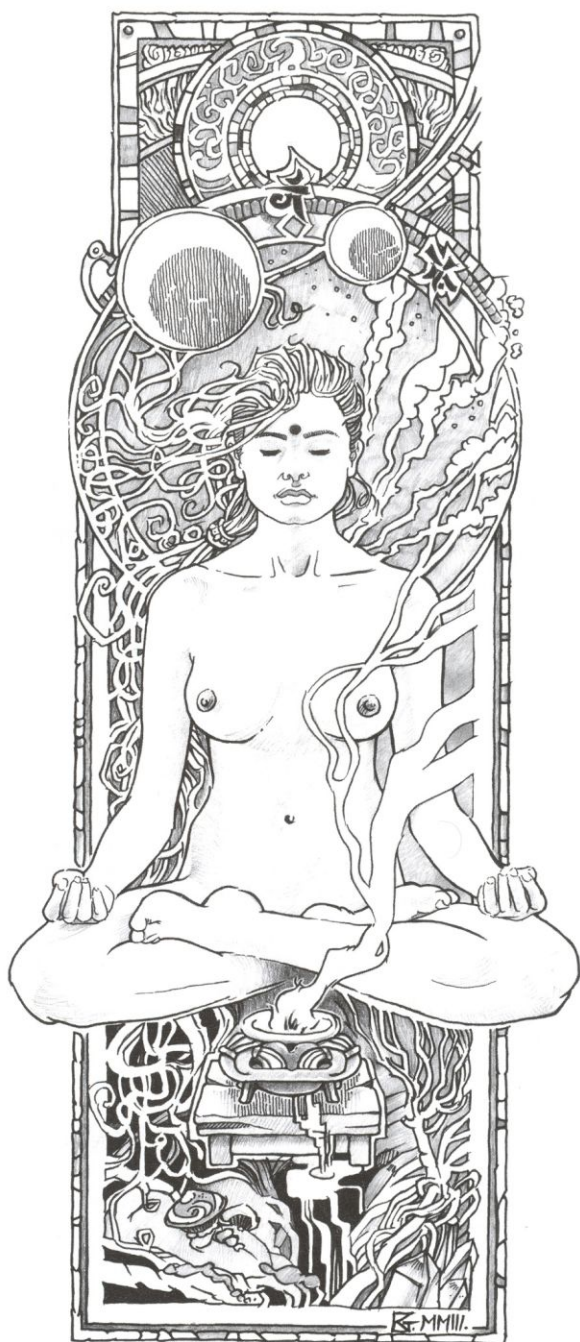
Krad, az Örök Bölcs papjai több expedíciót is indítottak a Vörös Kontinensre, figyelemreméltó sikertelenséggel. Mindössze egyetlen rövid beszámoló áll rendelkezésünkre, az is csupán Calowyn egy részét írja le, meglehetősen felületesen.

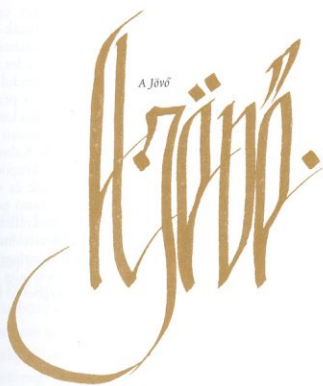
„Olyan hely Calowyn, hol istenek tapodják a földet. Nem papjaikon keresztül szólnak népközhöz, hanem saját maguk. De nem is erőlközik prédikációt tartanak, hanem parancsokat osztogatnak. Az Opet völgyének népe őket imádja számos istenkáromló bálványja mellett. Kradra, hogyan is lehetnek egyszerre szobrok és köztük járó hús vér lények isteni hatalmában? Nem is emberek ezek az opetiek, hanem inkább majmok. Ki más túrne ilyen zsarnokságot?

Testüket erős szőrrel fedi, amelynek több színváltozatát is láttam már, a rozsdabarnától az élénk vörösig. Karjaik hosszabbak, lábuk rövidebb, mint az embereké. Állkapcsuk erőteljes, előre ugro, tele hatalmas fogakkal. Fülük dall fejuktól, homlokuk csapott, arcuk közepén széles, lapos orr terpeszkedik. Szemük színe sárga vagy barna, igen ritkán fekete. Még csokérvényes, rövid farokkal is rendelkezik.

Korcsok zsarnok uraik is, akiket isteneknek tartanak. Hamarabb elborvadnak vagy végeznek egymással, mint hogy komoly fenyegetést jelentsenek más népekre. Talán éppen az a világ szerencséje, hogy egymással torzaskodnak ahelyett, hogy a békésebb népeket háborgatnák. De azért nem szabad alábecsülni őket. Ugy hírlík, hogy egyik istenük, H'kaesk és testőré válástörtéttai a lephisi csatában két tuat kyr mágussal és annyral végeztek, mielőtt Ezüstkardú Werlion és a kigyónépek seregei meghátrálásra kényszerítették volna őket. Halál adok az isteneknek, hogy ezek a szörnyű hatalmú lények oly messze élnek tőlünk. Mindezt egy sámánjuk szájából hallottam.”

Mindezen beszámolók alapján a nagy tiszteletű Magiszterium áttekintheti a Vörös Kontinensre vonatkozó tudásunkat, bár a kép hiányos és homályos. Talán a jövőben még nyílik újabb kutatások folytatására is. Az istenek áldása szálljon ránk!





*Nyev vázlatos jövője évszámokban, a Nyolcadkor elejéig*

**P. sz. 3703:**

Rudrig Vés Garmacor eleste Thule falainál. Garmacor párvialdában végez a Manifesztáció seregeit irányító hatnemekkel, s noha az utolsó összecsapásban maga is halálos sebet kap, további hét napon át - a hagyomány szerint pusztá tekintetével - tartja távol az ellenséget Thule falaitól. A nyolcadik napon, pirkadat előtt érkező szövetséges csapatok támadásba mennek át, és a Shibarán túlra vetik vissza az Ősi Nép főerejét. Garmacor zászlaja, mely egy cormasai gyalogdandárral éri el a túlsparti magaslatokat, a reggel első fényénél Godon zászlajává változik. A vesztes csata és az egyidejűleg Sonionra zúduló kráni támadás zűrzavarában az Arctalan Vándor Amhe Ramun szentélyébe hatol, elpusztítja lényege hordozóit, és vérükkel rója az isten képmására legyőzői, a Sakál és a Vadkan címerét.

**Psz. 3704:**

II. Terda, Gorvik királya félretéve a régrenyúló viszályt, frigyre lép Shadon királynőjével, majd "őse" példáját követve végleg eltűnik a történelem színpadáról. A Manifesztációs háború lassan véget ér, a Hardzs urialja az Ibara megviselt tájainak nagyrészét.

**Psz. 3712:**

Három ó-godoni mágus tűnik föl a Felvidéken, fittyet hányva a határzárra. Nagy-Shadon uralkodója meglepő módon rég várt jövevényként és szent őrluteknek járó tisztelettel fogadja őket. Pontos tevékenységük az államon belül ismeretlen, de hamarosan kiterjedt, mágikusán támogatott építkezések kezdődnek a Felvidéken, és híre kel az egész birodalomban, hogy a papság keretein belül újjáélesztik az ó-godoni eredetű exorcista rendet.

**P. sz. 3720-as évek eleje:**

A Noir-egyház szakadása, a homályszepekták tevékenységének élénkítése a Sheral mindkét oldalán. Fegyverkezés, militáns eszmék felbukkanása a shadoni-gorviki közlekedést rossz szemmel néző Pyaronban, vallásreform és tisztogatás Nagy-Shadonban, melyet északon máris Új-Godonként emlegetnek.

**P. sz. 3720-as évek vége:**

Mogorva Chei parancsot ad Tier Nan Gorduin felkutatására, akit egy sor véres incidens nyomán a kontinenszerte elhíresült Noir-avarárral azonosítanak. Orwella visszatérési kísérlete meghiúsul, Tier Nan Gorduin nemet mond Krán hívására, és elfogadja a sorsot, melyet a Jóslat tartogat neki.

**P. sz. 3750-es évek vége:**

Tier Nan Gorduin távozik Yllinorból, és előbb Erionban, majd Toronban telepszik meg.

**Psz. 3769:**

Zephyrir császár nomád vérből való ágyasa halott fiúgyermeket hoz a világra, és kegyvesztetten távozik Toronból.

**Psz. 3781:**

A Halva Született, akit a közvélekedés az északi aquirok bábjának tart, Ediomad és a Keleti barbárok fekete lobogójával tér vissza Shulurba. A hatalmától megrettenő Császári Tanács támogatásával ellenállás nélkül lép a trónra, és veszi birtokába a harmadik lobogót. A Hatalmasok erődjébe azonban nem nyer bebecsátást: Daumyr szigete ködbe burkolódik, urai elfordulnak a torz álmába feledkezett jövevényről.

**P. sz. 3787:**

Kezdetét veszi a XV. Zászlóháború.

**P. sz. 3788:**

Eligor herceg párvialda a Halva Születettel Adlam mezején. A küzdelemnek a két vezér halála sem vet véget: Davalon lángtengerbe vész, a tiadlani védőnokat áttöri az ellenség. A vörös hadurak veresége elkerülhetetlennek látszik, mikor Mogorva Chei magasra emeli az elvesztettnek hitt kilencedik lobogót, és népével együtt hazaindul Yllinorból. Élete utolsó küldetéséhez a legvalószínűtlenebb helyről kap támogatást: maga Shackallor kínálja fel neki, de nem az Eldirt, hanem magát Cheit kéri cserébe érte.





### P. sz. 3790-es évek vége:

A XV. Zászlóháború második felvonása Észak-Yneven. Toron ereje végső megfeszítésével lerohanja a tenger mellék szabad államait, Jakirte Jak megterése és pusztulása azonban végképp felborítja az egyensúlyt a Boszorkányerdő falai közt. A megmaradt Hatalmasok ismeretlen helyre távoznak, és sorsára hagyják a családi háborúk tépázta Shulurót. Doran elnéptelenedik, Tarin lezárja világára nyílt kapuit. Mogorva Chei, a Szövetség utolsó bajnoka viadalra szólítja a hazája gyepűin acsargó fekete hadurakat, de hiába arat véres győzelmet felettük: a megtört gerincű Toron az eleveken után élőholtakat küld csatába, Shackallor pedig követeket menezst a Mogorvához, hogy emlékeztetőbe idézze tartozását.

Chei és Gorduin együtt indulnak délnek: előbbi útja a Fekete Határon túli ismeretlenbe, utóbbié a Sheral legmagasabb csúcsán várakozó Égi Hajóhoz vezet. A Hetedkor utolsó Jelhordozója a világ tetejéről figyelni a Fekete Hold keltét, és erőt merít a tudatból, hogy nem kell végleg távoznia: a Jöslat beteljesült, a ciklus véget ért, az igazi küzdelemből - a Kilencek és a Nagyok játszmájából - azonban két forduló hátravan még. A Harmadik Hold kisugárzása drasztikus hatást gyakorol Manahálóra; a változások pontos feltérképezése hosszú évszázadokig megoldhatatlan feladatot jelent majd Ynev tudórainak.

### P. sz. 3800-as évek eleje:

A zászlóháború végjátéka idején kyr csatahajók vetnek horgonyt a Riegyo-öbölben. A calowyni haderőt Haren-On Dailad tábornok, Gorduin Shulurban nevelt fia vezeti; évekkel korábban, Jakirte Jak parancsára kelt át az óceánon, hogy az óháza nagyjaitól támogatást kérjen. A partraszállás után erőltetett menetben keletnek indul, oldalba kapja a Doriant ostromló élőholt sereget, és véget vet a céltalan vérontásnak. Niare császára ugyanezzel terjeszti ki óvó palástját Tialdan fölé: a Világgyűrűt frissen támadt hágóin milliós armádia kel át, és a Sárkány hívására hadba szálló elfek segítségével tengerbe szorítja a toroni csapatok maradványait.

### 3800-as évek:

Pusztító háborúk és járványok északon, a szorongás ideje délen. Krán hallgat, Pyarron és Új-Godon lezárja határait. A dsad államok szövetségéből született holisztikus birodalom, a Hardzs (egyes dsad nyelvújításokban Hradzs) példátlan mértékben megerősödik, terjeszkedésének csak a földrajzi korlátok szabnak határt. Uwel végső bosszúja közeleget.

### P. sz. 3821. tavasza:

Dailad tábornokot - Toron és a Szövetség megmaradt vezetőinek egyetértésével - Északföldre protektorává választják Erigowban. A poraiból feltámadó Kyria, mely nyomaiban sem emlékeztet a császárok és boszorkánymesterek torzá dédelgetett álmára, békét ajánl Niarénak, és visszavonja erőit Gro-Ugon sztyeppfőről. A szállásterületéről kiszorult ork nemzetségek egy része az onikhoz csatlakozik, a makacsabbak Sheral vagy a Traidlan-hegység felé veszik az irányt. A Sirenart elhagyó elfek a Világgyűrű erdeiben lelnék új hazára - létrejön a Második Sárkányszövetség, melyre csakhamar áldását adja a sokat szenvedett Nép déli ága is.

### P. sz. 3800-as évek dereka:

A kontinens sokat szenvedett földjén csalóka egyensúlyi helyzet alakul ki. A Fekete Hold egy teljesen megváltozott Ynevre tekint alá; északon Új-Kyria és a második Sárkányszövetség, délen a Hardzs, az elzárkozó Krán, a hagyományai makacsul kapaszkodó Pyarron és a senkiben sem bízó Nagy-Shadon küzd a túlélésért az új korban. A varázshasználat nyolcadkori problémáit kedvező hatást gyakorolnak a technikai fejlődésre; új, eddig sosem látott gépezetek jelennek meg a világban.

Uwel titkos Negyedik Kegeltje - Vaskorbács Kyrg - útnak indul, hogy összegyűjtse Uwel öt erekléjét, amelyek nélkülözhetetlenek lesznek a Végső Bosszú beteljesítéséhez.

### 3900:

Északföldre és a Délvidék ritkán lakott területein létrejönnek az első állandó kirallók (éji menedékek, ahol a Fekete Hold rontó hatalma csekély mértékben, vagy egyáltalán nem érvényesül). Pyarroni tudósok meghatározzák a Fekete Hold ciklusait, de nem boldogulnak a varázshasználat sikerét befolyásoló többi tényezővel. Az évezredes hagyományok hitelüket veszítik, a tapasztalati mágia megindul a tudománnyá válás rögs útján. Az amund ereklék és praktikák élte Hardzs saját súlyától omlik össze, Nagy-Shadon duatos szent háborút hirdet a "nokturnák és egyéb lunáris abominációk" ellen, az exorcisták is munkának látnak. Kahrei követjárás a kontinens jelentősebb civilizációs központjaiban. (A Caldinbrasok) Új eszközök, tűzfegyverek és varázshasználó csoportok megjelenése; nemzedékekig tartó népándorlások kezdődnek, amely főként a kontinens szakralisan védett zónái felé irányulnak, de sokan az újra felfedezett Anvariába vezető tengeri útvonalon hagyják el Ynev kontinensét, bízva a kereskedők híreiben, melyek szerint ott alig érzékelhető a Fekete Holdnak a mágia szövedékét megbontó hatása.





Az anyr félnézett. Azután ismét vissza az asztalra.

A fekete lakkon komornak, halványnak tündek a lakosztály lámpafényei. A kör alakú asztal finomra faragott mintáin tizenhárom kártyalap feküdt a Hatalmas keze szabta sorrendben. A Calowyni Tarot tompafényű lapjai. Hátlapjukon bonyolult minták kígyói, közepükön félig hunyt szem.

A Hatalmas most finom selyemzacskót emelt le a mellettük strázsáló állványról. Anyagában félfénylett a lámpások halványkék lángja. A varázsló vékony ujjával feloldotta a selyemzacskó száját és öt, lunirból kovácsolt sorsvetőt rázott ki a kártyákra.

Az anyr figyelmesen nézett végig a számokon...

Nem értette a legelső összefüggéseiket, s nem látta az általuk font szálak végpontjait, de ezt rábízhatta a Hatalmasra. Hiszen éppen ezért jött hozzá, ezért mászta meg a száztizenegy lépcsőt a freiglundi Hóvárban.

Tengerkek ruhájába giette ezüstkes kezeit.

– Hat, hét, tizenegy és kétszer négy – nézett fel a Hatalmasra. A másik nő viszonzta tekintetét. – Kibontod nekem mindezek jelentését?

– Ha mindenképpen tudni akarod – válaszolt a másik. Hangjában bizonytalan csengés. A bajjós számok visszhangja talán. – Most még dönthetsz, végighallgatod-e.

Csendben figyelte a gondterhelt arcú nőt, s csak rövid tétovázás után szólalt meg ismét.

– És kikérheted még a Fekete orákulum jóslatát is.

– Megelőzsem az Árnyékűrnő igazával.

– Hogy mi az igazság? Az a mi szemecinkkel gyakorta nem is látható. Vagy csupán későn ébredünk rá valójára... Lássuk – mondta halkan, s egymás után felfedte a sorsvetők meghatározta lapokat.

Igere anyrján félmet érzett, gyenge, de folytonos hullámokat. Aggodalmat, bizonytalanságot és tanácstalanságot, de igen... a leginkább aggasztónak a nő félmet érezte. Egy pillanatra megsajnálta.

– A Múltban a Császár és a Kakas – érintette hosszúkörmű ujjával a tompa fényű lapokat. A Jelen az Elő Vért, a Jövő pedig... nos, a Jövő az Elf fűsz.

– Háborúság talán?

A Hatalmas mélyfényű szemei a másik pillantását keresték.

– Lehet így értelmezése is, ez igaz. De sok minden mást is látnom kell a pontos képhez. Jelentheti épp a Voltakat is. Meg kell néznem a többi csillaglap útmutatását is.

Igere anyrja, mintha meg sem hallotta volna az utolsó mondatot. Ismét a háborgást érezte a mélységben. Az úszó kertek alatt komorló sötétséget. A hideg fulladást.

– A Voltak?

A varázslónő keze megpihent a következő lapon, kék körmei a félig hunyt szem rájzán.

– Igen. A Voltak.

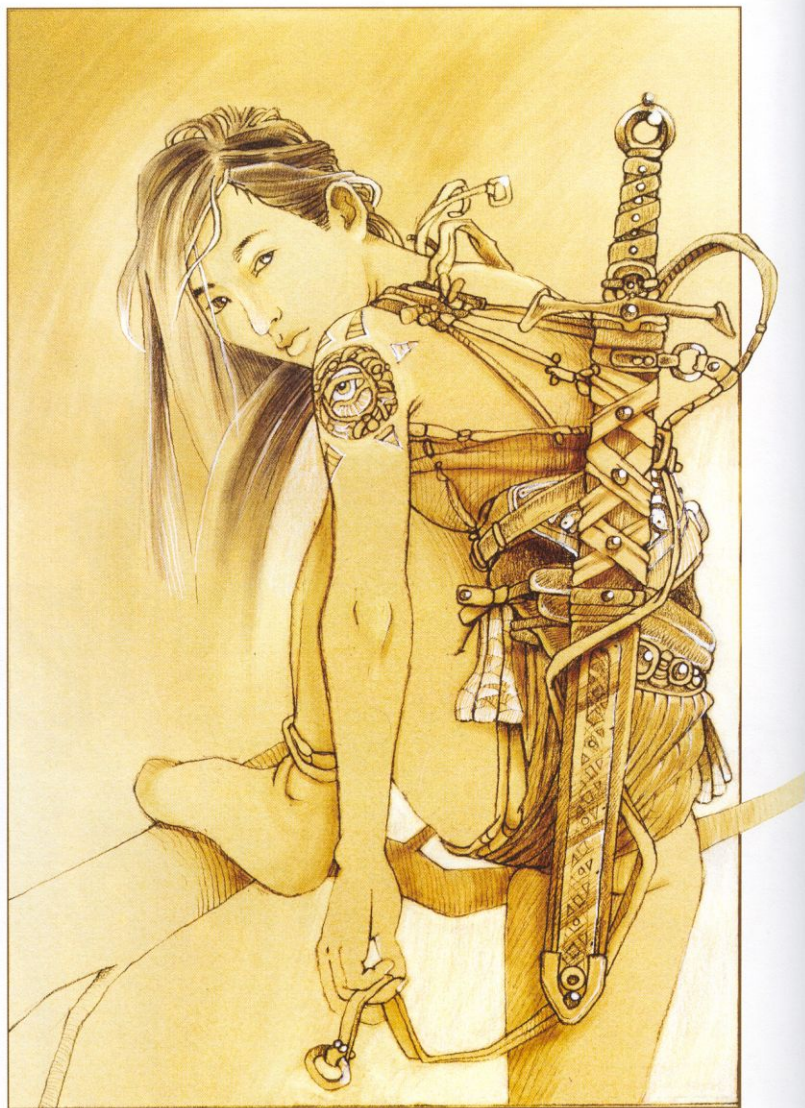
Jan van den Boomen

II.

Falandozók.









# A Karakteralkotás Szabályai és Karakterfejlődés

## A karakteralkotás szabályai

A korok rendje múltnak...

Háború háborút követ. Ősi hatalmak próbálják megőrizni befolyásukat, avagy újjáéleszteni uralmukat, fiatal királyságok emelkednek fel, és buknak el. Vannak fajok, kik már az istenek előtt is itt voltak, és mára befolyásuk morzsáit maradtak csipán, mások épp a felemelkedés útját járják – avagy így hiszik. Ynev folyton változó világot halandók járnak, saját, avagy istenek céljait követve. Lehet, hogy végül elbuknak, és nevük feledésbe merül, ám ők azok, kik meghatározzák az egyes korok kimenetelét. Talán Te is egyikük vagy – talán megvan benned a képesség, hogy befolyásold az idő folyását. Kalandvágó, tántoríthatatlan, leleményes és merész – megvan benned minden, hogy megváltoztasd a történelem folyását.

Vagy legalábbis, azt hiszed. Oldaladon társaidal, felővezve magad fegyvereddel, mágiával és tiltott vagy titkos praktikákkal, készen állsz, hogy bizonyítsd rátermettségedet. Hísz ki más dönthetne Ynev és lakói sorsáról? Ki más, mint Te?

A Kalandozó.

És ez a Te történeted...

## Karakteralkotás

A karakteralkotás folyamatát – az ember életének korai szakaszaihoz idomuló, négy egymást követő szakaszra osztottuk. Ezek sorban a Születés, a Gyermekkor, az Ifjúkor és a felnőtté válás. Hogy egy élő, lélegző, valós karaktert alkotass meg, érdemes ezeken a szakaszokon sorban végig haladni. Persze, nem muszáj szigorúan betartanod a sorrendet – időnként eltérhetsz tőle, amennyiben úgy látod jónak. Bár a fenti szakaszok egybeeszenek, és nagyjából egybe is esnek az ember fejlődésének, éréseinek szakaszaival, nem szabad ezeket szoros megfeleltetéseket tenni. Bizonys dolgok a valós életben korábban vagy később mennek végbe, alakulnak ki, mint e szakaszokban, azonban a karakteralkotás megkönnyítéséhez így láttuk jónak besorolni őket – az például, hogy valaki mivé válik majd felnőttkorában, nem a születésekor dől el, mégis meghatározó lehet a karakterötlet szempontjából, ez pedig a karakteralkotás záját adja, így fontos, hogy ez legyen az első lépés.

Nagyon fontos, hogy a karakteralkotást ne mechanikus folyamatnak tekintsd, amely csak azt a célt szolgálja, hogy mindenféle olyan értékeket rendelj a karakteredhez, amelyekre a játék során szüksége lehet. A karakter több a papírra vetett értékeknél – élő lény, a játék világában létező Tennegad. A karakteralkotás során ezt mindvégig tartsd szem előtt. A karakter már azelőtt is él, hogy a játékok voltaképpen elkezdődjenek. A karakteralkotás lényegében a karakter előtörténete, háttere – próbáld elképzelni, milyen is valójában, mi érdekli, mi motiválja, mit, miért és miként cselekszik, mik történnek vele, milyen események formálják sorsát, hogyan jut el addig a pillanathoz, ahol a játék kezdődik majd. Ezek alapján határoz meg különféle értékeit – ha nem így cselekszel, hanem a hasznosságot tekinted, a játék nem lesz igazán élvezetes számodra. A szerepjáték lényegében arról szól, hogy megpróbáld beleélni magad a karakter szerepébe, belebújni a bőrébe, és úgy cselekedni, mintha Te magad volnál ő – a játék

A játék során egy kalandozót elevenítesz meg – ő az egyik főszereplője annak a kalandorozatnak, amelynek folyamát közösen alakítjátok játékosaitokkal és a Kalandmesterrel. A játék nyelvén ezt a hőst karakternek hívjuk.

A karakterek rengeteg tulajdonsággal, jellemzővel, képességgel, képzettséggel és jellemvonással rendelkeznek, amelyek meghatározzák, milyen helyzetekben miként cselekedhet a karakter. Ezeket – bizonyos keretek között – te határozod meg a karaktered számára, ebben nyújt segítséget ez a fejezet.

nyelvén ezt úgy mondjuk, hogy kijátszod a karaktert. A különböző értékek csak segítenek ebben, de nem uralkodhatnak a karakter felett – különben a szerepjáték stratégiai játékká válik. Másképpen fogalmazva: nem a karakter van az értékekért, hanem a (játéktechnikai) értékek a karakterért. A karakteralkotás során mindvégig egyeztess a Kalandmesterrel és – esetleg – játékos társaidal is, így könnyebben alkotsz olyan karaktert, aki illik a mesébe és a csapatba is.

Legelső teendő, mielőtt belefognál a karakteralkotásba, hogy megismerkedj a M.A.G.U.S. világával, Ynevvvel. Ideális esetben persze már rengeteg mindent tudsz erről a földről, valószínűleg számos regényt elolvastál már, amelyek mind-mind hozzájárultak Ynevről formált kép megteremtéséhez – a kontinens lakói, kultúrái, eseményei, történelme már bizonyosan belopták magukat a szívedbe. Amennyiben ilyen irányú ismereteidet nem érzed kielégítőnek, esetleg egyszerűen csak úgy gondold, nem árthat egyszer áttekinteni, összefoglalni mindent, olvasd – de legalábbis lapozgassd – át a Világ Könyvét, ezen alapkönyv elején.

Ha a világot már ismered, bátran hozzáfoghatsz a karakteralkotásnak.



A karakteralkotáshoz szükség lesz egy karakterlapra (a könyv végén találás egy példányt – azt fénymásolható nyugalton). Ezen kívül nem árt, ha van nálad üres papír, radír, ceruza (a karakterlapot ceruzával érdemes kitölteni, mert sokszor változhatnak a rajza lévő dolgok), és néhány dobókocka – mindenféle típusúak.

## Születés

A karakter születése rendkívül fontos a karakter egész hátralévő életének szempontjából – ebben a szakaszban határozható meg a karakter alapvető tulajdonságait, milyenségét. Ez igen meghatározó a karakter szempontjából, mivel itt általában olyan dolgokról döntesz, amelyeket később nem, vagy csak kis mértékben lesz lehetőség megváltoztatni.

Karakterterlet: Az első és talán a legfontosabb lépés a karakteralkotás folyamatában a jó karakterterlet kidolgozása. Ez az, ami lényegében meghatározza, milyen lesz a karaktered. Képzeld el, vázold fel azt a személyiséget, akit majd alakítani szeretnél a játék során – ehhez érdemes átválasztani először az egész M.A.G.U.S. alapkönyvet, így rengeteg elképzelésed alakulhat ki. A karakterterlet középpontjában általában egyetlen – sok esetben végtelenen egyszerű – gondolat áll, ez azonban szinte bármi lehet. *Féjvadász, forradásos, hatalomhős, pénzért bármire képes kalandor, hősies, bármilyen áron az egyenes utat járó fegyverforgató, romantikus lelkületű udvari ork harcos, mindig nyugodt harcművész, a bosszu istenének hí paplövője, shadoni párbajhős* – ez csak néhány a számtalan mag közül, amelyek köré karakterterletek szöhetők. Amint megvan ez a mag, gondolatban kezd el kidolgozni, egyre újabb és újabb rétegeket szőni köré, társíts hozzá újabb és újabb ideákat – vagy ha nem passzolnak, akkor talán épp az ellentétük. Amikor már elég széles gombolyagot szőttél a gondolatfosszlyánkból, vizsgálj meg az egészet egyben, távolról, és fond őket egyetlen összefüggő fonállal. Ha ez a fonál kedvedre való, és úgy érzed, szívesen kalandoznál Yneven egy ilyen hős bőrében – már meg is van a karakterterlet. Mindenesetre egyeztesd a Kulandmesterral – amennyiben ezt nem tetted eddig is folyamatosan –, hogy mennyire illene karakterterletedet az általa kidolgozott, tervezett kalandba és miliőbe.

2-1-1. Táblázat: Tulajdonság módosítók

Tulajdonság értéke	Tulajdonság módosító
0*-1	-5
2-3	-4
4-5	-3
6-7	-2
8-9	-1
10-11	±0
12-13	+1
14-15	+2
16-17	+3
18-19	+4
20-21	+5
22-23	+6
24-25	+7
26-27	+8
28-29	+9
30-31	+10
32-33	+11
+2	további +1

\* Az a karakter, akinek valamelyik tulajdonsága 0, nem képes cselekedni (részleteket lásd a Harc fejezetben)

A M.A.G.U.S. rendszerében a hat alap tulajdonság segítségével kaphatunk hozzávetőleges képet arról, hogy egy lényt mire tesznek alkalmassá adottságai. Ez a hat érték az, ami elárulja, karakterünk képes-e megirkózni egy nehéz tárgy felemelésével, kézügyessége alkalmassá teszi-e egy kényes feladat elvégzésére, nem fullad-e ki néhány óra kemény galagolyás után, képes-e megoldani nehéz logikai feladványokat, és befogadni a magasabb tanokat, így hősként, rezzenetlenül viseli-e a fájdalom, és le tud-e személysége erejét nyugtózni másokat.

A tulajdonságok értékei többnyire 3 és 18 közt váltakoznak; a 3-as érték azt jelzi, hogy a karakter hihetetlenül gyenge az adott tulajdonság terén, a 18-as azt, hogy az ember fíj felső határát feszegeti. Az intelligencia esetében például egy 3-as intelligenciával rendelkező lény képtelen az összefüggő beszédre, alig áll az állatok szintje felett, sőt akadhatnak nála cseszebb állatok is, míg a 18-as érték azt jelzi, hogy Pyrron híres varázslói közt sem kell szégyenkeznie. Nem elképzelhetetlen azonban, hogy egy alap tulajdonság értéke 18 fölé emelkedjen. Egyes emberfeletti, avagy éppenséggel emberalatti lények bizonyos tulajdonságjaikra átlegelnek az emberi korlátokat, és az sem elképzelhetetlen, hogy néhány ember átlegje a határokat. Példáinknál maradvia, egy a szellemi töltetelés útján messze jutó Siopa-mester rendelkezhet 19-es, avagy 20-as intelligenciával is; kristálytisztaságú emléje megirkózik a legnagyobb kihívásokkal is.

Általosságban elmondható, hogy az átlagos tulajdonság értéke 10-11 körül találhatóak. A hősök, a játékosok által megismeresített karakterek, valamint a kiemelkedő kulandmester karakterek sok szempontból felülmúlják az átlagos halandókat, épp ezért náluk az átlag magasabb, 12-13 körül található. Mindez persze nem jelenti feltétlenül azt, hogy mindenben felülmúlják Ynev többi lakóját; a kalandozók is esendő halandók, kik sok téren hiányságokkal küzdhetnek. Sokszor egy bizonyos téren való kiemelkedő tehetség miatt lemondásokra kényszerülnek: az elme érzékelésével töltött idő, a könyvek fölötti görnyedés a testésztől elveheti az időt például.

Mindigiek tulajdonságához tartozik egy úgynevezett tulajdonság módosító – ennek az értéke a tulajdonság értékétől függ (lásd 2-1-1. Táblázat: Tulajdonság módosítók). Ez a módosító azokhoz a próbákhoz és értékekhez járul, amelyekben a tulajdonságának szerepe lehet – hogy melyekhez, az az adott próbáknál és értékeknél jelzve van, de a tulajdonságok alábbi leírásai is támogatást nyújthatnak.

Ahogy telik az idő, és a karakterek egyre tapasztaltabbak lesznek, bizonyos tulajdonságaik is fejlődhetnek, illetve jobban ki tudják használni őket. Az állandó erőpróbák következtében egy karakter izomzata még fejlettebb lehet, jobban képes kihasználni erejét. A világban látottak és az olvasottak alapján táguhat egy lény horizontja, emléje újabb szinteket érhet meg. Sikerei láttán a karakter egyre jobban bízik magában, illetve egyre jobban képes kihasználni személyisége erejét, és ez nagy előnyt jelenthet a közösségi életben. Ezeknek a változásoknak a megjelentésére a M.A.G.U.S. rendszerben lehetőség nyílik arra, hogy a karakter minden negyedik karakterszinten megnövelhesse egy ponttal valamely – általa szabadon választott – tulajdonságát.

Most pedig nézzük röviden a karakterek hat alap tulajdonságait (és rövidítéseiket), valamint azt, hogy mit is értünk alattuk!

**Erő:** A karakter izomzatának kimunkáltságát határozza meg, azt, hogy az adott lény mekkora erőfeszítésre lehet képes. Egy kiemelkedő (17-18) erőtű karakter jászva emelhet fel nagy súlyokat, könnyedén viseli a nehezebb vértet és forgatja a megtermett fogverekeket, míg egy átlag alatti (9 és az alatt) erővel rendelkező „nyápic” karakternek a kevés fizikai erőt igénylő feladatok is nehézséget okozhatnak – annál nagyobbban, mint kisebb az erje.

Egy 4-es, 5-ös erővel rendelkező karakter még egy boroskupát sem tud megemelni; könnyen lehet, hogy súlyos betegség, avagy ártó bűbáj következtében satnyulhat el emyire izmai.





**Dobás:** Dobj 4 hatoldalú kockával (4d6), és add össze a három legmagasabb értéket. Ezt végezd el összesen hatszor – így hat értéket kapsz. Ezeket oszthatod szét a hat tulajdonságra.

Amennyiben nagyon rossz értékeket dobál, megismétlheted a dobásokat – de csak az egész sorozatot egyszerre. Dobásod akkor számít nagyon rossznak, ha a dobás során kapott 6 tulajdonság módosítói összege nem több 0-nál (lásd 2-1-1. Táblázat: Tulajdonság módosítók), vagy ha a legmagasabb tulajdonságod nem magasabb 13-nál – a faji tulajdonságérték módosítók hozzáadása előtt.

## Gyermekek

Gyermekkora során a karakter számos képzettségre és képességre tesz szert a gyermeki elme rendkívüli fogékonysága okán.

**Képzettségek:** A gyermekek igen tanulékonyak, és roppant sok mindent roppant gyorsan sajátítanak el. Ebből kifolyólag a karakter kap (6 + Intelligencia módosító) x 3 Képzettség-pontot, amelyeket tetszőlegesen oszthat el képzettségei közt (bővebben lásd a Képzettségek fejezetben). Ilyenkor minden képzettség elsődlegesnek számít, azaz egy képzettségpontért egy szintnyit növekszik. Ebben a korban a karakter legfeljebb 3. szintre fejlesztheti képzettségeit, azaz legfeljebb 3 Képzettség-pontot költöthet egy-egy képzettségre. Ez alól egy kivétel van: a gyermekek 4-es, azaz anyanyelvi szinten beszélik nyelvüket. Kalandmester persze korlátozhat szabhat annak, hogy milyen képzettségeket tanulhat a karakter – nem valószínű, hogy valaki méregkeveréssel vagy hamisítással töltse gyermekeiét (bár elképzelhető).

Ezenkívül, a karakter természetesen jól beszéli anyanyelvét – a vonatkozó Nyelvismeret képzettséget 4. szinten ismeri, erre nem kell pontot költenie.

Képzettségeid fejlesztésekor már most érdemes figyelned arra, hogy milyen követelményei vannak annak a kasztoknak, amelyet esetleg fel szeretnél majd venni – így azok könnyebben teljesíthetőek lesznek.

**Képességek:** Tanulékonyága vagy háttere okán a karakter gyermekekoraiban elsajátít néhány tetszőlegesen kiválasztható képességet is. Válassz 3 képességet karakterednek – természetesen csak olyanokat, amelyeknek a követelményeit teljesíti. Bizonyos fajok egyedei ezen felül extra képességeket is kapnak – fajtól függően szabadon választathatót vagy megkötöttet.

## Ifjúkor

A karakter ifjúkora nagy jelentőséggel bír későbbi élete szempontjából. Ilyenkor sajátítja el azokat az alapokat, amelyekre később, felnőtt korában építhet.

**Tanulmányok:** A karakterek ifjonti éveikben általában valamilyen iskolába, vagy magányos mesterhez szegődnek tanulni. Itt tanulják meg előjövendő mesterségük fortélyainak alapjait – lényegében itt szerzik meg mindazt a tudást és gyakorlatot, amely ahhoz kell, hogy valamelyik kalandozó-kasztba léphessenek.

Ha eddig még nem tetted volna meg, most érdemes eldöntened, hogy melyik kalandozó-kasztba szeretnél, ha a karaktered beléphetne, és abban fejlődhetne. A kalandozó-kasztok tagjai kiemelkednek az átlag nép köréből – tudásuk és hatalmuk magasán meghaladja azokét, valamint ezek azok a kasztok, amelyek igazán lehetőséget adnak a kalandozásra. Mindenképp érdemes tehát abban gondolkodnod, hogy karaktered valamelyikbe lépél. Válassz ki egy kalandozó-kasztot, amely illik a karakterötletedhez. Böngéssz át az összes kasztot, és válaszd ki azt, amelyet szeretnél a karakterednek. Jegyezd fel a kaszt követelményeit, hogy a karakteralkotás hátralévő részében teljesíthessed azokat.

A kalandozó-kasztoknak megvannak a maguk követelményei – ezeket a követelményeket teljesíteni kell ahhoz, hogy a karakter beléphessen az adott kasztba. A karak-

ter tanulmányai éppen ezt a célt szolgálják, hogy a karakter teljesíthesse ezeket a követelményeket. Tanulmányai során a karakter az alapkasztkban fejlődik 3 szintet, és ez alatt tesz, tehet szert a követelményekre – minden kalandozó-kaszt felvehető a 4. szinten, tehát ha célirányosan folytatod tanulmányaidat, akkor karaktered a játék kezdetén már a kívánt kasztban fejlődhet. Az egyes kalandozó-kasztok leírásában *Ideális háttér* című alatt megadtuk, hogy miképpen – mely alapkasztk felvételével – lehet a legkönnyebben teljesíteni a követelményeket.

Amennyiben a karakter valamilyen mester, iskola, klán, rend vagy hasonló szervezet tanítványa, a 3 szintnyi alapkaszt nem azt jelenti, hogy tanulóideje alatt Fegyverforgatóként, Szerencsevadászként, Novíciusként vagy Arisztokratáknak működne, és keresné kenyerét. Ellenkezőleg! Ilyenkor a karakter a szervezet égisze alatt működő iskolában sajátítja el azokat az alapokat, amelyek ahhoz szükségesek, hogy aztán megállja a helyét a kalandozó-kasztjában – mire abban felveszi az első kaszt-tágán értelmezhető, az iskolában folyó nevelés is belejár a horizontjukba. Amennyiben a karakter például egy fejedelemség-klán berkeiben nevelkedik, és ehhez 2 szint Fegyverforgató és 1 szint Szerencsevadász alapkasztot vesz fel, akkor ezt úgy kell érteni, hogy körülbelül tanulmányai kétharmadát harci és fegyveres gyakorlattal töltötte, a maradék harmadot pedig olyan *bűnös* – ám hatékony – praktikák gyakorlásával, amelyeket általában a törvényen kívül állók sajátítanak el.

**Kasztok:** Karaktered ifjú évei alatt elegendő tapasztalatot szerez, hogy 3 szintet lépjön (1 – 3. szintek). Mindhárom szint esetében dönts el, hogy melyik kasztba szeretnél hozzárendelni – itt még csak az alapkasztk közül választhatsz, mivel a kalandozó-kasztok – követelményeik okán – csak később lesznek elérhetőek.





# Fejlődés

A M.A.G.U.S. játéktechnikájában a karakterek fejlődését két összefüggő fogalom segítségével fejezzük ki – ez a két fogalom a **kaszt** és a **szint**. A **kaszt** és a **szint** együtt nagyjából meghatározzák, hogy mire képes a karakter – mihez ért és mennyire.

**Kaszt:** A M.A.G.U.S. rendszerében a karakterek hivatását, foglalkozását kasztokkal fejezzük ki. A kasztok tulajdonképpen a karakter életmódját mutatják meg. A kasztoknak 3 különböző típusa ismeretes, attól függően, hogy milyen mértékű elkötelezettséget, elhivatottságot igényelnek, és mekkora hatalmat, tudást biztosítanak viszont – ezek a típusok az **alapkaszt**, a **kalandozó-kaszt** és a **belső-kaszt**.

**Alapkaszt:** Az alapkasztok olyan általános kasztok, amelyek az átlagemberek által járható fejlődési útvonalakat jelentik meg. Minden karakter átlagos emberként (vagy más faj átlagos egyedeként) kezdi pályafutását, így néhány (3) szintet mindenkinek el kell töltenie egy vagy több alapkasztban, mielőtt valamely kalandozó-kaszt tagja lehetne.

**Kalandozó-kaszt:** A kalandozó-kasztok tagjai már kiemelkedtek az átlagból, és valamilyen specializált utat követnek. Tudásuk és ismereteik hatalmasabbak a csak alapkasztal rendelkezőknél.

**Belső-kaszt:** A belső-kasztok a kalandozó-kasztok tovább specializált ösvényei. Ezek általában – de korántsem mindig – valamilyen szervezethez, rendhez, klánhoz vagy területhez köthetnek. A legtöbb esetben a szervezet által az idők során felhalmozott és kikristályosított tudást és ismereteket nyújtják a beavatottaknak – követelményeik is ehhez igazodnak, általában igen magasak, és csak nagyon magas szinten vehetőek fel.

**Szint:** A M.A.G.U.S. rendszere a karakterek fejlődését, tapasztalatának, ismereteinek növekedését szintekben méri. Ahogy egyre több tapasztalatot szereznek, a karakterek egyre magasabb szintre jutnak, és így egyre nagyobb hatalommal és tudással rendelkeznek. A szinteknek két fajtáját különböztetjük meg – ezek a **karakter-szint** és a **kaszt-szint**. Amennyiben valahol csak **szint** szerepel, az alatt a **karakter-szint** értjük.

**Karakter-szint:** A karakter-szint a karakter általános fejlődésének méréje – azt mutatja, hogy mekkora tapasztalatot szerzett összesen a karakter. A karakter-szint értéke 1-ről indul és egészen 20-ig vagy még afölé is mehet – minél magasabb ez az érték, annál tapasztaltabb a karakter (a kezdő, felnőttkorba lépő karakterek 4. szintüként indulnak). Kalandozásai során a karakter Tapasztalati pontokat (Tp) kap. Amikor a karakter kellő mennyiségű Tapasztalati pontot összegyűjtött, akkor elér egy újabb szintre, ilyenkor karakter-szintje 1-gyel nő – ezt a játék nyelvén úgy nevezzük, hogy **szintet lép** (a szükséges Tp mennyiségért lásd 2-1-3. Táblázat: Szintlépés).

**Kaszt-szint:** A kaszt-szint annak a méréje, hogy a karakter milyen mértékben sajátította el valamely kasztot – akinek több kasztja is van, annak több, javarészt eltérő kaszt-szintje van. Amikor a karakter elér egy új karakter-szintet, döntheti, hogy melyik kasztját fejleszti ezen a szinten – szintenként csak egyet. Ennek a kasztjának a szintje 1-gyel nő. A karakter kasztszintjeinek összege meggyezik a karakter-szintjével.

Menj sorban az egyes szinteken. Mindegyiknél dönts el, hogy melyik alapkaszthoz rendel el – ebben a kasztban növeled egyvel a kaszt-szintedet. Az alapkaszt leírásánál nézd meg, hogy miket ad az adott szinten (részleteket lásd a Kasztok fejezet bevezetőjében, és az egyes kasztok leírásában). Jegyezd fel a kaszt alap TÉ értékét, valamint a Szívósság, a Gyorsaság és Tudat jellemzők értékeit. Amennyiben valamely kaszt esetében a kaszt-szinted 1-nél magasabb, az előbbi értékeknél a táblázatban feltüntetett legmagasabb érték kell csak venni. A Fegyverforgató például 2. kaszt-szinten +2 alap TÉ-t, +2 Szívósság, +2 Gyorsaság és +0 Tudat jellemzőt kap. Amennyiben több kasztod van, az ezekből nyert értékeket add össze – így kapod meg többkasztú karaktered harcértékeit.

Ösd el az erre a szintre kapott Képzettség-pontjaidat (Kp), beleértve az Intelligencia módosítód értékét is – a kaszt leírásában feltüntetett elsődleges képzettségek fejlesztése képzettség-szintenként 1 Kp-be kerül, a többi 2 Kp-be. A képzettségek maximális szintje nem lehet több, mint a karakter-szinted + 3. A kaszt leírásában feltüntetett Fp dobás/szint címszó alatt feltüntetett kockával dobj, és add hozzá az Állóképesség tulajdonságod módosítóját – az összeg az adott szinten kapott Fájdalomtűrési pontjaid száma (ha a módosítód negatív, és emiatt 0 vagy kevesebb lenne az összeg, 1 Fp-t akkor is kapsz).

**Képességek:** Mindhárom karakter-szinten összegezd a kasztokból kapott értékeket, majd válaszd egy képességet – csak olyat választhatsz, amely követelményeinek megfelel az adott szinten.

Amint mind a 3 karakter-szinten nyert értékeket összegeztél, és a 3. képességet is kiválasztottad, karaktered a felnőttek közé sorolható.

2-1-3. Táblázat: Szintlépés

Karakter Szint	Tapasztalati pontok	Maximum Képzettség-szint	Szabad képesség	Tulajdonság-növelés
0	-	3	3	
1	0	4	+1	
2	1000	5	+1	
3	3000	6	+1	
4	6000	7		+1
5	10000	8		
6	15000	9	+1	
7	21000	10		
8	28000	11		+1
9	36000	12	+1	
10	45000	13		
11	55000	14		
12	66000	15	+1	+1
13	78000	16		
14	91000	17		
15	105000	18	+1	
16	120000	19		+1
17	136000	20		
18	153000	21	+1	
19	171000	22		
20	190000	23		+1

## Felnőtté válás

A karakter felnőtté válása az a momentum, amikor kész emberré válik, és nekiindul a nagyvilágnak. Ilyenkorra általában valamelyest függetlenedik környezetétől, és már megáll a saját lábán. A játékosok karakterei ettől a pillanattól tekinthetők magukat kalandozónak – nem mintha a *kalandozóság* függene az életkortól és a tapasztalattól. A karakter most már kellően felkészült, hogy szembenézzen azokkal a kalandokkal, kihívásokkal és veszelmekkel, amelyek a M.A.G.U.S. világában reá leselkednek. Persze nem biztos, hogy túl is éli őket – mindez a jövő titka.

**Tulajdonságnövelés:** Mivel a 4. karakterszintre léptél, valamelyik tulajdonságod értékét megnövelheted 1-gyel – ez a növekedés végérvényes. Amennyiben a tulajdonság-módosítód is megváltozott, jegyezd fel a változást. A tulajdonságok növekedése visszamenőleg is érvényes, tehát például, ha az Állóképesség 15-ről 16-ra növekedne, ami által tulajdonság módosítód +2-ről +3-ra nőne, akkor az eddigi Fp dobásaid értéke is nőne 1-gyel, így Fp-id száma eddig 3-mal nő, és az új Fp dobást már a megnövekedett módosítóval dobod.

**Kaszt:** Elérkezett az idő, hogy valamely kalandozó-kasztba lépj. Először is ellenőrizd, hogy teljesíted-e a kaszt követelményeit. A karakteralkotás eddigi részében remélhetőleg figyeltél erre, és így most nyugodtan felveheted a választott kalandozó-kaszt 1. szintjét. Ha mégsem, akkor – az öregedés örökidejű törvényeinek ellentmondva – „fiatalítsd vissza” karaktered néhány lépcsőnyit, és hozd helyre a tévedést.

Amennyiben felveheted a kalandozó-kasztot, a kaszt-szintjét növel 1-gyel – jelen esetben 1-re. A kaszt leírásánál nézd meg, hogy miket ad ezen a szinten (részleteket lásd a Kasztok fejezet bevezetőjében, és az egyes kasztok leírásában). Jegyezd fel a kaszt alap TÉ értékét, valamint a Szívósság és Tudat jellemzők értékeit. Oszd el az erre a szintre kapott Képzettség-pontjaidat (Kp), beleértve az Intelligencia módosítód értékét is – a kaszt leírásában feltüntetett elsődleges képzettségek fejlesztése képzettség-szintenként 1 Kp-be kerül, a többi 2 Kp-be. A képzettségek maximális szintje nem lehet több, mint a karakter-szinted + 3. A kaszt leírásában feltüntetett Fp dobás/szint címszó alatt feltüntetett kockával dobj, és add hozzá az Állóképesség tulajdonságod módosítóját – az összeg az adott szinten kapott Fájdalomtűrés-pontjaid száma (ha a módosítód negatív, és emiatt 0 vagy kevesebb lenne az összeg, 1 Fp-t akkor is kapsz).

### Elterő kezdő szint

A kalandmester dönthet úgy, hogy a karakterek nem a 4. karakterszinten kezdik a játékokat.

Lehet, hogy a Km életút játékok szeretne mesélni, ahol a karakterek ifjúkorát is kijátgatná veletek – és ennek okán 1. szintről indítja a kalandot. Ebben az esetben a karakteralkotás folyamán csak addig a szintig menjtek el, ahonnan a játékokat indítani szeretnétek. A további szintlépések a játék során történnek. Így módon nyílik lehetőség arra, hogy egy shadoni fegyverhordozó (fegyverforgató kaszt) elnyerhesse a lovagi rangot, hogy egy dorani varázslótanonc (novícius kaszt) különböző feladatok teljesítése révén teljes jogú varázsló lehessen, hogy egy erioni utakölyök (szerenesevadász kaszt) túljelje a préda szerepét, és egy tolvajklán „clisمرت” tagjává váljon, stb. A lehetőségek száma végtelen, és az ilyen alacsony szintű játékok kiforrott, gazdag jellemű karaktereket eredményezhetnek, kikkel még élvezetesebb a későbbi játék.

Az is lehet, hogy a Km epikus mértékű játékok szeretne mesélni, ahol a karaktereknek gigászi kihívásokkal kell megbirkóznuk – és ennek okán mondjuk 10. szintről indítja a kalandot. Ebben az esetben a karakteralkotás után egyszerűen léptessétek fel a karaktereket a 10. szintig – szintenként, akárha a játék során szereztetek volna elegendő Tp-t a fejlődéshez.



## Felnőttkor

**Megjegyzés:** A közép, az átlagemberek nem lépnek kalandozó-kasztokba. Ez ugyanis nem csupán arról szól, hogy valaki teljesíti-e a követelményeket – a körülményeknek is úgy kell alakulniuk, hogy a karakter felvehesse. Lovagga például csak akkor válhat valaki, ha lovagga útik – ehhez pedig, mondanunk sem kell, nagyfokú szerencse, kegy szűkösgellettik vagy valamely más, prózáibb ok (pl. csatában bizonyított bátorság).

Az is elképzelhető, hogy valaki nem szeretne belépni semelyik kalandozó-kasztba – annak ellenére, hogy adott a lehetőség. Igaz, ekkor hátrányba kerül a csapat többi tagjával szemben, mégis ez mindenkinek jogában áll.

Amennyiben valaki nem lép be kalandozó-kasztba, úgy fejlődését az alapkasztok valamelyikében folytatja. Ebben az esetben szintlépések ugyanúgy kell eljáráni – csupán a kaszt nyújtotta előnyök lesznek kisebbek. De legalább nem kell annyit jegyezni!

**Összegzés:** Amikor mindent elosztottál, összegezd az értékeket. Add össze a különböző kasztokból származó alap TÉ-det, valamint a Szívósság, a Gyorsaság és Tudat jellemzők értékeit. Add össze az eddig összegyűlt Fp-idet. Számold ki a harcértékeidet (részletekért lásd a Harc fejezetet). Számold ki a képzettségek szintjét, esetleges Pszi-pontjaid vagy Mana-pontjaid összegét. Jegyezd fel, hogy mely pszi-diszciplínákat vagy varázslatokat ismered – ha ismeri ilyeneket egyáltalán.

Karaktered 4. karakter-szintű, és 6000 Tapasztalati pontja van.

Karaktered Hírneve 0, és nem számít sem Híresnek, sem Hírhednek (részletekért lásd a Kalandmester könyvében).

**Felszerelés:** Lásd el karakteredet a szükséges felszerelési tárgyakkal: összesen 8-12 arany áll a rendelkezésedre – ahogy Kalandmestered jónak látja (a tárgyak árát és tulajdonságaiért lásd a Felszerelések fejezetet). Egyeztess a Kalandmesterrel, hogy mely felszerelési tárgyak közül választhatsz – a Kalandmesternek jogában áll bármit megtiltani, vagy megengedni, ha úgy látja jónak.

**Élethű karakter:** Gondold át újra a karakterötletedet, és vizsgál meg, hogy sikerült-e megvalósítanod – legalábbis a lehetőségekhez képest. Vedd sorra, hogy sikerült-e megválaszolni mindazokat a kérdéseket, amelyek a karakterötlet kifundálása során előjöttek. Adódtak-e azóta újabb kérdések? Élethű, valós-e a karakter? Illeszkedik-e környezetéhez, vagy csak a levegőben lóg? És a legfontosabb kérdés: olyan lett-e a karakter, amilyenre vágytál? Illetve ha nem, akkor tetszik-e így is?

Ha minden rendben van, akkor még egyeztess utoljára a Kalandmesterrel, és – esetleg – játéktársaidal, hogy nekik is tetszik-e a karakter.

**Karakterlap:** Ha már mindent kitöltöttél, mindent át gondoltál, minden pontot elköltöttél, minden értéket meghatároztál, már nem változik semmi, és a Kalandmester is beleegyezését adta – ekkor elérkezett az idő, hogy mindent felvezz a karakterlapodra. Írd fel rá a karakter összes adottságát, értékeit – személyes adatokat, fajt, jellemet és jellemvonásokat, kasztokat és szinteket, tulajdonságokat, jellemzőket és ellenállásokat, képzettségeket és képességeket, diszciplínákat és varázslatokat, felszerelést és vagyont, és minden másit, amit még fontosnak tartasz. Csatold hozzá a karakter előtörténetével kapcsolatos jegyzeteidet – ezekre még szükség lehet később.

Ha mindezzel végeztél, megtetted a karakteralkotás utolsó lépését – amely egyben kalandozásaid első lépése is.

Amikor a játék elkezdődik, karaktered épp csak kilépett a nagyvilágba – innenől fogva cselekedeteit te irányítod a kalandmester keltette hullámok közepette.

**Szint:** A játék kezdetekor karaktered 4. karakter-szintű, és 6000 Tapasztalati pontja van. A kalandok során karaktered cselekedeteit a mesélő Tapasztalati pontokkal (Tp) fogja jutalmazni – amikor ezekből elegendő összegyűlt, a karakter szintet lép (a szint-lépéshez szükséges Tp mennyiségekért és a szint-lépés hatásaiért lásd 2-1-3. Táblázat: Szintlépés). Az 5. szint eléréséhez még 4000 Tp-re (összesen 10000 Tp-re) van szükség. Kalandjaid során növekedésedről közvetlenül a következő előnyeid származhatnak:

**Maximum Képzettség-szint:** Képzettségeid maximális szintje a mindenkori karakter-szinted + 3.

**Szabad képesség:** A 3. szint után minden 3. szinten (6., 9., 12. és így tovább) kapsz egy szabadon választható képességet – ez lehet bármely olyan képesség, amelynek a követelményeit teljesítetted.

**Tulajdonságnövelés:** A 4. szint után minden 4. szinten (8., 12. és így tovább) megnövelheted valamelyik tulajdonság értékét 1-gyel – ez a növekedés végérvényes. Amennyiben a tulajdonság módosított is megváltozott, jegyezd fel a változást. A tulajdonságok növekedése visszamenőleg is érvényes, tehát például, ha az Állóképesség 17-ről 18-ra növekedne, ami által tulajdonság módosított +3-ról +4-re nőne, akkor az eddigi Fp dobásaid értéke is nőne 1-gyel, így Fp-id száma annyival nő, amennyi a tulajdonságnövekedés előtti szintjeid száma. És az új Fp dobást már a megnövekedett módosítóval dobod.

**Kaszt-szint:** Dönts el, hogy új szintet melyik kaszthoz rendeled – amennyiben új kasztot szeretnél felvenni, meg kell felelned a kaszt követelményeinek. A választott kasztban növelj egyet a kaszt-szintedet. A leírásánál nézd meg, hogy miket ad az adott szinten (részletekért lásd a Kasztok fejezet bevezetőjében, és az egyes kasztok leírásában). Jegyezd fel a kaszt alap TÉ értékét, valamint a Szívósság, a Gyorsaság és Tudat jellemzők értékeit. Amennyiben valamely kaszt esetében a kaszt-szinted 1-nél magasabb, az előbbi értékeknél a táblázatban feltüntetett legmagasabb értéket kell csak venni. A Fejvadász például 2. kasztszinten +1 alap TÉ-t, +3 Szívósság, +3 Gyorsaság és +2 Tudat jellemzőt kap. Amennyiben több kasztod van, az ezekből nyert értékeket add össze – így kapsz meg többkasztú karaktered harcértékeit.

Ösd el az erre a szintre kapott Képzettség-pontjaidat (Kp), beleértve az Intelligencia módosított értékét is – a kaszt leírásában feltüntetett elsődleges képzettségek fejlesztése képzettség-szintenként 1 Kp-be kerül, a többi 2 Kp-be. A képzettségek maximális szintje nem lehet több, mint a karakter-szinted + 3. A kaszt leírásában feltüntetett Fp dobás/szint címszó alatt feltüntetett kockával dobj és add hozzá az Állóképesség tulajdonságod módosítottját – az összeg az adott szinten kapott Fájdalomtűrés pontjaid száma (ha a módosított negatív, és emiatt 0 vagy kevesebb lenne az összeg, 1 Fp-t akkor is kapsz).

Az új értékek alapján számold ki az új harcértékeidet, képzettségeidet, és pontjaidat.

Vezess fel minden változást a karakterlapodra. És folytatódhat, pontosabban kezdődhet a játék.

Első pillantásra kissé bonyolultnak tűnhet az itt vázolt folyamat – főleg a kezdő játékosok számára – ám amint sikerül átlátni a koncepciót, kifejezetten könnyűvé válik egy karakter megalkotása.







Ynev fajai

A hiedekori Ynev alapvetően emberközpontú világ. Szinte az összes jelenleg fennálló birodalmat emberek uradják. Északon és Délen többnyire az embernépek vívják háborúikat, a városok nyüzsgő tömegét szintén emberek alkotják. Kís-túlzással kijelenthetjük, Yneven bárhová is vetődjék a kalandozó, mindenütt emberek fogadják.

Am legyen bármily emberközpontú is a kontinens, időnként idegen arcok bukkannak fel a jól megszokott ábrázatok között. Brian zöldellő parkjaiban gyönyörű elfek szemlélik csendes türelemmel a hatalmas város életét, Haonwell útjait nyughatatlan felelfek roják. Egy-egy tehetőses nemes kíséretében olykor egy udvari ork durva pofája bukkanhat fel, míg Tarin közelében törpék lakta kolóniákba botolhat az utazó.

Az előbb említett találkozások is elég ritka eseménynek számítanak, ám Yneven ezeknél jóval furcsább fajokkal is összefuthatunk: Taba el-lbarában még mindig tombol a Második Manifestációs háború; amundok próbálják visszaszerezni hajdanvolt dicsőségüket, míg ősi ellenségeik, a dzsennek a háttérből próbálnak szembeszállni velük. Északon a Zászlóháborúk lezárása után a kyr-vérűk tovább szövögetik körmonfont terveiket, miközben a harcokból hátramaradt ork és goblin portyázókat féli a közép. Délvidéken a ritkán lakott falvak pórjai remegve sügnak össze egy hatalmas természetű khál háta mögött, s eközben alig néhány településsel odébb egy cifraruhás gnómon gúnyolódik a csöcselék.

Mint látható, Yneven számtalan értelmes nép akad, és az emberben óhatatlanul felmerül előbb-utóbb a vágy, hogy kipróbálja valamelyiküket játékos karakterként is. A M.A.G.U.S. alapkönyv a következő fajokat teszi játszhatóvá:

## Ynev közismert fajai:

- Ember
- Elf
- Felelf
- Törpe
- Udvari Ork
- Kyr-vérű

## Elfeledett és ismeretlen fajok:

- Amund
- Dzsen
- Gnóm
- Goblin
- Khál
- Ork

A közismert fajok alatt azokat értjük, akik felbukkanásukkal nem keltenek nagyobb – illetve az ember esetében semmiféle – feltűnést. Ha létezik is velük szemben bizonyos előítélet a közép körében, ezek inkább kisebb kellemetlenségeket, nem megoldhatatlan bonyodalmakat jelentenek a mese folyamán. A játék ezekkel a népekkel aránylag egyszerűnek mondható, legalábbis nem igényel a játékosoktól és a kalandmestertől olyan erőfeszítéseket a csapategység megteremtése és a társaság boldogulása terén, mint az ismeretlenebb fajok.

Az ismeretlenebb fajok közé az Yneven kimondottan ritkának, olykor szinte teljesen idegennek számító népek tartoznak. Ezek a fajok nagy valószínűséggel egyedi játéktílust és különleges csapatösszetételt kívánnak, ezért célszerű az egész társaságnak egyeztetnie, amennyiben egy játékos ebből a csoportból szeretne választani. Egy-egy ritkább faj – bár elsőre talán erősebbnek tűnhet Ynev más népeinél – bizony komoly hátrányokat jelenthet, és nem csak az adott karakter, hanem az egész csapat életét megnehezítheti. Ezek a népek mindenhol feltűnést és – megjelenésüktől, hírnevüktől függően – félelmet, haragot, netán lincshangulatot váltanak ki az emberlakta vidékeken.

A szerepjátékkal, illetve a M.A.G.U.S. rendszerével éppen csak ismerkedő játékosok számára mindenképpen ember fajú karaktert ajánlunk. Természetesen bárki egyből a mélyvízbe veheti magát, ebben az esetben azt tanácsoljuk, hogy induláskor a közismert fajok csoportjából válasszon.

### A fajok élettartama, súlya és magassága

A karakteralkotás megkönnyítése kedvéért az alábbi táblázatokban megadtuk a fajok élettartamát – ynevi években mérve –, illetve az egyes népek férfi és női tagjaira súly és magasság tekintetében jellemző, átlagosnak nevezhető értékeket.

Természetesen ez a táblázat nem azt akarja sugallni, hogy aki betölti emberként a 77. életévét, az azonnal meghal. A VI. kategóriában szereplő érték elérése után a karakter – ha szerencsés – még igen hosszú időt megérhet. A fajok maximális életkora nagyjából a táblázatban szereplő szám, plusz hozzávetőlegesen 20-30 év (az elfeket leszámítva, akiknél ez az időtartam még akár több száz év is lehet).

Az Fj2 táblázat mutatja a karakter tulajdonságainak emelkedését illetve csökkenését a különböző korszakok során. Amikor egy faj új korszakába lép, a játékos köteles elvégezni a szükséges módosításokat a karaktere tulajdonságain (a korszakok a Fj1-es táblázat tartalmazza).

Fj3 – Fajok magassága és testsúlya

Fajok	Magasság*		Testsúly**	
	Férfiak	Nők	Férfiak	Nők
Ember	1,7-1,8	1,6-1,7	70-90	50-70
Elf	1,8-1,9	1,7-1,8	60-70	50-60
Félelf	1,7-1,8	1,6-1,7	65-75	55-65
Kyr-vértű	1,75-1,85	1,65-1,75	70-90	50-70
Törpe	1,3-1,4	1,3-1,4	60-70	50-60
Udvari Ork	1,9-2	1,8-1,9	110-130	95-105
Amund	1,7-1,8	1,6-1,7	75-95	50-70
Dzsenn	1,75-1,85	1,65-1,75	70-90	50-70
Gnóm	1,25-1,35	1,25-1,35	40-45	35-40
Goblin	1,2-1,3	1,1-1,2	40-45	30-35
Khál	2,4-2,5	2-2,1	250-270	200-210
Ork	1,9-2	1,8-1,9	130-150	105-125

\*ynevi lábban

\*\*ynevi fontban

Az Fj3-as táblázat átlagos magasság és testsúly értékeket mutat, ezen számok ismeretében – a józan ész diktálta korlátok között – a játékos szabadon meghatározhatja karakterének testalkatát.

Fj2 – Tulajdonságok változása a korrallal

Korszakok	Erő	Állók.	Ügy.	Int.*	Aka.*	Kar.*
I. Serdülőkor	-3	-3	-1	-1	-1	-1
II. Ifjúkor	0	0	0	0	0	0
III. Középkor	0	0	-1	+1	+1	+1
IV. Meglett kor	-1	-1	-1	+1	+1	+1
V. Idős kor	-2	-2	-2	+1	+1	0
VI. Aggastyánkor	-3	-4	-4	0	0	0

\*Az idős kor első sorban a fizikai tulajdonságokat befolyásolja kézzelfoghatóan, az egyes személyek szellemi képességeire azonban teljesen eltérő hatással van. Az Fj2 táblázatban azt feltételezzük, hogy az idős kor kellő élettapasztalattal és bölcsességgel párosul, ezért találhatók pozitív módosítók a mentális tulajdonságoknál. (A KM belátása szerint megváltoztathatja ezeket, amennyiben úgy érzi, hogy az adott NJK – vagy JK – karakter esetében a megadott értékek nem helytállóak, azonban döntését tanácsos jól megfontolnia, különösen a játékos karakterek esetében.)

Fj1 – Fajok Élettartama

Faj	I. kat.	II. kat.	III. kar.	IV. kat.	V. kat.	VI. kat.
Ember	13-16	17-30	31-42	43-55	56-75	76-
Elf	30-50	50-1400	1401-1600	1601-1800	1801-1900	1901-
Félelf	16-22	23-110	111-130	131-150	151-170	171-
Kyr-vértű	12-18	19-95	96-115	116-135	136-150	151-
Törpe	25-40	41-350	351-600	601-680	681-750	751-
Udvari Ork	9-12	12-27	28-35	36-45	46-60	61-
Amund	13-18	19-35	36-55	56-70	71-90	91-
Dzsenn	15-19	20-120	121-150	151-170	171-200	201-
Gnóm	16-21	22-125	126-160	161-185	186-210	211-
Goblin	2-8	8-18	19-33	34-42	43-50	50-
Khál	1-6	7-12	13-29	30-39	40-44	45-
Ork	2-8	8-18	19-33	34-42	43-50	50-



## A Fajok Általános Jellemzői

A fajok kapcsán akad néhány olyan képesség, melyek több nép körében is megszokottaknak számítanak (például az infralátás, esetleg a különösen kifinomult szaglás adományja stb.), ezért célszerűnek tartottuk ezek leírását a fajok tényleges bemutatása előtt megjelelni. A most következő jellemzőket az egyes fajoknál már nem tárgyaljuk külön, csupán a nevüket tüntetjük fel annál a népnél, aki rendelkezik a szóban forgó képességgel.

**Éjszakai Látás:** A faj éjszakai életmódjának köszönhetően különleges látással rendelkezik. Szemük képes a legcsekélyebb fényhez is alkalmazkodni, ezáltal szinte tökéletes látást biztosít számukra éjszakánként. Az éjszakai látás segítségével a faj tagjai csillagfényes égbolt alatt hozzátétlenül a rendes látótávolságuk háromnegyedéig látnak, és szinte tökéletesen képesek a színek és formák megkülönböztetésére. Az éjszakai látással bírók fényforrás hiányában (például a föld mélyén, egy épület belsejében stb.) ugyanígy megvakulnak, mint az emberek.

**Infralátás:** Az infralátás képességgel rendelkezők képesek az élőlények teste által kibocsátott hő alapján tájékozódni. Mivel hő – és nem fényforrások szűk aségesek az infralátáshoz, ezért az akár teljes sötétségben is használható. Az infralátás az egyes hőforrásokat – azok erejétől függően – a vörös szín különböző árnyalataiban mutatja. Minél melegebb egy tárgy vagy élőlény, annál élénkebb színből látszik, a nagyobb tűzek pedig már egyenesen ragyogó fehérnek tűnnek és elvakítják a karaktert, amennyiben egyenesen rájuk néz. Az infralátás hozzátétlenül 50 lábnyi látótávot képes nyújtani, az ennél távolabb eső hőforrások már kivehetetlen alakzatokká folynak össze a karakter szeme előtt.

**Ultralátás:** Csupán egyes ősfajokra jellemző, nagyon ritka képesség. Segítségével birtokosa tökéletesen lát akár teljes sötétségben is, és ehhez sem hő-, sem fényforrásra nincs szüksége. Az ultralátással rendelkező karakter a normál látótávolságig sötétben is tökéletesen lát, éppúgy, mintha nappal lenne. Az ultralátás talán egyetlen hiányossága, hogy a karakter által látottak kekes árnyalatúak, ezért a pontos színek megkülönböztetése olykor nehézségeket okozhat.

**Szaglás:** A képességgel rendelkezők szaglása igen kifinomult. A különféle szagokat 10 láb távolságból képesek beazonosítani (így ellenfeleiket is) egy egyszerű cselekedet keretében. Ez a távolság széliránnyal szemben megduplázódik, míg széliránnyal szemben a felére csökken. Az erősebb szagokat és illatokat (füst, rothadás, parfüm) az előző távolságok duplájáról, míg az átható szagokat (gőrény, hígítatlan rózsaszalag, egy üveg kiomlott parfüm) akár a háromszorosáról is érzékelni lehet. A szag forrásának pontos helyét azonban csak akkor képes a karakter meghatározni, ha 2 lábnyira megközelíti. Az ismerős szagokat a szaglás képesség éppoly könnyen képes beazonosítani, mint az emberi szem az ismerős látványt (Észlelés próba 10-es célszám ellen), ezért az álcázás és rejtőzködés nem túl hatékony ellene. Amennyiben a képességgel bírók a szaglásukra támaszkodnak, Észlelés és Keresés próbáikra +2 módosítót kapnak.

A jó szaglás képessé teszi a karaktert a szag alapján történő nyomkövetésre is, ez a Türelés képzettségénél leirtak szerint működik. Ebben az esetben a friss nyomoknál az alap célszám 15 (erős szagoknál 10, átható szagoknál 5), ami változhat a követett lények száma és az eltelt idő függvényében (a célszám 2-vel nő minden eltelt óra után), ám a rossz látási viszonyok és a talaj minősége nem befolyásolja. A víz – különösen a folyóvíz – tönkreteszi a szagnyomot. Az erőteljesebb szagok képesek elnyomni a gyengébb szagokat, ilyenkor kategóriánként (rendes, erős, átható) 5-tel nő a mások felismerésére és nyomkövetésre dobott próbák célszáma.



## Fajok bemutatása

A most következő fejezetekben főleg a fajok játéktechnikai vonatkozásai kerülnek bemutatásra. A bevezető szövegrészek célja a hangulatteremtés és a játékhöz szükséges információk összegyűjtése. A fajokról jóval bővebb és részletesebb leírások találhatók az Ynev fejezetben.

A fajok bemutatása a következő sémát követi.

**Általános leíró rész:** A rövid bevezető szövegrészek célja, hogy az olvasó emlékebe idézze az Ynev fejezetben az egyes fajokról olvasottakat.

**Személyiség:** Az adott faj körében jellemző legáltalánosabb személyiségjegyek. Ezek pusztán tájékoztató jellegűek, hiszen a különböző népeken belül is mindenki teljesen egyedi személyiség. Ha a játékos úgy kívánja, karaktere személyisége az itt bemutatottaktól akár gyökeresen eltérő is lehet, bár mindenképpen ajánlott figyelembe venni az általános viselkedési mintákat, normákat.

**Megjelenés:** A faj általános külső jegyei, kinézete. Természetesen apróbb eltérések az itt közlötökhöz képest is akadhatnak a karakterek közt, hiszen semmi nem tiltja – a józan ész diktálta korlátok között –, hogy a játékos egy szokatlanul magas törpével, vagy akár egy alacsony, zömök elffél játsszon.

**Kultúra:** A nép főbb kulturális központjai, saját országai. Az adott fajba tartozó karakterek legvalószínűbb – ám korántsem kizárólagos – származási helyei.

**Névek:** Néhány név a faj körében megszokottak közül.

**Kalandozók:** Néhány szó arról, hogy a faj tagjai általában miért is válnak kalandozóvá, illetve, hogy ez a sajátos életmód mennyire elterjedt a nép fiai és lányai között.

**Jellemzők:** A faj azon jellemzői és egyedi adottságai, melyek befolyásolják az adott fajba tartozó karakter különböző Képességeit és Képzettségeit, illetve különleges képességekkel ruházzák fel őt.

**Javasolt hátrány:** Az itt leírtak bemutatják az adott faj jellemző gyengeségét, egy olyan hátrányt, mely a nép soraiba tartozók életét végigkíséri és többnyire megkeseríti. Ezek általában – noha akadnak egyes kivételek – nem a faj fizikai jellemzőiből és lehetőségeiből adódó gyenge pontok, hanem az adott nép elviteleiből és személyiségeiből eredő hátrányok. Tekintve, hogy a javasolt hátrányok zöme pusztán jó szerepjátékkal is megjelölhető, ezért a KM döntésére bízuk ezekben a bevezetést vagy elvetését. Több szempontot is célszerű figyelembe venni. Egyrészt nem árt, ha következetesen jár el, és ha az egyik fajnál alkalmazza a javasolt hátrányt, akkor ajánlott legalább az azonos csoporthoz (közismert vagy ismeretlen fajok) tartozó népeknél is megkövetelni ezeket. Másrészt, ha úgy érzi, hogy Ynev emberközpontságára ellenére meséiben elszaporodtak az ismeretlen fajok a játékos karakterek közt, és a játékosok nem veszik figyelembe Ynev alapvetően embercentrikus berendezkedését, a javasolt hátrányok használata játéktechnikai eszközt ad a kezébe ennek a folyamatnak a megfékezésére (mivel egyedül az ember faj nem rendelkezik javasolt hátránnyal). Még ha a mesélő kezdetben úgy is dönt, hogy mesében nincs szüksége a javasolt hátrányokra, akadhat néhány olyan szituáció, mikor azok hasznosnak bizonyulhatnak. A KM játék közben – a körülmények ismeretében – bár mikor fellapozhatja a fajok leírását, ha olyan helyzet adódik, mikor szükséges a faji gyengék játéktechnikán belüli megjelenése.



# I. KÖZISMERT FAJOK

Ember

Az emberek talán Y'nev legnagyobb változatosságát felmutató népe. Nincs egyetlen olyan faj sem, mely az idők során az emberekhez fogható alkalmazkodóképességekről, rugalmasságról és változékonyságról tett volna tanúbizonyságot.

Az emberek Y'nev szinte minden szegletébe eljutottak már, sorra kiszorítva az ősi – és olykor talán hatalmasabb – fajokat. Az egykor szolgáskorban élő és lenézett faj a Hetedikor végére minden kétséget kizárólag Y'nev uralkodó fájává vált.

Jelenleg Y'nev emberközpontú kontinens. Tévedjen bárhová egy ember, jelenlétével sehol nem feltűnést, talán az ősi fajok aprócska, feltékenyen őrzött területeit leszámítva.

## Személyiség

Az emberek személyisége még az egyes emberi kultúrákon belül is rendkívüli szélességeket mutat, így a faj esetében teljességgel lehetetlen bármiféle általános jellegzettséget megállapítani. Y'nev embernépei változékonyság; talán épp ez tette számukra lehetővé, hogy a kontinens uralkodó fájává nőjék ki magukat.

## Megjelenés

Az emberek kinézetükben is jelentős eltéréseket mutatnak (részben talán annak köszönhetően, hogy sok helyen keveredtek az ősi fajokkal is). Testmagasságuk átlagosan 5,5-6 könyök, bőrük színe a feketétől az egészen sápadt fehérig terjedhet, arcszörzetük egyaránt lehet ritkás vagy erős.

## Kultúra

Y'neven számtalan emberi kultúra és államalakulat található, a kontinens területének zömét az emberi faj uralja. Az emberi kultúrákról és birodalmakról az Y'nev című részben található bővebb információ.

## Nevék

Nyelvtől és kultúrköről függően rengeteg hangzású emberi név lehet. Néhány jellegzetesebb példa:

Dzsad: Rásim, Abdul, Hárisz.

Erv: Ribál, Eligor, Elran.

Pyarrom: Nogren, Nevyll, Gvendhor.

Shadoni: Aldus, Ordowick, Rudrig.

## Kalandozók

Az embernépek változékonyság és alkalmazkodó természete kiválóan alkalmas teszi a faj képviselőit a kalandozó életmódra. Ebből következően nem meglepő, hogy a kalandozók zömét ennek a népnek a tagjai teszik ki.

## Jellemzők

**Méret:** Közepes

**Alapsebesség:** 10 láb

**Alkalmazkodó:** Természetüknél fogva az embernépek igen alkalmazkodóak. Az ember karakterek a karakteralkotás során, „Gyermekekörükben” kettővel több képességet kapnak (összesen tehát ötöt).

**Tanulékony:** Az emberek gyorsan sajátítanak el különféle ismereteket, minek köszönhetően a karakteralkotás során, „Gyermekekörükben” 3-mal, valamint mindek karakter-szinten (így már az első is) 1-gyel több Képzettség-pontot kapnak a szokásosnál. Míg minden további szinten 1-gyel több Képzettség Pontot kapnak a szokásosnál.

**Tehetséges:** Az emberek meglepően tehetségesnek bizonyulnak a legkülönbébb területeken. A játékos kiválaszthat két képzettséget, melyekben karakterének különös tehetsége van (azonban ezek nem lehetnek mágikus szakértelmek, és a KM-nek engedélyeznie kell a játékos választását). A választott képzettségek esetén a karakter +2 módosítót kap a képzettség próbáira.







A Hetedkor végén az elfek népe az egyik legősibb faj, melynek lába Ynev kontinensének földjét tapodja. A Könnyüleptű Nép rendkívüli bölcseséget és tudást halmozott fel az eltelt évezredek alatt, megélte saját kultúrájának virágzását és lassú hanyatlását.

A napjainkra fennmaradt elf kultúrák zárkóztató és bizalmatlanná váltak az utódjakokkal szemben. A fiatalabb népekkel való érintkezést általában kerülik, a nép idősebb tagjainak mindennapjait sokszor csupán a múlt dicsőségén való ábrándozás tölti ki. Még az ifjabb, élettel telibb elfek számára sem tartogat mást a külvilág, csupán folyvást nyüzsgő, rohanó perclények kaotikus birodalmait.

Az emberek csodálattal, olykor – az ismeretlentől való félelem okán – gyanakvással tekintenek a Szépek Népére, és feltehetően soha nem érthetik meg teljesen eme ősi és megkeseredett faj tagjait.

## Személyiség

Az elfek személyisége általában nyugodt, kiegyensúlyozott. Szinte valamennyien rendkívül zárkóztottak, és a csendes, szemlélődő életmód jellemzi őket. Egyenesek és becsületesek, a hazugságok és az intrikák távol állnak tőlük. Ezek a tulajdonságok főleg a sirenari és elfendeli elfekre jellemzőek, a kráni és homoki elfek teljesen eltérő értékrend szerint élnek. Szülessen azonban bárhol, nevelkedjen bármilyen körülmények közt, a természet iránti szeretetét egyetlen elf sem vetkőzheti le.

## Megjelenés

Az elfek magasak és karcsúak, jóval vékonyabb testfelépítésűek, mint az emberek. Mozgásuk könnyed, egész lényükből kecsesség és szépség sugárzik. Bőrük halovány, hajuk általában aranysszőke, szemük borostyánszínű vagy mélykék.

## Kultúra

Yneven négy nagyobb elf kultúra különíthető el: az elfendeli, a sirenari, a kráni és a homoki. Ezeken kívül is találkozhatunk azonban elf kolóniákkal Yneven, melyeket a nép kiszakadt vagy kitaszított tagjai laknak. Ezen kolóniák közül minden bizonnyal a legnagyobb az erioni elf közösség, de számottevő a nép jelenléte az elf-barát Haonwell területén is.

## Nevék

Fliadais, Graion, Hiarranin, Rannien, Lirion, Fraien.

## Kalandozók

Mivel a nyughatatlan, vándorló életmód az elfek között szinte ismeretlen, kalandozók leginkább a kiszakadt, vagy valamilyen okból kitaszított elfekből lesznek. Közülük is a legsűrűbben az olyan elfek válnak vándorrá, akik már emberek közt, az utódjak kultúrájában cseperednek fel.

## Jellemzők

Méret: Közepes

Alapsebesség: 10 láb

Tulajdonságok: +2 Ügyesség, +2 Karizma, -2 Erő és -2 Állóképesség. Az elfek népe rendkívül kecses, kézügyességük lenyűgöző, és fellépésük gyakran önmagában elegendő, hogy elérjék céljaikat. Ezzel szemben vékony és törekény testfelépítésűek, fizikai erő tekintetében gyakorta elmaradnak az utódjaktól.

Éjszakai látás

Érzékek: Az elfek érzékei rendkívül élesek, látásuk és hallásuk nagyjából kétszerese az emberinek. Ez számokban kifejezve +2 módosítót jelent Észlelés és Hallgatóság képzettség próbáikra.

Erődjáró: +2 módosítót kapnak minden Túlélés képzettség próbájukra.

**Természeti Nép:** Rendkívül szorosan kötődnek a természethez, és ebből adódóan képesek korlátozott módon az állatok viselkedésének befolyásolására. Amennyiben az elf alkalmazni kívánja ezt a képességet, úgy a következő próbát kell tennie: d20 + Karizma tulajdonság módosító + karakter-szint/2, a célszám az állat Mentális Ellenállása. Amennyiben a próba sikeres, az elf korlátozott kapcsolatot létesített az állattal, és képes vele kommunikálni. Mivel azonban az állatok mentálteste fejletlen, ez a kapcsolat főleg érzelmek közvetítésére alkalmazható. (Megjegyezzük, hogy a körülmények és az állat viselkedésének ismeretében, a KM különböző módosítókat rendelhet az elf Karizma próbájához). A kapcsolat létrehozása egy percet vesz igénybe, és kialakítása, valamint fenntartása alatt az elfnek folyamatosan koncentrálnia kell. Ez a képesség a korábban említett előnyökön kívül +4 módosítót biztosít az elf Állattartás és Lovaglás képzettség-próbáira.

**Kardvívás:** Az elf nép körében nagyon hagyománya van a vívás művészetének. Minden elf karakter induláskor megkapja a Fegyverforgatás (Egykezes Szűrő-Vágó) – Alapfok Képességet.

**Ijász:** Híresen jól bánnak az fjjal, minden elf már első szinten rendelkezik a Fegyverforgatás (Iják) – Alapfok Képességgel.

**Futás:** Bár állóképességük nem kiemelkedő, keccses, könnyed mozgásuknak köszönhetően rendkívül kitaró futók. Az elf karakter +4 módosítót kap a Futás képzettség-próbáira.

**Fehér lelkű:** Az elfek természetéről leginkább a feketemágia áll távol. Az elf karakter -4 módosítót kap ellenállásaira minden nekromancia vagy rontás iskolájú varázslat ellen.

**Öreg lélek:** Lelkük már igen magasra jutott a lélekvándorlás örök körforgásában, és felette áll a gyarló, hétköznapi praktikáknak. A M.A.G.U.S. játéktékájában ez úgy jelenik meg, hogy az elf karakter semmilyen körülmények között sem rendelkezhet a Fogékony és a Kegyelet Képességekkel.

## Javasolt hátrány

**Türelmes:** Az elfek életvitele és szemléletmódja gyökeresen különbözik bármely más ynevi népétől. Mivel emberi ésszel szinte felfoghatatlanul hosszú életet élnek, ezért nem is jellemző rájuk az a fajta „sietség”, mely az ifjabb fajok körében elterjedt. Egy elf sokkal gondosabban elemzi és értékeli a megszerzett tapasztalatokat, és szinte soha nem alkot véleményt, míg az adott témát számtalan oldalról körbe nem járta. A M.A.G.U.S. játéktékájában ez úgy jelenik meg, hogy az elf karakter soha nem hagyja félbe megkezdett tanulmányait, ezért köteles „teljesíteni” a választott kalandozó vagy belső kasztjában elérhető összes szintet. Amíg lehetséges szintet lépnie a jelenlegi kasztjában, addig a karakter nem térhet le az útról, nem választhat másik kasztot. (Ez a megkötés értelemszerűen az alapkasztokra nem, csupán a kalandozó és belső kasztokra érvényes).

Fontosnak tartjuk megjegyezni, hogy a M.A.G.U.S. alapkönyv csupán a stírnari és elfendeli kultúrkörből kikerülő elfeket teszi játszhatóvá a játékosok számára. Az itt közölt játéktéchnikai adatok is az elf nép ezen gyermekeire jellemzőek.



Félelf

*A félelfek Ynwe talán legkülönösebb népe; egy emberi és egy elf szülő gyermekeként két gyökeresen eltérő faj tulajdonságait örökölték. A hagyományörzés és újítás, a türelem és a lobbánckonyság, a régi és az új találkozásai ők.*

Mozgásuk könnyedsége az elf ősök légiességét, míg erősebb csontozatuk ember szülőjük robusztusabb testalkatát őrzi. Ahogy megjelenésükben, úgy személyiségükben is különös kettőség fedezhető fel, bár ebben a tekintetben inkább az embernépekhez állnak közelebb. Ez utóbbit feltehetően annak is köszönhető, hogy a tisztavérű elfek között vajmi ritkán akad hely a kevertvérűeknek.

Egy félelf ritkán lel megértésre a környezetében, és még ritkábban találja helyét a nagyvilágban. Talán létének furcsa kettősségéből, talán egyszerűen a külvilág barátságatlanságából adódóan, a félelfek született utazók, és csak elvétve időznek egy környéken hosszabban. Nyughatatlan vérük szüntelenül tovább hajszolja őket, nem meglepő hát, hogy a faj viszonylag csekély lélekszáma ellenére Ynwe szinte bármely pontján találkozhatunk népük képviselőivel.

## Személyiség

Személyiségükről nehéz általánosságban szólni, mivel egy félelf jelleme és értékrendje nagyban függ szülőhelyétől és neveltetésétől. A faj tagjai között éppúgy találhatunk szentéletű lovagokat megszágyenyítően tisztességes hősöket, mint velejéig romlott, sötét lelkű gazembereket. Annyi azért elmondható róluk, hogy – bár általában személyiségük inkább emberi ősziköz áll közelebb – a természetet szinte kivétel nélkül tisztelik és szeretik, noha kötődésük hozzá korántsem olyan szoros, mint a tisztavérű elfeké. Jóllehet sem az elfek mérhetetlen türelmével, sem azok hosszú életével nem rendelkeznek, az emberek számára még így is kimondottan megfontoltnak, és olykor tűnődőnek minősülnek.

## Megjelenés

Külsőjükben is megőrzik egész lényükre jellemző kettősségüket. Légiesebbek, könnyvedebbek, mint az emberek – igaz, az elfeknél erősebb testalkatúak –, vonásaik megnyerőek, hajuk szőke, olykor ezüstsín, szemük legtöbbször ibolyakék.

## Kultúra

Nyughatatlan természetük ismeretében talán nem meglepő, hogy a Hetedkor végéig nem sikerült egységes államot kialakítaniuk. Esetükben saját kultúráról sem szövelhetünk, általában egy félelfit neveltetési környezetének sajátosságai jellemeznek. Félelfeleket nagyobb számban Délen Yllinorban és Eriónban, míg Északon Haonwellben találhatunk, ám az itt élők esetében sem lehet szó egységes kulturális jellegzetességekről.

## Nevek

Miután nem rendelkeznek önálló nyelvvel és kultúrával, neveik aszerint változnak, hol nőttek fel, milyen nyelvet beszélnek. A szórványközösségekben élő félelfek sokszor emberi nevet viselnek, míg Yllinorban elfek közt nevelkedő tagjaikat többnyire elf nyelven nevezik el.

## Kalandozók

A „kalandozó kör”, ahogyan sokan nevezik, gyakorta üti fel a fejét a félelfek között. Ez feltehetően nyughatatlan személyiségüknek is köszönhető, mely tökéletesen illik a kalandozók életviteléhez.





## Jellemzők

Méret: Közepes

Alapsebesség: 10 láb

Tulajdonságok: +1 Ügyesség, -1 Erő. A félelkek megőriztek valamit elf őstük gyorsaságából és keccességéből, ellenben némileg gyengébb testalkatúak, mint az emberek.

Éjszakai látás

Érzékek: A félelkek látása és hallása kiváló, hozzátvetőlegesen másélszere az emberinek. +1 módosítót kapnak minden Észlelés és Hallgatóság képzettség próbájukra.

Futás: Kiváló futók, minden Futás képzettség próbájukra +2 módosítót kapnak.

Féltér: A félelkek személyisége inkább emberi őstükhöz áll közelebb, ebből következően elsajátíthatnak minden olyan ismeretet, melyet alapvetően csupán az emberi gondolkodás-módot képes feldolgozni (például a Pszi Slan útját). A félelkek számára minden Képesség, Képzettség és Kaszt elérhető, melyet az emberi faj felvehet, leszámítva azokat, ahol azt külön feltüntetjük.

Alkamazkodó: A félelkek az emberekéhez mérhető alkalmazkodóképességgel bírnak. Ennélfogva a félelfi karakterek a karakteralkotás során, „Gyermekekorkukban” kettővel több képességet kapnak (összesen tehát ötöt).

Természeti nép: Megőriztek valamit az elfek természethez fűződő kötődéséből. A félelkek +2 módosítót kapnak Állattartás és Lovaglás, és +1 módosítót Túlélés képzettség próbáikhoz.

Fehér lelkű: Természetükből adódóan sebezhetőek a feketemágia praktikáival szemben. A félelfi karakter -2 módosítót kap ellenállásaira minden nekromancia vagy rontás iskolájú varázslat ellen.

## Javasolt hátrány

Nyughatatlan: Természetükből adódóan nyughatatlanok, és ritkán képesek egy helyszínen hosszabban időzni. Amennyiben mégis erre kényszerülnek, különös bizonytalanság lesz úrrá rajtuk, nyugtalanok, ingerlékenyek lesznek. Ennek okát sokszor maguk sem tudják, és csak akkor nyugszik meg lelkük, mikor a napkelte már ismét az úton találja őket, hol újabb tapasztalatok, élmények után kutatnak.

A M.A.G.U.S. játéktechnikájában ez a következőképp jelenik meg: a félelfi egy helyszínen minden következmény nélkül eltolthat egyetlen hetet. Ezt követően, amennyiben a félelfi maradni szándékozik vagy kényszerül, a karakternek sikeres Akaraterő próbát kell dobnia 10-es célszám ellen. Amennyiben sikerül, úgy leküzdí magában a nyughatatlanságát, ám minden ezt követő héten újabb próbát kell tennie, és a célszám hetenként 2-vel nő (tehát 12 a második héten, 14 a harmadik héten stb.). Ha valamikor elvétí a próbáját, úrrá lesz rajta a népére jellemző nyughatatlanság. Amennyiben a félelfi az elvétett Akaraterő próbáját követően is maradni szándékozik, úgy a továbbiakban minden dobását (támadó dobások, képzettség és tulajdonság próbák stb.) -1 büntetés sújtja. Ha a félelfi mindezek ellenére továbbra is a helyszínen marad, minden héten újabb Akaraterő próbát kell tennie, természetesen az egyre emelkedő célszámok ellen. Minden elvétett próba további -1 módosítót jelent a dobásaira (összesen tehát a módosító -2 a második rontott tulajdonság próba után, -3 a harmadik után stb.). A félelfit soha nem sújthatja -4-nél súlyosabb büntetés, ezért a negyedik elvétett Akaraterő próba után több dobást már nem kell tennie a nyughatatlansága miatt (innenről kezdve további játéktechnikában megjelenő negatívumok már nem érik a karaktert, ám a KM feladata, hogy érzékeltesse a félelffel a hátrány kellemetlenségeit, a lelki vívódást).

Ez a levonás addig marad érvényben, míg a félelfi végül a készítésnek engedve, újból útra nem kel. A KM hatásköre eldönteni, hogy mi számít „egyetlen helyszínnel” a nyughatatlanság szempontjából (egy sok hetes, eseménytelen hajóút feltehetően igen, míg egy szárazföldi kereskedőkaraván kísérete – ahol új tájakkal és helyszínekkel találkozhat a félelfi – valószínűleg nem).

(Megjegyezzük, hogy az ilyen fokú nyughatatlanság a félelfi körében sem megszokott, ám a kiválasztott, kalandozó félelfi – tehát a játékos karakterek – között gyakorta jelen van, illetve feltehetően ez az egyik oka, amiért a félelfi kalandozásra adta a fejét.)



Törpe



A törpek népe kemény szívű és megingathatatlan. A Kő gyermekei, ez a legtalálhatóbb elnevezés, mellyel valaha a fajt illették.

## Személyiség

Ahogy a kőszikla, melyhez oly gyakran hasonlítják eme rendíthetetlen nép tagjait, úgy a törpek népe is nehezen változik. A törpek nem keresik az újítás lehetőségét, nem hajlandók elszakadni a hagyományoktól, és erre rávenni is igen bajosan lehet őket. Ahogy a kő, úgy a törpek is csak rendkívül lassan változnak, ám alakítani, formázni is igen bajosan lehet őket.

Kevesen értik meg igazán a törpek gondolkodásmódját. Talán csak az elfék élnek a törpekéhez foghatóan hosszú életet, ám a Szépek Népeének életfelfogása és természet szerete gyökeresen eltér a Kő Gyermekeinek életvitelétől.

**Személyiség:** Egyenesek, becsületesek, nyíltak, rendíthetetlenek. Északon, hol a törpek gyakoribb jelenségnek számítanak az embernépek közt, általában ezek a jelzők jutnak először egy kívülálló eszébe, amennyiben a törpe szót meghallja (feltéve, hogy nem toronai az illető). Noha akadnak a faj erkölcsseit és értékrendjét megtagadó képviselői is a népnek, általánosságban ez a négy szó remekül kifejezi egy törpe személyiségének alappilléreit.

## Megjelenés

A törpek átlagos testmagassága 4-5 könyök, zömök, erős, tömbszerű testalkatúak. Arcuk széles; gyakorta – de nem mindig – szakállt ékíti. Szemük sötét árnyalatú, az egészen ősi, beriquei vérvonal képviselőit azonban gleccserkéék is lehet.

## Kultúra

A törpe kultúra központja az északon található Tarin, ahol egykoron a törpek népe menedékre lelt. Az idők során több törpe kolónia is alakult a világban, melyet zömmel renegát törpek laknak. Ezek közül a legjelentősebbek a Doardon-hegység bércei közt meghúzódó Bahúb törzs, valamint egy Ifinben található renegát klán.

## Nevék

Bokhar, Dabbib, Dorf, Dári, Oggi.

## Kalandozók

A törpek közt elég ritka eseménynek számít, ha valaki kalandozásra adja a fejét, mivel a vagyonszerzés és kiemelkedés egyéb módjai – mesterségek gyakorlása vagy katonaszkodás – talán némileg nagyobb megbecsülésnek örvendenek a népük körében. Ettől függetlenül Északon felbukkannak olykor a kalandozó társaságok sorai közt törpe arcok is, délen azonban a faj tagjai igazi látványosságnak számítanak.

## Jellemzők

**Méret:** Közepes (bár alacsonyok, a törpek rendkívül nehezek, zömökek és „szélesek”, ezért Közepes méretűnek számítanak).

**Alapessesség:** 6 láb

**Tulajdonságok:** +1 Erő és +2 Állóképesség, -1 Intelligencia, -2 Karizma. A törpek népe rendkívül erős és szívós, ellenben meglehetősen egyszerű gondolkodású (noha távolról sem ostoba). A törpek közismert nyakassága és néha megmutatózó nehéz természete általában megnehezíti számításukat.

**Infralátás**

**Mélyiség érzék:** A képesség a törpek ösztönös adottságát mutatja, mellyel a föld alatt (2 láb eléréssel) meg tudják mondani, milyen mélységben járnak. Ugyancsak tisztán érzik azt, hogy az út, melyen haladnak, lejt vagy emelkedik, sőt jó közelítéssel megmondják a lejtés vagy emelkedés százalékos mértékét is. A vonatkozó Túlélés próbájukra +4 módosítót kapnak (ez lényegében ellensúlyozza a mindenki által kapott, föld alatti túlélésre vonatkozó, negatív módosítókat).

**Időérzék:** A törpek természetes időérzéke kiváló, a föld alatt, teljes sötétségben is tisztában vannak a napszakkal.

**Méregellenállás:** Igen szívósak, és szervezetük nagymértékben ellenáll a mérgezőeknek. +2 módosítót kapnak a mérgek elleni ellenállásukhoz.

**Harci Képesség:** A törpek között nagy hagyománya van a harci csákányok és kalapácsok forgatásának. Minden törpe karakter megkapja a Fegyverforgatás Minden törpe karakter megkapja a Fegyverforgatás (Hasító fegyverek) – Alapfok Képességeket.

**Kő-értő:** A kövek és a fémek megmunkálásának igazi mesterei. +2 módosítót kapnak minden olyan próbájukra, mely a kövekkel vagy fémekkel kapcsolatos, többek közt a kapcsolódó Értékbecsülés, Szakma és Ismeretek képzettség-próbáikra, továbbá a szokatlan köépfítmények (csúszó falak,

titkos ajtók, csapdák), az új építmények (még ha réginek tűnnek is), a nem biztonságos köföleletek, bizonytalan kőpafonok és hasonlók felfedezésére irányuló Észlelés és Keresés képzettség próbáikhoz.

**Mesterműesség:** A törpe karakter hozzáadhatja a karakter-szintje felét (lefelé kerekítve) minden Mesterség dobásához, amikor köveket vagy fémekkel dolgozik.

**Kitartó:** Igen szívósak és kitartóak, szervezetük jól bírja a megpróbáltatásokat. A törpe karakter +2 módosítót kap minden fizikai kifáradás ellen dobott próbájára.

## Javasolt hátrány

**Homálytestvér:** A Kő Gyermekének folyamatosan küzdenie kell a homálytestvérükkel, saját sötét oldalukkal. Homálytestvére nagyon „éber”: végigkíséri a törpe életútját, mindenhol megkieseríti életét. A KM feladata, hogy tetszése szerinti gyakorisággal olykor „megkísértse” a karaktert, hogy az valamiféle aljas, a jellemével nem összeegyeztethető cselekedetet hajtsön végre. (Szükség szerint, a szituációtól függően a KM sikeres Akarató próbát is kérhet a törpétől, amennyiben nagyon erős a kísértés. Ilyen esetekben a célszám általában 12-15 körüli). Ha a törpe enged a kísértésnek, illetve elvétí tulajdonság-próbáját, akkor Homálytestvére ideiglenesen felülkerekedik. A M.A.G.U.S. játéktechnikájában ez úgy jelenik meg, hogy a törpe jellege ideiglenesen eltorzul, és Káosz-Halálra változik. Amíg a törpét jellemének sötétebbik oldala irányítja, külsejében apróbb, ám a figyelmes szemlélő számára észlelhető változások következnek be. A törpe szemében örült csillogás ül, mozdulatai kissé megváltoznak, kapkodóbbá, hirtelenebbé válnak, sőt még a hangszíne is módosulhat kissé. Mikor a törpe Homálytestvére felülkerekedik, a karakter Karizma tulajdonsága ideiglenesen 2-vel csökken, ellenben +2 módosítót kap a Megfélemlítés és Átverés képzettség próbáira. (A külső szemlélő egy sikeres Észlelés képzettség próbával (célszám 20 törpe, illetve 25 bármilyen más fajú személyek esetén) felfigyelhet a törpe szokatlan viselkedésére.

Próbát csak olyan személy tehet, aki a törpe közeli ismerőseinek mondható). A Homálytestvér általában egy jelenet idejére vesz át az irányítást (bővebben a jelenetekről a Kalandmesterek Könyvében található információt a játékos és a mesélő).

A törpék képesek megérezni egy fajtársuk romlottságát, amennyiben az sűrűn enged Homálytestvéreinek. Még akkor is megérik a fajtársukban lappangó gonosztságot, ha az éppen nem áll a sötétebbik énjének irányítása alatt. Ha a törpe gyanakszik, Karizma tulajdonság-próbát tehet, melynek célszáma 25, minusz ahányszor a fajtársa engedett Homálytestvéreinek. Ha a próba sikeres, a karakter tisztában van azzal, hogy a gyanús törpén milyen gyakran kerekedik felül személyiségének gonoszabbik oldala (elvétve: 1-5, alkalmanként: 5-10, gyakorta: 10-15 és szinte mindennapos: 15-, itt a számok azt jelzik, hányszor állt a „vizsgált” törpe a Homálytestvére irányítása alatt, az elnevezések pedig azt az információt, amit a sikeres tulajdonság próbát tevő karakter kaphat).

A KM számára azt tanácsoljuk, hogy óvatosan kezelje ezt a hátrányt, és ne próbálja túl gyakran alkalmazni, mert ez túl nagy hátrányt jelenthet a karakter számára, és elveszik a Homálytestvér valódi jelentősége. Javasoljuk, hogy a Homálytestvér irányítása alatt, az elnevezések pedig egy alkalommal próbálja rossz útra vinni a törpe karaktert, általában a fontosabb, kiélezettebb szituációkban.





# Udvari Ork

Udvari Ork

Az udvari orkok mágikus úton létrehozott népe magában egyesíti két faj előnyös tulajdonságait. Esetükben az emberi intelligencia és értelem keveredik az orkok brutális állati vadságával és erejével. Noha eredetileg az embernépek szolgálmaik teremtették őket, manapság egyre gyakrabban találkozhatunk népiük szabad képviselőivel Ynev bármely szögletében.

A más fajba tartozók ritkán értik meg az udvari orkok motivációit vagy gondolkodásmódját, így talán nem meglepő, hogy a faj tagjai közül azon kevesek, kiknek nem szolgaság vagy alantas szerep jutott osztályrészül, gyakorta keresik a kalandozók társaságát.

## Személyiség

Az udvari orkok személyisége általában rendkívül összetett, a faj képviselői hajlamosak a töprengésre és melankóliára. Kivétel nélkül valamennyien az emberi értékrendeket, kultúrát és viselkedésmódot tartják követendőnek, és bármit, ami ork őseikkel kapcsolatos, viszázatstónak bélyegeznek.

## Megjelenés

Talán épp saját legnagyobb bánatukra, sokat megőriztek ork őseik jellegzetességeiből. Magasak és robusztusak, test-szövetük erős – noha jóval ritkább, mint a vad orkoké –, szemük savós színű, ritkábban földbarna. Arcuk eltéveszthetetlenül viseli az általuk olyannyira megvetett orkok vonásait, melyeket semmiféle borotválkozás, vagy szépféltőzser nem rejtethet el.

## Kultúra

Az udvari orkok népe nem alakított ki saját kultúrát magának, és tagjai általában az emberi szokásokat próbálják utánozni. A ragadozóhoz hasonlatos, falkaszellem-készletűüket nem bírták azonban levetkőzni, így gyakorta tömörülnek különféle törzsi vagy vértestvérségi szövetségekbe.

## Nevek

Valószínűleg az udvari orkok egyik első gazdája látta el szolgáit tiszteltreméltó, patinás nevekkal, miket sok esetben egykor volt hősök viseltek. Minden bizonnyal tréfának szánta, ám az udvari orkok többsége a mai napig hasonló nevekre hallgat. Mi sem jelzi jobban naiv emberimádatukat, hogy büszkén viselik egyáltalán nem hozzájuk illő neveiket. Ilyen nevek lehetnek például az Altemor, Calendil, Himitas, Derchion.

## Kalandozók

Ahogy az már említést nyert, azok az udvari orkok, akik szabadon dönthetnek saját sorsuk felől, gyakran keresik a kalandozók társaságát. A faji jellemzők kiválóan alkalmasak teszik őket erre az életmódra, a kalandozó csoportok pedig általában örülnek, ha maguk mellett tudhatják egy udvari ork erejét és képességeit a harcban.

## Jellemzők

Méret: Közepes

Alapsebesség: 10 láb

Tulajdonságok: +2 Erő, +2 Állóképesség, -2 Akaratő és -2 Karizma. Ork őseik robusztus testfelépítését és páriát ritkító kitartását örökölték. Személyiségük gyakran bizonytalan, és ork örökségüknek köszönhetően megjelenésük a legkevésbé sem nevezhető megnyerőnek.

Éjszakai látás

Szágals

Kitartás: Rendkívül szívóvak és kitartóak, +4 módosított kapnak Futás, Úszás és Lovaglás képzettség-próbáikra, továbbá minden olyan dobásukra, melyet a fizikai kifáradás ellenében kötelesek dobni.

Harci Képzés: Szinte kivétel nélkül részeseinek valamilyen alapszintű harci kiképzésben. Az udvari ork karakter választgat egy Fegyverforgatás – Alapfok képességet.

Fiatall Lélek: Általában fiatal lélekkel bírnak, mely még nem jutott magasra a lélekjátszórész körforgásában. Ebből következően az udvari ork karakter soha nem veheti fel a Kiválasztott és Kegyelt Képességeket.

## Javasolt Hátrány

Melankolikus: A legtöbb udvari ork hajlamos eltöprengeni, elgondolkozni a világ dolgain. Néhányukon olykor elhatalmasodik a mélabús hangulat, és akkor is szomorkodnak, gondolkodnak, mikor figyelni, cselekedni kellene. A hátrány felvétele -2 büntetést jelent mindenfajta „ösztrónös” Észlelés, Hallgatóság és Emberismeret képzettség-próbára. A büntetés akkor él, amikor azt kell megállapítani, a karakter felfigyel-e valamire, vagy sem. Ha a játékos bejelenti, hogy tudatosan fűrkézi a környezetét, illetve keres valamit, a képzettség-próbáját módosítók nélkül dobhatja. Megjegyezzük, hogy huzamosabb ideig – órákon keresztül – senki nem képes feszülten és éberen figyelni (a játékos nem jelentheti be, hogy karaktere egész nap éber lesz).





Kyr-vérű

Kyr-vérűek... Egy idegen kontinensről érkezett, hódító, később uralkodó faj leszármazottai. Noha kinézetükben is különböznek az embernépektől, a valódi eltérés a személyiségükben keresendő; életmódjuk, tradícióik nehezen megfigyelhetők más népek számára. Egyik pillanatban kifinomultak, érzékenyek, majd egy szívdobbanással később kegyetlenek és halálosak. Viselkedésüket, cselekedeteiket többnyire évezredek hagyományok szabják meg, melyek útvesztőjében sikerrel csak egy kyr-vérű igazodhat el.

Noha legtöbbször vért már felhígította az emberekkel történő keveredés, Kyria utódai továbbra is rendíthetetlenek és büszkék. A kyr-vérűek uralkodásra és vezetésre termettek, és még évezredekkel a hatalmas Kyria bukása után is meghatározó szerepet játszanak Északföldre történelmének alakulásában.

## Személyiség

Életvitelük egy kivülről számára kiszámíthatatlannak tekinthető, ám valójában életüknek szinte minden mozzanatát pontosan meghatározzák az ősi tradíciók. Ez a hagyománytisztelt minden kyr-vérű jellemének alapja. A nép képviselői általában kifinomultak és érzékenyek, ám csupán azok számára, akik tudják, mely hűrokat is kell megpendíteniük a kyr leszármazottak lelkében. Mások – a többség – számára veszedelmesek és kegyetlenek. Bár vérük felhígult, mégsem vált vízzé, szinte kivétel nélkül lehengerlően erős személyiségűek, irányító és uralkodó hajlamúak.

## Megjelenés

Nyúlánk testalkatúak; a keskeny csípő, férfiaknál széles váll, nőknél erős keblek jellemzők. A hátközépig omló hósín vagy hamuszürke sörény, vagy az éles, nem-emberi arcvonások első pillantásra elárulják Kyria tisztavérű utódait.

## Kultúra

Elsőre a kyr-vérűekről rendszerint mindenkinek Toron, az egykori lázadó kyr tartomány jut eszébe, ám nem ez az egyetlen hely Yneven, ahol a kyrek leszármazottai fellelhetők. Északon Erigowban, és a kalandozók városában, Erionban akad jó néhány olyan család, mely az eltelt hosszú idő alatt is kényszerrel próbált ügynöki a kyr vér tisztaságára.

## Nevék

Rounn, Sigur, Syunas, Erychar, Cymar.

## Kalandozók

A kyr-vérűek közül nagyon kevesen válnak kalandozókká. Személyiségük és értékrendjük miatt általában magasra törnek, és irányító szerepkörbe próbálnak kerülni. A kalandozók kötetlen, vándorló élete nem alkalmas ilyen jellegű célok elérésére, ezért nem is túl vonzó a kyr-vérűek számára. Ha elvélve mégis feltűnik egy-egy kyr-vérű a kalandozó társaságok között, akkor nyugodt szívvel feltételezhető, hogy inkább belekényszerült, semmint önként vállalta a kalandozók életét.

## Jellemzők

**Méret:** Közepes

**Alapsebesség:** 10 láb

**Tulajdonságok:** +2 Karizma, +2 Akaraterő, -2 Állóképesség. Rendszerint lehegerlő erejű személyiségek és erős akaratúak, ám míg mentális értelemben kiemelkedőek, addig fizikailag kevésbé szívósak.

**Művelt:** Neveltetésükből és életvitelükből adódóan kiemelkedően műveltek. A kyr-vérű karakter választhat két ismeret képzettséget, melyekre +2 módosítót kap.

**Társasági személy:** Otthonosan mozognak a nagyvilági körökben. A karakter induláskor választhat két szociális Képzettséget.

**Eros személyiség:** Páratlanul erős személyiségek, nagy meggyőző erővel és vezető hajlamokkal rendelkeznek. A kyr-vérű karakter +2 módosítót kap a következő képzettségeire: Árverés, Emberismeret, Megfélemlítés és Meggyőzés.

## Javasolt Hátrány

**Örökletes Nyavalya:** A vérük tisztaságára oly kényesen felügyelő családokat már hosszú nemzedékek óta sújtják a beltenyészettel járó átkok, a különféle testi, lelki torzulások. A kyr-vérűek között manapság már egyre gyakrabban tűnnek fel a legkülönfélébb, korábban ismeretlen, általában gyógyíthatatlan kórsgások. Ezek rendszerint már gyerekkorban megmutatkoznak, ám az sem ritka, hogy egy ereje teljében lévő kyr-vérű nemest vigyen el idő előtt valamiféle váratlanul felbukkanó nyavalya.



A M.A.G.U.S. játéktechnikájában ez a következőképp jelenik meg. A kyr-vérű karakternek születésétől kezdve minden évben dobnia kell d100-zal. Amennyiben 1-et, 2-t vagy 3-at dob, úgy valamiféle örökletes kórság jelei mutatkoznak nála.

Ha a kyr-vérű karakter azon szerencsétlenek közé tartozik, akinek felüttötte a fejét valamilyen betegség, úgy ismét dobnia kell, ezúttal d8-cal, hogy megkapja a nyavalya pontos hatását. A dobás eredményét a következő táblázatból lehet kiolvasni:

Dobás eredménye	Hatás
1	Sylchas-kór
2	Elchian-himlő
3	Yrchian-köszvény
4	Chalstid-kór
5	Császárbaj
6	Anasian-kór
7-8	Egyéb ritka és különleges kórság

**Sylchas-kór:** A nyavalya általános testi elgyengüléssel jár, szenvedő alanyának járása, szinte egész mozgása bizonytalanná válik. Aki a Sylchas-kórban szenved -2 büntetést kap minden Egyensúly és Akrobatika képzettség-próbájára, továbbá alap sebessége 2 lábbal csökken.

**Elchian-himlő:** Igen ritka és rettegett kórság a kyr-vérű családok között, többnyire kirekesztik azt a szerencsétlent, aki elkapja. Az Elchian-himlő különösen visszatartó kútútesek, fekélyek formájában jelentkezik, melyek szinte az áldozat egész testét beborítják. Az a kyr-vérű, aki Elchian-himlőben szenved, -4 módosítót kap minden Karizma alapú képzettség próbájára.

**Yrchian-köszvény:** A betegség az ízületekbe, csontokba fészeli magát, többnyire kínzó fájdalommal gyötörve áldozatát, melynek következtében a precizitást igénylő mozdulatok elvégzése komoly nehézségekbe ütközhet a kórság gyötörte szerencsétlennek. Az Yrchian-köszvény elszenvetői -2 büntetést kapnak minden Ügyesség alapú képzettség-próbájukra, továbbá -1-et Támadó és Védő Értékükre, amennyiben fegyverüket az Ügyesség tulajdonságukból forgatják.

**Chalstid-kór:** A kórság a balszerencsés Chalstid am-ryennor kapitány után kapta a nevét, ki a császári légiónak hősként ifjú korában soha nem gondolta volna, hogy nem hőstettei, hanem különös nyavalyája folytán emlékszik majd rá az utókor. Azonban a ritka kórságnak ő sem állhatott ellen, és a szokatlan betegség csakhamar szinte magatehetetlen ronccsá alakította a hajdan erős férfit. Szerencsére a kórság rendszerint sokkal enyhébb formában jelentkezik, ám elszenvetői még így is -2 módosítót kapnak minden Erő alapú képzettség próbájukra, valamint -1-et Támadó és Védő értékükre, amennyiben fegyverüket az Erő tulajdonságukból forgatják.

**Császárbaj:** A korábban szinte csak a császári családon belül ismert – és titkolt – nyavalya mára a keresztázházasságok révén a kevésbé előkelő származású famor családokba is beszivárgott. A kórság különös vérkeringéssel és a szervezet általános legyengülésével jár, minek következtében a karakter Fizikai Ellenállása (és így maximális Ép-inek száma) 2-vel csökken. Továbbá annak, aki császárbajban szenved, a természetes gyógyulási sebessége jóval lassabb, mint egészséges társaié, s az elvesztett Fájdalomtűrés- és Életerő-pontjait fele olyan gyorsan szerzi vissza, mint mások.

**Anasian-kór:** A kyr-vérűek körében közelmúltban felbukkant nyavalyát Tharr ártáknak is tekintik. A betegség következtében a szenvedő alany teste elgyengül, és különösen érzékennyé válik mindenfajta fájdalommal szemben. Az Anasian-kórban szenvedők minden egyes elszenvedett sérülés után, a normálisan meghatározott sebőrdésen túl, további 2 FP-t veszítenek a rendkívüli fájdalom miatt.

A különböző betegségek pontos megjelenési formáit és tüneteit a fentiek alapján a KM és a játékos közösen meghatározhatja. Abban az esetben, ha a karakter balszerencséjére valami különösen ritka, ismeretlen betegségben szenved (a dobás eredménye 7 vagy 8), a KM feladata, hogy annak természetét és hatását megszabja.

A kyr-vérűekre jellemző ritka kórságok tüneteire jó példát találhat a KM Jan van den Boomen: *Sogron Lángjai* című regényében (Emmer-on Mikolár Tebressy alakja), míg játéktechnikát nézve a mesélő a Boszorkánymesteri Mágia Rontások fejezetében találhat támpontokat.

A kyr-vérű játékos karakter nem szenvedhet egyenlő több örökletes nyavalyában.



## II. ISMERETLEN ÉS ELFELEDETT FAJOK

Amund

Az amundok népe majd hat ezer esztendőn keresztül biyált Taba el-Ibara Melysivatagában, míg nem 3692-ben, Yneven megtestesült Istennek vezetésével végül előzöltek a környező dsad emíresek. Az emberek megtanulták rettegni az amundok gyönyörű, ám halálos népet.

Bár kinézetükben szinte teljesen elszabásúak, gondolkodásmódjuk Ynev bármely népéhez viszonyítva mérhetetlenül idegen. Ami azt illeti, bármiről legyen is szó, egy amund számára a saját fajtáján kívül nem igazán akad egyenrangú partner. Más fajok tagjait lenézik, nem tartják őket többre alantas állatoknál, és egy ember a rabszolgamunkák elvégzésén túl csupán egyetlen szerepet tölthet be az amundok körében: a táplálékét.

A fentiekből eredően talán nem meglepő, hogy Ynev minden olyan szegletében, ahol hallottak már létezésükről, az amundokat megvetik és félik. Ha a külvilág ellenségesége nem volna elég, az amund nép zömét egységbe olvasztotta Yneven manifestálódott hadistenük, így Taba el-Ibarán kívül nem igazán találkozhatunk velük.

### Személyiség

Érzelmek és indulataik vezérik őket, ezért cselekedeteik egy idegen számára gyakran érthetetlennek tűnhetnek. Számukra az erős érzelmek éppen olyan elfogadható – ha nem jobb – indokként szolgálhatnak, mint egy külvilági számára az észérvek felsorakoztatása. A faj tagjai a szépség bűvöletében élnek, számukra a testi tökéletesség mindennél előbbre való. A fizikai sérüléseket, testi elváltozásokat határtalanul megvetik, a valamiféle rendellenességgel világra jött csecsemőket általában megölik, vagy sorsukra hagyják.

### Megjelenés

Külsőjükben elszabásúak, ám lány, előkelő arcvonásai, és mélykék szemük egyből leleplezi származásukat. Testüket rendszeres, ősi szertartások formálják szoborszerűen széppé, a férfiak atlétatermetűek, a nők pedig szemkápráztatóan gyönyörűek. Fekete, egyenes szálú hajukat körben azonos hosszúra, nyaktőig vágják.

### Kultúra

Az amundok évezredek óta Taba el-Ibara Melysivatagában kényszerültek meghúzódni, és küzdeni a túlélésért. Ez 3692-ben változott meg, mikor az Ősi Egyezményt kijátszó hadistenük, Amhe Ramun hadba vezette őket a nép régi dicsőségének visszaállításáért, és ősi ellenségeik elpusztításáért. Az ezt megelőző időben amundok csak elvétve bukkantak fel a Melysivatagon kívül, ám a Második Manifestációs Háború idején szinte az egész Taba el-Ibara a kezükbe került.

### Nevék

Anemesun, En-Habath, Rahun, Amheten.

### Kalandozók

A nép emberitől idegen személyisége és gondolkodása miatt az amund kalandozó ritka, mint a fehér holló. A sivataghoz alkalmazkodott nép tagjai nehezen boldogulnak a párássabb, hűvösebb külvilágban. Kalandozó társaságban két okból tűnhet fel egy-egy mélykék szempár: vagy a faj kizsáírt tagja, vagy – a Manifestációs Háború előtti időkben – népe vezetőinek különleges megbízatását teljesíti az idegenek között.

A most következő jellemzők kizárólag a hebet – Szolga – társadalmi osztályú amund karakterekre vonatkoznak, mivel a M.A.G.U.S. Alapkönyv csupán őket engedélyezi játszható falként a játékosok számára. Az uralkodó papok – hat-néb – közé tartozó amundok ezektől eltérő adottságokkal és képességekkel bírnak.

### Jellemzők

Méret: Közepes

Alapszépség: 10 láb

Tulajdonságok: +2 Karizma, -1 Intelligencia és -1 Akaraterő. Az amundok megragadóak és gyönyörűek, ám a letisztult, logikus gondolkodás, valamint a hidegvér és összpontosítás nem tartozik erősségeik közé.

Idegen származék: Nem Satralis szülöttei, az Örökör folyamán érkeztek Ynevre, egy ismeretlen, sivatagos világból. Idegen származásuk testük felépítésében is megjelenik, mivel – az ynevi bölcsek így magyarázzák – őselemlényeikézetük eltér Ynev más népeitől. Míg Satralis és a rajta élő fajok általában Ösvíz alapúak, és a másik három elem kisebb koncentrációban van jelen szervezetükben, addig az amundok testében az östűz és ösföld is fontos szerepet kap. Ebből következően minden amund karakter a következő adottságokkal bír:

– Egy amund víz iránti igénye minimális, egy hónapra hozzávetőleg 3-4 dl folyadék tökéletesen fedezi szükségletét.

– A testében – Yneven egyedülálló módon – keveredő őselemeknek köszönhetően, az amund karakter másképp reagál a különféle őselemek hatásaira, mint az más népeknel megszokott. Az őselemek tiszta megnyilvánulásai az östűz, ösvíz stb.) játéktechnikai értelemben ugyanúgy hatnak az amund karakterre, mint bármely más faj képviselőre.

– Az őselemek tiszta formában megnyilvánuló hatásaira (hő és fagy) azonban az amund karakter már jóval érzékenyebben reagál. Az elemi tűz hőhatásával szemben az amund test fokozottan ellenálló. A mágiikus teremtet hő Erősségének mindig csak a felét képes kifejezni a karakterre (tehát a Hő E-jét 2-vel osztani kell). Az amund faj a természetes hőséget is bárki másnál jobban viseli, esetükben a 35-40 fokos hőmérséklet az ideális, ám az 50 fokos kánikulában is éppen csak izzadnak.

– Az elemi víz paraeleme, a hideg jelentős károkat képes okozni az amund testen. A mágiikus hideg kétszeres Erősségűnek számít a faj tagjaival szemben (tehát a Hideg E-jét 2-vel meg kell szorozni, mielőtt összehasonlítanánk a karakter Ellenállásával), és az amundok a természetben előfor-



duló alacsonyabb hőmérsékletet is nehezen viselik. 20 fokban az amundok már általában fáznak, és ha nem védekeznek a számukra faygos idő ellen, akkor 5-10 fokban akár végtelenen kihűlhetnek. Ténylegesen jeges, téli vidékre merészkednie egy amund karakternek megfelelő ruházódás és felkészülés nélkül, színtiszta istenkísértés.

**Időtlen Test:** Az amundok különleges teste másképp reagál az idő múlására, mind Ynev egyes népeit. Az amund karakter testének öregedése körülbelül 30 éves kora körül megáll, és megőrzi fiatalágát egészen halála napjáig. Vélhetően innen ered a faj költözésként a hibátlan fizikum iránt, hiszen a nép nem ismeri a természetes öregedéssel járó változásokat. A 30 évesnél idősebb amund karaktert nem sújtják az Fj-2. táblázatban szereplő öregedéssel járó negatív módosítók. Bár az idő nem hagy nyomot szoborszerű testükön, az amundok is meghalnak, ha kitelik az idejük.

**Regeneráció:** A testi szépség bővületében élő faj egy számukra igen fontos képesség birtokában van: a kisebb sérüléseket képesek heg nélkül regenerálni. Az amundok természetes úton történő gyógyulásának sebessége kétszerese a hagyományoknak (lásd a Harc fejezetben), és a 6 Fp-nél vagy 3 Ép-nél könnyebb sérülések után semmiféle nem marad testükön.

**Perzselő Tekintet:** Az amundok ezen képessége testük felépítésének idegen mivoltára vezethető vissza. Az amund karakter képes a saját testében található őstűz segítségével tekintetével lángra lobbantani az éghető anyagokat, és megsebezni ellenségeit. A Perzselő Tekintet képesség megjelenését tekintve szinte teljesen megegyezik a tűvarázslók azonos nevű varázslatával ám hatásában eltér attól. Az amund karakter az elődömi kívánt hatást nem mágius energiákból, hanem saját, belső tartalékaiból hozza létre. A képesség alkalmazása egy teljes körös cselekedetet igényel (mely megszakító támadás jogosságja az ellenfeleket), és az amundnak végig a célponton kell tartania a tekintetét.

Amennyiben élő ellenfél alkalmazza a képességét, a célpont d0 Sp-t sérül (Amennyiben az áldozat Fizikai Ellenállása felülmúlja a perzselő tekintet Erősségét – d20 + az amund karakter-szintje + az amund Karizma módosítója -, úgy csupán a sebzés felét szenved el.). Az amund egy körben csupán d0 pontnyi sebesülést képes okozni a képességével, ám több körön keresztül is fenntarthatja a Perzselő Tekintetet. A fenntartás már csak mozgás jellegű cselekedetnek minősül, az amundot ebben nem lehetséges megzavarni (lásd Összpontosítás Képzettség), és nem is vált ki megszakító támadást az ellenségek részéről. Az amund bármikor és bárméridő képes a Perzselő Tekintetet alkalmazni, ám mivel a hatás a saját belső tartalékaiból jön létre, ezért minden egyes kör után, melyben képességével élt, a karakter 1 Életerő-pontot veszít. A Perzselő Tekintettel 20 láb távolságig lehetséges sebezni, illetve a kívánt célpontot meggyújtani.

**Telapatia:** Az amund karakter vele született adottsága, hogy látótávolságban belül bárkivel telepatisz kapcsolatot létesítsen. Ez egy teljes körös cselekedetbe kerül, és a kapcsolat időtartama alatt az amundnak végig koncentrálnia kell. Ha az illető, akivel az amund kapcsolatot szeretne kiépíteni, nem rendelkezik semmiféle psi ismeretekkel (tehát nincs legalább 5-e szintje a Psi Képzettségben), akkor a telepatisz kommunikáció egyből megindul, akár akarja az alany, akár nem. Ha valaki mentálisan minimálisan is gyakorlottnak nevezhető (1-e vagy magasabb szintű Psi Képzettség), úgy az amund kapcsolat-lévitelét kísérletet finom érintésként érzékeli az elméjében, és egy sikeres Psi Képzettség-próbával (célszám 15) annak eredetét is képes beazonosítani. A psziben járatos személy szabadon eldöntheti, hogy engedélyezi-e a telepatisz kapcsolat létrejöttét vagy sem, és bármikor megszakíthatja azt (az amund karakter semmilyen módon nem tudja rákényszeríteni a beszélgetést). A Telapatia alkalmazása közben mind az amund, mind a „beszélgető” partner Összpontosítás próbáinak a célszáma 5-tel megnő.

**Idegen Elme:** Az amund nép körében nem létezik a Psi tudományához hasonlólag hagyományok, ráadásul az amundok érzelmekkel telített elméje amúgy sem lenne képes eljátszani ilyen jellegű, önfegyelmet és kiegyensúlyozottságot

igénylő ismeretet. Az amund karakter soha nem vehet fel egyetlen Psi Képzettség sem, és természetesen a Psi Képzettségére sem áldozhat soha egyetlen Képzettség pontot sem. Ennek ellenére az amund nép nem nevezhető kiszolgáltatottnak, mivel ösztönös asztrális és mentális védekezéssel rendelkezik, mely idegen felépítésű tudatukból ered. Az amund karakter Asztrális és Mentális Ellenállása minden második karakterszint elérésekor 1-gyel nő (+1 második szinten, +2 negyedik szinten stb.). Ez az ösztönös védetség a psi pajzsokhoz hasonlóan működik, és csak azokban az esetekben érvényesül, amikor a psi pajzsok is érvényesülnek – tehát asztrális és mentális támadások ellen igen, asztrális képzettségek és képességek ellen azonban általában nem.

**Sivatagi élet:** Az amundok népe tökéletesen idomult a sivatagi élet nehézségeihez. Az amund karakter +4 módosítót kap minden sivatagi környezetben dobott Túlélés képzettség próbájára.

**Hebet:** A Szolgák közé tartozó amund éppen azért szorult a hebetek közé, mivel nincs meg benne az adottság, hogy valaha is az istenek szolgálatába álljon, illetve hiányzik belőle mindenfajta kiemelkedettség, mely a ranglétrán magasabbra emelhetné őt. A hebet karakterek soha nem vehetik fel sem a Kegylet, sem a Kiválasztott Képességeket.

## Javasolt Hátrány

**A Víz Átka:** Már Satralisa érkezését előtt is egy sivatagos, száraz világ lakói voltak, talán nem meglepő, hogy szervezetük tökéletesen alkalmazkodott ehhez az éghajlathoz. Egy amund jó eséllyel túlélt egy homokvihart, nem szárad ki a tisztító hősegen, és általában oly könnyedén viseli a sivatagi körülményeket, mint egy ember a mérsékelt éghajlatot. Ezen képességüknek azonban ára van...

Egy amund, aki valamilyen módon elkeveredik a sivatagból, komoly nehézségekkel kényserül szembenézni. A faj tagjainak szervezete ugyanis nem képes rendszeren elviselni a sivataginál párasabb éghajlatot. A hideggel szembeni gyengeségüket már említettük, ám szót kell ejtenünk az amundok egy másik jelentős hátrányáról. A nép tagjai csak az orrukon keresztül lélegeznek, a légzőszervükben található szűrőrendszer pedig tökéletesen képes megővni őket a homokszemcséktől és egyéb, a sivatagi étellel járó kellemetlenségektől. Azonban mindez csupán a sivatagi, száraz levegőben működik tökéletesen, párasabb éghajlatra érve az amundnak gondjait adódnak.

A sivatagtól eltávolodó amundok egy különleges maszokt kénytelenek viselni, mely megővja őket a számukra ellenséges éghajlat veszélyeitől. Ez a masz gyenge mágiával bír, elkészítésének hagyományai az amund papok körében közismertnek mondhatók. A hat-neb-ek általában olyan szolgáikat látják el ilyenekkel, akik a külvilágban kényserülnek valamilyen fontos feladatot elvégezni. A masz elkészítése egyébként nem bonyolult, és egy külvilági mágiahasználó is képes lehet rá, amennyiben hajlandó némi kutatómunkát és időt áldozni a módszer kifejlesztésére.

Amennyiben az amund karakter nem visel ilyen álarcot a sivatagtól távol, légzése elnehezül, és egy idő után akár a fulladás veszélye is fenyegetheti. Maszk nélkül az amund karakter 5 + Állóképesség módosító számú nap után megrendülő állapotának számít (-2 minden próbájára, támadó és sebezés bősáira). Ha az amund karakter 5 + Állóképesség módosító számú hétnél többet kénytelen ilyen kedvezőtlen feltételek mellett eltölteni, úgy már kimerült állapotának számít, és légzőszervei oly mértékben károsodnak, hogy ténylegesen fuldokolva telnek a napjai. Innentől kezdve minden egyes napon Állóképesség próbát köteles tenni. A próba célszáma első nap 5, és minden további napon 1-gyel emelkedik (második napon 6, harmadikon 7 stb.). Ha az amund elvéteti az Állóképesség próbáját, megfullad.







Dzseni

Dzsennek... Számtalan legenda, pletyka és szóbeszéd terjed eme titokzatos népről szerte Yneven, ám alig néhány tuatnyi olyan történet száll szájról szájra, melynek bármiféle valóságalapja is akad. Pedig a dzsennek ott járnak az embernépek közt, rendszerint megfűződáva a fiatalabb, nyüzsgő faj – főleg saját leszármazottaik, a dszadok – tömegében, és a háttérben szövegetek ter-  
veiket.

A dzsennek kinézetükben nehezen megkülönböztethetők a dszadoktól, egyedül talán szálla természetükkel és büszke, fejedelmi viselkedésükkel tűnhetnek ki eme embertípus képviselői közül. Itt azonban senki ne a dszad emferek mérték-  
telen fényűzését vagy gyakorta felfuvalkodott zsarnokoskodását képzelje maga elé. A dzsennek nemesek mind gazdagság, mind pompa tekintetében bárki emberfiával felveszik a versenyt, ám mégsem ez, hanem kiemelkedő intellektusuk, és személyiségük lenyűgöző ereje emeli őket az átlagos halandók fölé.

A Hetedkor végére kevesen maradtak, és bár félve óvják vértük tisztaságát, a tisztavérű dzsennek lélekszáma fokozatosan apad. A dzsennek népe azon kevés ősfajok egyike, melyet nem az utódjakkal vívott háborúk, hanem – az embernépekkel történő keveredésnek köszönhetően – a beolvadás veszélye fenyeget.

## Személyiség

A dzsennekre a hívós logika és az érzelmeiktől mentes gyakorlatiasság a jellemző. A következetes gondolkodás komoly múlttal és ősi hagyományokkal bír a nép körében, a faj tagjai az érvelési és meggyőzési technikák valódi mesterei. Noha életük alapja a racionális tervezés és józan megfontolás, emberinél fejlettebb elméjük és féken tartott, a végtelenségig letisztult érzelmviláguk miatt a dzsennek cseppet sem kiszámíthatóbbak, mint egy megvadult ork, vagy akár egy ingerlékeny khál. Minden dzsennek személyiségében mélyen fészkel a közösség iránti elkötelezettség, ám az már eltérő, hogy a kis- avagy a nagyközösségeket részesítik előnyben. A nép életét áthatja a különös tisztaságigény, a dszad fürdőházak eredete így egy percig sem lehet kétséges.

## Megjelenés

Ahogy már említést nyert, egy dzsennek külseje szinte megkülönböztethetetlen egy dszad embertől. A barna bőr, a hullámos, olajfekete haj, a hajlott – rendszerint horgas – orr, illerle a ragyogó fekete, esetleg barna szempár, mind-mind jellemző a dszadok népére is.

## Kultúra

Kulturális központjuk sokáig Taba el-Ibara sivataga volt, ahol Ynevre érkezésüket követően ősi ellenségükkel, az amund fajjal vívták gyilkos háborúikat. A dzsennek a Hetedkor végén nem rendelkeznek saját állammal – erre megcsappant lélekszámuk miatt nehezen nyílna mód –, ám a dszad bank- és uralkodóházak mögött, esetleg élén, a nép tagjai irányító szerepkört töltenek be. A Második Manifestációs Háború során néhány dzsennek család a Pyarroni Államszövetség területén telepedett le. Az előbbieken kívül még Eriónban és az Északi Városállamok területén beszélhetünk jelentősebbnek mondható dzsennek közösségekről.

## Nevek

A dszad nyelvre nagy befolyást gyakorolt a dzsennek ősi nyelve, nem meglepő hát, hogy a dzsennek nevek dszad társaikra hajaznak. Pontosabban a dszad nevek azok, mik a jóval ősből dzsennek megnevezésekből alakultak ki.

## Kalandozók

Mentalitásuktól alapjaiban különbözik a kalandozó életmód, így a nép tagjai közül elenyészően kevesen adják erre a fejüket. Mivel józan logikával nehezen megmagyarázható az állandó életvesztély és a kalandok keresése, ezért igen nyomós ok szükségeltetik ahhoz, hogy egy dzsennből végül vérbeli kalandozó váljék.

## Jellemzők

Méret: Közepes

Alapszemszög: 10 láb

Tulajdonságok: +3 Intelligencia. Emberfeletti intelligenciával bírnak, egyéb tekintetben azonban nem különböznek az embernépektől.

Sítár – a Gondolkodás Művészete: A különféle érvléstechnikák és a racionális alapokon nyugvó meggyőzés művészetében minden dzsennek igyekszik képezni magát. A karakter +4 módosítót kap a Meggyőzés próbájára.

Művelt: Az elme pallérozásához a legrövidebb út a különféle tudományok megismerésén át vezet. A dzsennek karakter kiválaszthat két Ismeret képzettséget, melyekre +2 módosítót kap.

**Csiszolt elme:** Kiemelkedő mentális erejüknek köszönhetően a Pszi tudományának igazi mestereivé válhatnak, ösztönös tehetségük páráját ritkítja egész Yneven. A dzsenn karakter mindenféle Pszi Képesség felvétele nélkül is fejlesztheti a Pszi képzettséget, amennyiben Intelligenciája, Akaratereje és Karizmája egyaránt eléri a 11-et. A megfelelő Pszi Képesség megléte nélkül Pszi pontjainak száma megegyezik Pszi képzettségének szintjével. (Fontos megjegyeznünk, hogy Pszi – Mesterfok képesség, vagy a különleges – csak kevés kaszt által nyújtott – kyr, illetve siopa metódus ismerete nélkül, a dzsenn karakter a diszciplínákat csak magára alkalmazhatja.) Ha a dzsenn karakter kitanulja valamelyik pszi metódust (tehát birtokában van a Pszi – Alapfok vagy Pszi – Mesterfok képességek valamelyikének, vagy kasztjából eredően ismeri valamely különleges pszi metódust), akkor pszi pontjainak meghatározásakor a szorzó 1-gyel megnő. (Pszi Af – 3x, MF – 4x, Kyr – 5x, Siopa – 6x). A Pszi tanulásának általános feltételeiről, a Pszi Képességekről és a Pszi pontok kiszámításáról, a Pszi fejezetben található bővebb információ.

**Mentális Hatalom:** A dzsennnek mentális ereje kiemelkedő, és amennyiben a dzsenn karakter kellő időt áldoz a fejlesztésre, úgy különleges erőre tehet szert. A karakter automatikusan megkapja „A tudat hatalma – Alapfok”, és „A tudat hatalma – Mesterfok” képességeket, amint azok követelményeit teljesíti.

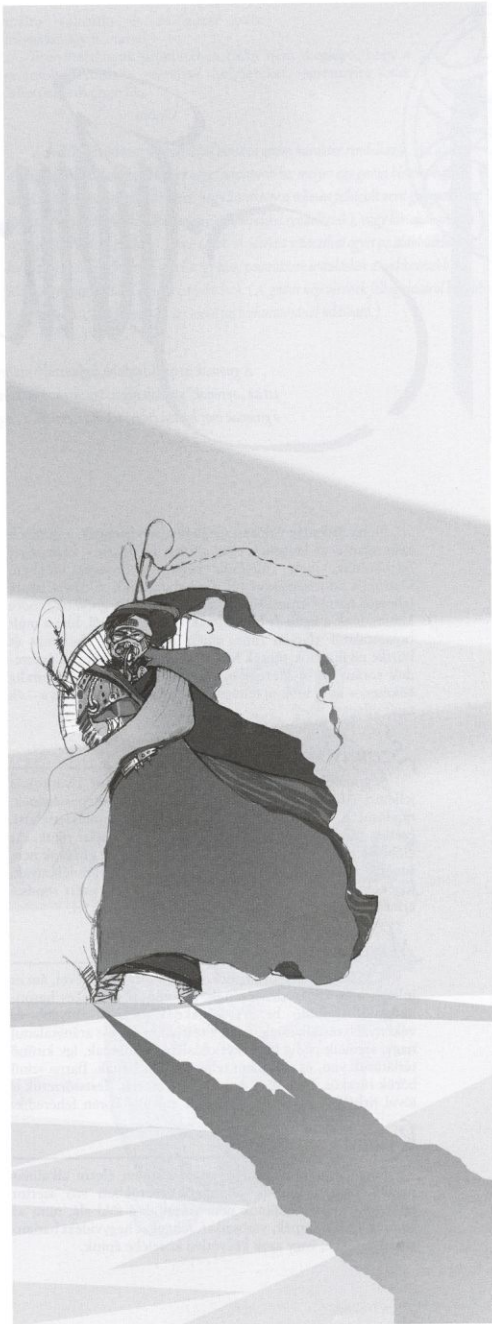
## Javasolt Hátrány

**Egyensúly:** A dzsennről az a tévhit járja, hogy egyáltalán nem rendelkeznek érzelmekkel, és asztrálviláguk éppen olyan sivár, mint Taba el-Ibara sivataga. Ez azonban alapvetően téves elképzelés, a dzsennnek igen letisztult érzelmekkel bírnak, ám tökéletesen kordában tartják őket. A rendkívüli mentális adottságaik is részben abból erednek, hogy indulataikat, vágyaikat tudatosan elfojtják és féken tartják.

Ha egy dzsenn érzelmvilágát megbolygatják – történéjek ez akár egy ellenséges varázstudó praktikái, akár csábító női fortélyok által -, úgy személyiségének egyensúlya is felborul, veszélyeztetve egyúttal a dzsenn mentális képességeit is. A M.A.G.U.S. rendszerének nyelvére lefordítva az előbbieket a következőket jelentik:

Ha egy dzsenn bármilyen érzelmeket manipuláló – asztrális típusú – mágia befolyása alá kerül (tehát a varázslat sikeresen kifejti a karakterre a hatását), úgy a karakter ideiglenesen elveszíti a Pszi használatának képességét. Tekintve, hogy a dzsennnek pszije minden esetben az ösztönös tehetségükre épül, ezért ebben az esetben akkor sem képesek pszi diszciplínák alkalmazására, ha nem a Csiszolt Elme faji adottságuk, hanem valamely Pszi Képességük révén szeretnének mentális hatalmukhoz férni. Amint a dzsennre hatást gyakorló asztrális befolyás megszűnt, a dzsenn karakter egy teljes körös cselekedet keretében, némi koncentrációval (sikeres Összpontosítás képzettség próba, 15-ös célszám ellenében), nyomban visszaállíthatja személyisége egyensúlyát.

A dzsenn karakter érzelmvilága hétköznapi események következtében is felbolydulhat. Minden olyan esetben, mikor a KM jónak látja (pl. családtag vagy közeli barát elvesztése, egy gyönyörű nő csábítási kísérletei stb.), sikeres Összpontosítás képzettség próbát kérhet a dzsenn karakter játékosától. Ennek a célszáma változó, az adott szituációtól függően 10 és 30 között mozoghat. Sikeres próba esetén a dzsenn hideg logikája felülemelkedik az érzelmein, ám ha a dobás sikertelen, úgy a karakter – a fent vázolt módon – elveszíti Pszi Képességét. Az érzelmek azonban soha nem hátrálthatnak sokáig egy dzsenn, az éppen aktuális céljai elérésében. Ha a karakter el is véterte Összpontosítás próbáját, minden egyes nap újból próbálkozhat, és a célszám minden eltelt nappal 1-gyel csökken. Mikor a dzsenn végül sikerrel jár és legyőzi érzelmeit, ismét visszanyeri mentális képességeit. Megjegyezzük, hogy ugyanaz a természetes hatás nem képes egy alkalomnál többször kizökkenteni a dzsenn a megszokott életviteléből (tehát ugyanaz a nő kétszer nem csábíthatja el stb.).



A gnómok az egyik legősibb, leghosszabb múltra visszatekintő – ám szinte teljesen ismeretlen – faj Yneven, mégis sokan lenéztek ezt az „aprónak” gondolt népet. Igazság szerint kevés hozzájuk foghatóan szívós és alkalmazkodó faj található a kontinensen, hiszen a gnómok már hosszú évezredek óta szemlélik a „nagyobb” és „hatalmasabb” kultúrák tündöklését és bukását.

Noha fizikailag valóban meglehetősen gyengék, a gnómok számtalan – az idegenek előtt többnyire titkolt – képességet birtokolnak, mely túlélésük kulcsa az inséges időkben. Ösztönös adottságaikon túl, fennmaradásuk záloga a népre jellemző háttérbehúzódság és észrevétlenség. A gnómok rendre kimaradnak a fajok és birodalmak konfliktusaiból, hisz a múlt tapasztalatai alapján nincs miért aggodniuk. Hatalmas és büszke civilizációk tűntek fel és enyészték semmivé az évezredek során, ám a Hetedkor végén a gnóm faj még mindig békésen – az új idők új feltételeihez tökéletesen igazodva – éli saját világát.

## Személyiség

A gnómokat leginkább a derűs nyugalom és kíváncsiság jellemzi. Általában híján vannak a józan belátás képességének, ráadásul a más népek számára rémisztő, természetfeletti, esetleg túlvilági rémségek nem gyakorolnak hatást rájuk. Az előbbiektől sokszor tévesen úgy vélik, hogy a gnómok nem ismerik a félelmet. A gnómok általában igen tanulékonyak, fogékonyak, viszont meglehetősen felszínesek, ezért rendszerint igen sokrétű, ám felületes tudást halmoznak fel.

## Megjelenés

A gnómokat olykor összetévesztik a törpék népével, ám ez inkább a faj ismeretlenségének, semmint a tényleges hasonlóságnak tudható be. A kőfiaknál jóval soványabb és vékonyabb testalkatúak, fejük a testükhöz képest aránytalanul nagy, szemük pedig fejük két oldalán találhatóak, így kitűnő tér látásuk van, és majdnem teljes körben látnak. Barna színnű bőrkücsök, szemük és orruk túlméretezett. Testszörzetük is jóval ritkább a törpékénél, a férfiak szakálla korán fehéredik.

## Kultúra

Településeik a kontinens majd minden életre alkalmas zugában megtalálhatók. A zugok esetükben szó szerint értendő: noha a gnómok nem vonultak a föld alá, mint az aqirok vagy a törpék, városaik, falvaikat hegyvidéki barlangrendszerbe, vagy azok közvetlen közelébe építik.

## Nevek

Gh'oharak, W'drimer'rhau, Tw'llich, D'wornuath, Gech'ta'er, Rolf

## Kalandozók

Egy gnóm általában kíváncsiságból, tudásvágyból csatlakozhat egy kalandozócsapathoz, ám ez felettébb ritka. Egész Yneven meghökkenítő látványt jelent egy gnóm felbukkanása, azon gnómoknak a száma pedig, akik a kalandozók veszélyekkel teli, kalandkereső életmódjára adják fejüket, egészen elenyésző.

## Jellemzők

**Méret:** Kicsi (kicsiny termetükből fakadóan a gnómokat nehezebb harcban megtalálni, mint a közepes méretűeket, ők viszont könnyebben találják el ellenfelüket. Közepes méretű ellenfeleikkel szemben +1 TÉ és VÉ méret-módosítót kapnak. Rejtrőzés képzettség-próbáikra +4 módosítót kapnak, azonban egy méretkategóriával kisebb fegyvereket kényeszerűnek tartgatni, és így kevesebbet sebeznek, ezen felül kisebb súlyú képek csak cipelni, ezért megterhelés határai a 3-éres csököknek – lásd Kalandmesterek Könyve.

**Alapessesség:** 6 láb

**Tulajdonságok:** +2 Úgyesség, +2 Intelligencia, -3 Erő, -1 Karizma. Igen ügyesek – ez főleg a kezűgyességükre vonatkozik –, továbbá módtellett tanulékonyak és fogékonyak. Ezzel szemben fizikai erő tekintetében Ynev leggyengébb népei közé tartoznak, valamint alkatuknak és modoruknak köszönhetően a „nagyobb” fajok hajlamosak lenézni, vagy komolytalannak kezelni a gnómokokat.

**Ősi Nép:** Testük még az ősfajokra jellemző anyagokból épül fel, jóval ellenállóbb az utódjak szervezeténél. A karakter 5-ös SFÉ-vel rendelkezik tűz, hő és hideg hatásokkal szemben, továbbá egészen szélsőséges hőmérsékleti viszonyokat is képes túlélni. A gnóm karakter könnyedén viseli a 40 fokal hőseget, és nem fagy meg a -15-20 fokal hidegben sem.

**Érzékek:** Hallásuk igen érzékeny, sokkal jobb, mint az embéréké. Ennek köszönhetően +2 módosítót kapnak Hallgatóság képzettség-próbáikra.







A goblinok szedett-vedett, karattyoló népével Ynev-szerte bárhol találkozhat az utazó. Ez a külvilág által olyannyira megvetett és lenézett faj hosszú korokat vészt már át, náluk jóval erősebb, ősi és bizony többnyire ellenséges népek árnyékában

Egy goblin ritkán bukkan fel magányosan számára idegen településen; ez részben az orkokéhoz mérhető rossz hírnevének, részben gyáva természetüknek köszönhető. A nép körében ismeretlen a magántulajdon fogalma, a horda területén minden közös. Ezen szokásukból következően a civilizáltabb vidékeken nem tartják többre a faj tagjait megbízhatatlan tolvajoknál.

A goblinok eddigi fennmaradásának záloga – az apró nép meglepő szívósságán túl – rendkívüli zaporaságuk, és még a vad orkokénál is gyorsabb életvitelük. A goblinok számára méltatlanul kevés időt engedélyeznek az éjiek, ám rövid életük minden percét igyekeznek maradéktalanul kihasználni.

## Személyiség

Általában ravaszkodó, harsány népség, akik gyűlölik a magányt, és mindig mások társaságát keresik. Született nagyotmondók, hazugok, és az általános vélekedés szerint gyávák. Ez utóbbi azonban nem feltétlenül igaz, bár tagadhatatlan, hogy egy goblin inkább elmesél egy hőstettet, semhogy véghez vigye azt. A faj tagjai hírhedten lusták, ráadásul csapongó, kaotikus életvitelük miatt hamar ráunnak mindenre.

## Megjelenés

Igen alacsony termetűek, nagyjából 4 könyök magasak. Bőrük színe a sárgától a narancsvörösig terjed, szemük színe szintén a sárga valamely árnyalata. Karjuk a testükhöz viszonyítva aránytalanul hosszú, egészen térdig ér. Arcuk az emberi arc elhagyolt karikatúrája: szemük jókora, szájuk széles, lapátfülek hegyesek és állalóak.

## Kultúra

Alapvetően társas lények, szinte mindig törzsekbe, nemzetségekbe tömörülnek. Kisebb-nagyobb csoportokban bárhol felbukkanhatnak Yneven, ám önálló, saját országot mindeddig nem sikerült kialakítaniuk.

## Nevék

Graum, Grokk, Hrakk, Dhorr. A goblinok előszeretettel csatlolnak állandó jelzőket nevük elé dicsekvésképpen, ilyen lehet pl. a koponyatörő, warglovagló, óriásirogató, belező.

## Kalandozók

Bár alapvetően nyughatatlan népség, a kalandozó életmód jelleműktől és személyiségüktől meglehetősen távol áll. Mivel azonban állandóan mások társaságát keresik, elvéve előfordulhat, hogy egy-egy vad goblin, jó szándékú kalandozók mellé csapódva, megismerkedik ezzel a számára idegen és különleges életvitellel.

## Jellemzők

**Méret:** Kicsi (kicsiny termetükből fakadóan a gnómokat nehezebb harcban eltalálni, mint a közepes méretűeket, ők viszont könnyebben találják el ellenfelüket. Közepes méretű ellenfeleikkel szemben +1 TÉ és VÉ méret-módosítót kapnak. Rejtőzés képzettség próbáikra +4 módosítót kapnak, azonban egy méretkategóriával kisebb fegyvereket kényszerülnek forgatni, és így kevesebbet sebeznek, ezen felül kisebb súlyt képesek csak cipelni.)

**Alapssebesség:** 6 láb

**Tulajdonságok:** +2 Ügyesség, +2 Állóképesség, -3 Ért, -3 Karizma. Rendkívül fürgék, meglepően ügyesek és szívósak, fizikai erő tekintetében azonban elmaradnak Ynev egyéb népeitől. Lusta, hazudozó és gyáva természetük kimondottan népszerűtlenné teszi őket a külvilág számára.

**Érzékek:** A goblinok hallása és szaglása kiváló, bár ez utóbbi nem mérhető az orkokéhoz. A goblin karakter +2-t kap Hallgatóság képzettség-próbáira. Amennyiben szaglására is támaszkodhat, +2 módosító járul Észlelés és Keresés próbáihoz is. (A goblinok Érzékek jellemzője nem azonos a Szaglás képességgel!)

**Gyors életvitel:** Nagyon rövid ideig élnek, de a számukra rendelt idő alatt igen aktívak. Más fajok képviselőivel ellentétben egy goblin karakter számára 4 óra alvás elegendő a teljes szellemi és testi felfrissüléshez.

**Infalrálás**



Jég hátán is megél: A goblinok szinte bármilyen környezetben képesek életben maradni és elszaporodni. Ez az egyik oka, amiért Y'nev szinte bármely pontján ősszeakadhatnak velük. A goblin karakter +4 módosítót kap Túlélés próbára.

**Mozgékony:** Meglepően hajlékonyak és ügyesek. Ennek és egyéb faj adottságainak köszönhetően a goblin karakter +2 módosítót kap Szabadulólövészetről és Mászás képzettség-próbára.

**Méregellenálló:** A goblinok szervezete Y'neven szinte egyedülálló módon képes leküzdeni a különféle mérgezők hatásait. A goblin karakter +2 módosítót kap a mérgezőkkel szembeni ellenállásához.

**Kitérés:** A goblinok gyáva népség, harcba csak végszükség esetén, lehetőleg jelentős túlerő birtokában bonyolódnak. A harc kerülése a vértükben van, ha tehetik, azonnal eltűnnek a veszélyesebb szituációkból. A goblin karakter induláskor rendelkezik a Kitérés Képességgel.

**Rossz megtéltél:** Rossz hírnevük és az elterjedt általános vélekedések miatt -4 módosítót kapnak minden Karizma alapú képzettség-próbájukra. Ez alól az egyedüli kivételt az Átverés képzettség jelenti, mivel a goblinok született hazudozók és lódtók. A goblin karakter nem csak hogy nem szenved el a -4 büntetést erre a képzettségére, hanem +2 módosítót is kap, amikor Átverés próbára kerül sor. Még a leggyanakvóbb embert is képesek megtévesztani ügyes szófordulataikkal.

**Fiatallélek:** A goblinok az orkokhoz hasonlóan Orwella teremtményei, lelkük nem lép előbbre a lélekvándorlás körforgásában, hanem haláluk pillanatában végleg megsemmisül. A goblin karakter soha nem veheti fel a Kiválasztott és Kegyelet Képességeket.

**Kaotikus elme:** A goblinok gondolkodása és természete kiszámíthatatlan és kaotikus, ezért a Pszi bármiféle alkalmazása igen nehezen elérhető számukra. Egyetlen goblin sem indulhat a Pszi-növédek alapszét tagjaként, és a Pszi képzettség soha nem számít a goblin karakter számára elsőlegesnek. Tehát amennyiben a goblin azon kivételes esetek közé tartozik népén belül, hogy képes megfelelni a Pszi követelményeinek, a Pszi képzettséget minden esetben másodlagos szakértelemként kell fejlesztenie a képzettség pontjaiból.

## Javasolt Hátrány

**Falkaszellem:** Alapvetően társas lények, a rokoni és törzsi kapcsolatok, az örökös karattyolás, a hétköznapi torzsalkodások mind segítenek nekik abban, hogy megőrizze a civilizációnak azt a vékony mázát, amit az idők során a nép magára szedett. A magára maradt, kitaszított vagy száműzött goblinok hajlamosak elvadulni. A M.A.G.U.S. játéktechnikájában ez a következőképp jelenik meg:

Ha egy goblin magára marad, és a következő egy hónap alatt nem sikerül egy közösséget, vagy legalább egyetlen olyan személyt (legyen az bármilyen fajú) találnia, aki elfogadja, akkor a goblinnak Akaraterő tulajdonság-próbát kell dobnia, melynek célszáma induláskor 10. Siker esetén a dobást minden további magányosan eltöltött hét után meg kell ismételní, 2-vel magasabb célszám ellen (a második héten 12, harmadik héten 14 stb.). Amennyiben a goblin karakter elvétí Akaraterő próbáját, úgy jelleme eltorzul (a változás nem egyik pillanatról a másikra történik, javasolt a KM és a játékos számára a torzulást fokozatosan megjeleníteni a játékban, melynek az elvétett próba csupán az utolsó mozzanataként szolgál), és Káosz-Halálra változik (amennyiben eddig más jellemű volt). A jellemváltozás részben azt szimbolizálja, hogy a goblinok fokozatosan úrrá lesznek az állati ösztönein. Innentől kezdve a karaktert már inkább asztráltrete vezérli, ellenben meglepő kitartást és szívósságot mutat. Az elvadult goblin 2-t veszít az Intelligencia tulajdonságából, ellenben a fájdalommal szemben kivételesen ellenálló lesz, és akkor sem ájul el, amennyiben Fp-i nullára csökkennek.

A torzult jellemű goblin viselkedése szinte állati szintre alacsonyodik. Ebben az állapotában egyszerű, állatias célok vezérlik, melyek többnyire kimerülnek a táplálékszerzésben és életben maradásban. Az alapvető létszükségletek

kielégítésének vágya azonban rosszul, talán a faj egykori teremőjének, Orwellának köszönhetően. A goblin meggyűlöli a környezetét, és minden alkalmat megragad, hogy vélt vagy valós sérelmeiért elégtételt vegyen bárkin, aki az útjába kerül. Ha úgy érzi, magánál gyengébbel hozta össze a sors, készséggel megtámadja a szerencsétlent. Harcba ilyenkor már ritkán nyúl fegyverhez, és előszeretettel alkalmazza harapását. Ha erősebb ellenféllel vagy túlerővel találja szembe magát, feltehetően inkább elmenekül, a csoportot követve szövögeti terveit és lesi, mikor elégítheti ki beteges bosszúvágyát. Civilizált, lakott településre ritkán merészlik, és akkor sem időzik ott sokáig.

Ha akad olyan személy vagy csoport, aki hajlandó befogadni egy már elvadult goblint, akkor a goblin karakternek van esélye rá, hogy felülemelkedjen állati ösztönein. Egészen addig, míg a közösség, ami befogadja, kitart a goblin mellett, a karakter minden nap Akaraterő próbát tehet. A dobás célszáma 25 mínusz a napok száma, amit a goblin karakter civilizált, barátságos körülmények között töltött. Ha a próba sikeres, a goblin jelleme és személyisége helyreáll, és minden negatív vagy pozitív módosító, ami az elvadulás következtében érte, semmissé válik (visszakapja elvesztett tulajdonság pontjait, a fájdalomra már normálisan reagál stb.). Amíg a goblin sikeres próbát nem tesz, a jelleme továbbra is ugyanolyan romlott marad, és akár a jó szándékú, barátságos társaságra is veszélyt jelenthet.







A khálok, avagy oroszlanemberek egy ősi, gonosz hatalmakat szolgáló faj leszármazottai. Létezésükről Yneven csupán a legutóbb, tudós fők hallottak, mivel ezúttal ének Khag nevezetű őshazájukban.

Bár őseik egykoron sötét erőkkel szöveterkeztek, a kháloktól manapság mindez nagyon távol áll. Megvetik a gonosz praktikákat, őrö eltrévelyedetteket, kultúrájukban a becsület és tisztesség megőrzése a legfontosabb.

Az őshazáján – feltehetően száműzetés folytán – kívül került khálok mindenütt komoly feltűnést keltenek, és legtöbbször félelemmel, értetlenséggel szembesülnek. Ha más fajok gyanakvása és az ismeretlenlő való félelme nem volna elég, a khálok ingerlékeny ragadozó-természete és állatias ösztöneik még tovább nehezítik az otthonából kiszakadt oroszlanemberek életét.

## Személyiség

Általában rendkívül indulatosak, nehezen uralkodnak magukon, és az ösztöneik vezérlik őket. Jellemük egyenes, a becsület és az adott szó mindennél többet ér számukra. Részben állati természetüknek köszönhetően a félelem ismeretlen a khálok körében.

## Megjelenés

Külsőre nagy testű, két lábon járó nagymacsákra emlékeztetnek. Az embereknel jóval magasabbak, erőteljesebb testfelépítésűek, 200-210 fonttól egészen 260-270 fontig terjedhet a testtömegük. Barna bőruket testük túlnyomó részén világos – vagy sötétbarna, ritkán fekete, csillogó szőrzet fedi, sörényük hollőfeke. Arcuk az emberi arc és a nagymacska pófájának harmonikus keveréke, néhány, macskára jellemző bajszszál kivételével csupasz. Szájukban pengeéles tépőfogak sorakoznak, borostyánszínű szemük mintha egy ragadozó szembogara lenne. Írdatlan, szőrös mancsuk ujjai kiereszthető karmokban végződnek, farkuk oroszlanéra emlékeztet. Csontozatuk és izomzatuk jóval szívósabb az emberénél.

## Kultúra

Mindössze egyetlen apró országot tudhatnak magukénak, őshazájukat, Khagot. Ez a Déli-Hegységben található, és a jelenlegi ismeretek szerint a külvilágból megközelíthetetlen. Az idegenbe szakadt oroszlanemberek elbeszélései szerint kiút is csupán egy létezik innen, egy sebes sodrású, földalatti folyó barlangmedrén át.

## Nevek

Khitar, Kriak, Khór, Ghatar.

## Kalandozók

Az őshazától távol került khálok élete igen nehéz, boldogulások körülményes a többnyire ellenséges külvilágban. Yneven csupán elvétve találkozhatunk khállal, ám a kalandozó köztük még ritkább jelenség. Bárhová vesse is a sors, egy oroszlanember számára szinte lehetetlen a beilleszkedés, és ha egyszer sikerrel jár, batorság lenne tovább utaznia. A kalandozók örökké vándorló életmódját nem szívesen vállalják fel, így általában csak a kiváltképp nyughatatlan és beilleszkedni képtelen khálok válnak kalandozókká.

## Jellemzők

Méret: Közepes

Alapsebesség: 12 láb (egyedi izomzatukból és testfelépítésükből adódóan a khálok gyorsabbak és mozgékonyabbak Ynev legtöbb népénél)

Tulajdonságok: +4 Erő, +2 Ügyesség, +2 Állóképesség, -2 Intelligencia, -4 Karizma. A khálok párjukat ritkítón erősek és szívósak, valamint macska-természetükhöz méltóan ügyesek és fürgék. Rendkívül ingerlékenyek, és sok esetben a józan ész helyett az ösztöneik vezérlik őket.

Éjszakai látás

Szaglás

Érzékek: Szaglásukon túl egyéb érzékszerveik is rendkívül kifinomultak. A khál +2-t kap minden Észlelés, Hallgatás és Keresés képzettség-próbájára.

Vadász: Vadászóöztöneik és faji adottságaik következtében a khálok félelmetes ragadozók. A khál karakter +4 módosított kap Lopózás és Rejtőzködés próbáira, illetve +2-t Túlélés, Ugrás, Mászás és Akrobatika képzettségeire.

Hatodik Érzék: Kifinomult ösztöneiknek köszönhetően a khálok különös veszélyérzékkel bírnak, mely figyelmezteti őket a rájuk leselkedő veszedelemre. Amennyiben bármiféle veszély fenyegeti, a khál karakter tehet egy Intelligencia próbát (ennek célszáma 15, illetve 12, ha a khál élete is veszélybe kerül). Ha a dobás sikerrel jár, az oroszlanember tudatára ébred a fenyegetésnek néhány pillanattal a baj bekövetkezése előtt. Ha ellenségek készültek meglepni a karaktert, akkor a khál sikeres Intelligencia próbája azt jelenti, hogy semmiképpen nem minősül meglepettnek (akkor sem, ha egyéb észlelés

próbát elvettette), és normál módon kezdeményező dobást tehet a támadók ellenében. Ha a veszély más természetű (például egy elszakadó kötel, beomló folyosó, rejtett csapda stb.), úgy sikeres Hatodik Érzék esetén a karakter +4 módosítót kap a fenyegetés elkerülésére dobott tulajdonság-vagy képzettség-próbára.

**Üvöltés:** A khálok képesek üvöltésükkel megrémíteni a környezetükben tartózkodó lényeket, embert, állatot egyaránt. A képesség erőssége (d20 + a khál karakterisztika) a célpont Asztrális Ellenállásával kell összehasonlítani – a psi pajzsok ebben az esetben nem számítanak, mivel az áldozatot nem éri asztrális támadás. Főlegem lesz írta mindenkin, aki elveti ellenállását. Az állati intelligenciával rendelkező lények elmenekülnek, és a továbbiakban nem merészkednek a khál közelébe. Az értelmes fajok tagjai megrendülnek számítanak (2 minden próbára, támadó és sebző dobásra), esetükben a hatás 5 + a khál Karizma módosítója számú körön keresztül tart. A khál egy jeleneten belül csupán egyszer kísérelheti meg ezt a képességét alkalmazni. A khál üvöltése igen messzire elhallatszik, ám csupán a karakter körüli 20 lábnyi sugarú körön belül fejt ki hatását, ott azonban mindenki, aki hallja (barát, ellenségre egyaránt). Mivel a khál üvöltése a prédálát ösztönös rettegését idézi fel az áldozatban, ezért az olyan értelmes lények, akikben szintén mélyen fészkel a ragadozó ösztön, ellenállóbbak a félelemmel szemben. (A M.A.G.U.S. játszható népei közül az orkok és a khálok immunisak az Üvöltésre, az Udvari orkok pedig +4-et kapnak az Asztrális ellenállásukra a képességgel szemben).

**Ragadozó:** Vadállati kisugárzásuk megriasztja a közelébe kerülő állatokat. +4 büntetést kapnak minden lódomítás képzettség-próbájukra, valamint minden állat alapvetően ellenségesen közelít hozzájuk. Az előző hátrányokon túl a khálokat semmiféle hétköznapi hatás alatt – legyen bármily jól idomított – nem tűri meg a hátán (bár testfelépítésük miatt a khálok eleve képtelenek megülni egy lovat).

**Természetes Fegyverzet:** A természet halálos fegyverekkel, hatalmas karmokkal és borotvaéles fogakkal látta el a khálokat. Természetes fegyvereivel a khál a harc rendes szabályai szerint támadhat – teljes támadás esetén a TÉ alapja szerint akár többet is. A khál karmainak sebzése d4 (szűrő-vágó fegyver, sebessége 4), fogaiké d6 (szűrő-vágó fegyver, sebessége 4). Igen gyakorlattan alkalmaznak természetes fegyvereiket, lényegében rendelkeznek a Fegyverforgatás (Pusztakezes Harc) – Alapfok képességgel.

**Tradicionális Fegyverek:** Lenyűgöző, természetadta karmakon és fogaikon túl a khálok kultúrájában fontos szerepet tölt be a tradicionális fegyverek forgatása is. A khál karakter választhat egyet az alábbi fegyverek közül, melyre megkapja az Egotikus Fegyverforgatás – Alapfok Képességet: ghon, rakhar vagy khrga.

**Mancsok:** Noha harcban a khálok előnyre válnak hatalmas mancsaik és karmaik, a mindennapos életben bizony megnehezítik a finomabb, komolyabb kezűgyességet megkövetelő tevékenységek elvégzését. A khál karakter -4 büntetést kap a Kézgyűgyesség képzettség-próbáira, továbbá minden olyan tulajdonság- vagy képzettség-próbájára, melyek finom, precíz ujjmozdulatokat kívánnak meg a végrehajtás során – ilyen többek között a Zárnyítás és számos Mesterség, Művészet és Előadóművészet.

**Ösztönés:** Ösztönök által vezérelt lények, igen indulatosak, asztrálisan könnyen sebezhetőek. Érzelm kiegyensúlyozatlanságuk a M.A.G.U.S. játéktechnikájában két módon jelenik meg. Egyrészt egy khál karakter számára a Psi képzettség sohasem minősül elsődlegesnek (még akkor sem, ha páriát ritkító módon a khál véletlenül teljesítené a Psi elsajátításához szükséges követelményeket). Ezen felül a khál karakter -4 büntetést kap az ellenállására mindenféle asztrális támadással szemben.

**Sötét múlt:** A khálok hosszú időn keresztül szolgáltak sötét hatalmakat, és ez nem múlhatott el nyomtalanul. Bár mára a nép már szakított sötét múltjával, lelkiükön nyomott hagytak egykori bűneik. Ebből következően a khál karakter soha nem veheti fel a Kiválasztott és Kegyelet Képességeket.

## Javasolt Hátrány

A múlt árnyéka: A khálok már végérvényesen szakítottak egykori, sötét múltjukkal, személyiségükben már sehol nem kaphat helyet sem a Káosz, sem a Halál jelleme. Amennyiben a khál cselekedetei vagy valamilyen külső hatás következtében a karakter személyisége olyannyira eltorzul, hogy ezek bármelyike is megjelenik a jellemében, úgy az oroszlánember azonnal elveszíti Hatodik Érzékét. Ha a jellemtorzulást a khál tettei idézték elő, úgy a veszélyeztetet már soha nem nyerheti vissza. Ha a személyiségének elváltozása egy külső tényező (pl. mágia) kényszerítő hatására következik be, úgy a khál még visszaszerezheti Veszélyérzékét, ha sikerül leküzdenie valamikor az idegen befolyást.

Bármelyik esetről legyen is szó, a torzult jellemű khál érzelmiileg még kiszámíthatatlanabbá válik, ezért az asztrális ellenállását sújtó büntetés -6-ra emelkedik. Amennyiben a khál még visszaszerezheti a Hatodik Érzékét, úgy ettől a büntetéstől is megszabadulhat, mikor legyőzi az idegen befolyást (ha ez sikerül, úgy az ellenállását sújtó módosító ismét -4-re csökken).



Ork



Az orkok mindenütt ismert – rettegett vagy megvetett – népének képviselői csak ritkán bukkannak fel magányosan civilizált települések környékén. Egy magában kóborló ork kevés jóra számíthat, hiszen fajtáját Ynev-szerte gyűlölik és félik.

A Farkasszellem gyermekei – ahogy magukat gyakran emlegetik – erőszakosak és vadak, igazi ragadozók. Népük körében az erő és kitartás a legfőbb erény, ki ezekben nem jeleskedik – legyen az idegen vagy fajtabeli –, sohasem vívhatja ki tiszteletüket.

Az orkok a számukra kiszabott rövid idő alatt rendkívül gyorsan és sokat élnek. Élervitelük még az idősebb fajok által folyton nyüzsgőnek, rohanónak titulált embereknél is szinte követelhetetlen.

Sajátos gondolkodásmódja, hírneve és viselkedése miatt egy ork kevés megértésre számíthat más fajok, népek részéről.

## Személyiség

Az orkok többsége erőszakos és agresszív. A faj tagjai általában nem túlzottan intelligensek, gondolkodásuk egyszerű, az emberek számára primitív. Az orkok véreben van a „falkaszellem”, ezért szinte kivétel nélkül hajlamosak az egyén érdekét a közösség, törzs java mögé helyezni. Talán rövid életükből, esetleg vad természetükből fakad, de a faj képviselői általában türelmetlenek és lobbánékonyak, a problémáikat gyakorta inkább erővel, nem ésszel próbálják meg megoldani.

## Megjelenés

Magasak, robusztusak, és kissé görnyedt tartásúak. Testszőrzetük igen erős, különösen a mellkasukon és végtagjaikon, ellenben koponyájuk teljesen kopasz. Jellemző a vaskos alsó álkapocs, a csapott homlok, a kiugró homlokeresz és a mélyen ülő szemüreg. Alsó pár szemfoguk néha olyan nagyra megnő, hogy az ajkuk nem takarja el őket egészen. Bőrük színe változó; az árnyalatok a sötétbarnától a halványaságig terjednek.

## Kultúra

Személyiségükből adódóan nemzetségekre és törzsekre tömörülnek. Tizenhat nagyobb törzsük tanyázik Északon, Gro-Ugon területén, és még számtalan másik az északi földeken szétszórva. Délen az orkok Krán rabszolgái, alig néhány nemzetségük található a Fekete Határon kívül.

## Nevék

Grauk, Ogak, Birak, Ukkan, Baghur. Hasonlóan a goblinokhoz, az orkok is szeretnek állandó jelzőket kapcsolni nevük elé, ám jelentős különbség, hogy szemben a goblinok üres és többnyire átlátszó dicsekvésével, ezek valós tetteket jelölnek. Ilyen lehet pl. a lovagölös, medvék réme, viharöklös, vaskarmú.

## Kalandozók

Az orkok népe manapság is teremtetők, Orwella átkát nyögi. Az orkok lelke haláluk pillanatában elpusztul, és nem lép be a lélekvándorlás körforgásába. A nép körében számtalan legenda kering olyan orkokról, akik sikerrel játszották ki az istennő praktikáit. Zömmel ezen Héroszok példája lebeg azok előtt az orkok előtt, kik végül elhagyván törzsüket egyedül próbálnak boldogulni. Az embereknél körében időnként felbukkanó „kalandozó kór” az orkok között szinte ismeretlen.

## Jellemzők

**Méret:** Közepes

**Alapsebesség:** 10 láb

**Tulajdonságok:** +3 Erő, +2 Állóképesség, -3 Karizma és -2 Intelligencia. Párjukat ritkítóan erősek és szívósak, ellenben nem túl okosak és vad, erőszakos természetűeknek hála, társaságban sem igen állják meg helyüket.

**Éjszakai látás**

**Szaglás**

**Kitartás:** Rendkívül szívósak és kitartóak, +4 módosítót kapnak Futás és Úszás képzettség-próbáikra, továbbá minden olyan dobásukra, melyet a fizikai kifáradás ellenében kötelesek dobni.

**Harci Képzs:** Az orkok kultúrájától szinte elválaszthatatlan a harc és az erőszak. Az ork karakter választhat egy Fegyverforgatás – Alapfok Képességet.

**Túlélő:** Egészen szélsőséges, sanyarú körülmények között is képesek élethez maradni, szervezeteik kiemelkedően jól bírja a nélkülözéseket. Az ork karakter +4 módosítót kap minden Túlélés képzettség-próbájára.

**Gyors életvitel:** Bár nagyon rövid ideig élnek, a számukra rendelt idő alatt igen aktívak. Más fajok képviselőivel ellentétben egy ork karakter számára 4 óra alvás elegendő a teljes szellemi és testi felfrissüléshez.

**Rossz megítélés:** Hírnevük és erőszakos természetük miatt -4 módosítót kapnak minden Karizma alapú képzettség-



próbájukra. Ez alól az egyedüli kivételt a Megfélemlítés képzettség jelenti, ahol a külvilág és egyéb népek előítéletei még az előnyükre is válnak. Ebből következően az ork karakter +2-t kap a Megfélemlítés képzettség-próbáira.

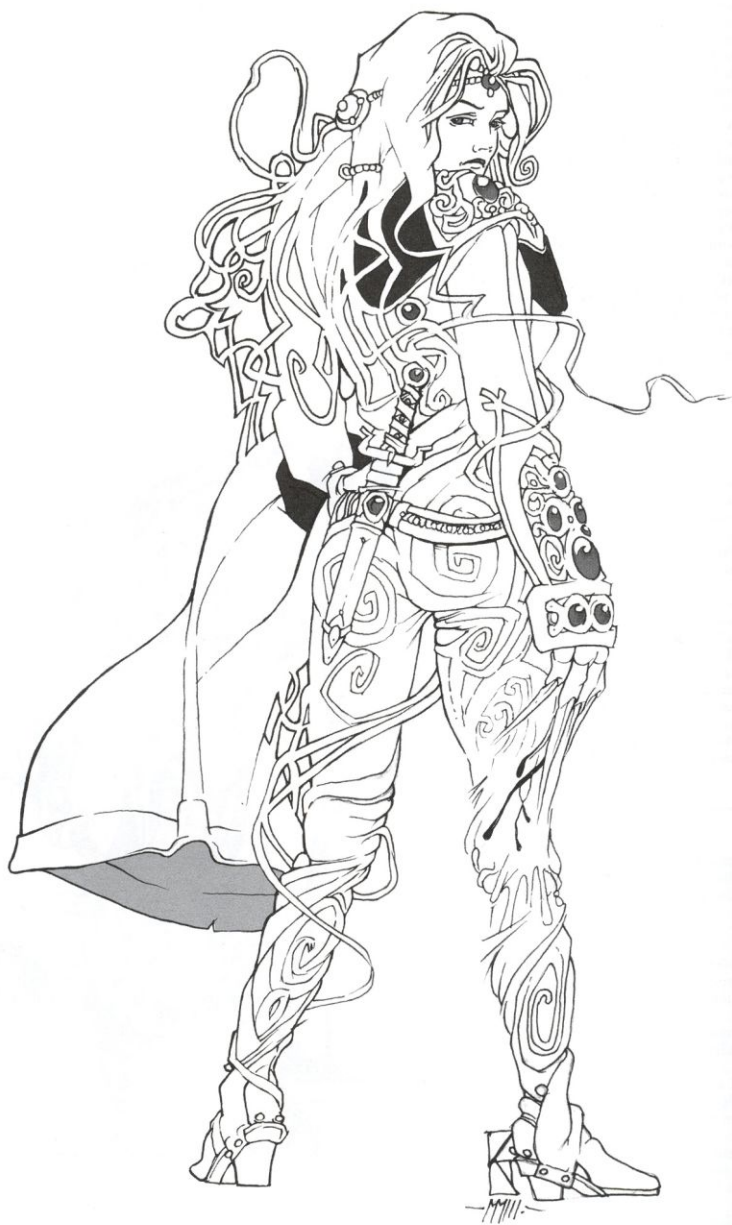
**Fiatallélek:** Orwella istennő átkának köszönhetően az ork lelke sok szempontból különleges. Lelkük a haláluk pillanatában együtt pusztul testükkel, ezért nem adatik meg számára, hogy a lélekvándorlás magasabb szintjére lépjen. Ebből következően az ork karakterek soha nem vehetik fel a Kiválasztott és Kegyelt Képességeket. Megjegyzés: a Hetedkor végén feltűnnek olyan orkok, kiknek lelke valamilyen módon – többnyire természetfeletti erők közreműködésével – viszonyt a jogot az Örök Körforgásban való részvételle. A KM az ő esetükben engedélyezheti a Kegyelt Képesség felvételét, de csak abban az esetben, ha ez beleillik Ynev világába.

**Kaotikus elme:** Az orkok gondolkodása és vad, kiszámíthatatlan természete lehetetlenné teszi számukra, hogy bármiféle Pszi Képességgel bírhassanak. A karakter még akkor sem veheti fel ezeket a Képességeket, ha az orkok között gyakorlatilag egyedülként, rendelkezne a pszi képzettségek gyakorlásához szükséges tulajdonság-követelményekkel.

## Javasolt Hátrány

**Ragadozó:** Az orkok vadállati kisugárzása megriasztja a közelébe kerülő állatokat. Az orkok -4 büntetést kapnak minden Állattartás képzettség-próbájukra, valamint minden állat alapvetően ellenségesen közelít hozzájuk. Az előző hátrányokon túl az orkokat semmiféle hétköznapi hátsóállat – legyen bármily jól idomított – nem tűri meg a hátán (bár testfelépítésük miatt az orkok eleve képtelenek megülni egy lovat).





Sokféle módon boldogulhatunk Ynev világán. A legtöbbek lehetősége korlátozott; a rögöz köztött jobbágyok, a napi megélhetésért küzdő szegényebb iparosok ritkán látnak előbb a következő napnál. Mások szerencsésebbek. Lehet, hogy paloták szülöttei, és egész életük vadászatok, mulatságok végeláthatatlan sora. Vannak, kik ugyan alacsony sorból származnak, de kemény munkával és tehetségük révén lehetőségük nyílik a felemelkedésre.

Akárhogy is, legtöbbször egyszerű teljesíthető célokat tűznek maguk elé. Persze messze nem mindenki elégszik meg ennyivel. Elröpködnek és hadvezérek egész országokat kívánnak elfoglalni; vérbe és tűzbe borítani, avagy felzabálni – egyre megy. Nagyhatalmú varázslók az örök élet titkát kutatják – a halálon innen vagy túl. Hítrányabb materiából gyúrt halandók másokat fosztanak ki, másoktól veszik el a megélhetést. És persze azok sorába tartoznak a kalandozók is, akiknek nem megfelelőek a kitaposott ösvények.

Rengeteg módon kereshetik hát a halandók szerencséjüket Yneven. A M.A.G.U.S.-ban a lehetőségek sokszínűségét a kasztrendszerrel kívánjuk érzékelteni. Egyszerűen megfogalmazva a karakter kassztja – nagy vonalakban – meghatározza, hogy a karakter milyen tudással rendelkezik, mire lehet képes. A kaszt a karakter (jelenlegi) hivatása – megmutatja, mihez ért, milyen tudással, tapasztalattal rendelkezik, és milyen eszközök állnak rendelkezésére, mivé képeztek (vagy képezte magát), és milyen életvit áll mind mögötte, mind valószínűsíthetően előtte.

Egyik legfontosabb dolgunk hát, amikor belépünk Ynev világára, hogy kigondoljuk: milyen kaszt a legmegfelelőbb az általunk elképzelt személyiségnek, illetve ha még nincs kiforrott elképzelésünk, az egyes kasztok átolvasása segíthet nekünk. A kaszt dönti el nagyrészt, hogy, milyen tulajdonságokkal érdemes játékbeli alakmásunknak rendelkeznie, milyen előtanulmányokat kell folytatnia, miben érdemes képeznie magát, és milyen képességeket kell megszereznie. Amennyire csak tudod, próbáld meg előre megtervezni karaktered életpályáját – milyen kalandozó- és belső-kasztokat szeretnéd, ha felvenne. Karaktered fejlődése során mindvégig tartsd ezt szem előtt. Ennek alapján válaszd meg képességeit és képzettségét, hogy meg tudjon majd felelni a választott kasztok követelményeinek.

A M.A.G.U.S. rendszerében a kasztok három típusát különböztetjük meg, attól függően, hogy milyen mértékű elkötelezettséget, elhivatottságot és előzetes tapasztalatot igényelnek, és mekkora hatalmat, tudást biztosítanak csereben tagjait részére – ez a három típus az alapkaszt, a kalandozó-kaszt és a belső-kaszt.

**Alapkaszt:** Legáltalánosabb általános foglalkozásként elképzelni, amelyek az átlagemberek által járható fejlődési utakat jelentik meg. A leghíresebb kalandozók is innen indulnak, így néhány (3) szintet mindenképp el kell tölteni egy vagy több alapkasztban, mielőtt valamely kalandozó-kaszt tagja lehetne. Ez idő alatt sajátíthatja el a kalandozó-kaszt követelményeinek megjelöltek. Ezek az első szintek lényegében a karakter tanulmányait jelentik. A közép legnagyobb része persze soha nem szerez elegendő specializált tudást, hogy továbbléphessen valamely kalandozó-kasztba – és azok számára, akik mégis megszerezték a szükséges ismereteket, sem mindig adott lehetőség. Nem elegendő ugyanis a követelmények teljesítése; a körülményeknek is úgy kell alakulniuk, hogy a karakter felvehesse az adott kasztot.

Fejvadászá általában csak akkor válhat valaki, ha már eleve valamelyik fejvadász-klán által fenntartott iskolában szerzi tudását – itt nem csupán a szükséges képzettségeket vagy képességeket sajátíthatja el, hanem azt a szemléletmódot, világnézetet, és beállítottságot is, amely révén igazi idővel 'szakmája' igazi mesterévé válhat. Ezen felül, tanítóinak, kiképzőinek is lehetősége nyílik, hogy felmérjék a karakter a klán iránt tanúsított hűségét és elkötelezettségét.

Amennyiben a karakter valamilyen mester, iskola, klán, rend vagy hasonló szervezet tanítványa, a karakter ifjonti éveit alatt felvett 3 szintnyi alapkaszt jelképezi tanulóléte. Ez persze nem azt jelenti, hogy tanulóléte alatt Fegyverforgatóként, Szerencsevadászként, Noviciusként vagy Aristokrataként működne, és keresné kenyerét. Ellenkezőleg! Ilyenkor a karakter a szervezet egésze alatt működő iskolában sajátítja el azokat az alapokat, amelyek ahhoz szükségeltetnek, hogy aztán megállja a helyét a kalandozó-kasztjában – mire abban felveszi az első kaszt-szintjét, alap kiképzése véget ért. Mivel az alapkasztok igen tágan értelmezhetők, az iskolában folyó nevelés is beleér a horizontjukba. Amennyiben a karakter például egy fejvadász-klán kerbeiben nevelkedik, és ehhez 2 szint Fegyverforgató és 1 szint Szerencsevadász alapkasztot vesz fel, akkor ezt úgy kell érteni, hogy körülbelül tanulmányai kétharmadát harci és fegyveres gyakorlattal töltötte, a maradék harmadot pedig olyan 'bűnös' – ám hatékony – praktikák gyakorlásával, amelyeket általában a törvényen kívül állók sajátítanak el. Az egyes kalandozó-kasztok leírásában 'Ideális háttér' címszó alatt megtalálható, hogy miképpen – mely alapkasztok felvételével – lehet a legkönnyebben teljesíteni a felvételiköz szükséges követelményeket. Nem minden alapkaszt nyitott a játékos karakterek számára; a közember olyan általános foglalkozásokat fog össze, mik a játékos karakterek számára többnyire nem járható utak (eme alapkasztról bővebben a Kalandmesterek könyvében olvashatsz). Elképzelhető persze, hogy egyes csapatok eme alapkasztot is felhasználják; igazi fnyencség lehet jobbak bőrébe bújni, bár a legtöbb esetben nem túl heroikus.

**Kalandozó-kasztok:** Amint véget érnek a tanulólétek, az igazán tehetségesek és szerencsések továbblépnek. Immár speciális tudást birtokolnak; bizonyos területeken messze kiemelkednek az átlagból.

A kalandozó-kaszt elnevezés persze kissé félrevezető. A legtöbb kalandozó-kaszt karakter élete oly kötöttségekkel teli, mely nem teszi lehetővé számára a kalandozást. A fenti példánál maradva, a legtöbb fejvadász kalandozó-kasztú karak-



teret van jobb dolga is, mint Ynevet járva kalandok után kutatni. Ám a kalandozók mindig kivételek; ahogy egy pyarroni bölcs megfogalmazta, a kalandozóélet hasadás a dolgok rendjén.

Helyesebb hát talán úgy megfogni a kérdést, hogy a kalandozó-kasztok által biztosított tudás és hatalom szükséges ahhoz, hogy egy karakter eredményesen szembeszálljon a számtalan veszéllyel, mit Ynev útjainak járása jelent.

Nem törvényszerű persze, hogy iskolákban sajátítsa el tudását minden kalandozó-kasztú karakter, igaz, ez meglehetősen gyakori. Ez már nem a játérendszerrel függ, hanem a kalandozás megítélésével – vajon úgy véli-e, hogy a kalandozásai során veled történetek elegendő alapot nyújtanak, hogy felvedd a kasztot. A különböző kalandozó-kasztok az ilyen, a játék világán belüli megkötések és azok szigorúságának tekintetében igen változatosak lehetnek – van, amelyek szinte semmilyen feltételt nem szab a karakter számára, és van, amelyekbe csak rendkívül nagy erőfeszítések vagy a körülmények fantasztikus összejárása révén lehet bekerülni. Ahhoz, hogy elnyerd a lovagi címet, elegendő „csupán” születéssé joga, és a csatateren bizonyított bátorság. Arel követői megvetik a formális oktatást, úgy tartják, csak a kalandok forratagában derül ki, hogy valaki méltó-e a Sólomúrno kegyére. Ahhoz azonban, hogy kitanuld a tűzvarázslók félve őrzött titkait, az Ordani iskola növendékének kell lenned, esetleg egy renegát mester tanítványának – ekkor viszont életed állandó veszélyben van.

Az is elképzelhető, hogy valaki nem szeretne belépni semmilyen kalandozó-kasztba – annak ellenére, hogy adott a lehetőség. Igaz, ekkor hátrányba kerül a csapat többi tagjával szemben, mégis tegyen, ahogy jónak látja.

A kalandozó-kasztok tagjai immáron kiemelkedtek az átlagból, és jól körülhatárolt utat követnek. Tudásuk és ismereteik hatalmasabbak a csak alapkassztal rendelkezőknél.

**Belső-kaszt:** Mindig van lehetőség a továbbfejlesztésre. Bármennyire is felül álljon a kalandozók tudása az átlagemberekén, léteznek nagyobb hatalmak is Yneven. Ezek egy része a karakterek számára is elérhető – amennyiben elég kitartóak, és sikerül megnyerni az adott iskola, rend kegyét. A belső-kasztok kivételes méretű hatalmat kínálnak, ám ennek ára van. Nagyon ritka az olyan eset, amikor tudásukat olyanok számára tényleg elérhetővé, kik nem teszik magukévá az iskola elveit. A belső-kasztok egy pálya csúcását jelentik többnyire, sőt ennél is többet; mondják, a livinai álomorzók olyan hatalommal bírnak az álmok felett, miről egy „egyszerű” boszorkány álmodni sem merhet, egy teljes jogú gorviki vértesször pedig művészi szintre emeli az ölést. A belső-kasztokba tudásanyagának elsajátítása nem könnyű; sokszor hosszas kalandok szükségesek ahhoz, hogy a karaktert a rend soraiba fogadják.



## A kasztok leírása a következő mintát követi

### A kaszt neve

Ezek után egy rövid hangulatkelő írás következik, amely – reményeink szerint – meghozza a kedvet, hogy az adott kasztot válaszd. Ez egyben általános ismertető is, amely bemutatja a kasztot, annak történetét, földrajzi és kulturális vonatkozásait, a kaszt tagjait, életvitelüket, céljaikat, szokásaikat és meghatározó vonásaikat.

### A kaszt jellemzői:

Az általános ismertető után a kasztra vonatkozó játékttechnikai leírás következik

### Életerő és Fájdalomtűrés:

Ez a bekezdés röviden jellemzi a kaszt tagjainak fizikai adottságait.

### Jellemzők:

Ez a bekezdés röviden jellemzi a kaszt tagjainak jellemzőit és ellenállását.

### Harcértékek:

Ez a bekezdés röviden jellemzi a kaszt tagjainak harcértékeit.

### Harcmodor:

Ez a bekezdés röviden jellemzi a kaszt tagjainak harcmodorát, taktikáikat, választott fegyvereiket, páncélzatukat.

### Képzettségek:

Ez a bekezdés röviden jellemzi a kaszt tagjai által preferált képzettségeket, szakértelmeket – az érdeklődési körüket.

### Követelmények

Itt olvashatóak a kaszt felvételéhez szükséges követelmények. Amennyiben a leírás másként nem rendel, a karakter mindegyik követelménynek meg kell felelni ahhoz, hogy a kasztot felvehesse.

Az alapkasztok esetében ez a bekezdés hiányzik.

### Elsődleges Képzettségek

Itt olvashatóak a kaszt által nyújtott elsődleges képzettségeket – ezek a Képzettség-pontba (Kp) kerülnek szintenként. A listán nem szereplő képzettségek ennek a duplájába (2Kp) kerülnek.

### Kp/szint:

Ebben a sorban található a kaszt tagjai által szintenként elkölthető Kp-k száma. A fix értékhez hozzá kell adnod az Intelligencia tulajdonságod módosítóját – ennyi Kp-t kapsz egy szinten. Amennyiben alacsony Intelligencia módosítód miatt szintenkénti Kp-id száma 0 vagy annál kevesebb lenne, 1 Kp-t ekkor is elkölthetsz.

### Mp/szint:

Ebben a sorban található a kaszt tagjai által szintenként kapott Manapontok száma.

A nem mágiahasználó kasztok esetében ez a bekezdés hiányzik.

### Fp dobás/szint:

Ebben a sorban található a kaszt tagjai által szintenként kapott Fájdalomtűrés-pontok (Fp) száma. Dobj a megadott kockával, majd a kapott eredményhez add hozzá az Alloképesség tulajdonságod módosítóját. Amennyiben alacsony Alloképesség módosítód miatt valamely szinten Fp-id száma 0 vagy annál kevesebb lenne, 1 Fp-t ekkor is kapsz.

### Táblázat:

A táblázatból a kaszt tagjainak harcértékei és jellemzői, valamint kaszt-képzettségei olvashatóak ki a karakter kaszt-szintje szerint (a harcértékekről lásd a Harc fejezetet).

## Többkasztú karakterek

Többkasztú karakterek alatt azokat a karaktereket értjük, akik több kasztal is rendelkeznek. A M.A.G.U.S. játékszabályrendszerének sajátossága miatt, a szó szoros értelmében a karakterek jelentős része többkasztúnak számít, hiszen a kalandozó-kasztok felvételéhez szükséges, hogy mindenki rendelkezzen néhány szinttel más kasztokban is. Persze így is vannak rengetegen olyanok, akik csupán egyetlen kasztban fejlődnek egész életük folyamán – Ynev átlagos lakosai rendszerint ilyenek. Városőrök, jobbágyok, udvaroncok, vásári tolvajok, könyvtárosok – mind-mind egyetlen kasztban 'tengetik' napjaikat.

Igazi többkasztúságról akkor beszélhetünk, ha valaki több egymástól erősen eltérő fejlődési utat nyújtó kalandozó-kasztal rendelkezik. Egy harcos valamilyen módon belekontárkodik a tiltott tanokba, és a boszorkánymester kaszt tagja is lesz, avagy a léha bajvivő megré, és Domvik szent életű papjává válik. Előfordulhatnak ehhez hasonló esetek, ám a Kalandmesternek mindig gondosan kell mérlegelnie, mit, és hogyan enged meg a játékosoknak. Inkább valószínűsítené, hogy egy büszke dorani varázsló tolvajnak álljon, mint ahogy egy Arel-papból is nehezen lesz boszorkánymester. No és természetesen az alapkövetelményeket is kell teljesítenie a karakternek a felveendő kasztban.

## Alapkasztok

Ynev világán nem csupán kalandozók élnek. Akadnak nincstelenek, szolgák, egyszerű kétkézi munkások, akik tudásukat szüleiktől, családon belül sajátítják el, esetleg elszegődnek inasnak egy-egy nevesebb mesterember mellé. Vannak nemesek, akiket tökéletesen kielégít az udvar sűrűs-forgása. Vannak egyszerű közkatona, városőrök, akik fegyverükkel keresik ugyan kenyerüket, igazi harcot azonban ritkán látnak. Pittáner tolvajok, szélhámosok, zsebmetszők, hamiskártyások lépik el a lebujszókat, akik mások munkájával szeretnének meggazdagodni. Vannak írástudók, bölcsek, falusi jvasasszonyok, akik tudása a közösséget, vagy a maguk erszényét gyarapítja. És találhatunk itt csendes magányukba hűződő elmélkedőket, akik tudatuk hatalmát önmaguk vagy mások megsegítésére hasznosítják.

Ők a történetek mellékszereplői. Katonák, nemesemberek, bölcsek, művészek, egyszerű szerzetesek, mestereimberek. Bár tudásuk és szakértelmük nem ér fel elhivatottabb, specializáltabb társaikkal, a kalandozók népet pedig meg sem közelíti, ők is képesek fejlődni a maguk területén. Sőt, mindenki az ő szintjükön kezd, mindenki az ő soraikból emelkedik ki – köztük alapozza meg tudását, teszi meg az első lépéseket a hatalom, a kiemelkedés irányában.

Ezeket az alapokat szükségtelen nagyon differenciálni – elegendő, ha felismerjük, hogy létezik néhány alapvető irányvonal, amelyek mentén a karakterek – játékos és nem-játékos karakterek egyaránt – elindulnak a fejlődés útján. Akinek adódik lehetősége, idővel specializáltabb utakra kanyarodik, amelyek több hatalmat, nagyobb tudást biztosítanak számára. Sokan – a néptömegek döntő többsége – azonban megmarad ezeken az egyszerűbb, szélesebb de lassabb utakon, és azt tapossa egész életében. Ezek között is vannak, akik időnként irányt váltanak, és egy másik hasonló széles és lassú úton haladnak tovább.

Ezeket az általános fejlődési irányvonalakat alapkasztoknak nevezzük. A kalandozó- és belső-kasztoktól eltérően az alapkasztok valóban csak irányvonalak, csak útmutatók – lehetetlen volna szűken körülhatárolni, hogy kik is tartoznak beléjük. Az egyes alapkasztok leírásában kitérünk arra, hogy kik tartoznak általában közéjük.

Mivel így általánosak, az alapkasztokból igen kevés van – ezek lefednek minden foglalkozást, szakmát, mesterséget, hivatást, amit gondolkodó lény csak űzhet Ynev földjén.

### Szint:

#### TE:

### A karakter kaszt-szintje.

A karakter alap TÁmadó-értéke az adott kaszt-szinten - ebből számolható ki a karakter fegyveres TE-je.

#### Szívósság:

A karakter Szívósság-jellemzője az adott kaszt-szinten - ebből számolható ki a karakter Ép-inek száma, és a Fizikai Ellenállása.

#### Gyorsaság:

A karakter Gyorsaság-jellemzője az adott kaszt-szinten - ebből számolható ki a karakter VÉ-je és KE-je.

#### Tudat:

A karakter Tudat-jellemzője az adott kaszt-szinten - ebből számolható ki a karakter Asztrális és Mentális Ellenállása.

#### Kaszt-képességek:

A karakter az egyes kaszt-képességeket a táblázatban feltüntetett kaszt-szinten kapja meg. Az egyes kaszt-képességek leírásai tartalmazzák a vonatkozó szabályokat.



# Fegyverforgató

Yneven sok veszélyes zug található, ahol a harcra képességek az élet és a halál közötti különbséget jelenthetik. Am nem kell keresni a bűt ahhoz, hogy harcolni kénysszerűljünk; az erőkben útonállók tanyázhatnak, a városok síkatorailban sem mindig az elesettek telgelnek nyomorúságos életük. A napfényt sosem látott kapualjakban meghúzódó alakok törvényei néha egyszerűek...

Annak, ki idegen földön jár létfontosságú hát, hogy képes legyen önmaga megvédésére – vagy jó pénz kell fizetnie olyan embereknek, kik ezt megteszik helyette.

Ezek után nem meglepő, hogy a fegyverforgató az egyik legnépesebb alapszint Yneven. Rengeteg helyen lehet elsajátítani a fegyveres harc alapjait. A nemesi lét nélkülözhetetlen kellékei a csillogó kardok, mives páncélok, így majd minden nemesifjút kiképeznek a harc alapjaira. Legtöbbjük megreked ezen a szinten, s a léha ifjúság múltán csak arra képes a büszke úr, hogy ne essen el saját fegyverében, ám néhányan továbblépnek, és hírneves lovagok, párbajhősök lesznek belőlük.

Szintlépés A-1. (Fegyverforgató)

Szint	TÉ	Szívósság	Gyorsaság	Tudat	Kaszt-képességek
1	1	1	1	0	
2	2	2	2	0	
3	3	2	2	1	
4	4	2	2	1	Specialista
5	5	3	3	1	
6	6	3	3	2	
7	7	4	4	2	
8	8	4	4	2	Specialista
9	9	4	4	3	
10	10	5	5	3	
11	11	5	5	3	
12	12	6	6	4	Specialista
13	13	6	6	4	
14	14	6	6	4	
15	15	7	7	5	
16	16	7	7	5	Specialista
17	17	8	8	5	
18	18	8	8	6	
19	19	8	8	6	
20	20	9	9	6	Specialista

A kevésbé szerencsés származásúak számára a fegyverforgató lét kiemelkedési és kenyérkereseti lehetőséget jelenthet. A legtöbb seregben nem túl magas ugyan a zsold, ám a koszt és kvártély biztosított, így az szinte bizonyos, hogy a katonaevek végére összegyűlik elegendő pénz némi föld, vagy egy városi polgárjog megszerzésére.

A nagytravágóbbja természetesen nem elégszik meg ennyivel. Ők Ynevet járják kaland és kincsek után kutatva. A legtöbb szerencsekatoná persze jeltelen sírban nyugszik, de ki túléli az első éveket (egy a tízből tán) félelmetes harcosként születhet újjá.

Mint kalandozó.

Sokan persze nem vállalják a kalandozó lét veszélyeit – vagy képességeik nem teszik őket alkalmassá – és nem lépnek tovább. Ők alkotják a seregek és városőrségek derékhadát, a módosabb kereskedők testőrségét, és a karavánok kísérét. Sokszor találkoznak velük a büszke kalandozók is, mind barátként, mind ellenségként, és jobban teszik, ha nem becsülik le őket, mert egy egyszerű fegyverforgató talán nem oly veszélyes a harcban, mint egy kalandozó, de az ő kardjait is acélból valók...

## A kaszt jellemzői

### Életerő és Fájdalomtűrés

A Fegyverforgatók életereje és fájdalomtűrése is jónak mondható. A küzdelem, a fegyveres harc hozzátartozik a kaszt tagjainak mindennapjaihoz, a megpróbáltatások és erőpróbák megedik testüket.

### Jellemzők

A Fegyverforgatók a fizikai hatásokkal szemben megfelelően védettek, hiszen viszonylag szívósak és gyorsak. Ezzel szemben Tudat jellemzőjük, asztrális és mentális ellenállásuk szinte minimális, így rendszerint kiszolgáltatottak az ilyen jellegű támadásokkal szemben.

### Harcértékek

A Fegyverforgatók harcértékei az alapszintek közül a legjobb, hisz a harc a kenyérük. Harc közben fegyverük erejére támaszkodnak.



## Harcmodor

A forgatott fegyverek és a kedvelt vértípusok terén a Fegyverforgató kaszt tagjai nagy változatosságot mutatnak. Akadnak közöttük felvértezett, pajzsos katonák, de egy szál fűtykössel felszerelkezett útonálló is.

## Képzettségek

A Fegyverforgatók – mint az a kaszt nevéből is sejthető – rendszerint fegyverforgató tudományukra koncentrálnak, és többnyire világi felfogású emberek. Képzettség-pontjaik száma alacsonynak mondható, elsődleges képzettségeik listája pedig zömmel világi, meglehetősen hétköznapi szakértelmeket tartalmaz.

## Élsődleges képzettségek

Állattartás, Egyensúly, Futás, Gyógyítás, Lovaglás, Mászás, Megfélemlítés, Mesterség – választott, Sebkötözés, Szakma, Túlélés, Ugrás, Uzsás

Kp/szint: 4 + Intelligencia módosító

Fp dobás/szint: d8 + Állóképesség módosító

## Kaszt képességek

**Specialista:** A karakter minden negyedik szinten választhat egyet az alábbiak közül:

- Egy érdeklődésének, és iskolájának megfelelő képzettség ezen túl elsődlegesnek minősül számára

- Képzett (Képzettség) – Alapfok (amely képzettségre a követelmények teljesülnek)

- Képzett (Képzettség) – Mesterfok (amely képzettségre a követelmények teljesülnek)

- A karakter választhat egy Harci képességet, melynek teljesíti a követelményeit



# Szerencsevadász

A nagyvadászok sikátorainak nincstelen gyermekei, kiknek mások vagyona jelenti a prédát. Ehesek, elkeseredettek, és mindenekelőtt halandók, bár azt hiszik, hogy örökké élnek.

Az egyiket egy rossz éjszaka végét jelző hajnal első sugara lögya találja, a másikat egy nemcsűr kutyái tépik szét.

Nincsenek sokan, kik túlélnek a kezdeti időket. A legtöbben elsüllyednek a maguk kavarta fertőben, s lecsap rájuk a felső világ szigora.

De azok, kik elkerülik a végzetet, derék munkások lesznek: igaz, az úgynevezett jobb körökben az ilyen foglalkozások említésére, mint verőlegény, pénzbehajtó, betörő, elszörnycd pillantásokkal reagálnak.

Az igazán élelmesekek még feljebb juthatnak; ők a törvények felett állnak, értő kezekkel mozgatják azokat a szálakat, mik megkötik a hatalmasságokat. A klánok keze mindenhová él, és ökölbe szorul, ha érdekeit sértve éri. Ők tudják: a tolvaj szó sokkal többet jelent egy utcai zsebmetszőnél.

Sokan megelégednek ennnyivel. Másoknak ez sem elég: hiába lehetne övük Ynev minden aranya, többre és többre vágnak. Talán maguk sem tudják mire, de a veszélyt habzsolják, és néhányan beleírják a nevüket a történelembe. Bár lehet, hogy senki sem emlékszik immár a néhai koszos utcakölyökre...

Szintlépés A-2. (Szerencsevadász)

Szint	TÉ	Szívósság	Gyorsaság	Tudat	Kaszt-képességek
1	0	0	2	0	
2	1	0	3	0	
3	2	1	3	1	
4	3	1	4	1	Specialista
5	3	1	4	1	
6	4	2	5	2	
7	5	2	5	2	
8	6	2	6	2	Specialista
9	6	3	6	3	
10	7	3	7	3	
11	8	3	7	3	
12	9	4	8	4	Specialista
13	9	4	8	4	
14	10	4	9	4	
15	11	5	9	5	
16	12	5	10	5	Specialista
17	12	5	10	5	
18	13	6	11	6	
19	14	6	11	6	
20	15	6	12	6	Specialista

## A kaszt jellemzői

### Életerő és fájdalomtűrés

A Szerencsevadászok életereje gyenge, fájdalomtűrése pedig átlagosnak mondható. Bár tiltott utjaik miatt olykor elkerülhetetlen a küzdelem, a fegyveres harc nem tartozik a kaszt tagjainak mindennapjaihoz, és testük sem szokott a megpróbáltatások és erőpróbák leküzdéséhez.

### Jellemzők

A Szerencsevadászok a fizikai hatásokkal szemben átlagosan védettek, mert bár szívósságuk alacsony, gyorsaságuk a legjobbnak számít. Tudat jellemzőjük, asztrális és mentális ellenállásuk szinte minimális, így rendszerint kiszolgáltatottak az ilyen jellegű támadásokkal szemben.

### Harcértékek

A Szerencsevadászok harcértékei viszonylag jónak számítanak az alakasztok között. Harc közben aljas trükkjeikre, éles eszükre vagy fürgé elterelő taktikákra támaszkodnak.

### Harcmodor

A Szerencsevadász kaszt tagjainak fegyverei általában kisebbek, könnyűek, elsősorban az egykezes szúró, vagy vágóegyverek közül kerülnek ki. A kaszt tagjai vértet általában nem

hordanak, mivel a súlyos vérték jelentősen akadályozhatják őket sötét tevékenységeik végrehajtásában.

### Képzettségek

A Szerencsevadászok többnyire világi felfogású emberek, akik főleg képzettségeik révén boldogulnak. Képzettség-pontjaik száma magasan mondható, elsődleges képzettségeik listája pedig igen kiterjedt, zömmel világi – és persze alvilági –, meglehetősen hétköznapi szakértelmeket tartalmaz.

### Élsődleges képzettségek

Akrobatika, Álcázás, Átverés, Kötélhasználat, Értékbecslés, Keresés, Kézügyesség, Ismeret (Etikett), Ismeret (Helyismeret), Ismeret (Nemesség), Ismeret (Szerencsejáték), Információgyűjtés, Lopózás, Meggyőzés, Rejtőzés, Zárnyitás

Kp/szint: 8 + Intelligencia módosító

Fp dobás/szint: d6 + Állóképesség módosító

## Kaszt-képességek

**Specialista:** A karakter minden negyedik szinten választhat egyet az alábbiak közül:

- Egy érdeklődésének, és iskolájának megfelelő képzettség ezen túl elsődlegesnek minősül számára
- Képzett (Képzettség) – Alapfok (amely képzettségre a követelmények teljesülnek)
- Képzett (Képzettség) – Mesterfok (amely képzettségre a követelmények teljesülnek)
- A karakter választhat egy Alvilági képességet, amelyiknek teljesíti a követelményeit





# Novícius

Nem csak a fegyverek, a pénz, és a társadalmi befolyás révén lehet hatalmat szerezni. Vannak, kik az éles acélok és a pénzért kapható javak helyett inkább poros könyvekbe helyezik bizalmukat, tartva, hogy bár a világgögyetem titkainak megismerése hosszú és nehéz út, de sokkal tovább vezet, mint az anyagi világ javainak hajszolása.

Sok másod-harmadszülött nemesifjú kerül papi nevelébe, avagy varázslóiskolába, és a tehetősebb polgárcsémék előtt is nyitott ez az út. Pap, vagy varázsló már messze nem lesz mindegyikből; az egyikhez mély hit kell, jóval nagyobb elkötelezettség, mint a hétköznapi ájtatosság, a másikhoz a pengeéles elmén kívül (sokan már itt feladják) mély mágikus érzék is szükséges. Megszerzett elméleti tudásuk azonban így is impozáns. Lehet, hogy elbuktak a hit és a mágia próbáján, ám sokuk mély bölcsességgel bír, és mentális energiáik is kivételesek lehetnek.

Szintlépés A-4. (Novícius)

Szint	TÉ	Szívósság	Gyorsaság	Tudat	Kaszt-képességek
1	0	0	0	2	
2	1	0	0	3	
3	1	1	1	3	
4	2	1	1	4	Specialista
5	2	1	1	4	
6	3	2	2	5	
7	3	2	2	5	
8	4	2	2	6	Specialista
9	4	3	3	6	
10	5	3	3	7	
11	5	3	3	7	
12	6	4	4	8	Specialista
13	6	4	4	8	
14	7	4	4	9	
15	7	5	5	9	
16	8	5	5	10	Specialista
17	8	5	5	10	
18	9	6	6	11	
19	9	6	6	11	
20	10	6	6	12	Specialista

Persze nem minden tudóspalántát mozgatnak ily fennkölt célok. A boszorkánymesteri iskolák tanoncait is érdeklik persze a mágia és a tudományok titkai, ám okaik prózaiai; a mágia hatékony eszköz a célok eléréséhez, míg a poros pergamenenek sokszor hatékony mérgek receptjei találhatók. Még ha nem is elég fogékonyak a mágiaira, akkor is meglesz a betevő falatjuk; különös szerekekkel éppoly könyörtelenül lehet halált osztani, mint bűvigékkel, s néhanapján a gyógyítás még jobb üzlet, mint a halál. És ki tudná jobban meggyógyítani a nyavalyákat, mint az, ki egy egész életen át tanulta okozásuk tudományát?

Mások a világi tudományokban merülnek el; a törvénykezés, a jog olyan fegyver, mit kevesen ismernek fel, ám az igazán találekonyak kezében hatékonyabb eszköz megannyi varázsfegyvernél.

## A kaszt jellemzői

### Életerő és fájdalomtűrés

A novíciusok fizikai jellemzői elhanyagolhatóak, hiszen testüket egyáltalán nem edzik rendszeres gyakorlatokkal, és a könyvtárak csendjébe nem szűrődnek be a külvilág nehézségei. Fizikai erő és állóképesség tekintetében tehát nem állnak valami fényesen, Tudat jellemzőjük, asztrális és mentális ellenállásuk azonban a legjobbak közé tartozik.

### Jellemzők

A novíciusok a fizikai hatásokkal szemben nem a legjobban védettek, mivel gyorsaságuk és szívósságuk alacsony. Tudat jellemzőjük, asztrális és mentális ellenállásuk ellenben a legjobbnak számít, így az ilyen jellegű támadásokkal szemben jól védekeznek.

### Harctételek

A novíciusok nem igazán járatosak a harctéren, távol áll tőlük a konfliktusok illetően megoldása – fegyvert a legtrikább esetben fognak, akkor sem igazán tudnak bánni vele.

### Harcmódor

A novícius kaszt tagjai általában nem forgatnak fegyvereket, és nem viselnek páncélt – a csatatéren elveszett embernek számítanak.

### Képzettségek

A novíciusok tudományos irányultságú emberek, akik főleg ilyen irányú képzettségeik révén boldogulnak. Képzettség-pontjaik száma magasnak mondható, elsődleges képzettségeik listája pedig igen kiterjedt, zömmel tudományos szakértelmeket tartalmaz.

### Élsődleges Képzettségek

Emberismeret, Gyógyítás, Indíték megérzése, Ismeret (összes), Művészet (Kalligráfia), Nyelvismeret, Rejtjelfejtés, Szakma (összes), Özpontosítás, Mesterség-Alkímia

Kp/szint: 8 + Intelligencia módosító

Fp dobás/szint: d4 + Állóképesség módosító

### Kaszt-képzettségek

**Specialista:** A karakter minden negyedik szinten választhat egyet az alábbiak közül:

- Egy érdeklődésének, és iskolájának megfelelő képzettség ezen túl elsődlegesnek minősül számára
- Képzett (Képzettség) – Alapfok (amely képzettségre a követelmények teljesülnek)
- Képzett (Képzettség) – Mesterfok (amely képzettségre a követelmények teljesülnek)
- A karakter választhat egy Szakértő képességet, amelyiknek teljesíti a követelményeit



# Arisztokrata

*Sokak szerint a kellem, az elegancia, az, hogy miként viselkedjünk nemesen, a születéstől és a vértől függ. Mások szerint elegendő a megfelelő képzés és tehetség, no meg némi pénzmág; mindenkiből lehet úr.*

A M.A.G.U.S. rendszerében az arisztokrata kasztnak nem előfeltétele a nemesi származás, bár kétségtelenül nem jön rosszul. Am a társadalmi kapcsolatokat, az eleganciát, az ékesszólást nem csak a nemesi cím biztosíthatja, és ezek azok a tulajdonságok, amire egy arisztokratának szüksége lehet.

A divat, az etikett ismerete, és a megfelelő tartás rendkívül fontos lehet. Hiába bátor, hűséges harcos valaki, ha nem tudja eladni magát előkelő társaságban, ne is álmodik arról, hogy bármiféle magára adó lovagrend a soraiba fogadja, mint ahogy a bajvivókát sem a raprú teszi. Hiába vagy kitűnő dalnok, ha nem tudsz rendesen megszólalni, egy úri szalon sem nyílik meg előtted.

Nem csupán a nemesi udvarokban, hanem az igazán gazdag polgárok főúrait is mimel – és sokszor a nagy egykezesben túlcionizott – szalonjaiban is találkozhatunk ezzel a léhúttal. Néhányuk valóban méltó a gazdag öltözetekre, és választékos beszédük értékes jellemet takar, de sokuk hitvány, hiú ember – éppúgy, ahogy a fegyverforgatók sem mind a törvény támaszai.



## A kaszt jellemzői

### Életerő és Fájdalomtűrés

Az arisztokraták fizikai jellemzői elhanyagolhatóak, hiszen testüket egyáltalán nem edzik rendszeres gyakorlatokkal, és az úri szalonok, a báltermek világa nem a testi nélkülözésről híres. Fizikai erő és állóképesség tekintetében tehát nem állnak valami fényesen.

### Jellemzők

Az arisztokraták a fizikai hatásokkal szemben nem a legjobban védettek, mert gyorsaságuk átlagos, szívósságuk pedig alacsony. Tudat jellemzőjük, asztrális és mentális ellenállásuk is átlagosnak mondható, így az ilyen jellegű támadásokkal szemben viszonylag védettek.

### Harcterékek

Az arisztokraták megállják a helyüket a harcterén, bár távol áll tőlük a konfliktusok illetén megoldása.

### Harcmódor

Az arisztokrata kaszt tagjainak fegyverei általában kisebbek, könnyűek, elsősorban az egykezes szűrő, vagy vágófegyverek közül kerülnek ki. A kaszt tagjai vértet általában nem hordanak, mivel a súlyos vérték nem illelnek finom eleganciájukhoz.

### Képzettség

Az arisztokraták társasági irányultságú emberek, akik főleg ilyen irányú képzettségeik révén boldogulnak. Képzettségpontjaik száma magasnak mondható, elsődleges képzettségeik listája pedig igen kiterjedt, zömmel szociális szakértelmeket tartalmaz.

### Élsődleges Képzettségek

Előadóművészetek (Összes), Emberismeret, Értékbecslés, Indíték megérzése, Ismeret (Bürokrácia), Ismeret (Etikett), Ismeret (Helyismeret), Ismeret (Jog), Ismeret (Legendák), Ismeret (Nemesség), Ismeret (Szerencsejáték), Ismeret (Történelem), Információgyűjtés, Lovaglás, Megfélemlítés, Meggyőzés, Művészetek (Összes), Nyelvismeret, Szexuális kultúra

Kp/szint: 8 + Intelligencia módosító

Fp dobás/szint: d4 + Állóképesség módosító



## Kaszt-képességek

**Specialista:** A karakter minden negyedik szinten választhat egyet az alábbiak közül:

- Egy érdeklődésének, és iskolájának megfelelő képzettség ezen túl elsődlegesnek minősül számára
- Képzett (Képzettség) – Alapfok (amely képzettségre a követelmények teljesülnek)
- Képzett (Képzettség) – Mesterfok (amely képzettségre a követelmények teljesülnek)
- A karakter választhat egy Szociális képességet, amelyiknek teljesíti a követelményeit

Szintlépés A-3. (Arisztokrata)

Szint	TÉ	Szívósság	Gyorsaság	Tudat	Kaszt-képességek
1	0	0	1	1	
2	1	0	2	2	
3	2	1	2	2	
4	3	1	2	2	Specialista
5	3	1	3	3	
6	4	2	3	3	
7	5	2	4	4	
8	6	2	4	4	Specialista
9	6	3	4	4	
10	7	3	5	5	
11	8	3	5	5	
12	9	4	6	6	Specialista
13	9	4	6	6	
14	10	4	6	6	
15	11	5	7	7	
16	12	5	7	7	Specialista
17	12	5	8	8	
18	13	6	8	8	
19	14	6	8	8	
20	15	6	9	9	Specialista

## Kalandozó Kasztok

Kalandozók: különös népség.

Ynev városai és falvai babonás tisztelet övezi őket, a kiválasztottakat. Történeteiket, kalandjaikat szívesen mesélik táborúzeik körül. Tetteiket udvari dalnokok éneklik meg, de nincs oly épeszü ember, aki szívesen töltene társaságukban egy fertyalóránál többet. A veszedély aurája lengi körül mindet, s ahol felbukkannak, valami biztosan történni fog. Az események, pedig a legtrikább esetben alakulnak a köznép számára kedvezően. Ha megszállnak egy fogadóban, a háznép azonnal a kármentő mögé hordja értékeit, mert a legjobb esetben „csak” kocsmai veseredés tör ki, ám érkezésük nemritkán a hely teljes pusztulásával jár. Ha hajóra szállnak, a kapitány rettegve indul utánuk, hiába járja hisze éve baj nélkül a tengert. Egy kalandozó jelenléte valószínűsíti, hogy viharba keverednek; ha többen is vannak, majdnem bizonyos, hogy sosem látott tengeri szörnyek támadása fenyeget. Ellentmondani nekik mégsem mer senki – ez azonnali katasztrófához vezet –, legfeljebb fohászolni és reménykedni lehet, hogy valamely csoda folytán mégsem történik semmi.

A világ szerencséjére, „igazi” kalandozók csak kevés akad. Felismerni sem mindig könnyű őket, hisz ruházatuk, fegyverzetük, felszerelésük gyakorta összetéveszthető a különbözőrendű és rangú kalandorokéval. Szokásaikat zsoldosok utánozzák, elveiket szerencsevadászok vallják magukénak. Egymélyre böles az csupán, ki képes különbséget tenni.

Kalandozó nem lesz valakiből – e sorsra születni kell, mondják. A nevelés és az életkörülmények elnyomhatják ideig-óráig a hajlamokat, de azok előbb vagy utóbb a felszínre törnek, s akkor nincs mit tenni. Jellembeli különbözőségük hamar kiütözik, s ez az, amitől mások, mint a többi. Ettől kiválasztottak – avagy sorcsapások. Életelmük a veszedély, az izgalmak. Képtelenek huzamosabb ideig egyhelyben maradni, ráadásul értékrendszerük alapjaiban tér el az általánosan elfogadottól. Gyakorta vállalnak elvesztéjre a kaland kedvéért, máskor – ha érdektelen a feladat – hatalmas summákért sem kaphatóak. A legkülönösebb eseményeket is hideg fejjel szemlélik – számukra az efféle helyzetek minősülnek köznapinak. Tetteik miatt sokszor kerülnek szembe a törvénnyel, ám az uralkodók és tanácsnokaik nem erőltetik elfogatásukat – inkább megelégszenek a kites értékű eredménnyel, ha sikerül birtokon kívülre tessékélni őket.

Nem törődnek a pénzzel sem, olykor – ha tehetik – kisebb vagyonokat költenek el napok alatt, s mikor megszorulnak, inkább éheznek, semhogy kedvelt tárgyaikatól – melyek áraitól egész uradalom vehetne bárki – megváljanak. Hiába a gádzagság, a megbecsülés, hiába a rangok, hosszabb időre sehol nem lelnék maradáit. Neha persze megpróbálnak letévedni egy szerelm vagy eszme miatt, de néhány hét, hónap, esetleg év múltán csendesen odébbállnak, s legfeljebb a híruk jut vissza elhagyott szeretteikhez.

Életük során külvilági lényekkel, elfeledett vallások titkaival, az ősi idek meglevenedet legendáival találják szembe magukat. Olyan lehetetlen feladatokra vállalkoznak, melyek végrehajtására – józan ésszel mérlegelve – nincs esély. Talán éppen ezért sikerülhet nekik. Az efféle életmódban minden átlagos halandó belepustulna, s valóban ésszerű magyarázatot nemigen van arra, miért maradnak meg ők – ha egyáltalán megmaradnak. Abban minden bölcs megegyezik, hogy a kalandozó hajlambalամေးသော လမ်းမှာ မှီလျက်, józan ésszel fel nem fogható hajlambal. Némelyek egyszerűen az örölség egy ritka fajtajának tartják. S, mint mondják, a tehetősebbek isteni kegyelem kíséri. A papok álláspontja szerint a kalandozókat az égiek választják ki, avagy átkozzák el, – a világi gondolkodásúak elhanyagolt Sorsot emlegetik. Áldás vagy átok – mind mást mond.

Egy bizonyos. A kalandozók tetteinek mozgatórugóit illetően még a M.A.G.U.S. kolostorában is csak találgatni tudnak. Megelégszenek annyival, hogy cselekedeteiket figyelmen kívül elegendő. Főképp pedig nem keverik őket össze a nagy számban nyüzsgő kalandorokkal. És ez máris több, mint amit a legtöbben elmondhatnak magukról.

A játékok alapkasztba tartozó karakterek a kalandorok lehetnek elsősorban. A Játékos Karakterek – amint képessé válnak rá – többnyire azonnal csatlakozni akarnak majd az egyik kalandozó-kaszthoz. Ez felrúházza őket azokkal a képességekkel, melyek által híres, avagy hírhedt alakokká válhatnak – a legmerészebbek még itt sem állnak meg, és valamely belső-kaszt tagjaivá válnak. Az igazi kihívások és kalandok csak ekkor kezdődnek. Az ilyen kalandozóiból nincs túl sok, különösen, ha az Yneven lakók százmillióhoz viszonyítunk. Számuk koronként változik, de néhány tízezernél még a legkaotikusabb időszakokban sem volt több. Ez persze azt jelenti, hogy sokan legalább hírbel ismerik egymást. A te híred is elterjedhet majd – feltéve, ha valamilyen módon rászolgalsz...

# Bajvívó

„... A dunai Krónika tűnődve simogatta borotvált állát.

– Kezdjük talán a helyszínnel... Valami különleges, valami rendhagyó... Megvint! – Hamiskás mosollyal fordult a melléte ült Roselhez. – Mit szólnál, kedvesem, a Nekropoliszhoz? Halálos viadal a fehérén derengő sírkövek fölött, a roppant mauzóleumok fák árnyékot vetnek a sápadt holdfényben, a hideg szél kárhózzott lelkek siráma gyanánt jajong a szomorúfűzek lombjavesztett ágai között... – Rosel visszahőkölt kissé a festői szavakkal cselelt képtől, összereszt, aztán zavartan elmosolyodott. A dunai családton visszahúzta karját a válláról, és bánatosan felsóhajtott. – Ah, kedvesem, látom már, hiányzik belőled a költői véna!

– Szóval a temetőnegyed – mondta Geor. – Rendben.

– A párbajt felteszem haláláig vívjuk.

– Nem – rázta a fejét az embervadász. – Delvesztőség.

A dunai szemöldöke felszaladt homlokára.

– Uraságod kellemes családát okoz. Kénytelen vagyok elismeréssel adózni ízlésének – mondta, és fejét hajította. – És mi legyen a győztes jutalma?

– Egy lovagi szolgálat – felelte a Kopó.”

(Raoul Renier: A céd és oroszlán)

A bajvívó kultúra Shadonból, a kifinomult udvari intrikák világából indult útjára, és azon belül is Shadlekből, Domvik földi birodalmának legszabadosabb tartományából. Elegancia, szellemesség, sajátosan értelmezett lovagi erkölcsök; ezek jellemzik a bajvívókat. Mára már nem csupán a léha shadleki nemesifjak gyakorolják a rapírvívás és a széptevés művészetét. Majd minden az idők szavára figyelő nemesi társaságban találkozhatunk már képviselőikkel; ugyanúgy elbűvölnek a gögös erigivi dámákat, mint Pyarron világszép hölgyeit. A

bajvívók ereiben legtöbbször nemesi vér csörgedezik, ám nem a harctéren bizonyítják rátermettségüket, hanem a nemesi udvartartások forgatagában. Egy jól sikerült szójátékkal többet érünk el, mint számtalan, véres csatában lemészárolt ellenféllel – tartják.

Az előkelő közösségekben, és ezért a közösséggért élnek. Bármit is tesznek, vagy mondanak, mindent egyetlen dolognak, a stílusnak rendelik alá. Ez határozza meg egész életüket. Lehet egy bajvívó halálos a rapírral, ha a mozdulataiból hiányzik az elegancia, ha a nyelvével nem képes kardvágásnál is fájdalmasabb sebet ejteni, akkor sohasem lesz igazán híres. A legtöbb bajvívót félelmetes vívóudásukon kívül szípkázó, és sokszor bizony rosszindulatú szellemességük teszi veszélyessé. A tapasztalatlan, előkelő társaságba tévedt ember jóhírt pillanatok alatt bemocskolják és megsemmisítik, ha úgy tartja kedvük; nem kell ehhez ellenszenv, elég, ha unalmas a bál, és némi izgalmakra van szüksége a közönségnek.

A bajvívók fegyvere a rapír, ennek forgatásához senki nem ért különösebben. Azt azonban, hogy rapírukat mily módon használják, és milyen egyéb kiegészítő fegyvereket használnak (ha használnak egyáltalán), az általuk tanult stílus, vagy stílusok határozzák meg. Három nagy irányzat ismert Yneven: az Alegheri-stílus; Den Aliud-stílus és a shadleki-stílus. Számtalan egyéb iskola létezik természetesen, hisz a bajvívók imádják az egyénieskedést, és mi lenne jobb eszköz a hírnév elérésére, mint egy önálló vívóstílus alkotása? Persze, sok esetben ezek a vívómódok csupán látványosak, és nem kecseseknek túl sok gyakorlati előnyrel.

Sok bajvívó igazi világi, és addig utazik a kontinensen, amíg elég fiatalnak és fürgének érzi magát. Ha éri, hogy innai már nem oly gyorsak, a hölgyek már nem versengenek annyira kegyeiért, esetleg egy fájó vereség döbbsenti rá hajlott korára, akkor vagy visszavonul birtokára (ha elég tehető), vagy vívómesternek, mentornak szegődik valamely gazdagabb nemesi udvarba.

## Bv – O. (Bajvívó)

Szint	TÉ	Szívósság	Gyorsaság	Tudat	Kaszt-képességek
1	+0	+1	+2	+1	Stílus, Akrobatikus Harc, Párbajhős
2	+1	+2	+3	+2	Ingerlés I., Mesterjel
3	+2	+2	+3	+2	Stílus Képesség
4	+3	+3	+4	+3	Precíz Szűrés I.
5	+3	+3	+4	+3	Stílus Képesség
6	+4	+3	+5	+3	Ingerlés II., Halálos Szűrés
7	+5	+4	+5	+4	Stílus Képesség, Fegyverforgatás (Törkard) – Mf
8	+6	+4	+6	+4	Precíz Szűrés II.
9	+6	+5	+6	+5	Stílus Képesség, Mágikus Fegyver
10	+7	+5	+7	+5	Ingerlés III., Touché



## A kaszt jellemzői

### Élet- és Fájdalomtűrés

Mivel nagyvilági életvitelük közben a bajvivókat jóval kevesebb megpróbáltatás éri, mint a fegyverforgatók többségét, nem állnak túl jól ezen a téren. A nemesi származású ifjakat nem is próbálják hozzászoktatni a fájdalom elviseléséhez, vagy a nélkülözések kiállásához – jóval fontosabb a megfelelő öltözködés, és az iskolázott hang – így bizony életerejük és fájdalomtűrésük is elmarad a legjobbaktól.

### Jellemzők

Ahogy a fájdalomokat is rosszabbul tűrik, úgy a bajvivók szívóssága sem kiemelkedő. Életmódjuk fűrgé elmét és komoly műveltséget kíván, azonban mentális erőik kihasználására ritkán képzik őket, így Tudat jellemzőjük is csupán átlagos. Amiben viszont kevesen érhetnek nyomukba, az a gyorsaságuk; kevés olyan kaszt akad, melynek tagjai versenyre kelhetnének egy bajvivó híres fűrgéségével.

### Harcértékek

A bajvivók rendszerint neves mesterektől sajátítják el a tőr kard forgatásának fortélyait. A vívótermekben eltöltött hosszú órák és a nemesi párbajok sajnos nem érhetnek fel a csatamezők gyilkos leckéivel, így a bajvivók alap harcértékei nem kiemelkedőek. Idővel azonban – ahogyan egyre tapasztaltabbá válik – a bajvivó olyannyira kitanulja rapírjának használatát, hogy olyan képességek birtokába kerül, melyekkel szinte bármilyen ellenféllel szemben a siker reményével veheti fel a harcot.

### Harcmodor

A bajvivók harcmodora a tőr kard forgatását mindennél előbbre helyezi, a legtöbb bajvivó ezzel az egy fegyverrel küzd. Rapírjuk mellé legfeljebb kiegészítő fegyvereket – többnyire hártótőrt – ragadnak, ám ez már általában stílusuktól függ. Vértet szinte soha nem öltenek, hiszen akadályozná és nehézkessé tenné őket, mely esetükben szinte a biztos vereséggel volna egyenlő.

### Képzettség

A bajvivóknak rengeteg idejét felemészti a küzdőstílusuk csiszolása, ám mivel rendszerint értelmes és fűrgé észjárású személyek, ezért gyakran tesznek szert szerteágazó tudásra. Elsődleges képzettségeik listája főleg a nemesi körökben történő boldoguláshoz szükséges szakértelmeket tartalmazza, illetve néhány olyat, melyek elválaszthatatlanok harcmodoruktól. Az alvilági – és általában az alantassnak gondolt – képzettségek távol állnak tőlük, egy bajvivó még a legnagyobb szükség közepette sem igen fanyalodik rá ilyesmire.

### Követelmények

Az alábbi követelményeknek kell megfelelnie egy karakternek, hogy a Bajvivó kalandozó-kaszt tagja lehessen.

Faj: ember, félfé, kyr-vértű

Alap TÉ: +2

Jellemző: Tudat 2+, Gyorsaság 2+

Képzettségek: Akrobatika 6+, Ismeret – Etikett 6+,

Ismeret – Nemesség 4+, Ismeret – Párbajozás 6+

Képességek: Nagyvilági Kapcsolatok, Fegyverforgatás (egykezes szűrő-vágó) – Alapfok, Képzett Hergelés – Alapfok.

Ideális Háttér: Arisztokrata 3

### Élsődleges Képzettségek

Akrobatika, Átverés, Egyensúly, Előadóművészet (bármelyik), Emberismeret, Ismeret (Etikett), Ismeret (Fegyverek), Ismeret (Nemesség), Ismeret (Párbajozás), Lovaglás, Megfélemlítés, Meggyőzés, Művészetek (bármelyik), Nyelvismeret, Szexuális kultúra, Ugrás

KP/szint: 6 + Intelligencia módosító

FP dobás/szint: d6 + Állóképesség módosító





Erős voltam és fürgé... acélkemény. Tudtam mindent, amit mesterem tudott, ismertem az összes szűrást, háritást és csét.

Nem számított más, csak a becsület.

Nem volt szebb nap, mint amikor én, az északi ott lettem a shadoni napfényben és letehettem az esküt: a vívóiskola titkait megőrzöm, a bajvivók tiltásait betartom, a becsületet megórom.

Milyen sok órán át gyakoroltam, hogy minden mozdulatom pontos legyen, és mesterem akaratának megfelelő! Hány próbábórt döftem halálra! Hány társammal gyakoroltam, amíg már mozdulni is alig bírtam! De végül elismertek bajvivónak!

Mesterem bízott bennem, s én bíztam benne. Szinte már nem is ő, hanem én voltam, aki a becsület felett örködött. Milyen remek volt fekete csizmával, fehér inggel, fekete mellényvel, biztos kézzel kiállni az ellenféllel szemben! Küzdöttem első vágásig, küzdöttem első vérig, fegyvervesztésig és tökéletes szűrásig. Leírhatatlan öröm volt látni, ahogy az ellenfél megrezdül a vágás után; ahogy betalalok a másik védelmének résén, és érintésem nyomán kifakad a becsületet tisztázó más vér; ahogy a másik a porba hull!

Hányszor lett volna alkalom eltalálni az ellenfelet, de vártam a jobb alkalomra, a szebb technikára, a mesterek jegyét felíró hibátlan mozdulatra! S persze mindig ott volt a híres vívókoppy, hogy öjjon és takarjon, ha úgy hozza a szükség.

Százittem egy párbajt vívtam, s az ellenfél – legyen fiatal vagy öreg, híres bajvivó, vagy alig ismert udvari pojáca – minden esetben vereséget szenvedett. Százittemgyet... meg az utolsót.

Utoljára magával a mesterek mesterével néztem szembe.

... Ha böles vagy hát, olyat válassz barátának,

Ki dolgozban segít, baj hogyha támad,

Láttam a másik pengét,

Ki véd szíve titkát megosztja,

Éreztem a veressor ritmusát (a hegy csillogó kört írt le a szív felett),

Ki mellél áll erősen jóba, rosszba,

mozdulatainkban szinte már az egyes hasonlatok, képek is testet öltöttek a hajnali fényben fürdő palotaudvaron. (cseltámadás a fénylő csat felé...)

Ki jól meghúzza övét, hogyha kered,

Ki életét szívesen adja érte,

Minden és mindenki az utolsó rimpárra vart,

Ki töled semmi kincsért el se válna,

Még a legvégén:

S kinek ösztöne szót szől szíve, szája.\*

Nem tudom, mi történt pontosan. Valami villant és pendült, s én ott hevertem a kövön... törtöten.

Mesterem elhozott vissza, északra, s most itt vagyok, a gyakorlóterem falán, pengémön ott a jémondlat. Nem is maradt más.

Csak a becsület!

A Den Aliud-iskola falán függő törtört penge törtönete, ahogy azt a shadoni udvarban mesélik.

## Kaszt-képességek

A bajvivók csupán egyetlen fegyvernek, a törkardnak a forgatását próbálják minél inkább elsajátítani, így első Bajvivó szintjük felvételekor sem tanulnak egyéb fegyverforgatásokat. A későbbiekben sem igazán nyúlnak egyéb fegyverekhez, és kast-képességeik többsége is rapírjukhoz kötődik. A bajvivó csak és kizárólag törkardot forgatva képes alkalmazni a következő kast-képességeit: Mesterjel, Precíz Szűrés I.-II., Halálós Szűrés, Mágikus Fegyver és Touché. Ezen képességeit a bajvivó akkor is elveszíti ideiglenesen, ha ugyan törkardot forgat, de 2-es, vagy annál nagyobb MGT-vel rendelkező vértet visel.

## Stílus:

Yneven számtalan bajvivó stílus létezik, legtöbbjük shadoni eredetű, bár akad közöttük néhány külvilági mester által kidolgozott is. Mikor felveszi első Bajvivó kaszt szintjét, a karakter köteles kiválasztani az iskolát, melynek harci fogásait elsajátította. A M.A.G.U.S.-sal ismerkedő játékosok számára a Bajvivó Stílusok fejezetben bemutatunk néhány iskolát, azonban a tapasztaltabb mesélők és játékosok bátran kidolgozhatják saját stílusukat is. A bajvivó megkapja az iskola által oktatott stílus Bajvivó képességét. A karakter stílusa meghatározza az iskolában elsajátítható Stílus Képességeket, illetve természetesen már megkapja az induló képességek is eltérő lehetőségeket biztosítanak. (Amennyiben a jövőben a karakternek lehetősége adódik rá, hogy egy másik stílust is kitanuljon, valamint képességet áldoz a stílus bajvivó képességének felvételére, úgy a szintenként választható képességeinek listája kibővül.)

## Akrobatikus Harc:

A bajvivók harcmodora – stílusuktól függetlenül – a világművészet mozdulatokra, pördölésekre, egyszerűen az akrobatikára épül. A karakter minden Akrobatika képességet próbájához hozzáadhatja Bajvivó kaszt-szintjeinek a felét (lefelé kerekítve).

## Párbajvívás:

A bajvivók által követett shadoni párbajkódex kívülfallók számára szinte kibogozhatatlanul összetett, és igazán csak egy verbális bajvivó képes eligazodni a rejtelmeiben. A karakter minden Ismeret – Párbajozás képességet próbájához hozzáadhatja bajvivó kaszt-szintjeinek összegét.

## Ingerlés I-III.:

Harcban a bajvivók képesek annyira felfigyelni ellenfeleikre, hogy azok fejüket elvesztve küzdenek a továbbiakban, többnyire hibát hibára halmozva. Mikor harcban a karakter sikeresen alkalmazza Képzett Hergelés – Alapfok, vagy Képzett Hergelés – Mesterfok Képességét, az ellenfele az Ingerlés kaszt-képesség szintjének megfelelő negatív módosítót kap Támadó és Védő Értékére, valamint sebész dobására.

## Mesterjel:

A Mesterjel egy szígnő, melyet a bajvivó akár egy háromhüvelyknyi körbe is képes belevágni kardjának hegyével. Bonyolultsága képet ad a vívó tudásáról, és mivel egyedi, szabályos aláírásként is használható. A Bajvivó Mesterjele 2. kaszt szintjén 4 vonalból áll, és minden további két kaszt szintje után 1 vonallal bővül (tehát egy 4. szintű Bajvivó Mesterjele 5 vonalból, míg egy 10. szintű 8 vonalból áll). Harc közben a Mesterjel elhelyezéséhez egy teljes körös cselekedet szükséges, nem igényel túllüftést, azonban találattor a bajvivó támadó dobásának legalább 5-tel meg kell haladnia a célpont Védő Értékét. A karakter a sikeres Mesterjel vágásával – a saját mesteri vívótudományának bizonyításán túl – elbizonytalaníthatja ellenfelet. Mikor sikerrel elhelyezte Mesterjelét az ellenfél, a bajvivó tehet egy Megfélemlítés képességet-próbát, melynek célszáma 10 + az ellenfél alap TÉ-je + Intelligencia módosítója. Ha a próba eredményes, az ellenfél megrendült állapotúnak számít (az állapotokról részletesebb információ a Harc fejezetben olvasható) anyyi körön keresztül, ahány vonalból a Mesterjel áll. A karakter nem csak a megtámadott ellenfelet kísérlelheti meg elbizonytalanítani, hanem bárkit, aki látja virtuóz teljesítményét, azonban minden további célszemély 2-vel növeli a képességet-próba célszámát (tehát két néző esetében a Megfélemlítés „14 + alap TÉ-je + Intelligencia módosító” célszám ellen történik, és a próba eredményét egyenként kell összehasonlítani a célpontok eltérő TÉ-je és Intelligenciája miatt különböző célszámokkal). A Mesterjel bármilyen felületre elhelyezhető, amiben a bajvivó

pengéje képes kárt tenni, azonban megfélemlítéssel csak elfszabású és értelmes (legalább 4-es Intelligencia tulajdonsággal rendelkező) lények ellen próbálkozhat a karakter.

### Stílus Képesség:

A Bajvívó választathat egy képességet, melyet elsajátíthat. Egyetlen megkötés, hogy ennek a képességnek a karakter stílusához kell tartoznia. A Bajvívó Stílusok fejezetben található iskolák leírása tartalmazza az adott stílusokhoz tartozó Stílus Képességek listáját.

### Stílus Szűrés I.:

A bajvívó hihetetlen pontossággal forgatja törkardját, könnyebben találja meg a védtelen területeket. Mikor törkarddal harcol, a karakter +2-t kap sebzés dobására.

### Halálos Szűrés:

A bajvívó harci cselek és villámgyors támadások sorozatával képes megnyitni ellenfelei védelmét, hogy a megfelelő pillanában végeztes találatait vigyen be. A Halálos Szűrés eléréséhez a bajvívónak három támadást kell tennie. Ezeknek közvetlenül egymást követőeknek (de nem feltétlenül egy körön belül) egymászt leadni őket, mivel könnyen lehetséges, hogy ezt még a karakter alap TÉ-je nem teszi lehetővé) és sikeresnek kell lenniük, továbbá egyetlen célpont ellen köteles a bajvívó végrehajtani őket. Amennyiben mindhárom támadás sikeres (normál találat elegendő, nem szükséges túlütés), úgy a Bajvívó Halálos Szűrást tehet. Az első két támadás semmiféle sebet nem ejt (még Fp-t sem!), csupán előkészíti a karakter végeztes támadását. A harmadik sikeres találat kétszeres sebzés okoz (esetleges túlütés esetén is), és a Bajvívó különleges Ügyesség próbát tehet az áldozat Fizikai ellenállásával szemben. Ha a karakter próbája (d20 + Ügyesség módosító + Bajvívó kaszt-szint) nagyobb, mint az ellenfél Fizikai ellenállása, úgy a Halálos Szűrás sikerrel járt. A továbbiakban az áldozat harcceptelen állapotúnak minősül a bajvívó Ügyesség módosítójának megfelelő számú percen keresztül. Az áldozat ennél gyorsabban csupán mágikus gyógyítás segítségével válhat ismétetlen harcceptessé, ám a mágiával visszaadott Fp (és amennyiben túlütés történt, úgy Ép) mennyiségnek legalább akkorának kell lennie, mint a Halálos Szűrés során elszenvedett sérülés volt. Ez a kaszt-képesség kizárólag elfszabású ellenfelek esetében alkalmazható, és a harmadik találatot követően a karakter csak akkor tehet Ügyesség próbát, ha legalább 1 pontnyi sérülést okozott.

### Fegyverforgatás (Törkard) – Mesterfok,

A karakter megkapja az azonos nevű képességet.

### Stílus Szűrés II.:

A bajvívó mesterien forgatja fegyverét és tökéletes pontossággal találja el kiszemelt célpontját. Amennyiben a bajvívó kis méretű célpontra támad (például testrészekre), a Támadó Értékét sújtó büntetés 1-gyel csökken. (A testrészek és kis méretű célpontok támadásáról a Harc fejezetben található részletesebb információ).

### Mágikus Fegyver:

A szokatlan, még Ynev legnagyobb szaktekintélyei által is megmagyarázhatatlan képesség a bajvívó és kedvelt fegyvere közötti különös kötődésen alapul. A tapasztalt bajvívók idővel képessé válnak pengéjükkel kárt tenni a máskülönbösen csak mágikus képességű fegyverrel sebezhető lényekben. A kaszt-képesség csupán a Bajvívó saját törkardjára érvényes, és a rapitok között sem mindegyikre, mely a karakter kezébe kerül. Csak a bajvívó személyes, kedvenc (a karakternek legalább 1 éve birtokolnia kell már a fegyvert, és amikor csak tehet, ezt a kardot kellett forgatnia az eltelt idő alatt a harcokban)

## Bajvívó Stílusok

Shadonban számtalan mester okítja a legkülönbözőbb stílusokat a nemessíjaknak, és Ynev számos más pontján is akadnak hírnevesebb bajvívók, kik létrehozták saját hármodorukat. A M.A.G.U.S. játérendszerében egy bajvívó stílus a következőképp épül fel:

### Leírás:

A stílus általános bemutatása, esetleg rövid története és hagyományai.

### Stílus Képesség:

A stílus Bajvívó Képességének neve rendszerint megegyezik a stílus elnevezésével. A Bajvívó Képesség felépítésében tökéletesen megegyezik a M.A.G.U.S.-ban található bármely egyéb képességgel. Amennyiben a karakter nem felel meg a képesség követelményeinek, úgy azt nem veheti fel (és így nem választhatja ezt a Stílust első kaszt szintjén).

### Iskola Képesség:

Az iskola harcstílusának tökéletes elsajátításához szükséges képességek listája. A karakter ezekből a képességekből válogathat, mikor 3., 5., 7. és 9. kaszt szintjére lép.

### Kímesteri szint (követelmények):

Ha a karakter teljesíti a zárójelben közölt követelményeket, akkor a stílus kímesterévé válik, és a továbbiakban különleges játéktéchnikai előnyöket élvez. Ez a bekezdés ezeket az előnyöket taglalja.

### Vívómesteri Szint (követelmények):

Ha a karakter karakter teljesíti a zárójelben közölt követelményeket (mely rendszerint az összes Iskola Képesség megletét, és valamilyen magas szintű képzettséget jelent), akkor a stílus vívómesterévé válik, és a továbbiakban különleges játéktéchnikai előnyöket élvez. Ez a bekezdés ezeket az előnyöket taglalja.

törkardja számára még mágikusnak, és csupán a mestermunkának minősülő pengék felelnek meg a célra. A törkard kizárólag a bajvívó karakter kezében minősül mágikus tulajdonságúnak, bárki más esetében a mestermunka fegyverek tulajdonságaival bír (a mestermunka tárgyakról a Felszerelések fejezetben található bővebb tájékoztatás).

### Touché:

Az igazán tapasztalt bajvívómesterek pengéjének – amennyiben fogatja úgy akarja – minden szúrás a halálos pontosságú. A karakter túlütésküszöbe 3-mal csökken, és ez a kaszt-képesség minden egyéb forrásból származó módosítóval összeadódik (természetesen ha a bajvívó úgy dönt, nem szükséges ezt a képességét kihasználnia).

## Bajvívó Stílusok:

### Aleggheri-stílus

A nagyhírű Aleggheri mester által tökélyre vitt irányzat, igazi defenzív stílus. E stílus a kivárás művésze, lényege, hogy a bajvívó áttörhetetlen védelmet épít, és ennek fedezékéből támadja az ellenfél védtelen pontjait.

A stílus követői hártórtört fognak bal kezükben kiegészítő fegyvernek, melynek forgatásában idővel szinten komoly jártasságra tesznek szert.

### Aleggheri-stílus (Bajvívó Képesség)

A karakter a híres mester stílusát követi.

**Követelmény:** Úgy 13+, Kitérés

**Előny:** amikor a karakter a Kitérés képességét alkalmazza, úgy az 6 közelharci fegyverrel fenyvegető összes ellenfél ellen +2 kitérés módosítót kap a Védő Értékére.

**Alapeset:** A Kitérés képesség a stílus nélkül csupán egyetlen ellenfél ellen alkalmazható.

### Stílus Képességek:

Aleggheri-stílus, Balkezes védekezés, Harci Jártasság – Alapfok, Harci Jártasság – Mesterfok, Harci Reflexek, Képzett Hárítás, Kétkeszes Harc – Alapfok, Mozgékonyaság, Riposzt – Alapfok

**Kismesteri Stízt (Kétkeszes Harc – Alapfok, további két képesség megléte az Stílus Képességek közül, Akrobatika 11+):**

Ezen a szinten az Aleggheri-stílust követők védekező képességei tovább javulnak. Ha a bajvivó kétkeszes harcot folytat (tőrkarddal és hárítótőrrel), a Hárítás harci cselekedet során +2 módosítót kap a dobására (a Hárítás cselekedetéről bővebb információ a Harc fejezetben olvasható), és ez a módosító összeadódik az egyéb forrásból származó bonuszokkal.

**Vívómesteri Stízt (az összes Stílus Képesség megléte, Akrobatika 15+):**

A stílus igazi mestereinek védelme szinte már áttörhetetlen. Az Aleggheri-stílusban küzdő vívómestereket már nem lehetséges közrefogni (az ellenfelek nem kapják meg az ilyen szituációkból adódó módosítókat). Amikor a karakter kétkeszes harcot folytat (tőrkarddal és hárító tőrrel), és Balkezes Védekezés képességét alkalmazza, a képesség által nyújtott módosítók nem csupán egyetlen, hanem az összes ellenfél ellen érvényesek.

### Den Aliud-stílus

A stílus kidolgozója, az egyetlen igazán híressé vált északi bajvivó, Enrich den Aliud, erigovi nemesember volt. A Den Aliud-stílus a köpenyvivás iskolája; művelői bal kezükön felsavart köpenyüket viselik, melynek egy része lefog az alkarjukról. A stílus igazi mesterei köpenyüket akár célzófegyverekkel szemben is hasznosítani tudják.

A stílus előnye keveréke a védekezésnek és a gyors kezdeményezésnek, követői bal kezükre csavart köpenyük fedezékéből indítanak villámgyors támadásokat, rendszerint végre irányítva a harc menetét.

#### Den Aliud-stílus (Bajvivó Képesség)

A karakter képzett a Den Aliud-stílus rejtelmében.

**Követelmény:** Úgy 15+, Gyors Kezdeményezés

**Előny:** A stílus alapjainak elsajátításakor a bajvivó a gyorsaságra helyezi a hangsúlyt. A karakter +2-t kap a Kezdeményező Értékére, és ez a módosító összeadódik a Gyors Kezdeményezés által biztosított bonusssal. A képesség további előnye, hogy a Köpenyvivás képesség követelményei között szereplő Fegyverhasználat (Hálók) – Alapfok Képességet kivétel (tehát amikor a későbbiekben a Den Aliud-stílus követője fel kívánja venni a Köpenyvivás Képességet, akkor nem szükséges értenie a hálók használatához, de természetesen az egyéb követelményeket köteles teljesíteni).

### Stílus Képességek:

Den Aliud-stílus, Fegyverrántás – Alapfok, Fegyverrántás – Mesterfok, Harci Jártasság – Alapfok, Harci Reflexek, Kitérés, Köpenyvivás, Kitámadás, Mozgékonyaság

**Kismesteri Stízt (Köpenyvivás, további két képesség megléte az Stílus Képességek közül, Egyensúly 6+, Ugrás 10+):**

A Den Aliud-stílus kismesterei a Köpenyvivás technikáikat tökéletesítik. Amikor Köpenyvivás képességét alkalmazzák, a stílus kismesterei nem csupán egyetlen, hanem Ügyesség módosítóknak megfelelő számú ellenfelet választhatnak, akik ellen a továbbiakkal a Képesség nyújtotta hagyományos előnyöket élvezik. A karakter minden cselekedeteket – a előzők helyett – új személyeket jelölhet meg, amennyiben jónak látja.

**Vívómesteri Stízt (az összes Stílus Képesség megléte, Egyensúly 8+, Ugrás 13+):**

A Den-Aliud iskola vívómesterei tökélyre fejlesztik a köpenyvivás technikáit. Esetükben a Köpenyvivás Képesség már bármely közepes méretkategóriájú fegyver ellen alkalmazható, és a Képesség által biztosított 20%-os tévesztési esély 25%-ra nő.

### Shadlecki-stílus

A Shadlecki-stílus nevét a városról kapta, ahol kidolgozták. Az agresszívabb, támadó szellemű technikák közé tartozik, melynek követői műves tört forgatnak kiegészítő fegyverként. Ennek megfelelően a Shadlecki-stílus a kétkeszes harci törtyök és a támadó technikák keveréke. A stílus követői a bajvivók közt szinte pártját ritkító módon megtanulják díszes törtyök dobni is, ám mondanunk sem kell, hogy valódi párbajban ehhez az eszközhöz egyetlen bajvivó sem folyamodik.

#### Shadlecki-stílus (Bajvivó Képesség)

A karakter kitanulta a Shadlecki stílus technikáit.

**Követelmények:** Ügyesség 13+, Kétkeszes Harc – Alapfok

**Előny:** A stílus követői az alapok elsajátításakor megtanulják törtyökkel a fegyverdobás fogásait. A karakter képzettnek minősül a török fegyverdobások, ám egyéb fegyverek esetében nem. (Mint látható a stílus alapjait – főleg igaz ez a nem Bajvivó kasztú személyek esetében – csak annak érdemes kitanulnia, ki tovább szándékozik csiszolni a stílus technikáit.)

### Stílus Képességek:

Shadlecki-stílus, Forgószél Támadás, Harci Jártasság – Alapfok, Harci Reflexek, Kétkeszes Harc, Képzett Lefegyverzés, Kitámadás, Kitérés, Mozgékonyaság

**Kismesteri Stízt (Kétkeszes Harc, Kitérés, további egy képesség a Stílus Képességek közül, Megfélemlítés 10+):**

A Shadlecki-stílus a stílusok közül a leggyorsabb, így a kismesteri szintet elért bajvivók rendkívüli gyakorlatra tesznek szert a rapír és a tör egyidejű forgatásában. A két fegyver egyszerre történő forgatásából eredő negatív módosítók 1-gyel csökkennek. A bajvivó a Kétkeszes Harc – Alapfok és a Kétkeszes Képesség megléte esetén a szokásos -2/-2 módosítók helyett -1/-1 levonásokkal harcolhat. (A kétkeszes harc menetéről és a vonatkozó módosítókról a Harc fejezetben).

**Vívómesteri Stízt (az összes Stílus Képesség megléte, Megfélemlítés 15+):**

A Shadlecki-stílus vívómesterei agresszív vívóstílusuknak köszönhetően súlyosabb sebeket képesek okozni a harcban. A karakter hozzáadhatja (amennyiben úgy kívánja, és ha pozitív) Ügyesség módosítóját tőrkarja sebészéhez.

## A Shadoni Párbajkódex

A Shadoni Párbajkódex a legkifinomultabb és talán legismertebb szerte Yneven. Számos párbajfajtát tartalmaz, melyek között a halálra menőköl, az első vérző sebg tartókgig szinte minden válfaj megtalálható.

### Párbajfajták

Az alábbi felsorolás a teljesség igénye nélkül készült, hiszen a Kódex több mint 50 párbajfajtát sorol fel. Mi csak a legismertebbeket említjük.



### Párbaj Halálig:

A viadalok közül a legegyszerűbb, és Shadonon kívül egyben a legismertebb is. Igazi bajvivő csak ritkán áll ki halálíg történő párviadalra, hiszen Aleggheri mester szerint ez már majdnem barbarizmus. A győzelemhez elegendő, ha az egyik fél megadja magát. Rendszerint a felek a párbaj előtt tisztázzák, hogy a megadás elfogadható-e.

### Párbaj a Halálós Szúrással:

Shadonban a halálíg tartó párbaj egyetlen elfogadott formája. A felek Halálós Szúrást akarnak elérni, minden támadásuk erre irányul. A Halálós Szúrással kivitelezése a normál szabályok szerint történik, ám ha a harmadik sikeres (és hagyományos esetben már sebző) találat esetén az áldozat Fizika ellenállása kevésnek bizonyul, úgy azonnal meghal. A bajvivők érzik, hogy szúrással mikor lenne halálós, ezért amennyiben a támadó ügyesség próbája kevésnek bizonyulna ahhoz, hogy felülmúlja az ellenfél

Fizikai Ellenállását, visszafogja pengéjét, és tényleges sebes nem történik.

### Párbaj Első Végig:

Ynev-szerzte ismert párbajforma, a viadal nyertese az, aki az első komoly sebet ejti. A játéktechnikában ez úgy nyilvánul meg, hogy az első Ép sebet, vagy 12 Fp-nél súlyosabb sérülést okozó bajvivő számít nyertesnek. Ebben a párbajformában nem illik megölni az ellenfelet, és a halálestet nagy szégyent jelent a tölélő fél számára.

### Párbaj Első Vágásig:

Ez a párbajforma a gyorsaság próbája, az nyer, aki gyorsabban vág (nagyobbat kezdeményez, és utána legalább Fp sebet ejt). Ha a gyorsabb fél nem ér el sikeres találatot, a párbajt befejezettek tekintik, de egyik felet sem nyilvánítják győztesnek. Azt, hogy a fegyver hol van kiinduláskor (az övön, kézben vagy a földre szúrva), mindig a kihívó dönti el.

### Párbaj Fegyvervesztésig:

A viadal célja, az ellenfél lefegyverzése. Ehhez sikeres lefegyverzési harci cselekedetet kell végrehajtania az egyik félnek. Meglehetősen közismert, ám ritkán alkalmazott módja a párbajoknak, mivel a vesztesre nézve igen nagy szégyen.

### Mesterjel-párbaj:

Kissé körülményes, jellemzően shadoni párbajfajta. Célja, hogy az egyik fél elhelyezze Mesterjelét az ellenfél ruhájára erősített selymekendőn. Harc közben a párbajozók értelem szerűen nem egymás, hanem a viselt tárgy Védő Értéke ellen dobhatnak támadó dobást (a kendő VÉ-je 15 + a bajvivő ügyesség módosítója + a bajvivő VÉ-jébe számító Kitérés jellegű módosítók). A Mesterjelnél bemutatott szabályok szerint a bajvivő támadó dobásának legalább 5-tel felül kell mőlnia a célpont – jelen esetben a kendő – Védő Értékét a Mesterjel sikeres elhelyezéséhez (a Harc fejezetben bemutatott viselt tárgyak támadására vonatkozó szabályoktól eltérően ebben a párbajformában nem jár megszakított támadás, amiért a támadó a kendőt veszi célba). Ha az egyik fél háromszor eltalálja a kendőt, de támadó dobása a sikeres Mesterjel eléréséhez nem elegendő egyik alkalommal sem, úgy a viadal vesztesének minősül. Természetesen a Mesterjel sikeres elhelyezése győzelmet jelent.

### Párbaj Dalvesztésig:

Aleggheri mester szerint a „párbajok királya”, s valóban: csak a legjobb párbajoznak ezen a módon. A viadal lényege a következő: a két fél kiválaszt egy verset, melynek sorait felváltva citálják vívás közben. Ez nem is igazi küzdelem, a

lényeg a tökéletes mozgás és vívóstílus, ahol a legcsekélyebb eltérés a tökéletestől vereséget jelent. Egyfajta táncról van szó, melynek koreográfiáját csak a legnagyobbak ismerik. Vereséget jelent, ha valaki elvétí a verset, vagy nem megfelelően szavalja. Játéktechnikailag a párbaj a következőképpen zajlik. A felek minden elszenvedett sérülés után Összpontosítás képzettség-próbát tesznek, melynek célszáma 10 + az elszenvedett Fp sebsülés (Ép sérülés esetén a próba automatikusan sikertelen). Ha a sebesülést elszenvedő fél elvétí Összpontosítás próbáját, úgy kiesik a vers és a küzdelem ritmusából, és veszített. Ha a felek nem bírnak egymással, úgy a párbaj végkimenetét a befejezés dönti el. Az utolsó sort a felek egyszerre szavalják, és szinte egyszerre kísérik meg megsebesíteni a másikat. Ha az utolsó körben a gyorsabb fél sikeres, Fp-t sebző találatot ér el, úgy győztesnek számít. Ha támadását elvétí, ellenfele visszatámadhat. Ha mindkét párbajozó elhibázza utolsó támadását, akkor a felek újrakezdi a verset és a vívást. A feleknek párbaj előtt meg kell határozniuk, hogy a vers hány soros (a küzdelem hány körig tart), ám a legrövidebb ilyen vers minimum 20 „körös”.



## Barbár

„... Kalidara, aki nehéz kardját lóbalva tört át a párafüggönyön, mindössze négyen próbálták megállítani. A korgancsot retett az elsőnek, balkézes öklösapással terítette le a másodikat, és addig hátrált a megmaradt kettő elől, míg meg nem hallotta a kharei nyílpuska húrjának páros pendülését...”

(Wayne Chapman: Karneval I. kötet)

„... Kalidar kit a fájdalom mind hasonlatosabbá tett népének szent örültjeihez, vállvassal együtt szelte le egy palotatiszt jobb karját, s pusztá ököllé sújtott egy tört emelő nemesember arcába, aki vérbe borulva zuhant hanyatt, és nem mozdult többé...”

(Wayne Chapman: Karneval II. kötet)

„Az erő veled születik.

Vadászok véreből származol, győztes volt minden ősidő. A gyengeket kiveri a törzs. A hiványiak, betegesek méltatlanok a harcra: még fiatalon a Szikláknak adjuk valamennyit. De te vadász leszel, hiszen szomdot és izmaidat a legerősebbektől, a mindenkoritől dőlőket örökölted. Ragadozóknak született, akinek kezében uccsárommá válik a kés és nyíllegye halálhozó tövis lesz.

Ha megéred azt a kort.

A vének szerint az erő tudás nélkül a leggyorsabb út a halálhoz – és neked sosem lesz más ellenséged a nyomodon osono halálon kívül. A Havas Táborban meg kell tanulnod ötvatosan pályázni, hiszen a végezt meg négi majd sarkadbol és arra vár, hogy hibázz, egyetlen egyszer.

Győzteni foglak: az éhség, a fágy vagy a szomjúság ősi, riasztó jelentést nyer majd számodra. De amikor túléled, más szemmel tekintesz a vadokra. A ragadozók közönyével viedel majd a test kinyitja, és felismered az éhség aita erőt. Ha megéred a következő telet, érteni fogod a lombok és a sziklák szavát. Amikor az erdő részévé válsz, sosem tévedsz már d. Mindenütt otthon leszel a rengetegben és magad választhatod meg a sorsodat. Sikeres vadász leszel, mint minden ősidő.

Az ősvényedre magad találsz rá, és amikor elindulsz, a bokrok és fűvek dőlnek a préda nyomát és életrik a tizedet. A föld elemzési lepteid zaját, de te érezni fogod a nyom meledét. A szél hangokkal és szagokkal árulkodik: kifeszített pályáknak vezet majd a zsákmány után. Amikor megpillantod a prédát, látni fogod szemében a félelmet: a zsákmány rettegését. A véred, az izmaid majd emlékezni fognak arra, amire tanítottalak és arra, amit győztes ösök örököltetek rád. Te pedig utolered a prédát, és lesújtasz rá. Elvezesd az életét az erősebb jogán – mert a gyengébb azért létezik csak, hogy az erőset még erősebbé tegye.

Ösztönöd kell élned és ölöd – a dárda egyensége és a lesújtó csatából igazsága tanít majd arra, hogy az erősen nem hazudnak. Nincs rá szükségük. Igaznak kell lenned magad felé is: ha megkínánsz valamit, vedd el – de harcolj érte, férfilek.

A harmadik évben vissza a törzshöz.

Ha tudod ezt a három telet kályók, csak azért maradsz életben, mert felismered, hogy része vagy a Mindennek. Hosszú pályáidon sosem leszel egyedül. A fénnyel rikoltó sas és az észüthöl szivó körömyim pók testvéreid lesznek a vadászathat, ahol a győztes zsákmánya az élet maga. Egy másik hónap.

Most pedig kövess, és ne fordulj vissza. A gyerek, aki voltál, nem méltó a figyelemre.

A harmadik tavaszon ugyanitt jössz majd vissza üggyi.

És amikor majd három esztendő múltán hátt fordatsz a Havas Tábornak, te sem emlékszel majd a névtelen fiúra, aki múltját hagyja most itt a vizes őtöben. Mert amikor visszatérsz, már a törzs ragadozója leszel, aki a jövőre vadászok.”

Észak-Yenev barbárjai – más néven a keleti barbárok – az Északi Városállamok szomszédtságában lévő hatalmas sztyep-pérol és az azt övező hegységek közül származnak. A zord vidéken edződött, törzsekben élő szilaj természetű férfiak és nők közül kerülnek ki a korgok, vagvis azok a vadászok, akiket

képességeik kiemeltek a törzs harcosai közül. Legtöbbször magányosan róják a vadont, olykor igen messzire kalandoznak szülőföldjüktől. Kitartásban és harcban párjuk nincs Yneven; akarattuk és elszántságuk az abbitnál is keményebb. Vadáságuk, és konokságuk miatt más népek gyakorta nézik le őket, de attól még a nehézvértes lovagok is óvakodnak, hogy okatlanul felbőszítsenek egy korgot. A körmonfont megoldások helyett a természet adta ravaszságot, könnyebbik út helyett az egyenest választják, de tetteikben éppoly körültekintőek, mint a prédáját becserkésző ragadozó. Úgy tartják, hogy egy születt korgnak a hideg acélnál többre sosincs szüksége.

Egyetlen dolog akad, amire a barbárok félelemmel vegyes gyanakvással – sőt sokszor gyűlölettel – tekintenek: a mágia. A misztikus tudományok 'majd minden formáját, sőt gyakorta magát a betűvetést is melyen megvették. Az ilyen „boszorkányos” praktikák használóit gyávnának és becstelennek tartják. Ez alól csak saját törzsük sámánjai képeznek kivételt. A mágiától való félelmük ellenére (vagy éppen ebből adódóan) a korgok nagy becsben tartják a mágius erejű tárgyakat, főként a fegyvereket.

## A kaszt jellemzői

### Életerő és Fájdalomtűrés

Szívósság tekintetében a legelső köze tartoznak, így Életerő- és Fájdalomtűrés-pontjaiknak a száma is rendkívül magas. Mikor pedig a népükre jellemző őrgöngéshez folyamodnak, és fájdalomtűrésük tovább nő, senki sem érhet már a nyomukba.

### Jellemzők

A barbárok a fizikai hatásokrak szinte mindenkinél jobban ellenállnak, gyorsaságuk pedig átlagosnak mondható. Tudat jellemzőjük elenyésző, bár ösztönös ellenállással bírnak a mágia megnyilvánulásaiival szemben. Mivel azonban ezt nem képesek egyéb módszerekkel megtámogatni, így egy képzett varázstudó mindig komoly fenyegetést jelenthet számukra.

### Harctételek

A korgok kiváló fegyverforgatók, ám harci tudományuk sokkal inkább brutális testi erejükön, és nem kifinomult harci technikákon alapul. Támadó Érték terén szinte mindenki felülmúl – különösen ha vad, pusztító őrgöngésbe hajszolják magukat –, ám a védekezésük bizony olykor csiszolásra szorul.

## Harcmodor

A korgok előnyben részesítik a súlyos csatabárdokat és másfél, esetleg kétkesz kardokat. Amennyiben egykezes fegyvert forgatnak, előszeretettel óvják magukat nehéz pajzsokkal. Ritkán öltenek bőr- vagy nemezvrtnél nehezebb páncélokot magukra, mivel azokat mind a harcban, mind képzettségeik használatakor akadályozó tényezőnek érzik.

## Képzettségek

Képzettség-pontjaik száma átlagosnak mondható, elsődleges képzettségei elsősorban a vadonbeli túlélésben, illetve boldogulásban segíthetik a karaktert. Szakértelmek terén messze elmaradnak ugyan a szerencsevadászok sokszínűségétől, ám a fegyverforgatók között még így sem kell szégyenkezniük jártasságaikkal.

## Követelmények

Az alábbi követelményeknek kell megfelelnie egy karakternek, hogy a Barbár kalandozó-kaszt tagja lehessen.

Alap TÉ: +3

Faj: Ember

Jellemző: Szívósság 2+

Képzettségek: Túlélés 6+, Megfélemlítés 4+

Képességek: Korg, Fegyverforgatás – Alapfok (egy fegyvercsoport), Edzettség, Támadás Erőből

Ideális Háttér: Fegyverforgató 3

## Ésődleges Képzettségek

Állattartás, Észlelés, Futás, Gyógyítás, Hallgatózás, Mászás, Megfélemlítés, Szakma (vadász), Túlélés, Ugrás, Úszás

Kp/szint: 6 + Intelligencia módosító

FP dobás/szint: d12 + Állóképesség módosító

## Kaszt-képességek

### Fegyverforgatás Alapfok:

Amikor a karakter felveszi első szintjét a Barbár kalandozókaszttan, kiválaszthat egy fegyvercsoportot, melyre megkapja a Fegyverforgatás – Alapfok képességet.

### Gyors Mozgás:

Csatákban a korgok minden óvatosságot félretéve küzdenek, és céltudatosan törnek választott ellenségük felé. Harcban a barbár karakter alapebbsége 10 lábról 12-re nő.

### Kitartás – Alapfok:

Elképesztő fizikumuknak köszönhetően a korgok gyakorta képesek hétköznapi emberek számára teljesíthetetlen próbatételek végrehajtására. A karakter megkapja az azonos nevű képességet.

### Örjongs:

A korgok képesek örjongsbe hajszolni magukat, mikor már pusztán az ellenség elpusztítása a céljuk, saját testi épségükkel nem törődnek. A barbár Örjongs hatásaiban megegyezik a Harci Láz – Mesterfok Képességnél leírtakkal, azonban a karakter naponta csupán egyetlen alkalommal képes előhívni.

### Kaszabolás – Alapfok:

A korgok harcmódora az erőre, a pusztító csapások osztoztatására épít. A karakter megkapja az azonos nevű képességet.

## B-O. ( Barbár )

Szint	TÉ	Szívósság	Gyorsaság	Tudat	Kaszt-képességek
1	+1	+2	+1	+0	Fegyverforgatás – Alapfok, Gyors Mozgás, Kitartás – Alapfok
2	+2	+3	+2	+0	Örjongs
3	+3	+3	+2	+1	Kaszabolás – Alapfok
4	+4	+4	+3	+1	Gyakoribb Örjongs, Harci Képesség
5	+5	+4	+3	+1	Harci Révület
6	+6	+5	+3	+2	Pusztító Örjongs
7	+7	+5	+4	+2	Kaszabolás – Mesterfok,
8	+8	+6	+4	+2	Rémisztő Örjongs
9	+9	+6	+5	+3	Harci Képesség
10	+10	+7	+5	+3	Hatalmas Örjongs

### Gyakoribb Örjongs:

A barbár naponta 1 + a barbár kaszt-szintjeinek a felével megegyező számú alkalommal képes előhívni az Örjongs képességet.

### Harci Képesség:

A barbár választhat egy olyan Harci képességet, melynek teljesíti a követelményeit.

### Harci Révület:

A barbáron különös révület lesz úrrá a csatában. A Harci Révület következtében a barbárt már nem sújtják a sebesülések, eredő negatív módosítók, valamint nem ájul el, ha FP-i nullára csökkennek. A Harci Révület képesség további eredményeként a karakter hozzáadhatja a barbár kaszt-szintjeinek a felét (lefelé kerekítve) az Örjongs képessége időtartamához.

### Pusztító Örjongs:

A barbár képessé válik arra, hogy Örjongs közben a dühét élettelen tárgyra fókuszálja. Az Örjongs időtartama alatt a barbár minden élettelen, mozdulatlan tárgyat szétrúszálja, összetörésére tett Erő tulajdonság próbájára +6 módosítót kap.

### Kaszabolás – Mesterfok:

A karakter megkapja az azonos nevű képességet.

### Rémisztő Örjongs:

Az Örjongsve küzdő korg látványa félelemmel tölti el ellenégeit. Az Örjongs során egy alkalommal a barbár kiválaszthat egyetlen ellenfelet, akinek megkísérlí felülmúlni Asztrális Ellenállását (a képesség Erőssége = a barbár kaszt-szintje + Karizma módosítója + d20). Amennyiben a képesség alkalmazása sikeres, a célpont megrendültné számít a harc hátralévő idejére.

### Hatalmas Örjongs:

Amennyiben a barbár úgy kívánja, Örjongsé még pusztítóbb lehet. A karakter az Örjongs képességeiből adódó módosítókon felül további +2-t kap az Erejére és Állóképességére (tehát összesen +6-ot), további +1-et a Tudat jellemzőjére (összesen +2), ám VE-je további -2-vel (tehát -4-gyel) csökken. Innentől kezdve a korg már nem fárad ki az Örjongsból.



## Bárd

„...O maga aligha fog megjelenni. A bardok rendszerint Gwenhoz fohászkodnak, aki, hisz valaha ember volt, sokkal közelebb áll a világunkhoz és lakóihoz.

Tudod a módját hogyan szólítsd?

Azt hiszem.

Lorian bólintja az ablakot. Végigsétált a szobán, messziről szemezett a földánszal. A temérek új varázslatra, a tudásra gondolt, melyhez hozzáférhetett volna általa, azután felsóhajtott; ezzel már hiába fújdtja szívét, a rendelkezésére álló időt másra kell felhasználnia.

Közelebb óvakodott az asztalhoz. Arra számított, hogy a kőteten kívül valamiféle zeneszerszámot is lel rajta, gongot vagy csengtyűt, amelyet megszólaltathat, amellyel Gwon figyelmét kérheti, de semmit sem talált, csak a por kavargott az ablakok ólomüveg kockáin átszűrődő fényben. A lány fújt egyet. Gyűlölködve bámulta a Torony párkányán gubbasztó, gnómfómájú vízköveket: köbe dermedt grimaszuk kárörömet, megvetést sugallt neki.

– Kránba veletek! – sziszegte.

És megszédült.”

(Wayne Chapman: Két Hold)

A zene fontos szerepet tölt be Ynev lakóinak életében. Jól esik egy útszéli fogadóban serital mellett vidám dalokat hallgatni, nincsen igazi mulatság talpalávaló nélkül, a csatatereteken a dal bátorságot önt a vitézek szívébe, és az előkelő udvari szalonok hölgyei könnyes szemmel hallgatják egy-egy igric muzsikába öntött világfájdalmát. A zene mellett a bardok mágikus tehetségüket is felhasználhatják, ha úgy érzik jónak. Hatalmuk a dalokkal, trükkökkel van összefüggésben, és bár más varázshasználókhoz képest talán csekély, egy találgató bard sok mindent elérhet segítségével.

Nem meglepő hát, hogy Ynev földjén sok bard járja, és hogy majd mindenütt szíves fogadtatásra számíthatnak. Más kérdés, hogy nem minden dalnokot a muzsika szeretete hajt. A bardok jó része legendásan megbízhatatlan népség, aki nem habozik képességeit egyéni boldogulása érdekében felhasználni, és a törvényes utat sem becsúli sokra. Minden pallérozott, köztisztelőben álló udvari dalnokra legalább öt szélhámos jut, kik dalaik, szerteágazó kétes tudásanyaguk, és csekély, ám igencsak hatékony mágikus hatalmuk révén mások kihasználásából élnek. S akkor még nem is ejtettünk szót arról, hogy a művészetnek élő udvari dalnokok sem vetik meg a legtöbb esetben a művészetpártoló nemeshölgyek társaságát, miből komoly galibák keletkezhetnek...

Az útszéli fogadók, bálók, nemesi szalonokon kívül találkozhatsz bardokkal a csatamezőkön is. Ilanor farkasdalnokai fontos szerepet töltenek be a lovasság életében, dalaikban ösztökélik a népet hadi tevékenységükre, és a törvényekhez, ezért életvitelük, képességeik is erősen eltérőek. Nincs helyünk hosszán szólni Ynev bárdjairól; egy egész könyvet tölthetnénk meg a témával, és még utána is tudnánk majd mondani. Így hát csupán néhány jellegzetes dalnok figurát vázolunk fel, és azt, hogy ezek az eltérések hogyan jelentkeznek a M.A.G.U.S. játéktechnikájában. Az itt szereplő példák remélhetőleg elegendő útmutatást nyújtanak ahhoz, hogy a játékos és a KM együtt új bárdtípusokat alkothasson meg.

### Ilanor:

Sokak szerint a bard lét ideája innen kezdte meg hódító útját Ynev szerte, ami természetesen nem igaz - hisz minden kultúrának megvannak a maga dalai és dalnokai - de annyira

bizonyos, hogy sokaknak a bard szó hallatán először Ilanor farkasdalnokai jutnak az eszébe, és valószínűsíthetően a mára közkinccsé vált bardmágia is erről a földről származik. Ilanor bárdjai messze a legképzettebbek a harci jártasságok terén a dalnokok népes csoportjából, és nehezen képzelhető el róluk, hogy ferde utakon járjanak - bár a szigorú törvények jármát nehezen viselik.

Sokan adják közülük kalandozásra fejüket - a hősieteket nem csak megénekelni, hanem végrehajtani is kell, tartásuk, így nem meglepő, hogy Ynev-szerte találkozhatsz velük. Soraikba tartozik Tier nan Gordinu, a híres kalandozó, ki azonban egyes híresztelések szerint elhagyta az ősi hagyományokat, és ereiben ősbíb, ám kétebb eredetű vér is folyik.

Az ilanori bardok kifejezetten jó harcosok a kaszton belül, nagy hangsúlyt fordítanak harci képességeik fejlesztésére. Miután többnyire az egyenes utat járják, kifejezetten kevés alvilági jellegű képzettséggel bírnak társaikhoz képest. Mágiajukban a harcban alkalmazható varázslatok részeit élönyben, legyen szó akár a dal-, akár a fénymágiairól (a játékosnak érdemes eszerint válogatnia varázslatait). Kedvenc hangszerük a lant, többnyire hosszú kardot és könnyű számszerit alkalmaznak a harcok során, és a lánccsal esetleg sodronyíngektől sem idegenkednek.

### Erigow:

Valószínűleg eme bűszke országban találhatók Ynev legkifinomultabb bárdjai. Kiemelkedően magas itt a bardok reputációja, ez elsősorban a legendás dalnok, Enika Gwon alkotásának, a Legendák Tornyának köszönhető, mely Erigow belsővárosában található.

Az udvari kultúra fontos részét képezik itt a dalnokok, nem meglepő hát, hogy Erigow bárdjai kiemelkedően műveltek, hangjuk iskolázott, és többnyire nemesi származásúak. Az innen származó bardok a Lombhullás árváinak nevezik magukat; az ország dekadensége hajló kultúrájának megfelelően dalaik többnyire borongósak, az elmúlásról szólnak, benne a dalnokok vélt vagy valós világfájdalmukat énekelik meg.

Sokak közülük a nyugalanság, az elégedetlenség hajt, így hát nem meglepő, hogy az udvarokon kívül kikötői csapcsékekben, útszéli fogadóknál is találkozhatsz az elegánsan öltözött (ám sokszor kissé megviselt ruházatú), finom arcvonású, sápadt dalnokokkal.

Habár a bajvivőkkel nem vehetik fel a versenyt, a rapirt igen jól forgatják. Udvari képzésük révén messze a legjobban képzett zenészek, és rengeteg Művészet és Ismeret képtességben jártasak. Mágiajukban a dalmágia fókuszálnak, ez segé-

theti őket legjobban céljaikban. Vérteteket ritkán öltenek, de a módosabbja nem veti meg a kézi számszerzőkat. Sokuk kedvenc hangszere a harfa.

### Mutatványos:

Ynev bárdjai elsősorban nekik köszönhetik kétes híruket. Ők zenélnek a falusi bálokon, a nagyobb vásárokon (miközben cinkosai erszényeiktől szabadítják meg a szájatát háméskodókat), és a kétes hírű városi fogadóknak. Ritkán töltnek hosszabb időt egy helyen, elvégre a feldühödött tömeg, esetleg a szüzességét elvesztő lány feldúlt apja, vagy a meglöpött nemesúr rossz hatással lehet az egészségre. Ravaszak, agyafúrta, találékonyak, simabeszédűek, kik minden lehetőségre lecsapnak, ám ritka az igazán sötét lelkű közülük.

Ők bírnak talán a legátfogóbb és egyben legfelületesebb ismeretanyaggal; járatosnak nem egy alvilági képzettségben, konyitának néhány tudományhoz és művészethez is, ám kobzosi tehetségük össze sem mérhető például egy erigowi bárdéval. Nincs is rá szükségük; a műveletlen közönségnek jobban tetszenek többnyire kissé vaskos dalaik, mint az igazi művészek szerzeményei. Mágiajukban a különböző trükkökre, illúziókra helyezik a hangsúlyt, a dalmágiát kevésbé ismerik. Többfajta hangszer használnak (elsősorban a lant és a furulya kedvelt eszközök), és fegyverzetük leginkább a tolvajokéhoz hasonlítható.

## A kaszt jellemzői

### Életerő és Fájdalomtűrés:

A bárdok életerejé és fájdalomtűrése nem éppen kiemelkedő. Rendszerint nagyvilági életet élnek, és bár akadnak közöttük kevésbé énkényelmesedettek – elég csak Illanor szülőteire gondolnunk –, kevés olyan bárddal találkozhatunk, aki valóban hozzászokott a megpróbáltatásokhoz.

### Jellemzők:

A bárdok viszonylag egyforma figyelmet fordítanak a test és a szellem dolgaire, szívósságuk és Tudat jellemzőjük számottevő, még ha igazából nem is nevezhetőek rendkívülinek. Gyorsaság tekintetében azonban igazán nincs szígyenkezni valójuk, ezen a téren szinte bárkivel képesek felvenni a versenyt.

### Harcértékek:

A bárdok számára a harc soha nem számít elsődleges fontosságúnak, így harcértékeik sem tartoznak a legjobbak

### Harcmodor

A bárdok hagyományosan a keccses, mozgékony, nemesi fegyvereket preferálják, amilyen a raprt és a hosszú kard – harci tudásukat általában nem a csatatéren, hanem nemesi párbajok alkalmával tökéletesítik. Ezen kívül a kalandozó bárdok fegyverze tarka képet mutat, ám mivel szinte mindenük a stílus és az elegancia, így fegyvertáruk is ehhez igazodik: kétkeser nehéz kardokat és nehéz vértet szinte soha nem használnak.

### Képzettség

Világcsavargóként és szerencsevadászként a bárdok szaktelmei meglehetősen eltérő képet mutatnak. Akadnak köztük, kik elkeveredve az alvilági mocskával, tolvajokéhoz hasonlóan képzettségekkel bírnak, a legelőkelőbb udvari körökben is megállják helyüket, s olyan bárddal is találkozhatunk, ki az itt-ott felszedett történetmorzsa mesélésé helyett komoly elméleti tudással bír.

### B -0. (Bárd)

Szint	TÉ	Shívósság	Gyorsaság	Tudat	Kaszt-képességek
1	+0	+1	+2	+1	Hangszer, Bárdmágia
2	+1	+2	+3	+2	Befolyás I., Tárgyak Eredete I.
3	+2	+2	+3	+2	Tudástár, Bárd Mentalitás I.
4	+3	+3	+4	+3	Mágikus Önállóság I., Képesség
5	+3	+3	+4	+3	Befolyás II., Ősök Hagyatéka
6	+4	+3	+5	+3	Tárgyak Eredete II., Bárd Mentalitás II.
7	+5	+4	+5	+4	Tudástár, Mágikus Önállóság II.
8	+6	+4	+6	+4	Befolyás III., Képesség
9	+6	+5	+6	+5	Tudástár, Bárd Mentalitás III.
10	+7	+5	+7	+5	Tárgyak Eredete III., Mágikus Önállóság III.



„A zene nem olyan, mint az élet. A zene az élet maga.

Nem hiszed? Mí, született dalnokok érezték ezt az igazságot; ez a belső dallam énekel a fagyos fényvesztés zord skaldjainak vérében, vagy a füllesztő, forró vadonok festett bőri dobosáiban.

Tudta te, hogy a kobzosok és rímfaragók elhivatottságát Doranban a szív éneklő örültem is nevezik? Persze lehet valami igazuk: a magunkfajta, ha akarja sem lehetne más, mint dalnok.

A szívvel mélyen ébredő hangok úgysem hagynak nyugodni. Jobb, ha átengeded életedet a dalnak, amire született – addig senki sem bánta meg. Most nem a hatalomról beszélek: ennek a hajszolása nem méltó egy igazi bárdhoz. A hangokkal együtt születő mágia és a dallamokból fakadó mesteri fegyverforgatás csak ráadás lesz, amikor megtalálod magadban a harmónia forrását.

Látom, nem hiszed. Fogd csak ezt a kardot, nekem elég lesz a balkezes háritótör is. Most pedig próbáld velem dúdolni, mondjuk az Alcarai Törvények első taktusait – de ne felejtés el közben védekezni!

Figyél csak! Bevezetésül a kettős, gyors dobpergés... hajlítás... egy természetes szünet... felkap a dallam magasra... mondat, hogy véd magad! Folytasd! Na most ez a dübörgés és a gyors leheránás ideje, és a hajlításal egyidejűleg pedig illik ide egy fordul... már megint a hőnald alatt vagyok! Ha megolom a pengét, a nyakadon jön ki.

Ne lógj, mozdj természetesen! Az én mozgásom azért könnyed, mert a dallam diktálja most is... vigyázz a szemedre... most is, az első stófia végén... azt a gombot nem akartam... és most is!

Na, állj fel!

Az igazi harmónia legyőzhetetlen, fiam. Más kérdés, hogy vannak, akik ezt zene nélkül is elsajátíthatják hosszú, unalmas gyakorlással. Jobb esetben művészek ők is, mint a tiadani főfegyverforgatók; a rosszabb eset a ragadozók természetességével gyilkoló fejedvadás. Egy dalnok azonban mindegyiküknél jobban megérti, és nemcsak a harcban, de egész életében követi az Első Forrás ritmusát – no és persze számtalan egyéb módon használja fel.

Ez adja a hatalmat a szívek uralására.

A bárd biztos kézzel nyúl a józan nappalokon feledésbe merülő, közös álmokhoz, hogy megnyissa a lelket és elvigye az igazságot oda is, ahol zárt ajtókkal, leszegett állal fogadják. Nyitott könyv előtté az emberi szív, hisz árukkodik a mozgás, a szemek, de legjobban a hang.

A harmónia adománya áldás, de ha rosszul használod, saját sorsodat átkozod meg vele. A történiák fenyvesre csiszolt szavai és a lélek mélyén felébresztett dallam messzire eljuttathat és aranyveretes kapukat nyithat meg előtted – de jól vigyázz, mire használod a tehetségedet! Ha túlbizsülsd magad, örök ellenségeket szerezhetsz, mert a hazugság, ha védtelenül éri a szívet, csereszor jobban fáj.

Igen, ez valahol hasonló az aszonyok hatalmához. Talán ezért is rajonganak a nők a magunkfajtaért. A mindent átható, mindenen átható, dallamos erő, a teremés szívverését érz meg a szebbik nem a valódi dalnokokban – ez az, amivel többek vagyunk üresfűjű, nyalka ficsiuroknál. Mindig fiam, ha érde, mire gondolk.

O igen, a zene nemcsak az ajtókat nyitja meg.

A zene az élet maga.”

Csatos Rézkönyv kilencvenhetedik függelék: Bram Boreillo Tanításai, Ahogy Azt Egy Gnóm Szakértő Sebében Lejegyezte.

Mivel csekély mágikus képességeik finomítása lekötötte őket, ezért Képzettség-pontjaik száma csupán átlagos, ám elsőleges képzettségeik szinte az élet minden területét lefedik, így csupán a bárdon múlik, hogy mely szakterület rejtelmeiben kíván elmélyedni.

## Követelmények

Az alábbi követelményeknek kell megfelelnie egy karakternek, hogy a Bárd kalandozó-kaszt tagja lehessen.

Faj: Ember, Félcél, Elf, Amund, Dzsen, Kyr-vérű

Alap TÉ:

Jellemző: Gyorsaság 4+

Képzettségek: Előadóművészet (Ének) 5+, Előadóművészet (Tetszőleges Hangszer) 5+, Ismeret (Legendák) 6+, Ismeret (Etikett) 3+

Képességek: Nagyvilági Kapcsolatok, Tehetség (Művészt), Képzett (Előadóművészet – választott) – Alapfok

Ideális Hátter:

Arisztokrata 1/Fegyverforgató 1/Szerencsevadász 1

## Ésődleges Képzettségek

Álcázás, Átverés, Egység, Előadóművészet (Összes), Emberismeret, Értékbécselés, Észlelés, Hallgatóság, Információgyűjtés, Ismeret (Bürokrácia), Ismeret (Etikett), Ismeret (Helyismeret), Ismeret (Legendák), Ismeret (Nemesség), Ismeret (Szerencsejáték), Ismeret (Történelem), Keresés, Kéz ügyesség, Lovaglás, Lopózás, Megfélemlítés, Meggyőzés, Művészet (Összes), Nyelvismeret, Rejtőzködés, Szexuális kultúra

Kp/szint: 6 + Intelligencia módosító

Mp/szint: 6

Fp dobás/szint: d6 + Állóképesség módosító

## Kaszt-képességek

**Hangszer:** Mikor a karakter felveszi első szintjét a Bárd kalandozó-kasztban, köteles kiválasztani egy hangszer, mely a továbbiakban segítségére lesz (és segíti a Bárdmágia alkalmazásában). A választás egy életre szól, és később már nincs lehetőség megváltoztatni (egyetlen kivétel akad, ha a karakter hangszere valamilyen okból kifolyólag megsemmisül).

## Bárdmágia:

A Bárdok egyik különleges képessége a Bárdmágia használata. Ez a mágiaforma főleg a hangok és fények manipulálásából, és néhány egyéb – a bárdok számára hasznos – trükkből áll. A mágiaformáról a Bárdmágia fejezetben olvashatók további részletek.

Minden Bárd alából 10 + az Intelligencia módosítója számú Dal- és Hang-, illetve ugyanevnyi Fénymágiaba tartozó varázslattal rendelkezik, a varázsláshoz pedig szükségük van saját választott főhangszerükre. A bárdok induló varázslataira ez a M.A.G.U.S. játérendszerének alapszabálya, azonban ha a karakter esetleg különleges, valami miatt egyedi neveltetésben részesült, és tanítója is különleges bárdhagyományokat követett, így ettől a KM és a játékos bármikor eltérhet. Állanak itt például az Ynev legismertebb bárd karakterváltásait követő karakterek induló varázslatai (illetve néhány egyéb

## Induláskor tanulható varázslatok száma

Hagyomány	Dal- és Hangmágia	Fénymágia
Ilanori*	7 + Int. Módosító	7 + Int. Módosító
Eriguti**	12 + Int. Módosító	6 + Int. Módosító
Mutaványos	7 + Int. Módosító	13 + Int. Módosító

\*Az ilanori bárdok nagyobb hangsúlyt fektetnek harci képességeik fejlesztésére, mint mágikus tehetségük csiszolására, ezért induláskor kevesebb varázslatot ismernek. Cserébe 1. Kaszt-szinten az Ilanorból származó bárd karakter választhat egy Harci Képességet, melynek teljesíti követelményeit.

\*\*Az Erigutban tanult bárdok kiemelkedően képzetek zenéig, ezért első Bárd szintjük felvételekor kapnak 4 Kp-t – melyet valamilyen Előadóművészet képzettségükre kötelesek fordítani. Ezért cserébe a szokásnál némileg kevesebb varázslatot ismernek induláskor, és a Fénymágia területén különösen idegenül mozognak.



különlegességük), mely alapján a játékosok szabadon kidolgozhatják saját iskoláikat.

Természetesen Yneven nincs olyan, hogy „mutatványos” bárd-hagyomány, ezt csupán gyűjtőfogalomként vezettük be a vásári komédiások, csempirágók megnevezésére.

### Befolyás I.-III.:

A Bárdok talán még a Papoknál is jobban tudják csúrnicsavarni a szavakat. A hangokkal, szavakkal, beszéddel lévő állandó kapcsolatuk révén egyre nagyobb tapasztalatra tesznek szert bizonyos képzettségek terén. A karakter a Befolyás kaszt-képességének szintjével megegyező módosítót (+1, +2 vagy +3) kap, a következő képzettségekkel kapcsolatos próbái alkalmaival: Átverés, Információgyűjtés, Megfélemlítés, Meggyőzés. A Befolyás csak elfszabású, értelmes lényekre alkalmazható, és csupán akkor, ha olyan nyelven beszél a Bárd, amit ő legalább 4., az alany pedig legalább 3. szinten beszél.

### Tárgyak Eredete I:

A Bárdok e képessége a tárgyakhoz való szoros kapcsolatlak és a legendák ismeretével függ össze. Ezen a szinten képesek megállapítani a kezükben lévő tárgyról, hogy az rendelkezik-e mágikus tulajdonságokkal. Semmiféle további információt nem szereznek a képesség alkalmazásával, tehát a mágia eredete, fajtája vagy tulajdonságai továbbra is rejtve maradnak előttük.

### Tudástár:

Ahogy a Bárd egyre tapasztaltabbá válik, úgy mélyül el egyre inkább a Bárdmágia rejtelmeiben. A karakter elsajátíthat 3 + az Intelligencia módosítója számú vázlatot a Bárdmágia tanak közül. (A játékosnak célszerű ezt egyeztetnie a mestervel, mivel elképzelhető, hogy a KM megköveteli, hogy a karakter tanfőtt keresen mágikus ismereteinek a bővítéséhez.)

### Bárd mentalitás I:

A Bárdok már a kezdetektől rendelkeznek bizonyos fajta kisugárással – mely egyesek szerint áldás, mások szerint átok –, melyet megéreznek a bárdal kapcsolatba kerülő személyek. A vándor-éneknek szerepet az ellentétes neműek nagy többsége – és az azonos neműek egy része – vonzónak találja, s így a Bárd bizonyos képességeire pozitív módosítót kaphat (művei nagyobb sikert aratnak, a társalgás felszabadultabb, egyszerűbb jó értelemben véve elfogultak vele kapcsolatban). Az azonos neműek többsége és az ellentétes neműek egy része – például, akinek már volt rossz tapasztalata egy Bárdal – pedig inkább gyanakvással tekint a karakterre. A Bárd a vele szimpatizálókkal kapcsolatban +2 módosítót, míg az ellenérzéseket táplálókkal szemben -2 módosítót kap következő képzettségek alkalmazásakor: Előadóművészetek (Összes), Emberismeret, Ismeret (Szerencsejáték), Művészetek (Összes), Szexuális kultúra. Ez a kaszt-képesség csak akkor alkalmazható, ha a karakter nem próbálja rejteni kilétét és bárdi mivoltát.

### Mágikus Onallsóság I:

A Bárdoknak minden mágiájukhoz szükségük van az általuk választott hangszere. Ettől kezdve azonban lehetőségük van a fang és fénymágiát a saját hangszerük birtoklása nélkül is feleleveníteniük. Valamilyen hangszert és hangkomponenst a varázslatok így is igényelnek, ám a karakter a továbbiakban nem köteles pusztán a választott hangszert használni. Azonban a választott hangszer nélkül létrehozott varázslatok dupla Mana-pontba kerülnek.

### Képesség:

A karakter felvehet egy tetszése szerinti képességet, amelynek követelményeit teljesíti.

### Ősök hagyatéka:

A Bárd ötödik szinten elegendő tapasztalatot gyűjtött ahhoz, hogy elmondhassa magáról, felnőt a feladathoz, hogy megtekintse az ősök hagyatékát. Ettől kezdve a Bárd bármikor jogosult, hogy ellátogasson Erigowba, a Legendák Tornyába és betekintést nyerjen Enica Gwon Legendák és Enigmák

könyvébe, anyagi ellenszolgáltatás nélkül. Ekkor a Bárd 10 + Intelligencia módosítója számú, általa választott varázslatot sajátíthat el.

### Tárgyak Eredete II:

Ezzel a kaszt-képességgel a Bárdok képesek meghatározni a kezükben fogott tárgy készítésének körülbelüli időpontját, hozzávetőleg évszázados pontossággal. A Bárd nem kerül sem a készítő, sem a készítés körülményeinek, vagy a tárgy használatához szükséges ismereteknek a birtokába.

### Bárd mentalitás II:

A Bárd tudása gyarapodásával egyre erősebb kisugárással rendelkezik. Akinek eddig csak rokonszenves volt, az még nagyobb bizalommal viseltetik irányában, míg akik eddig irigységgel tekintettek rá, még erősebb ellenszenvet táplálnak iránta. A Bárd mentalitásból eredő módosítók +3, illetve -3-ra változnak.

### Mágikus Onallsóság II:

A főhangszer birtoklása nélkül létrehozott hang- és fénymágia immár nem kerül mana-pontba, amennyiben valamely más hangszerelel hozzák létre. A továbbiakban a karakter a választott hangszerével eredményesebben képes előidézni a Bárdmágia varázslatait. Amennyiben a Bárd varázsláskor választott hangszert használja, a létrehozott varázslat Erőssége 1-gyel megnő.

### Bárd mentalitás III:

A Bárd ezen a szinten már képes tudatosan irányítani a felépése által előidézett hatásokat, és képes elmélyíteni, illetve enyhíteni a megjelenése által kiváltott érzéseket. A pozitív módosító értéke +4-re nő, míg a negatívát a Bárd maga tudja szabályozni -2 és -6 között (attól függően, hogy éppen ingerlen akarja-e haragosait, vagy tompítani az ellenséges hangulatot).

### Tárgyak Eredete III:

A Bárd tárgyakkal való kapcsolata tovább erősödik, s ezen a szinten már nagy valószínűséggel meg tudják határozni a tárgy készítésének helyszínét – a kultúrát, melyben készült –, továbbá a lehetséges készítőket és a tárgy rendeltetését. Ehhez azonban az szükséges, hogy a karakter rendelkezzen némi ismeretekkel az adott kultúráról és korról. A Bárd karakternek Ismeret (Legendák) képzettség próbát kell tennie, a KM által meghatározott célszám ellenében. A próba célszáma változó, a KM megítélésétől függően 10-től (szinte hétköznapi ismeretek) akár 35-40-ig (titkos, korokon át gondosan őrzött tudásanyag) is terjedhet. A karakter egyetlen próbát tehet, és sikertelen dobás esetén újból csak akkor próbálkozhat, ha valamilyen lényeges, nagy horderejű új információ birtokába jutott az adott feltevéssel kapcsolatban. (Ennek megítélése a KM feladata. Feltehetően egy nagyobb könyvtár átfűtése a téma kapcsán elegendő, azonban egyetlen, általános témákkal foglalkozó főlíráns átolvasása már nem.)

### Mágikus Onallsóság III:

A hang- és fénymágikus varázslatok létrehozásakor a karakternek immár nincs szüksége semmiféle hangszere, és csupán hangkomponenssel képes varázsolni. A hangszer nélkül létrehozott mágikák Mana-pont igénye megkétszereződik. Az eddigi előnyök azonban megmaradnak, tehát idegen hangszert továbbra sincs többlet Mana-pont igény, ráadásul a választott hangszerelel létrehozott varázslatok erőssége a továbbiakban már 2-vel nő.



# Boszorkány

... Ellena Riquel elmosolyodott. Szőke, fekete ruhát viselt, vörös haját baloldalt nefritköves csat fogta össze. Két kezén jó fel-  
tucat gyűrű – eleven fémjel szikrázott valamennyi.

– Nem mindennapi ember vagy – mondta. – Más körülmények közt sok örömről telne egymásban, ezt biztosra veszem.  
Sajnálom, hogy épp most érkezett. Amibe befogtunk, túlságosan fontos ahhoz, hogy megzavarhasd. ... Felbillentette szép  
menyétjét. – Engedd le a fegyvert! – suttogta. – Hisz nem akarhatsz megölni egy védtelen nőt!

Gordium mintha folyóvíst vastagodó jégregré választotta volna el a valóságtól. A zsilbadás ágyékába fészkelte magát,  
kegyetlenül mészkelte vele, azután megindult felfelé, hogy belefújja a szuszit.

Hisz nem akarhatsz megölni egy védtelen nőt!

(Wayne Chapman: A Halál havában)

„A shadoni boszorkányperek perirataiban gyakran nem csak a szemmel verés szere-  
pel, vagy az, hogy az ördöggel fajtalanodott a vádlott, hanem természetesen az is, hogy  
nchanapiján seprénylen repült. A búhajós italok keverése, a megkötés és a csábítás is  
megszokott vád. Kár, hogy a neves inkvizitor uraságok csak idáig képesek eljutni a  
boszorkányok megértésében. S mindaddig reménytelen lesz harcuk ellenünk, míg nem  
ismernek meg minket. Am, ha megismernek... Az már egy másik történet. ...

A boszorkányok különleges varázstudók. Ők állnak legközelebb a varázslókhöz – ha  
annak alapján ítélünk, milyen jelentős szerepet játszik életükben a mágia. ... Noha a  
boszorkányok legtöbbje felhasználja csupán az ősi tanoknak, s nem a tökéletesedés útja,  
hanem a hatalom, a hatékony pusztítás, az érvényesülés lehetősége igazítja őket, bizony  
állíthatom: akad közöttük nem egy igazi, mágia művészetében jártas tudós. ...

Az igazi hatalom a kezünkben mégis az, hogy nők vagyunk. Mőghozzá abból a  
fajtából, akik képesek ezt teljes mértékben a maguk javára – kedvére ki is használni. Nem  
kell élvénünk, amire vagyunk, hiszen azt a lábunk elé borulva nyújtjuk elénk. Nem kell  
üldözniük ellenségeinket, hiszen azok maguk jönnek és kínálják fel javaikat, családjukat,  
életüket egyetlen szavunkra. ...

A szerelem művészetében nincs hozzánk fogható. A mágját ötvözzük a kéjjel,  
melyből szívósabb láncot kovásolunk a mithrilnél, s azzal kötjük magunkhoz a  
férfinépét, ha kedvünk úgy hozza, érdekünk úgy kívánja. ...

Hogy mi igazat fel minket, boszorkányokat? Hát nem más, mint a kívánság. A férfiak  
ritkán jelentenek íyet, valódi ellenfél csak egy nő lehet. S nem a Romlás Virágaira gondo-  
lok, vagy Ellana szukáira, hanem azokra, akik valójában irányítják a háttérből Ynev  
összes királyát, uralkodóját, nemesi házát és kereskedő familiáját. A boszorkányok. ...”

Requa Berequor: Grimoire Magna

## Bsz-0. (Boszorkány)

Szint	TÉ	Shívósság	Gyorsaság	Tudat	Haszt-képességek
1	+0	+0	+0	+2	Boszorkánymágia, Csábítás
2	+1	+0	+0	+3	Misztikus Képesség
3	+1	+1	+1	+3	Boszorkánykör I.
4	+2	+1	+1	+4	Misztikus Képesség
5	+2	+1	+1	+4	Boszorkánykör II., Feltöltődés
6	+3	+2	+2	+5	Misztikus Képesség
7	+3	+2	+2	+5	Boszorkánykör III.
8	+4	+2	+2	+6	Misztikus Képesség
9	+4	+3	+3	+6	Boszorkánykör IV.
10	+5	+3	+3	+7	Misztikus Képesség, Feltöltődés

A boszorkányok legtöbbje csak felhasználja az ősi  
mágikus tanoknak. Tudományuk évezredek tapasztalatán  
alapult, mégsem tér el lényegesen az ősi formuláktól. Számukra  
a mágia nem a tökéletesedés útja, hanem a hatalom eszköze. A mágját  
okkult művészetként szemlélő varázstudó kevés akad  
soraikban. A boszorkányok nem igyekeznek megérteni a mágia  
törvényeit – ők a gyakorlat, az alkalmazói mágia hívei. A  
törvényeknek nem szerkezetét, összefüggéseit, hanem alk-  
malmasint kiskapuit keresik. A legelső és legfontosabb szabály,  
amit a boszorkány képesán említenünk kell, a következő: A boszorkány  
karakter minden esetben nő. Javasljuk, ne legyen  
ez másnént a játékos esetében sem – ellenkező nemű karakter-  
rel nehéz játszani, s a próbálkozás gyakorta kínos szituációhoz  
vezet. A boszorkány elsősorban az asztrálmágiában, annak is  
fodorlatos, csábítással vegyes alkalmazásában járatos.  
Boszorkányok majd' mindenütt akadnak Yneven.

Rendjeik száma több százra rúg Kránban; a legjelentősebb  
közülük az egész Délvidékre kiterjedő, renitens szektákban  
bővelkedő Adepta Astralia. Leányai a gyönyörben lelik meg  
az asztrálmágia alkalmazásához legalkalmasabb tudatállapo-  
tot; szexuálmágiaja a legveszedelmesebb hatalom, amivel nő  
férfit lehet bírhat. Szóli kell még a Kráni Birodalmi  
Belsőiskolák árnyékban tevékenykedő Maída Saluquus szek-  
tár. Tagjai lélegzetelállító szépségű fiatal hölgyek, akik ártal-  
matlan külsejükre rácsafolva orgyilkosokat is megszenyítő  
képzettségekkel bíró úgnőkök. Krán legtöbb politikai sikerét  
éppen a Maída Saluquus férfinézetek megdobogtató hatásának  
köszönheti. A sekta tagjai Dél legkülönbözőbb államaiban  
bukkantak fel az idők folyamán – rendszerint jelentős személy-  
iségek, bankárok, sőt, uralkodók ágyasaiként, valódi céljaikat  
mindenkor titokban tartják. Misztikus tudományokban való  
járasságuk, asztrálmágikus hatalmuk megfelelő – és gyako-  
ratlag kivédhetetlen – eszközök bizonyult minden olyan  
esetben, mikor az egyes államok nyugalomának szétlálása, a  
vezetők és/vagy tehetősségek befolyásolása, vagy épp  
felreállításra volt a kijelölt birodalmi cél. A boszorkányok a  
küldetés sikeres végrehajtása érdekében nem riadnak vissza a  
gyilkosságoktól sem, melyek elővetésekor esetenként saját  
eszköztárukat, mások célirányosan megválasztott, a gyantát  
egy jó előre kiszemelt egyénre vagy csoportra terelő  
fegyvereket használnak. Feljegyzések születtek olyan esetekről  
is, mikor a gyantát valamely istenségre, annak fanatikus híveire  
terelték, földművesek egykedvűségével hintve szét egy, a  
városok és városállamok pusztulását eredményező vál-  
lásházorba magvait. Észak-Yneven két jelentősebb, és számtal-  
lan kisebb boszorkányszekta tevékenykedik. A legnevesebb és  
valódi hatalommal bíró szervezet a Livinai Gyülekezet.  
Akárcsak más, kisebb rendek, ők is Morgena papi  
szervezetétől eredetük magukat, s ebben lehet némi igazság.  
Céljaik, módszereik koronként változnak, egy azonban  
bizonyos: Tharr, a Háromfejű hívei ellen engesztelhetetlen  
gyűlölet él szívükben. Összatarásuk és befolyásuk világszerte  
híres – mondják, egyes tagjai a Dorani Varázslótanács



urinak hálózobaitkairól is regélhetnének. Erősen kötődnek a kyr hagyományokhoz, s a legtöbb kyr eredetű erekleje is Livinában halmozódott fel.

A Romlás Virágai elnevezésű boszorkányrendet Orwella, a Kitaszított papnő alkották. Nagy barátságban állnak a Kard Testvérséggel, ezzel a gro-ugoni illetőségű, orwellánus lovagrenddel: amolyan véd- és dacsövetség ez közöttük. Számtalanszor sikerült már keresztülvinniük olyasmít, amihez a lovagok ereje és gyilkos kegyetlensége kevésnek bizonyult volna. A szexuálmágia legnagyobb ismerői, s e tudásukat gátálatlanul ki is használják. Nem riadnak vissza a gyilkosságoktól sem: némelyikük képességei révén talán fejevadász is lehetne. Bevett trükkjük, hogy időleges rendházukat – hisz az Inkvizítorok Szövetségének állandó zaklatása miatt sokáig nem maradhatnak egy helyben – Ellana-szentélynek álcázzák, ám a betérők nem csengő aranyakkal, hanem az életükkel fizetnek a szerelemért.

## A kaszt jellemzői

### Életerő és fájdalomtűrés

A boszorkányok a legkisebb mértékben sincsenek hozzá szokva a megpróbáltatások elviseléséhez. Életmódjuk és nevelésük többnyire a nagyvilági körökben történő boldogulást célozza, nem pedig a vitézkedést a harcmezőn. Ebből következően életerő és kintűrés tekintetében a leggyengébb kalandozó-kasztok közé tartoznak.

### Jellemzők

A boszorkányok fizikai jellemzői elhanyagolhatóak, hiszen testüket a legtrikább esetben edzik rendszeres gyakorlatokkal. Noha fizikai erő és állóképesség tekintetében rendre elmaradnak a kalandozó-kasztok zömétől, addig Tudat jellemzőjük a legjobbakkal közeli tartozik.

### Harcértékek

A boszorkányok harcértékei igen gyengék, lényegében semmiféle fegyveres harcra sem képzik őket. Ha küzdeni kényszerülnek, jobbára mágiájukkal védik magukat, hiszen a gyerekek és karjuk erejével erre nem igazán képesek.

### Harcmodor

A boszorkányok ha tehetik kerülnek a nyílt harcot, hiszen mind neveltségükhöz, mind mágiájukhoz jobban illik a csendes háttérbe húzódás. A boszorkányok gyakran egyetlen fegyver forgatásához sem értenek, és ha szorult helyzetbe kerülnek, rendre lekötélezettjeik, esetleg mágiával vagy hétéknapibb eszközökkel elcsábított védelmezőik sietnek segítségükre. Ennek megfelelően gyakori, hogy semmiféle fegyvert nem hordanak maguknál, és olyanra sem igen akad példa, hogy vértet öltenének.

### Képzettség

A boszorkányok szerteágazó területeken tesznek szert ismeretekre, és ezt tükrözi elsődleges képzettségeiknek listája is. Egyrészt képzettek a nagyvilági élethez elengedhetetlen ismeretekben, mint például az etikett és a nemesi szokások területein, másrészt jónéhány tudományos és misztikus szakértelem bővíti választási lehetőségeiket. Képzettség-pontjaik száma magas, csak a boszorkányon múlik, hogy mely ismeretekben kíván jobban elmélyedni.

### Követelmények

Az alábbi követelményeknek kell megfelelnie egy karak-ternek, hogy a Boszorkány kalandozó-kaszt tagja lehessen.

Faj: Ember, Félelf, Dzenn, Amund, Kyr-vérű

Alap TÉ: -

Jellemző: Tudat 3+

Képzettségek: Átverés 6+, Emberismeret 6+, Meggyőzés 6+, Szexuális Kultúra 6+

Képességek: Fogékony (Boszorkány), Írástudó, Csábitó

Ideális Háttér: Novicius 3

### Ésődleges Képzettségek

Álcázás, Átverés, Előadóművészet (Összes), Emberismeret, Gyógyítás, Információgyűjtés, Ismeret (Alkímia), Ismeret (Asztronómia), Ismeret (Aura), Ismeret (Etikett), Ismeret (Herbalizmus), Ismeret (Kozmológia), Ismeret (Legendák), Ismeret (Nemesség), Ismeret (Politika), Ismeret (Természettan), Ismeret (Történelem), Meggyőzés, Művészetek (Összes), Nyelvismeret, Összpontosítás, Szakma (Időjárás), Szakma (Jövendőmondás), Szexuális kultúra

Kp/szint: 8 + Intelligencia módosító

Mp/szint: 8

Fp dobás/szint: d4 + Állóképesség módosító





# Kaszt-képességek

## Boszorkánymágia:

A Boszorkányok legfontosabb képessége a Boszorkánymágia használata. A boszorkányok mágiaja számtalan különböző területet ölel fel – a tűzvarázslatoktól kezdve egészen a különleges gyertyamágiaig terjed –, mégis leginkább az asztrálmágiára, érzelmek keltésére és befolyásolására helyezi a hangsúlyt. A mágiaformáról a Boszorkánymágia fejezetben olvashatók további részletek. A boszorkány karakter már első szinten megismerkedik az összes mágikus iskolával, így minden iskolához tartozó képzettségének értéke 2-ről indul. Ezen felül már az első szinten lehetősége van, hogy bizonyos iskolafarmákat előnyben részesítsen a többivel szemben, vagyis kap 4 szabadon elosztható pontot, amelyeket tetszése szerint rendelhet bármelyik mágikus képzettségéhez. Ezután, minden szinten kap további 4 pontot, amelyeket szintén mágikus képzettségei növelésére fordíthat (azonban egyik mágikus képzettség szintje sem lehet magasabb, mint a boszorkány kast-szintje +3).

## Csábítás:

A boszorkányok a csábítás és manipulálás valódi mesterei. A karakter +2 módosított kap Emberismeret és Átverés képzettség-próbáira, valamint minden olyan Karizma próbájára, melynek célja valakinek a meggyőzése, elcsábítása vagy egyszerűen csak a megfelelő benyomás keltése.

## Misztikus Képesség:

A boszorkány választhat egyet az alábbi Misztikus Képességek közül (amennyiben úgy gondolja, Misztikus Képesség helyett mindig dönthet úgy, hogy választ egy képességet a Szociális vagy Mágikus Képességek csoportjából, amelynek a követelményeit teljesíti):

### Árnyak Tánca:

A képesség a boszorkány árnyakhoz fűződő misztikus kötelekén alapul. Segítségével a karakter megváltoztathatja egy helyszín fényviszonyait, megfűrdítve vagy éppen eloszlatva az árnyakat. A képesség a boszorkány körüli 2 látnyi sugarú gömbön belül hat, naponta Karizma módosítónyi alkalmammal használható, időtartama 1 perc a karakter minden Boszorkány kast-szintjéért. Az időtartam alatt az árnyékok sűrűsége akár több alkalommal is megváltoztatható. Ha a boszorkány elmélyíti az árnyakat, úgy +2 módosított kap Rejtőzködés képzettség-próbáira, ellenben ha eloszlatja azokat, úgy a területen tartózkodók -2 büntetést kapnak erre a képzettség-próbájukra. A képesség egyik különleges alkalmazási módjaként a boszorkány az árnyékokat csak a saját teste köré

vonja, ezáltal alakja elmosódik, szinte kivehetetlenné válik az ellenfelei számára, akik a képesség következtében 20%-os tévesztési esélyt kapnak, ha a boszorkányt támadják (a tévesztési esélyről részletesebben a Harc fejezetben szólnunk).

## Bájját:

A boszorkány képes Mana-pontjai felhasználása nélkül is gyengébb bájjalok keverni. A Receptek és egyéb boszorkány praktikák fejezetben megadtunk néhány példát ezekre, ám ezek alapján a KM és a játékos szabadon megalkothatja saját itaít. A Bájját kast-képesség segítségével a boszorkány a Bájját csoportba tartozó főzeteket képes előállítani.

## Boszorkány Gyertyák:

A boszorkány képes Mana-pontjai felhasználása nélkül is különleges gyertyákat készíteni. A Receptek és egyéb boszorkány praktikák fejezetben megadtunk néhány példát ezekre, ám ezek alapján a KM és a játékos szabadon megalkothatja saját gyertyáit. A Boszorkány Gyertyák kast-képesség segítségével a boszorkány a Gyertyák csoportba tartozó tárgyakat képes előállítani.

## Herbalizmus:

A boszorkány képes különféle gyógynövények (és néhány egyéb, egzotikusabb alapanyag) segítségével különböző gyógyfőzeteket, borogatásokat keverni. Természetesen ezek nem érhetnek a szakrális mágiával történő gyógyítások nyomába, ám a hétköznapi b kórságok (láz, gyomorrontás) kezelésére tökéletesek, valamint néhány szituációnál akár életmentők is lehetnek (például sebfertőzés megelőzése, haldokló állapotának stabilizálása). A Receptek és egyéb boszorkány praktikák fejezetben megadtunk néhány példát ezekre, ám ezek alapján a KM és a játékos szabadon megalkothatja saját főzeit. A Herbalizmus kast-képesség segítségével a boszorkány a Főzetek csoportba tartozó keverékeket képes előállítani.

## Holdfényjárás:

Az éj a boszorkány igazi lételeme; ilyenkor a két hold bármelyikének fényugarain közlekedhet e képesség segítségével. A holdsugár hídként ívelhet át tavakon és folyókon, így a boszorkány száraz lábbal átkelhet a víz felett. Teliholdkor a misztikus sugárzás olyan erős, hogy a boszorkány a levegőben is sétálhat, olyan meredek szögben, amilyen magasan a hold ragyog. Az ilyen helyzetekben egyetlen megkötés érvényesül: a boszorkány kizárólag a holddal szemben haladhat. Ha a holdat felhők takarják el, vagy bármí más a holdfényáram és a boszorkány közé kerül, a karakter nyomban lezuhan. A Holdfényjárás képesség előhívása egy egyszerű cselekedetet igényel, időtartama 2 perc/Boszorkány kast-szint. A képesség időtartama alatt a karakter akár futó tempóban is biztosan haladhat.

## Karizma próba eredménye

### Jövendőmondás eredménye

5-10	Homályos utalás a jövőre, többnyire teljesen értelmezhetetlen.
11-15	Viszonylag pontos megérzés a vizsgált kérdéskört illetően, jó, illetve kellemetlen benyomások és előérzetek for májában.
16-20	A boszorkány különös – néhány pillanatnyi, esetleg percnyi – transzba esik, mely során megéli a kifizetésni kívánt jövőt, ám magához térvén képtelen felidézni a tapasztaltakat. Tisztában lesz azzal, hogy a vizsgált személyre siker vagy kudarc vár, ám ennél többet nem képes biztonságosan állítani. A transzból többnyire valamiféle homályos jóslat birtokában ébred, melyet Ynev rudós fő szerint elméje egy rejtett zuga őriz meg az átlét, ám elfelejtett látomásból. Ha a jóslatot sikeresen értelmezik, rendszerint pontos tájékoztatásul szolgál a jövő eseményeivel kapcsolatban.
21-25	A boszorkány az előbbiektől transzba esik, ám elméje kitisztulása után a Karizma módosítójával megegyező számú eseményt és képet képes tisztán felidézni a látomásából. A megőrzött emlékeket a KM határozza meg. Természetesen a boszorkány ekkor is tisztában van a vizsgált kérdéskör kapcsán, hogy az alanya siker vagy kudarc vár, a sikeresen felidézett emlékek csupán segítenek árnyalni a jóslatot.
26-	A boszorkánynak különös víziója támad, melyben maga is megéli a vizsgált jövő eseményeit, és így tökéletesen tisztában lesz a jövő történésével. Míg külső szemlélő számára csupán néhány szívdobbanásnyi idő telik el, a boszorkány akár hosszú órák eseményeit is megláthatja.

## Jövendőmondás:

A borszorkány képes mindenfajta mágiahasználat nélkül a jövendőmondásra, mely során egyszerűen megérzi a jövő eseményeit. A képesség hibája, hogy a borszorkány csupán a célszemélyt és a megjelölni kívánt kérdéskört (személyi élet, valamely területen elért eredmények, stb.) választhatja ki. A jóslás pontossága egy Karizma tulajdonság-próba sikerességétől függ, melyről az alábbi táblázat tájékoztat:

A karakter Karizma próbájához +2 módosító járul, amennyiben a borszorkány számottevő módon szerepel kap a személy jövőjében (és a vizsgált kérdéskörrel kapcsolatban). A próbához szintén +2 (Összhang) módosító járul, amennyiben a karakter legalább 10 szinttel rendelkezik a Szakma – Jövendőmondás képzettségben. A borszorkány hetente egyetlen alkalommal folyamodhat ehhez a kaszt-képességéhez.

## Szemmelvétel:

A borszorkány képes balszerencsét hozni azokra, kik kivívják haragját. A képesség alkalmazása egy teljes-körös cselekedetet igényel, mely során a karakternek megszakítani nélkül a célponton kell tartania a tekintetét. Ha ez megtörtént, a képesség mindenképpen kifejti hatását, és az áldozatot a továbbiakban különös balszerencse sújtja. A célpont személy a következő néhány dobását (pontosan a borszorkány Karizma módosítójával megegyező számú) köteles egyszer megismételni, és mindig a rosszabbik eredményt felhasználni. Ez minden fajta dobásra érvényes, legyen az támadó vagy sebzés dobás, képzettség vagy tulajdonság próba, stb. A képességnek nincs időtartama, egészen addig érvényben marad, míg az áldozat elegendő dobást nem tett, hogy megszabaduljon balszerencséjétől. (Például, ha egy 16-os Karizmával rendelkező borszorkány alkalmazza ezt a képességet, az áldozata a következő 3 dobását köteles megismételni, és mindig a rosszabb eredményt felhasználni. Ha az áldozat éppen egy eseménytelen üton vesz részt, lehet, hogy csak egy héttel később éri a különös balszerencse, mikor először kényszerül próbát tenni). A borszorkány naponta egyetlen alkalommal használhatja ezt a képességet, és egy célpont ellen nem alkalmazhatja újra, ha annak még a korábbi balszerencséjét sem sikerült leküdenie.

## Színek Varázsa:

A borszorkány tisztában van a különféle színek mágikus jelentésartalmával, és képes arra, hogy különböző színösszetételek megválogatásával azokat saját hasznárá fordítsa. Megfelelően összeválogatott öltözékével, arc- és testfestésével, ékszerekkel és hasonló praktikákkal képessé válik arra, hogy különös összhangot teremtsen előre meghatározott mágikus hatások létrehozásakor, illetve ez segíti elméje összpontosító képességét a mágikus energiák fókuszálásakor. A borszorkány ennek az összhangnak köszönhetően +2 módosítót kap a varázslat-próbákjára a színhez kapcsolódó mágikus hatások előidézésékor. A kaszt-képesség hátránya, hogy míg a színhez kötődő területen elősegíti a borszorkány koncentrációját, addig minden más mágiahasználat esetén nehezíti azt. Ebből következően a karakter -2 módosítót kap

minden olyan varázslat-próbájára, mely nem az alkalmazott színhez tartozó hatásokkal kapcsolatos. Éppen ezért a borszorkányok rendszerint csak akkor folyamodnak ehhez a kaszt-képességhez, ha határozott céllal érkeznék valahová (például egy talpír vörösbé öltözött, apró rubinokkal ékített borszorkány betoppánásokor jobb, ha nem csak hétköznapi csábítási kísérletekre készül fel ember). A színek mágikus jelentésartalmáról és a hozzájuk kapcsolható mágikus hatásokról lásd a táblázatot a lap alján.

A borszorkány karakter bármikor megkísérélheti megjelölését egy adott szín kedvező hatásainak kihasználásához igazítani. Természetesen semmi nem garantálja, hogy a megfelelő – ruházat, ékszerek, szépítőző szerek, festékek, stb. – eszközökkel is rendelkezik. Ebben is a KM szava a döntő, akinek tanácsoljuk, hogy az adott szituáció és a karakter lehetőségeinek ismeretében hozza meg döntését. Azt tanácsoljuk, hogy egy szín előnyeinek a kiaknázásához legalább 20-30 arany értékű „kellékeket” – ékszerek, hajtűk, különféle szépítőző szerek – írjon elő. Tanácsos továbbá, hogy csupán a mesterien, a borszorkány útmutatása alapján elkészült öltözékek feleljenek meg a célra. Természetesen a borszorkányok számtalan praktikát ismernek, így rengeteg olyan szituáció adódhat, mikor a karakter előre nem látható ötletekkel áll elő – pl. a természetben levelekből, állatok karmaiból, agyarából, bundájából, stb. készítené magának megfelelő öltözéket. Javasoljuk, hogy a mesélő ne zárkózzon el a ötletes megoldások elől (sőt!), de célszerű az ötlet sikerét valamiféle képzettség- vagy tulajdonság-próbához kötnie.

## Termékenység:

A borszorkány különleges képességre tesz szert, melynek révén a jövőben minden termékenységhöz és születéshez kötődő jelenséghez szoros szálak fűzik. A karakter képessé válik arra, hogy megállapítsa a megérintett személyről amennyiben az meddő, és képes lesz a megérintett terhes nő gyermekének nemét megjósolni. Ugyanígy tudatában lesz annak, hogy a születendő gyermek egészsége jón-e majd a világra, vagy valamiféle kórság gyötri-e, sőt azaz is tisztában lesz, hogy az anyát mennyire viseli majd meg a szülés. A borszorkány egy héten egyszer érintésével biztosíthatja, hogy a megérintett asszony – amennyiben képes erre – a következő szerelmi együttétl alkalmazásával mindenképpen teherbe essen, vagy éppen ellenkezőleg, megakadályozhatja a gyermekáldást. Ha a karakter rendelkezik a jövendőmondás misztikus képességgel, úgy a borszorkány képes a megérintett, terhes nő gyermekének jövőjét is kifizésként.

## Borszorkányok I.-IV.:

A borszorkányok egyik legerősebb, ellenségeik által teteggett képessége a Borszorkányokról létrehozása. Ennek segítségével több borszorkány is összekapcsolható hatalmát, amely így a kör közepén állóra száll. A borszorkányok körét alkotnak, melynek közepén mindig a legnagyobb hatalmúnak (legmagasabb Borszorkány kaszt-szintűnek) kell állnia. A kört alkotó borszorkányok letérhetnek, és egymás kezét fogva létrehozzák a varázskört. Mindegyikük előbb transza esik, majd a Borszorkányokról kaszt-képesség elsajátításakor megtanult litániát mormolja.

## Mágikus Hatások\*

Árnyékok, Átkok, Félelemkeltés, Halállal kapcsolatos mágiák  
Védelmező varázslatok, Félelem előlése, Átkok előlése  
Jóslások, Fűrkészések  
Tűzvarázslatok, Érzelemkeltő mágiák, Szexualitási mágiák  
Mentál jellegű varázslatok, Akarat befolyásolása  
Életerővel manipuláló varázslatok, Varázstárgyak készítése  
Szépségvarázslatok, Átalakító mágiák, Természettel kapcsolatos varázslatok  
Érzelmek kioltása, Vízrel kapcsolatos mágiák

Szín	Jelentésartalom
Fekete	Kétség és Vég, Sötétség, Gonoszság, Elmulás, Üresség, Titokzosság, Szomorúság, Túl
Fehér	Szüziesség, Tisztaság, Tökéletesség, Védelem, Jóság, Fény
Szürke	Szerénység, Alázat, Egyensúly, Részvétel, Bölcsesség
Vörös	Vér, Tűz, Szenvédelem, Érzékenység, Élvezetek, Nőieség,
Narancs	Napkelte, Akarat, Állhatatosság, Kitartás, Erő, Ősz
Aranyárga	Nap, Gyógyítás, Hatalom, Halhatatlanság, Életerő, Nyár
Zöld	Természet, Fiatalság, Szépség, Átalakulás, Remény, Tavasz
Kék	Csendesség, Béke, Igazság, Tudás, Harmónia, Elkötelezettség, Víz



A kört alkotó boszorkányok képesek Mana-pontjaikat megosztani a közpén álló társakkal, aki ezáltal sokkal hatalmasabb varázslatok létrehozására válik képessé. A gyűrűben kántáló boszorkányok a Boszorkánykör kaszt-képességük szintje \* 10 Mp-t képesek biztosítani a rituálé vezetőjének (tehát az Boszorkánykör II. képességével rendelkező karakter 20 Mp-t adhat), továbbá minden a körben található résztvevőért 1-gyel megnövekedően álló boszorkány minden mágius képzettségének szintje.

### Feltöltődés:

Minden boszorkány a Hatalom Itala segítségével nyeri vissza Mana-pontjait. Azonban ez a módszer komolyan megviseli a boszorkányok szervezetét, ezért ha tehetik, igyekeznek egyéb lehetőségeket keresni. A karakter választhat egyet az alábbi feltöltődési lehetőségek közül, és ugyanazt a módszert akár kétszer is választhatja. Ez utóbbi esetben újabb Együttállást tanul meg kihasználni, esetleg újabb rituálét ismer meg, vagy egyszerűen csak még inkább elmerül a szeretkezés művészetében.

## Receptek és egyéb boszorkány praktikák

Bájjaltól az elkészítés ideje alatt maximálisan 4 dag, gyertyából legfeljebb 2 db (kb. 2 óra alatt ég le), míg főzőből legfeljebb 6 dag készíthető egyszerre a hozzávalók mennyiségének növelésével.

### Bájjaltok

Játréteknikaik a bájjaltok – amennyiben ártó szándékuk – általában az elfogyasztó valamely Ellenállását csökkentik valamennyivel. Fontos azonban, hogy lényegében ezek az italok egyetlen, meghatározott hatással szemben teszik

**Együttállás:** A boszorkány bizonyos, előre meghatározott együttállások vagy körülmények beteljesülésekor a Hatalom Itálának felhajtása nélkül is visszaszerezheti Mana-pontjait. Ehhez csupán egy teljes-körös cselekedetre van szüksége, melynek végén elméje újabb mágius energiákkal telítődik (ezt összesen egy alkalommal képes megtenni, míg ugyanaz az együttállás tart). A KM és a játékos közösen eldöntik, hogy pontosan milyen feltétellel kötik a mana visszaszerését. A leggyakoribb és legkézenfekvőbb választás különböző holdállások meghatározása, ám egyéb együttállások is meghatározhatóak. A játékgengszély érdekében az egyetlen feltétel, hogy az Együttállás semmiképpen sem jelentkezhet egy ynevi hémel sürűben.

**Ritus:** A boszorkány különleges rituálék és szertartások segítségével tölti fel elméjét Mana-pontokkal. A ritusok pontos kidolgozása a KM és a játékos közös feladata, mi csupán néhány irányelvvel adunk meg. A ritusok közös jellemzője, hogy általában igen időigényesek, végrehajtásuk legalább egy órát vesz igénybe. Rendszerint pontos napokhoz (többnyire az éjszakához, főleg éjfélelőzethez) kötődnek, és különleges cselekedeteket vagy összetevőket igényelnek (Például: meztelenség táncolni a holdfényben, gőközép idején, vagy ritka állatok véréből rajzolt kör közepén kántálni a megantútt szövegeket, stb.). A ritus sikeres végrehajtásához a boszorkánynak a rituálé végén Összpontosítás próbát kell tennie 20 – Karizma módosított célszám ellen. Ha elveti, a ritus eredménytelen volt, ha sikerrel jár, elméje teljesen feltöltődik Mana-pontokkal. A képzettség-próba eredményességétől függetlenül a boszorkány három napnál sürűbben nem kísérletheti meg Mana-pontjai visszaszerését egyazon rituáléval.

**Szeretkezés:** A boszorkány szeretkezés közben tölti fel elméjét Mana-pontokkal, és minden szeretkezés alkalmával a boszorkány Mana-pontjai a maximális szintre töltődnek. A Feltöltődési módszer egyetlen hátránya, hogy szeretkezés közben a boszorkánynak legalább 5 Mana Ponttal rendelkeznie kell, melyet az együttállás során elhasznál, hogy elméje feltölthessen.

rendszerint fogékonyabb az elfogyasztójukra, így az Ellenállás csökkenés többnyire csak egyetlen hatással szemben érvényesül. Hétköznapos praktikákkal általában ez a legtöbb, ami elérhető, komolyabb eredmények elérésének érdekében már célserű mágiát is bevetni. Lényeges azt is megjegyeztetni, hogy a bájjaltok mindenképpen kifejtik hatásukat arra, aki elfogyasztja őket, így esetükben Erősség értékeket nem is adunk meg.

### Szerelmiital

**Összetevők:** ginzeng, medvetalp, tárnicsgyökér, citromfű, fehérbor

**Elkészítés ideje:** 20 perc

**Hatás ideje:** 2 óra

A különböző gyógynövényekből főzött, kellemes illatú, aranyárga ital elfogyasztója (legyen akár férfi, akár nő) alig néhány perc után érzelmi hatását, izgatottság, vágy, testét előlő forróság formájában. Mivel különösen fogékony, az elfogyasztónak a szexuális csábítási kísérletekkel kapcsolatban minden Ellenállás 2-vel alacsonyabbnak számít.

### Vágykeltő

**Összetevők:** bíbor kosbor virága, hím veréb vére, méz, vörösbör

**Elkészítés ideje:** 30 perc

**Hatás ideje:** 4-6 óra

Az összetevők vegyítéséből létrejövő vörvörös ital kedvelt itala a szerelem művészetében elmélyedőknek. Az ital fíradhatatlanná, kitartóvá és gyönyörökre kivételesen érzékenyé teszi elfogyasztóját (szeretkezés előtt mindkét félnek tanácsos magához vennie). A pár képességeitől függően az időtartam alatt akárhány orgazmus elérhető, és az érzékenységek köszönhetően soha nem érzékelt gyönyöröket nyújthat az együttélés. Mivel hatásként legfeljebb mágiával vagy bódítószerekkel lehet utánozni, sokan a rabjává válnak. Az ital elfogyasztó személy +2-t kap Szexuális kultúra képzettség-próbájára (amennyiben pedig mindkét fél elfogyasztotta, úgy +4-et).

Használatának hátránya, hogy a hatás idejével megegyező ideig kínozó fejfájás gyötéri elfogyasztóját, miután a bájjalt kiürült szervezetéből.

### Gyermekkaldás

**Összetevők:** ördöggyökér, rezgőnyár levele, porított szarvasgomba, porított makk, víz

**Elkészítés ideje:** 1 óra

**Hatás ideje:** 2 óra

A sürtű, enyhén kesernyészű, melegen fogyasztandó főzet a fogamzást segíti, és kizárólag nők fogyasztják. Elfogyasztása után két órára csaknem biztosra (75%) emeli a teherbeesés esélyét, kivéve, ha a nő meddő – mely esetben ez az ital sem segít.

### Leányok barátja

**Összetevők:** kakukkfű, cipruskéreg, árvácska, füstike, vérfű, kecsketej

**Elkészítés ideje:** 1 nap

**Hatás ideje:** azonnali

A Gyermekkaldással ellentétes hatású, kellemetlen ízű ital, melyet tejben áztatott növényekből főznek. Amennyiben a fogamzás után egy héten belül elfogyasztják, elhajtja a magzatot. Hatása azonnali, elfogyasztása után egy napig enyhe szédülés és émelygés jelentkezik.

### Hűségfej

**Összetevők:** hunyor, menta, verbéna, erős alkohol (pl. pálinka), víz

**Elkészítés ideje:** 1 nap

**Hatás ideje:** 4 óra

Az alkoholban egy napon keresztül áztatott növényeket leszűrjük, az oldatot vízzel hígítjuk (tömény formában részlegesét ököz, és a kívánt hatásnak éppen ellenkezőjét váltja ki), és felmelegítve fogyasztjuk. Hatása nyugtató jellegű, olyannyira, hogy a hatás ideje alatt elfogyasztóját csaknem



képtelenség kiökkeneni nyugalomból. Az ital elfogyasztója 4 óráig kérészt +2-t kap minden asztrális jellegű, de nem mágikus, hatásokkal, kísértésekkel szembeni Ellenállására (pl. ellenállás kísértésnek – drog, alkohol, stb.).

## Gyertyák

A gyertyák hatása kizárólag zárt helyiségben, zárt ablakok mellett érvényesül, meggyújtásuk után mintegy 10 perccel. Hatásukat már egy viszonylag vékony, orr elé tartott, parfümözött ruhadarab is kivédi. A helyiségben tartózkodó valamennyi lényre hat (természetesen ha lélegeznek), így a gyertya elkészítőjére is, emiatt nem veszélytelen alkalmazásuk. Minden gyertya Erőssége alap esetben 5, és ez minden további percben, mely során füstjét belegezik 1-gyel nő. Amennyiben a gyertya Erőssége meghaladja egy alany Fizikai Ellenállását, úgy kifejti hatását. (Felhívjuk a figyelmet arra, hogy a gyertyák Erőssége percenként növekszik, azonban a szokásostól eltérő módon, itt nem kell d20-al dobni még az Erősségre).

### Bódító gyertya

**Összetevők:** tözegrozsmaring virága, hóbogyó, csillagfürt termése, gyöngyvirág, albinó pók

**Elkészítés ideje:** 1 óra

**Hatás ideje:** amíg le nem ég

Az összetört, összekevert hozzávalókat viaszba keverve hófehér, makulátlan gyertyát kapunk, aminek kellemetlen hatása csak akkor mutatkozik meg, ha valaki hosszabb ideig belegezi füstjét. A Bódító gyertya hatására az áldozat bódult állapotúnak minősül.

### Vonzerő gyertyája

**Összetevők:** rózsaszirm, labdarózsa, tűztövis, árvalányhaj, kakasvér

**Elkészítés ideje:** 1 óra

**Hatás ideje:** amíg le nem ég

A gyönyörű, bíborszínű gyertya füstje kellemesen bágyadtá, nemtörődömmé és fogékonyá teszi belegezőjét. Az áldozat, kire a gyertya kifejti hatását, -2 büntetést kap minden Embismeret képzettség próbájára, továbbá minden ellenében dobott Karizma alapú képzettség- vagy tulajdonság-próbára +2 módosító járul.

### Jövendómondás gyertyája

**Összetevők:** mák virága, lestyan, hunyor, varjúháj, vadszőlő, békaszem

**Elkészítés ideje:** 1 óra

**Hatás ideje:** amíg le nem ég

A halványzöld színű gyertya érdekes, kékeszöld színű füstje belelegezve látomásokat képes kelteni. A látomások fajtája elsősorban a füst belegezőjének fantáziájától és akaraterejétől függ, a leggyönyörűbb és a legszörnyűbb dolgokat is láthatja. Kivételes akaraterejével a látomás irányra előre meghatározható, és egyfajta jövőbe mutató látomás idézhető fel. Aki erre a célra kívánja használni, Akaratérő tulajdonság-próbát tesz 12-es célszám ellen, és ha ez sikeres, +2 bonuszt kap Szakma (Jövendómondás) képzettségére, illetve – Boszorkányok esetében – Jövendómondás misztikus képességére. Ha a próba sikertelen, általában rémálomszerű látomásban részesül a mérész próbálkozó. Ha az összetevőket nem viaszba dolgozzák, hanem magukban égetik el, a hatás jóval intenzívebb, az elérhető bonusz pedig +4-re. A rontás büntetése általában napokig tartó gyötörő fejfájás és rémálom formájában jelentkezik, melynek következtében a balszerencsés próbálkozó Tudat jellemzője 2-vel csökken (d3 napra).

### Lélegeztető

**Összetevők:** átokhínár, tócsagáz, kolokán, kálmos, kék tavirózsa, sás

**Elkészítés ideje:** 1 óra

**Hatás ideje:** amíg le nem ég

A kizárólag porított vízinövényeket tartalmazó, méregzöld színű gyertya édeskés füstje egy idő után megtölti a helyiséget, és megfosztja a levegőtől az ott tartózkodókat. Egyre

nehézben kapnak levegőt, és úgy érzik, hatalmas súly nehezedik mellkasukra. Cselekedni képtelen, bár mintha kábulat, zavarodottság lenne úrrá rajtuk. Azonban az, aki nem képes kiszabadulni a gyertya füstjével szennyezett helységből, mielőtt az teljesen leég, meg is fulladhat. Amint a gyertya Erőssége meghaladja az áldozat Fizikai Ellenállását, az áldozat bódult állapotúnak minősül, ha 5-tel meghaladja, kábultnak, ha 10-zel, kimerültnek számít. Ha a gyertya Erőssége 20-al meghaladja valakinek a Fizikai Ellenállását, a balszerencsés áldozat megfullad.

## Főzetek

### Tisztító főzet

**Összetevők:** kakukkfű, vadárvácska, bodzavirág víz

**Elkészítés ideje:** fél óra

**Hatás ideje:** belégzés időtartama

A forrásban lévő vízhez adott gyógynövények elsősorban légúti megbetegedések esetén segítenek. A beteg +2-t kap minden felépülésével kapcsolatos dobására.

### Vérzékenység

**Összetevők:** angolnavér, ördögcérna, porított babérmeggy mag, kikerics

**Elkészítés ideje:** fél óra

**Hatás ideje:** 1 óra

Az összetevőkből főzött sűrű kenőcs a véralvadást akadályozza. Sebre kenve, véráramba juttatva hatóideje alatt megakadályozza a vér alvadását. A kenőcs áldozata nem képes Fp-kezt visszanyerni, míg le nem küzd a hatás ellen. A hatás ideje alatt minden az áldozat megsegítésére, ellátására dobott Gyógyítás képzettség próba célszáma 5-tel megnő (így haldoklás esetén a stabilizálás is).

### Séjforrasztó

**Összetevők:** hársvirág, opálzúzalek, útilapu, méz

**Elkészítés ideje:** két perc

**Hatás ideje:** maradó

A kevésnyi drágakőzúzalek, az apróra vágott gyógynövények és a mézet összekeverve sűrű pépet kapunk, amit nyílt sebre helyezve azt egyrészt fertőtleníti, másrészt (ha megfelelően ellátják a sebet, mert azt nem helyettesíti) heg nélküli gyógyulást vált ki. Elterjedését akadályozza, hogy viszonylag friss növényi hozzávalók kellenek hozzá (legfeljebb 10 napja szedhetők).

### Méregtelenítő

**Összetevők:** cukor, kamilla, málnalevél, áfonya, citromfű, tej

**Elkészítés ideje:** fél óra

**Hatás ideje:** azonnali

Az összetört hozzávalókat forró tejhez kell adni, majd azt akár melegen, akár hidegen megitatni azzal, akin segíteni szeretnénk. A főzetnek erős méregtelenítő hatása van, különösen étel- és gázmérgek ellen hatásos. Amennyiben valaki ilyen típusú mérgek hatásait nyögi, és elfogyasztja ezt a főzetet, Fizikai Ellenállása ideiglenesen 4-gyel megnő, a mérgezősége pedig újra ki kell dobni, hogy kiderüljön képes-e kifejteni hatását a továbbiakban. Az elfogyasztó Fizikai Ellenállása csupán ennek az egyetlen dobásnak az idejére emelkedik meg.



# Boszorkánymester

... Valahogy megsűrűsödött körülöttük a levegő. Valahogy elmélyült az udvari ork rekedtes hangja. A sebzett fickó nyoszörgött. Fekete jolt terjedt alatta a földön. Wram ráette a hátára a tenyerét. A sebsült megrándult. Nik mintha fényt látott volna felvilámlani. Szapora, kekes villanások. A nyoszörgő férfi hátán megmozdult a seb.

Aztán elkezdődött.

Nik úgy érezte, sosem fogja elfelejteni ezeket a hangokat: a haldokló nyögéseit, a háta és Wram vérmocskos tenyere között kekesen sercegő fenyeket, melyek elűntek, beszívógtak a maszasz ork kézbe, kísértetiesen megvilágítva a memnyezet felé fordított fémarcot, a szörös állat. A z életörző mágia hatására Wram szeméi kifordultak, Nik undorodva bámult a fehérségbe a cirádás mask szemrécsin keresztül."

(Jan van den Boomen: Jó széllel toróni partra)

– Te is tudod, Reyn, hogy szükségetek van egy mágiaforgatóra – a félelt suttozva beszélt a zsúfolásig megtelt söntés egyik félreeső asztalánál. A véle szemben ülő nőnek igencsak hegyeznie kellett a füleit, hogy megértse a másik szavait.

– Legutóbb, mikor szükség volt rád, a városban kiűrt a fehérpestis. – Tehetek róla, hogy az a hűgveleji aszisz nem volt képes idejében hátra löni az utolsó erenit? – méltatlankodott a félvér. Azt mondatatok, oldjam meg, hogy rosszul legyenek. Hát rosszul lettek! Lehet, hogy kicsit túllöttem a célon...

– Kicsit? És a Fogadónegyed?

– Ne! Ne gyere elő Fogadónegyeddél! Mind ott maradtok, ha én nem vagyok!

– Ha te nem vagy, akkor most nem lenne védj a fejkönköt! Három erioni városról süttött meg a nyílt utcán!

A félelt félrenyelte az italt. Krakogva tiltakozott:

– Ha nem teszem, még ma is az erioni börtön vendégszeretettét élvezhetünk, kincsem. – kajánkodott a férfi. – Megígýzem, ha nem vagyok véletlek akkor, most a bájos triótokból duó lenne. A Fekete vér kellemetlen méreg. Akkor bezzeg jól jöttem, mi?

– Ravanó. Amit ott művelél, ... ütötte tovább a vasat a törveto.

– Ravanó? Azt mondd Ravanó? Azt nem tudom, melyiktek szervezte arra a fregattra a fogolyserét, de azt tudom, hogy valaki a bíbor-nok hajóit is meginvitalta.

– Százak veszte oda abban a szökőárban! A kikötő még ma is romokban hevert!

– De megúsztuk, nem? Te is tudod, mi jár Gorríkban az árulásért...

A nő ingerülten fonta keresztbe a karját. Tüntetően félrenézett. Két évtizede járta a kalandozók világát előbb, mint törveto, később, mint egy ígértet ifjakból álló kompánia vezetője. A baj mindig megtalálta, de csótól csak akkor jött, ha valami varázstudó is bekeveredett az üzletbe.

– Nézd, – kezdte lágyabb hangon a férfi – ez a mostani, ha a felhajtótok nem nagyozolt, ez nem lesz gyerekjáték. Azt a vénséget úgy őrzik, mint egy alidari nő lábaközét.

A nő csak mordult egyet.

– Véltetőleg féjvadászok védik, és nem lepődnék meg, ha egy-két élőhalott is kóricálha a közelében. A ház meg... akár egy erőd. Típikus toróni munka. Csapdák minden fordulóban.

– Te már csak tudod. A te fajtából is serénykedik odabent legalább egy. Egyetlen gyenge pont van. Minden héten egy kifutó fűi viszi a piacról az ételt.

– Az ételt nyilván megvizsgálják a vénség villámsínálói – töprengett a félelt – de egy kis gyomorrontást azért becsémpészhetünk. Azt mondják az ilyesmi nagyon ragályos.

A törveto nő hamiskásan mosolygott.

– Ragályos, mi? – gúnyolódott.

A férfi ügyet sem vetve a közbeszólásra, suttozva folytatta.

– Szóval egy kis rosszullét. Az ilyen ragály amúgy is gyorsan terjed. Egy-két napig nem fognak gyanit.

– Utána irány a ház. Axris besurran, és... merengett a nő – A többi már gyerekjáték. Tehát egy ragály. Tiszta úgy, az osztalekből arányosan részesedsz.

– Hohó! És az élőholtak? A mágikus csapdák? A vénség gyóntatója? Lásd be, mindig jól jön egy olyan szakképzett segéderő, mint én.

A törveto melyet sóhajtott. Hogy zuhanna az Igram Azeb az összes varázstudó! Mindazonáltal egy ilyen hatalmú boszorkánymester roppant kellemes háttér. Amíg a nő töprengett, a félelt hanyag mozdulatokkal tömközte hosszúka pipájába a jóféle madobai dohányt. Mire az első kekes füstpamacsok eldoborodtak, a nő is elhatározta magát.

– Ám legyen, Crasis. Udv a csapatban, újra.

## BM – 0. (Boszorkánymester)

Szint	TÉ	Szívósság	Gyorsaság	Tudat	Kaszt-képességek
1	+0	+1	+1	+1	Boszorkánymesteri Mágia
2	+1	+2	+2	+2	Mágikus fókusz – Af
3	+1	+2	+2	+2	Boszorkánymesteri Fortély
4	+2	+3	+3	+3	Alvilági vagy Mágikus képesség
5	+2	+3	+3	+3	Képzett – Af.
6	+3	+3	+3	+3	Boszorkánymesteri Fortély
7	+3	+4	+4	+4	Alvilági vagy Mágikus képesség
8	+4	+4	+4	+4	Képzett – Mf
9	+4	+5	+5	+5	Boszorkánymesteri Fortély
10	+5	+5	+5	+5	Mágikus fókusz – Mf, Ellenálló

A boszorkánymesterek legtöbbje gátlástalan feketemágus – természetesen csak a szó filozófiai értelmében, hiszen hatalmuk bármily sötét is, nyomába sem lép egy igazi mágusénak. Mégis, a többi varázshasználó kaszt tagjai csak irigységgel vegyes döbbenettel szemlélhetik velejéig romlott, sötét hatalmuk mértékét. Mágikus tudományukat a legtöbb esetben egyetlen cél szolgálatába állítják: pusztítanak, kínt, nyomorúságot okoznak.

Mindemellett a boszorkánymesterek is csak felhasználói varázslói; ők sem értik a mágia mélyebb összefüggéseit, belső törvényeit, ismerik a megfelelő formulákat: azon varázsigéket és tagejtéseket, melyek iszonyatos hatalmuk zálogát jelentik. Varázslataik túlnyomórészt Rontásokból, Ártokból, Villámokból állnak – s az áldozat testét roncsolják –, meg persze az elmaradhatatlan nekromanciából. Emellett a boszorkánymesterek járatosak az orvgyilkosság különféle fogásaiban is: ismerik a mérgekeverés tudományát és a hátbaszúrás „művészetét”. Dél-Ynev majd minden tájára jut belőlük: Kránba, Gorvikba, a Dzsad Emírségeibe, de még Shadonba is. A leghatalmasabbak kétségtelenül Kránban élnek. Rendjeik behálózák a Külső Tartományokat, gyakran lovagrendek, fejedelemségek vezetőiként tűnnek fel. A Birodalmi Belsőiskolákkal csak formális kapcsolatot tartanak fenn. Egymással nehezen találhatnak hangot, nem ritkák a rendek közti véres leszámolások, de a vizsláy olykor még a rendeken belül is felüli fejt. A boszorkánymesterek mindenkinél különben, kiemelkedettebben gondolják magukat, s az ilyesmi Kránban könnyen önbíráskodásra sarkall.

Észak boszorkánymestereiről szólva elsőként mindig Toron boszorkánymesterei ötlenek a történelemben és politikában jártas halandó eszébe. Nem véletlenül, hisz a kontinens e tájának legnagyobb hatalmú varázstudói, az Északi szövetség legveszedelmesebb ellenségei ők. Mégsem tekinthetők boszorkánymesternek a szó igazi értelmében, hisz a mágia sokkal ősbib, sokkalta bonyolultabb formáit is használni képesek; eme elnevezést valószínűleg az Északi Szövetség ideológusai ragasztották rájuk. Toron boszorkánymesterei ama tíz Hatalmas egyenesági leszámazottai, akik a Kyr Birodalom bukásához vezető háború pokláiban megpróbálták Orwella istennő kezére játszani a császárt, egész udvartartásával egyetemben. Tervük kudarcba fulladt, az egykori birodalmi tartomány, Toron egységét azonban épp eme aljasság „jutalmaként” örízheték meg, s emiatt uralthatják azt véreik mind a mai napig. Egyes források szerint nem csupán a néha Hatalmasok leszámazottai tartoznak közéjük, hanem néhányuk ténylegesen az ősi kyr mágusrend tagja. A főváros felé nyitott Shuluri-öböl megközelíthetetlen szigetén – Daumyr retgett erődjében – élnek, közönséges halandó sohasem láthatja őket. Közvetlen alattvalóik a boszorkány-hercegek, kik az udvar és a birodalom fele közvetítik akaratukat. Bár hatalmuk meg sem közelíti mestereik ősi tudását, végzetes tévedés lenne egyszerű boszorkánymesternek gondolni őket.

A világ leginkább követőikkel, az árnyékukban tevékenykedő igazi boszorkánymesterekkel találkozhat, akik révén hatalmuk egész Toront behálózta. Fontos feladatokkal bírnak ők Toronban, és bár ez meglepő lehet, eme feladatok nem mindig a rombolással, pusztítással vannak összefüggésben – még ha Ynev többi része felé ezt az arcukat is mutatják.

Szervezetük talán még a császári közigazgatásnál is bonyolultabb. Minden tartományban és minden jelentősebb településen megtalálhatók: a gazdaság irányítását (Ajzöszerek terjesztésével és rabszolga-kereskedelemmel is foglalkoznak; mondják, a Láncbarátok elnevezésű büntestvérséget boszorkánymesterek szervezték meg és irányították!) éppúgy a kezükben tartják, mint a politikait: a kyr nemesség maradvékának már csak a hadsereg irányításában van szava, ámbarát ők sem nélkülözhetik a boszorkánymesterek alantas, ám hathatós támogatását hadjárataik során.

A toroni boszorkánymesterek rendjei természetes szövetségesekre letek Tharr egyházában és a Háromfejű papjaiban – mindkét szervezet arra törekszik, hogy Toront Észak első számú hatalmává téve az ottani országok és kultúrák mindegyikére kiterjessze befolyását.

A Quiron-tenger túlpártján elterülő királyság, Abaszisz boszorkánymesterei kényesebb helyzetben vannak, ezért, bár hatalmuk csekélyebb toroni társaikénál, az egyensúlypolitikában fontos szerep jut nekik.

Abaszisz nagykirály, és az ország hercegekaptányi címet viselő főnemesei állandó harcban állnak egymással. A nagykirály, akit a trónfosztástól csakis a hercegekaptányok egymás közti vizsálykodása óvhat meg, a boszorkánymesterei rendek segítségét sem áttalja igénybe venni, s támogatója Tharr helyi gáznázának is. Aligha túlság az állítunk, hogy a Toron-Abaszisz tengely kikovácsolásában épp az egymással szívélyes kapcsolatot fenntartó boszorkánymesterei rendek játszottak a főszerepet.

A nagynevű boszorkánymesterei iskolák mellett temérek rejtett, néhány tanítvány tömörítő iskola és szekta létezik szerte Yneven, a Quiron-Pentádtól egészen a Déli Városállamokig.





## A kaszt jellemzői

### Életerő és fájdalomtűrés:

A Boszorkánymesterek nem fordítanak akkora gondot életerejük megőrzésére, mint például azt a fegyverforgatók teszik. Ennek ellenére különféle praktikáinak, alvilági mesterkedéseinek és életvitelüknek köszönhetően némiképp megvédődnek, így kintűrésük és szívósságuk más mágia-haszználókhoz viszonyítva jónak nevezhető.

### Jellemzők:

A boszorkánymesterek jellemzői közül – mentális képességeiknek köszönhetően – a Tudat jellemzőjük, ami kiemelkedő, ezen a téren a legjobbak közé tartoznak. Gyorsaságuk rendszerint csupán átlagos, és ezt is csupán az alvilági körökben történő tevékenységüknek köszönhetik. Szívósságuk elmarad a legtöbb kalandozó-kasztétól, mivel a Hatalom Itálának fogyasztása kizsigereli szervezetüket.

### Harcértékek:

A boszorkánymesterek harcértékeire nem érdemes sok szót vesztegetni. Közelharcba csak végső esetben menekülődnak, általában mágijukkal intézik el ellenfeleiket, ha pedig ez nem lehetséges, hátulról, mérgekkel igyekeznek lerendezni a nézeteléréseiket.

### Harcmodor:

A boszorkánymesterek ritkán fognak fegyvert, ám ha mégis megteszik, rendszerint a könnyebb töröket, késeket részesítik előnyben. Mivel gyakran adódhat olyan situáció életükben, mikor rejtőzniük, lopózniuk kell, így komolyabb vértet is ritkán öltenek.

### Képzettségek:

A boszorkánymesterek általában a világi és alvilági szakterületeken tesznek szert komolyabb ismeretekre. Mivel többségében igen értelmes és ravasz személyek, akik gyorsan tanulnak, ezért gyakorta rendelkeznek igen komoly és szerteágazó ismeretanyaggal. A kaszt szintenként kapott Képzettség-pontjainak száma magas, és mivel többnyire a boszorkánymester karakterek Intelligenciája is átlagon felüli, rendszerint sok Kp-t kapnak szintenként.

### Követelmények

Az alábbi követelményeknek kell megfelelnie egy karakternek, hogy a Boszorkánymester kalandozó-kaszt tagja lehessen.

Faj: -

Alap TÉ: -

Jellemző: Gyorsaság 2+, Tudat 3+

Képzettségek: Ismeret (Herbalizmus) 6+, Mesterség (Alkímia) 6+, Összpontosítás 4+

Képességek: Fogékony (Boszorkánymester), Írástudó, Alvilági Kapcsolatok.

Idealis Háttér: Novícius 2/Szerencsevadász 1

### Élszöveges Képzettségek

Álcázás, Átverés, Emberrimeret, Észlelés, Hallgatóság, Információgyűjtés, Ismeret (Hely), Ismeret (Herbalizmus), Ismeret (Ásványok), Ismeret (Élettan), Ismeret (Élőhóttak), Ismeret (Tápasztalati Mágia), Lopózás, Megfélemlítés, Mesterség (Alkímia), Mesterség (Mérgekverés), Összpontosítás, Pszi használat, Rejtőzködés

Kp/szint: 6 + Intelligencia módosító

Mp/szint: 8

Fp dobás/szint: d6 + Állóképesség módosító

## Kaszt-képességek

### Boszorkánymesteri Mágia:

A legtöbb kaszt-képessége a boszorkánymesteri mágia használata. Ez a mágiaforma elsődlegesen a mérgekre, rontókra helyezi a hangsúlyt, illetve azon területekre, melyek minél hatékonyabban elősegítik a boszorkánymestereket sötét céljaik elérésében. A mágiaformáról a Boszorkánymesteri Mágia fejezetben olvashatók további részletek. A boszorkánymester karakter már első szinten megismerkedik az összes mágikus iskolával, így minden iskolához tartozó képzettségének értéke 2-ről indul. Ezen felül már az első szinten lehetősége van, hogy bizonyos iskolaformákat előnyben részesítsen a többivel szemben, vagyis kap 4 szabadon elosztható pontot, amelyeket tetszése szerint rendelhet bármelyik mágikus képzettségéhez. Ezután, minden szinten kap további 4 pontot, amelyeket szintén mágikus képzettségei növelésére fordíthat (azonban egyik mágikus képzettség szintje sem lehet magasabb, mint a boszorkánymester kaszt-szintje +3).

### Mágikus fókusz – Af:

Második szintre érkezve a boszorkánymester karakter kiválaszthat egy mágiaformát, melyre nagyobb figyelmet fordít. A boszorkánymester az általa kiválasztott mágiaformára megkapja a Mágikus fókusz – Alapfok nevű mágikus képességet. (amennyiben a képesség feltételét teljesíti)

### Boszorkánymesteri Fortély:

A boszorkánymesterek számtalan hétköznapi fortélyal, praktikával egészítik ki sötét mágijukat. Egyformán akadnak közöttük csekély vagy komolyabb mágikus energiákat igénylő ismeretek, valamint mindennaposabb alapanyagokat felhasználó mesterkedések. Csupán a boszorkánymestereken áll, hogy milyen irányban kívánja bővíteni tudásanyagát. A M.A.G.U.S. játékszerrendszere ezeknek az ismereteknek három szintjét különbözteti meg: tanonc, kismester és mester. Amikor

„Góhatar vállalt vont. Mely levegőt vett, hogy kimondja az utolsó pusztító ígét, ám ekkor Eylorn felült, és ismét fellobbantak körülötte patrónusának lángjai. A Tizenharmadik az erődváros Fókuszából merített erőt, hogy egészen üvöltő fagyviharral oltsa ki a démoni tüzet. Eközben Lian-con reszketeg mozdulattal nyílt koponye zsebébe, és egy fekete folyadékkal teli fiolát emelt ki önmét. Gyorsan felhajtotta, és a ráterő rosszullétet küzdve felkapzkodott.

Góhatar, miután jégbörtönbe zárta Eylorn, ismét Lian-con felé fordult.

– És most... – dörmögte ismét. Sosem tudta befejezni a mondatot. Még érzékelte, hogy Lian-con körül felizzik a hatalom csupán beavatottak számára látható aurája, de midőn bármint tehetett volna, kezesen izzó villám csapott ki az ifjú kezéből. Góhatar utolsó gondolata az volt, hogy milyen szokatlan forma, amit a másik alkalmazott.

Góhatar, Ryek tizenharmadik shaddja lehanyatlott.”

(A.A. Ravenwood: Vezércsel)

a karakter 3. boszorkánymesteri szintjére lép, szabadon eldöntheti, hogy melyik tanonc szintű fortélyt kívánja elsajátítani. 6. és 9. kaszt szintjén pedig arról kell határoznia, hogy abban a fortélyban szeretne jobban elmélyedni, melybe már beleokostolt, vagy új ismeretek után áhítozik. Értelemzerűen kismester és mester szintű fortélyokat csak az választhat magasabb szinteken, aki az alapismereteknek már a birtokában van (tehát egy 9. boszorkánymesteri kaszt-szinttel bíró karakternek lehet három tanonc szintű fortélya, egy tanonc és egy kismester szintű fortélya vagy egy mesteri szintű fortélya).

### Álvilági vagy Mágikus képesség:

A boszorkánymester szabadon választhat egy Álvilági vagy Mágikus képességet, melynek a követelményeit teljesíti.

### Képzett – Af:

Minden boszorkánymester választhat magának egy nem mágikus szakterületet, amelyre specializálja magát. Ez többnyire az Álcázás, Információgyűjtés, Ismeret (Hely), Ismeret (Herbalizmus), Ismeret (Ásványok), Ismeret (Élettan), Ismeret (Élőholtak), Lopózás, Megfélemlítés, Mesterség (Alkímia), Mesterség (Mérgekeverés), Rejtőzködés képzettségek közül kerül ki. A boszorkánymester megkapja az adott nem mágikus képzettségre a Képzett – Alapfok képességet. (amennyiben követelményét teljesíti)

### Képzett – Mf:

A boszorkánymester karakter még jobban elmélyedhet az általa választott nem mágikus szakterületen. A karakter megkapja az adott nem mágikus képzettségre a Képzett – Mesterfok képességet. (amennyiben követelményét teljesíti)

### Mágikus fókusz – Mf:

Kilencedik szintre érkezve a boszorkánymester immár mestere egy adott mágikus területnek. A karakter által kiválasztott mágiaformára megkapja a Mágikus fókusz – Mesterfok nevű mágikus képességet. (amennyiben a képesség feltételét teljesíti)

### Ellenálló:

A boszorkánymester ezen a szinten már szinte együtt él az általa választott mágiaformával. Rögtön megérzi, ha 20 láb sugarú körben az általa választott mágiaerőlethez tartozó mágiait hoznak létre, és ezekkel szemben kivételesen ellenálló. Az adott iskolába tartozó és rá irányuló varázslatokkal kapcsolatos minden dobásra +4 büntetés járul (ez igaz mindenféle dobásra: Erősség, támadó, sebző, mérgeellenállás, stb.).

## Boszorkánymesteri Tetoválások

A boszorkánymesteri tetoválások a kaszt különös gonddal őrzött titkai közé tartoznak. A boszorkánymesterek képesek arra, hogy Mp-ekkel töltsenek fel mágikus rajzolatokat, melyek így különleges hatások létrehozására, illetve tárolására válnak képessé.

A mágikus energiák kiszámíthatatlansága miatt egy időben egy személyen legfeljebb három különböző feltöltött tetoválás lehet, noha „üresen” hagyott rajzolatból természetesen akár mennyit viselhet a testen. A mágikus tetoválások aktiválása egy egyszerű cselekedetet igényel (ami megszaktíroz támadást válthat ki), mivel mindig meg kell érinteni hozzá a rajzolatot, illetve erős koncentrációra is szükséges. A rajzolatokban tárolt mágikus energiák – és így a hatás – felszabadítása különleges ismereteket igényel. Az a boszorkánymester, aki rendelkezik legalább a Tetováló-tanonc fortélyal, automatikusan sikerrel jár ebben, ellenben bárki más esetében ez már nem ilyen egyszerű. A szükséges boszorkánymesteri fortély meglete nélkül a rajzolatot aktiválónak sikeres Ismeret (Boszorkánymesteri Mágia) képzettség-próbát kell tennie 15-ös célszám ellen, különben a rajzolatban tárolt Mp-ok felszabadulnak ugyan, ám ártalmatlanul szétoszlanak. Mint ebből

is látható, tetoválást nem csak boszorkánymesterek viselhetnek, ám nekik van a legnagyobb esélyük a sikeres felhasználásukra (természetesen egy rajzolat feltöltéséhez minden körülmények között a megfelelő boszorkánymesteri fortély szükséges).

Egy boszorkánymesteri tetoválás a M.A.G.U.S. játékszabályzat szerében a következőképp épül fel (ezek alapján a KM és a játékosok szabadon megalkothatják a nekik tetsző formulákat):

**Név:** A tetoválás neve.

**Elkészítés Nehézsége:** A tetoválás elkészítésekor dobott Szakma (Tetoválás) képzettség-próba célszáma. A tetoválást nem feltétlenül kell a boszorkánymesternek elkészítenie, egy tetoválómester is megteheti, a boszorkánymester útmutatásai alapján.

**Elkészítés Ideje:** A tetoválás elkészítéséhez szükséges idő.

**Mp igény:** A tetoválás feltöltéséhez szükséges Mp-k száma. Legalább ennyi Mp szükséges a tetoválás hatásának egyszeri előhívásához. A szükséges Mp-k többszörözésével természetesen a használatok száma is nő. Egy aktiválás során (még sikertelen esetén is) az Mp igényt meggyező számú Mp szabadul fel, melyet érdemes nyilvántartani, hiszen a jel sérülése esetén fontos lehet, hogy a tetoválás éppen mennyi Mp-t tárolt.

**Feltöltés Ideje:** A tetoválás feltöltéséhez szükséges idő azt mutatja, hogy ennyi időig tart, míg a tetoválást Mp-ekkel töltilik. Ez az idő az Mp igényt bemutatott számú Mp feltöltéséhez szükséges, amennyiben azt többszörözik, úgy azzal arányosan a feltöltési idő is nő.

**Időtartam:** A tetoválásba foglalt hatás időtartama (mely attól a pillanattól számít, mikor a tetoválást életre hívják).

**Sérülési Esély:** Annak a százalékos esélye, hogy a tetoválás megsérül a harcban (ennek nagysága általában a tetoválás méretétől függ). Minden esetben, mikor a karaktert eltalálják a harcban, a játékosnak dobnia kell d100-zal, és amennyiben a dobás eredménye kisebb, mint az itt közölt szám, a tetoválás megsérült és a benne tárolt energiák robbandásként kiszabadulnak, megegyező – olykor elpusztító – azt a személyt, aki „viselte” őket. Egy megsérült tetoválás d3 Sp-t sebez, minden benne tárolt 2 Mp után (pl. egy 14 Mp-s tetoválás 7d3-at sebez, mikor a benne tárolt energiák felszabadulnak). Amennyiben valaki egyidejűleg több (legfeljebb három), feltöltött tetoválással is rendelkezik, úgy minden esetben, mikor eltalálják, egyenként ki kell dobni a sérülési esélyeket.

**Leírás:** A tetoválással kapcsolatos általános információk, a benne tárolt hatás bemutatása, egyéb különlegességek.

### Hallgató

**Elkészítés Nehézsége:** 20

**Elkészítés Ideje:** 5 óra

**Mp igény:** 5

**Feltöltés Ideje:** 10 perc

**Időtartam:** 6 óra

**Sérülési Esély:** 5%

A jelet rendszerint valamelyik fül mögé, a fejbőrre rajzolják. A tetoválás hatására a hallás kétszerese élesebb lesz, és a boszorkánymester +2 módosítót kap a Hallgatóság képzettség-próbáira a hatás ideje alatt.

### Hatalom Bélyege

**Elkészítés Nehézsége:** 20

**Elkészítés Ideje:** 8 óra

**Mp igény:** 5 + a tárolni kívánt MP mennyiség

**Feltöltés Ideje:** 15 perc

**Időtartam:** azonnali

**Sérülési Esély:** 15%

A jel szinte bárhol elhelyezhető a testen (azonban az aktiválásához meg kell érinteni), és hatásában nagyon hasonló a Hatalom Amulettjéhez (lásd Hatalom Amulettje Képesség, a Képességek fejezetben). A boszorkánymester 5 Mp fel-

használásával képessé teszi a rajzolatot arra, hogy nyers, mágikus energiákat tároljon, hogy azokkal a karakter később feltölthesse az elméjét. Ennek a tetoválásnak az esetében értelemszerűen nincs értelme az Mp igény többszörösét a bélyegbe tölteni, hiszen az alap 5 Mp után, minden további Mp már kinyerhető a jelből. A hatalom amulettjétől eltérően, ennek a tetoválásnak az aktiválása is egy egyszerű cselekedet, mivel meg kell érinteni a bélyeget, és szokás szerint koncentrálni kell a felhasználónak. A bélyeg aktiválásakor az összes benne tárolt Mp a boszorkánymester elméjébe vándorol (a feltöltés során kötelezően lekötött 5 Mp pedig elvész), azonban a boszorkánymester elméje természetesen nem tárolhat több Mp-ot a maximális Mp értékénél, így a bélyegből esetleg érkező többlet Mp-ok elvesznek. Mivel a Hatalom Bélyege nyers mágikus energiákat tárol, ezért megsérülése esetén a szokásos d3-as kocka helyett d4-el kell kidobni a sebzést.

### Látójel

Elkészítés Nehézsége: 20  
Elkészítés Ideje: 5 óra  
Mp igény: 5  
Feltöltés Ideje: 10 perc  
Időtartam: 6 óra  
Sérülési Esély: 5%

Ezt a jelet viselője bal szeme alá szokás tetoválni. A rajzolat segítségével a boszorkánymester látása kétszeresre élesebb lesz az addiginál. Amíg a tetoválás hatása érvényben van, a karakter +2 módosítót kap minden Észlelés és Keresés képzettség-próbájára.



### Macskaszem

Elkészítés Nehézsége: 25  
Elkészítés Ideje: 8 óra  
Mp igény: 15  
Feltöltés Ideje: 15 perc  
Időtartam: 6 óra  
Sérülési Esély: 8%

A jelet a jobb szem köré tetoválják, és segítségével a boszorkánymester az Éjszakai Látás faji képességre tesz szert, a hatás ideje alatt (lásd Fajok fejezet)

### Őrző Szem

Elkészítés Nehézsége: 25  
Elkészítés Ideje: 9 óra  
Mp igény: 20  
Feltöltés Ideje: 15 perc  
Időtartam: 2 óra  
Sérülési Esély: 10%

Ez a mágikus rajzolat a boszorkánymester homlokát ékelelteti. Este, elalvás előtt szokás aktiválni, ugyanis alvás – és a hatás ideje – alatt a szem ébren őrködik. Amíg az Őrző Szem aktív, a karakter úgy kezelendő, mintha rendelkezne az Éber Alvó képességgel (lásd Képességek fejezet). Amennyiben a boszorkánymester rendelkezik valamifajta psi képességgel, úgy az Emlékfelidézés diszciplínával felidézhetők azok az események, melyek a „szem” működése alatt a helyszínen történtek.

### Ősi Szem

Elkészítés Nehézsége: 27  
Elkészítés Ideje: 9 óra  
Mp igény: 22  
Feltöltés Ideje: 15 perc  
Időtartam: 6 óra  
Sérülési Esély: 10%

A jel szinte teljesen elfedi az arc jobb oldalát, segítségével a boszorkánymester az ultralátás faji képességre tesz szert, a hatás ideje alatt (lásd Fajok fejezet).

### Szellemtest

Elkészítés Nehézsége: 35  
Elkészítés Ideje: 24 óra  
Mp igény: 20/40  
Feltöltés Ideje: 30 perc  
Időtartam: 10 perc  
Sérülési Esély: 20%

A mágikus rajzolat a mellkas nagy részét beborítja. Aktiválása után a boszorkánymester teste (csak a teste, ruházata és felszerelési tárgyai nem) I. (25 Mp-ért) vagy II. (40 Mp-ért) fokozatú légieszé válik. I. fokú légieszéssel képes átmenni a kőfalakon, míg II. fokú légieszéssel már a fém fegyverek is átsuhanhatnak a testén. (A Légieszéssel kapcsolatban lásd a varázslói mágia fejezetet).



A M.A.G.U.S. Alapkönyv a következő fordítokat ismeri (egy Fordítást csak az a karakter választhat, aki megfelel a zárójelben található követelményeknek):

**Méreg-tanonc (Mesterség – Méregkeverés 6+):** A boszorkánymester tökéletesen eljuthat a mérgek tanulmányozásában, pontosan tisztában lesz a mérgekeveréshez szükséges anyagok beszerzési módjával, felismeri azokat természetes környezetben is. Minden olyan helyzetben, amikor egy boszorkánymester meg kívánja állapítani bármilyen természetes állapotú ásványról, növényről, sőt akár állatról is, hogy az mérgező tulajdonságú-e, a karakter a szükséges ismeret képességét helyettesíti a Mesterség – Méregkeverés képzettségét is használhatja. Ezen felül a karakter +2 módosítót kap minden mérgek előállításával kapcsolatos képzettség-próbájára.

**Méreg-kímester (Mesterség – Méregkeverés 9+):** A boszorkánymester már nem csupán előállítani képes a mérgeket, illetve nem pusztán felismeri azok hozzávalóit, hanem szinte bármilyen fajta kész mérget képes felismerni és beazonosítani, lepleztek azt bármilyen jól. Amennyiben a boszorkánymester szeretné megállapítani valamilyen, hogy mérgezett-e (legyen szó bármilyen tárgyról, ételről, italról, vagy bármiről, ami mérgező tulajdonságú), a szokásos képzettség próbák helyett (általában valamifajta Ismeret, vagy Észlelés próba), tehát egy Mesterség – Méregkeverés próbát, melynek celszáma a mérge (ha van ilyen) előállításának nehézsége + 5. Sikeresen a boszorkánymester akár még a mágiкус, vagy több komponensű mérgeket is képes felismerni. Kímester szinten a boszorkánymester +4-et kap minden mérgek előállításával kapcsolatos próbájára (ez nem adódik össze a tanonc szint +2-jével), továbbá az általa előállított – természetes és mágiкус – mérgek Erőssége 1-gyel megnő.

**Méreg-kímester (Mesterség – Méregkeverés 12+, Méreg- és Betegségmágia 10+):** Ezen a szinten a boszorkánymester már különleges, természetfeletti képességre tesz szert, és Méregmágiaja összefonódik a mérgekeverési ismereteivel. A karakter egyszerűen megérezheti, ha természetes mérgek közelébe kerül, ehhez csupán egy sikeres Intelligencia próbát kell tennie, 12-es celszám ellen (ha a mérge több komponensű, a celszám további 2-vel nő, minden egyes komponens után). Ha a próba sikeres, a boszorkánymester tisztában lesz a mérge pontos természetével, hatásaival és tulajdonságaival. Ha a tulajdonság-próba sikertelen, a karakter még mindig felfedezheti a mérget, a kímesteri szintnél leírtaknak megfelelően. A karakter további +1 módosítót kap a Mesterség – Méregkeverés képzettség próbáira a Méreg- és Betegségmágia mágiaformájában elért minden 2 szint után (ez nem adódik össze a kímesteri szint +4 módosítójával).

**Tetováló-tanonc:** A boszorkánymester előbb a hétköznapi, majd a mágiкус tetoválások felé fordítja figyelmét. A Tetováló-tanonc karakter számára a továbbiakban a Szakma (Tetoválás) elsődleges képzettségnek minősül, mikor a boszorkánymesteri kasztban lép szintet. A karakter képessé válik arra, hogy a hibátlanul elkészített, mestéri tetoválásokat minimális mágiкус energiával töltesse. A karakter ezen a szinten legfeljebb 10 Mp-t tölthet egy tetoválásba. (A tetoválásokról bővebben a Boszorkánymesteri Tetoválások című oldalon olvashatsz).

**Tetováló-kímester (Szakma – Tetoválás 9+):** A boszorkánymester ezen a szinten már erősebb mágiaival képes feltölteni a tetoválásokat, ám még mindig csak legfeljebb 20 Mp-t képes egy tetoválásba tölteni.

**Tetováló-mester (Szakma – Tetoválás 12+):** A boszorkánymester képes akár a leghyolyautabb tetoválásokat is elkészíteni, valamint a hatásukhoz szükséges mágiкус energiákkal feltölteni. Egy Tetováló-mester esetében csupán az egy időben az elmjében tárolni képes Mp-k száma korlátozza, hogy egy tetoválásba mennyi mágiкус energiát tölthet. A Tetováló-mesterek képesek a tetoválásokat kisebb méretben is tökéletesen elkészíteni, így minden általuk készített ábra harcban történő megsérülésének esélye 5%-kal csökken (azonban a kisebb méretű tetoválás elkészítésének celszáma 5-tel nő, továbbá ebben az esetben mindenképpen a boszorkánymestereknek kell felrajzolni a tetoválást).

**Átok-tanonc (Átok Mágiaforma 4+, Intelligencia 13+):** A boszorkánymester különösen elmerült az Átok művelésében. A karakter teljeséggel immunis minden olyan Átokra, mely természetfeletti vagy misztikus képességeken és nem tapasztalati mágia alapján alapul (például a boszorkányság misztikus szemmelverés képességére), továbbá jó eséllyel megéri, ha a közelében olyan személy tartózkodik, aki valamilyen Átok – legyen az bármilyen eredetű – hatásait nyögi. Ha a boszorkánymester sikeres Intelligencia próbát tesz 12-es celszám ellen, tudatában lesz annak, ha közelében – 20 lábnyi távolságban – elátkozott személy tartózkodik, sőt még az Átok jellegét is képes meghatározni (tehát, hogy milyen módszert használt az, aki az áldozatot elátkozta: boszorkánymágia, szakrális mágia, stb.). A próbak a KM végzi titokban, hiszen ez a képesség ösztönös (ha a boszorkánymester nem bízik a megérzéseiben, kénytelen mágiai alkalmazni), és a játékos nem tudja, mikor köteles próbát tenni. Fontos, hogy a képesség nem ad a fent bemutatottnál pontosabb információt; ha a boszorkánymester további részletekre kíváncsi, mágiahozz kell folyamodnia.

**Átok-kímester (Átok Mágiaforma 7+, Intelligencia 13+):** Ezen a szinten a karakter már képes tudatosan is, koncentrációval érzékelni az Átokokat. Ha a boszorkánymester tudatosan koncentrálna, a tanonc szintnél bemutatott ismeretekhez juthat, ám ezúttal elég pusztán bejelentenie, hogy a környezetében átok jelenlétét keresi (tehát még tulajdonság próbát sem köteles tenni). Természetesen ha a karakter nem gyanakszik, és ha tudatosan nem is keresi, akkor is megérezheti ösztönösen egy Átok jelenlétét, a tanonc szintnél bemutatottak szerint. Ettől a szinttől kezdve azonban nem csak a személyekre, hanem akár területekre, tárgyra mondott átokokat is képes érzékelni. A karakter saját Átkai is erősödnek; ahogy ismeretei bővülnek, minden általa alkalmazott Átok mágiaformához tartozó varázslat Erőssége 1-gyel nő.

**Átok-mester (Átok Mágiaforma 12+, Intelligencia 15+, Akaraterő 13+):** Ettől a szinttől kezdve a karakter ösztönösen megéri bármilyen eredetű és jellegű Átok jelenlétét 20 lábnyi körzetben belül, ehhez sem összpontosításra, sem tulajdonság próbára nincs szükség. Ettől kezdve a boszorkánymester az Átokfejlesztés varázslatával nem csak boszorkánymesteri Átokokat képes pontosan megfigyeleni, hanem minden olyan hatást, ami átoknak tekinthető (ebben a kérdésben a mesélő mondja ki a végső szót). Ugyanígy a karakter bármilyen eredetű átok képes elizni az Átoküzés varázslatával, annak eredetétől függetlenül (amennyiben egy átoknak minősülő hatás Erőssége kérdéses, úgy a KM-e a döntés joga, hogy azt meghatározza). A karakter által alkalmazott Átok mágiaformához tartozó varázslatok Erőssége 2-vel nő. Végül az Átok-mesterek legrettegettebb képessége, hogy amennyiben az Átokvarázs elmondása során megérintik áldozatukat (ehhez harcban egy sikeres közelharci érintő támadás szükséges), úgy az átok hatóideje 1 hónapra, az örökérvényűságra módosul, és a továbbiakban ettől már csak mágiкус segítségével szabadulhat meg a szerencsétlen.

# Fejvadász

„... A Kopó lecsatolta keskeny pengéjű kardját, törét, megszabadult rejve viselt hajítókészeitől – csizmaszárbán, nyakszirjére kötve, hátul a derekán viselte őket –, lepattintgatta szelcső bőrvérőit a díszvereteknek álcázott dobocsillagokat, kibíjtó kifent orru lábbelijéből, hosszú hajából kihúzott három abbitacel huzalt. Tűnődött még egy pillanattig, aztán kirántotta övébe táízott hangpapípját, és azt is a többi holmi közé vetette. Három esztendője, még az Ikrek szekciójának fizetett gyilkosaként, egyik áldozatát a pipa hosszú szűrővel szúrta le, a szemén keresztül.

– Kész – jelentette kurtán.”

(Raoul Renier: Acel és oroszlán)

„A Zöld fűsz ránézett a véres fejű emberre, akit társai otthon Suttogónak hívtak.

– Szóval fejvadász vagy – Kijelentés volt ez, nem kérdés. A másik felnézett, megpróbált belepillantani a smaragdzöld csuklya árnyékában villogó szempárba.

– Először azt gondoltam, tolvaj vagy. Harcos nem támad így. Aztán meg, hogy harcművész: egy szúrás, és vége! Szép döfőst! – a Suttogó nem tudta eldönteni, a Zöld fűsz gyönyörűlődi-e rajta, de hiába nyitotta szóra a száját, a másik folytatta. – Mi vagy? Melyik vértesszűrés tagja? – a középső szót megnyomta, ahogy az izzadságtól és az előbb legyőzöttek vértől összetapadó fekete fűrtökre nézett. – Melyik gon-corgát nevezd magadénak? Milyen kendőt hordasz? – pillantása az ember tépett gallérjára tévedt, aztán az övére rebbent. – Egyikét sem.

## Fv-0. (Fejvadász)

Szint	TÉ	Szívósság	Gyorsaság	Tudat	Kaszt-képességek
1	+0	+2	+2	+1	Fegyverforgatás – Alapfok, Céltirányos Képzés, Általános Fegyverhasználat
2	+1	+3	+3	+2	Fejvadász Fegyverzet
3	+2	+3	+3	+2	Pszí – Alapfok
4	+3	+4	+4	+2	Alvilági/Klán Képesség
5	+3	+4	+4	+3	Halálós Szúrás v. Kaméleon
6	+4	+5	+5	+3	Szakértő/Klán Képesség, Slan Diszciplínák (Tetszhalál, Zavarás)
7	+5	+5	+5	+4	Ösztönös Kitérés v. Mellébeszélés
8	+6	+6	+6	+4	Harci/Klán Képesség, Slan Diszciplínák (Testsúly változtatás)
9	+6	+6	+6	+4	Rögtönzött Fegyver v. Zárt Elme
10	+7	+7	+7	+5	Képesség, Slan Diszciplínák (Érzékelhetetlenség, Jelentéktelenség)

Akkor talán Ranagol kedvelteij közül jöttél? Birodalmi fejvadász? Nem, az nem lehet. Valamelyik szabad klán? Nem láttam, mivel küzdöttél, lehetett sequor is. Vagy mara-sequor volt? – a férfi szeme megvillant és előrelépett. ... volna, ám idegesen várta vele szemben a nyilvánzó, hogy kirepüljön az egyszerre felajzott jébol.

A Suttogó előhúta háta mögél a másik kezét: csak a kardhüvely volt benne. A vége kissé remegett, a férfi ujjai fehéren tapadtak rá. Díszes északi munka.

– Szóval nem. Esetleg Chei embere vagy? Sakál? Keselyű? Valamelyik másik állat? – a sirenari lombok színet idéző köpeny gazdájja a jégékek szempárba nézett, majd a csuklya fodrot vetett, ahogy a fejét ingatta. – Talán Iker lennél? Toroni? A félelmetes boszorkányurak hű szolgálja? Parancsaik végrehajtója? Csendes és engedelmess eszköz céljaik déréséhez?

A smaragdzöld csuklya megmozdult, ahogy viselője végignézett a másikon.

– Nem, nem vagy kyr, és nem vagy toroni sem. Sőt, északi sem vagy, úgyhogy Embervadász sem lehetsz. Kár. Kiváló embervadász lenni: látszik a tekinteteden az elköltés, és látszott a mozdulataidon a fegyelem – a csuklya a földön heverő asziszok fel fordult –, csakhogy a fegyver nem a tiéd – nézett vissza a Zöld fűsz a Suttogó felé; keze Domvik jelét mutatta, és az ember, akinek valódi nevét nem ismerte a jelenlévők közül senki, most mintha belátott volna az árnyék alá.

– Az Ur kutyáinak egyike – mormolta szinte csak magának a zöld köpeny viselője, és leeresztette felajzott ját. A Suttogó továbbra is ugyanolyan erővel szorította a kardhüvelyt, miközben másik kezének ujján már kipattintotta a gyűrű mérgezett tűskéjét; csak meg kellett fordítani. Derekat megnyugtatón húzta az öve részét képező olommal kivarrt bőrcsik.

– Megerkezett a shadoni küldött! – kiáltotta el magát a Zöld fűsz a valamivel távolabb lévő többieknek, és elmosolyodott.

A Zöld fűsz meséi: Az erioni mese (részlet)

Fejvadászok. Avatott kezű, tökéletes gyilkosok; nevel-tésük minden mozzanata, kiképzésük minden egyes pillanata, egész életük alapja és értelme klánjuk szolgálatában. Fegyveres vagy pusztakezes harcban, cselvetésben, mérgek használatában épp oly képzettek, mint a megtévesztés

tudományában. Járhatunk akár Északon vagy Délen, a toroni császárra vagy a shadoni főatyai udvarában, a fejedáások szolgálatait a világ minden szegletében keresettek; Ynev hatalmasságaink végső érvei ők. Sötétben lapuló torokmetszők, kincset érő titkok tolvajai vagy éppen őrzői. Ha elvállalnak egy küldetést, akkor történjék bármi, azt végre kell hajtaniuk – még saját klánjuk sem fekézheti meg őket többé. Hibát ritkán vétnek, eltolétságuk, kitartásuk határt nem ismerő. Vagyonokat érő szolgálataik sikerének biztosítéka, hogy a klánok fejedáászkai kegyelmet és szánalmat nem ismernek, és kudarc esetén nem is remélnek. Vezérelvüket a messeni fejedáasklán primessora e mondásban összegezte: „A győzelem az élet.”

## A kaszt jellemzői

### Életerő és fájdalomtűrés:

A fejedáások általában jól tűrik a megpróbáltatásokat és fájdalmakat. Bár életerejük és kintűrésük némileg elmarad más fegyverforgatókéhoz képest, azért általánosságban még mindig jónak mondható.

### Jellemzők:

A fejedáások jellemzői szinte minden tekintetben a legjobbak közé tartoznak, szívósságukkal és gyorsaságukkal néha még a legfelkészültebb ellenfeleiket is képesek meglepni. Tudat jellemzőjük a fegyverforgatók között az első között van, ám a mágiahasználókéhoz már nem mérhető.

### Harcerekek:

Mivel a fejedáásokat nem nyílt, szemtől szembeni küzdelemre képzik, ezért ilyen jellegű küzdelemben általában alulmaradnak a „hivatásos” fegyverforgatókkal szemben. Harci stílusuk a különféle helyzeti előnyök megszerzésén és kihasználásán alapul, a győzelem megszerzése minden erkölcsi és morális megfontolásnál előrébb való.

### Harcmodor:

A fejedáások fegyverzetét döntően befolyásolja a klánjuk és neveltetésük. Általánosságban elmondható, hogy rendszerint a könnyen elrejthető, apróbb fegyvereket részesítik előnyben. Súlyosabb vértéket szinte soha nem öltenek, a szabad, könnyed és fürgé mozgás a harcmodoruk elválaszthatatlan része.

### Képzettségek:

A fejedáások több szakterületen – főleg alvilági és világi szakértelmekben – jártasak. Képzettségük meglehetősen sokrétű, ezért képzettség pontjaik száma magas, és sok elsődleges képzettséggel rendelkeznek.

### Követelmények

Az alábbi követelményeknek kell megfelelnie egy karakternek, hogy a Fejedáász kalandozó-kaszt tagja lehessen.

**Alap TÉ:** +2

**Faj:** ember, félelf, kyr-vérű, udvari ork, amund, dzsenn

**Jellemző:** Gyorsaság 4+, Szívósság 2+

**Képzettségek:** Rejtőzködés 4+, Lopózás 4+

**Képességek:** Fegyverforgatás – Alapfok (egy fegyvercsoport), Alvilági Kapcsolatok, Kitartás

Egyéb: klántag ajánlása, megfelelés a klán beavatási próbáján

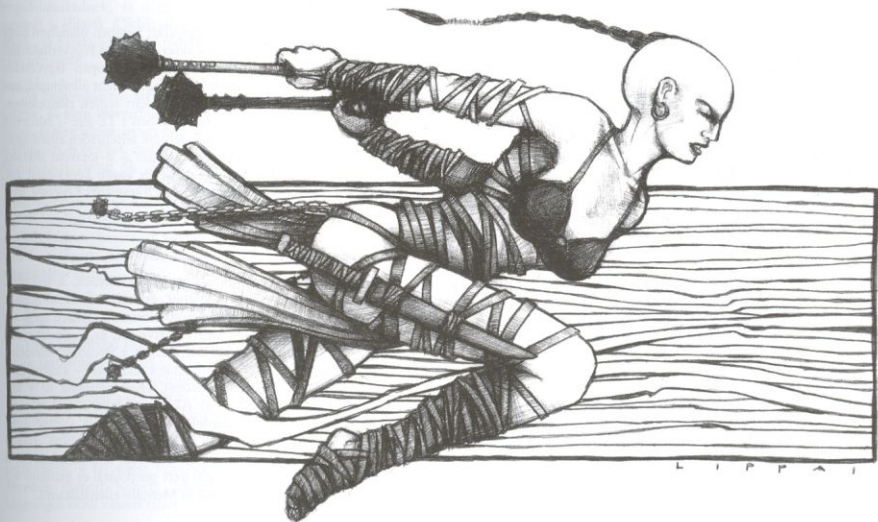
**Ideális Háttér:** Fegyverforgató 2/Szerencsevadász 1

### Élsődleges képzettségek

Akrobatika, Átverés, Álcázás, Esés, Észlelés, Futás, Hallgatkozás, Lopózás, Mászás, Rejtőzködés, Ugrás, Úszás

**Kp/szint:** 8 + Intelligencia módosító

**Fp dobás/szint:** d8 + Állóképesség módosító





## Kaszt-képességek

Amikor felveszi első Fejvadász szintjét, a játékosnak döntenie kell, hogy karaktere milyen kiképzésben részesül. Amennyiben testőri, orgyilkos feladatokra képzik, úgy 5, 7 és 9. szinten a Halálos Szúrás, Ösztönös Kitérés és Rögtönzött Fegyver kaszt-képességeket kapja. Amennyiben inkább a kémkedés és információgyűjtés az elsődleges, úgy a Kaméleon, Mellebész és Zárt Elme képességeket sajátíthatja majd el.

### Fegyverforgatás – Alapfok:

Amikor a karakter felveszi első szintjét a Fejvadász kalandozó-kasztban, kiválaszthat egy fegyvercsoportot, melyre megkapja a Fegyverforgatás – Alapfok Képességet.

### Célirányos Képzés:

A fejdázók képzése rendkívül célirányos, gyakorata az azonos rendben belül nevelkedettek kiképzésben is gyökeresen eltér egymástól. A karakter választhat három képzettséget (a KM engedélyével), melyek a továbbiakban – amikor a Fejvadász kasztban szintet lép – elsődlegesen lesznek számára.

### Általános Fegyverhasználat:

A fejdázók gyakorlatilag bármilyen fegyverrel képesek harcolni. Amikor egy fejdázó olyan fegyverrel küzd, melynek forgatásában képzetlen, TÉ-jét a szokásos -4 helyett csupán -2 büntetés sújtja.

### Fegyvdáz Fegyverzet:

Miután a fejdázó bizonyította rátermettségét (2. kaszt-szinten), beavatják őt a klánjára jellemző fegyverek forgatásába, vérték viselésébe. A fejdázók különleges fegyverei rendszerint változnak, a nagyobb klánok eszközei a következők:

Északi Embervadászok - Hosszúkard, Rövidkard, Sodronyig  
Toroni Ikrek - Pugoss, Lagoss  
Gorviki Vértesszűrés - Ramiera, Fejvadászkard, Alkarvédők

Amennyiben a fejdázó a klánjánál felsorolt fegyverekkel harcol, sikeres támadásain +1 Sp sebzést okoz. Ha a klánjára jellemző vérték visel, annak SFÉ-je 1-gyel nő, amíg ő hordja.

Amennyiben a karakter egyéb klánból származik, és annak nincsenek különleges fegyverei, úgy a karakter választhat egy fegyvercsoportot, melynek forgatásában alapfokon jártas lesz.

### Pszí – Alapfok:

A fejdázó különleges képzésének részeként megkapja a Pszi – Alapfok képességet, amennyiben megfelel a képesség követelményeinek.

### Álvilági/Klán Képesség:

A karakter választhat egy képességet az Álvilági Képességek csoportjából, vagy a klánja által tanítottak közül (lásd Klán Képességek címszó alatt).

### Halálos Szúrás:

A fejdázó halálos precizitással találja meg a sebezhető pontokat ellenfelén. Amennyiben harcban az ellenfele valamilyen okból kifolyólag készületlennek számítana, elvesztene VÉ-jéből az Ügyesség módosítóját, illetve közrefogott, bekerített ellenfél ellen, a fejdázó hozzáadhatja sebzéséhez a fejdázó szintjeinek a felét (lefelé kerekítve).

### Szakértő/Klán Képesség:

A karakter választhat egy képességet a Szakértő Képességek csoportjából, vagy a klánja által tanítottak közül (lásd Klán Képességek címszó alatt).

### Slán Diszciplínák:

A fejdázó az életmódjából és neveltetéséből adódóan különleges psi alkalmazások birtokába kerül, melyek hasonlatosak a Slán Út diszciplínáéhoz. Ezentúl a fejdázó Pszi-pontjaiból a (zárójelben) felsorolt diszciplínákat is használhatja, és a későbbi szinteken – ahogy az a táblázatból látható – további diszciplínákra is szert tesz).

### Kaméleon:

A fejdázó az álcázás és színlelés mestere. A karakter minden Álcázás, Szakma – színészet és Hangutánzás képzettség-próbájához hozzáadhatja fejdázó szintjeinek a felét (lefelé kerekítve).

### Ösztönös Kitérés:

A fejdázó kivételes harci érzékre tesz szert, melynek köszönhetően a továbbiakban már nem lehetséges őt a harcban közrefogni (tehát ellenfelei nem kapják meg a közrefogásból eredő módosítókat).

### Harci Képesség:

A karakter választhat egy képességet a Harci Képességek csoportjából, vagy a klánja által tanítottak közül (lásd Klán Képességek címszó alatt).

### Mellebész:

A fejdázó kedve szerint csúri-csavarja a szavakat, kiváló érzékkel téveszti meg beszélgetőpartnerait. A karakter minden Átverés és Meggyőzés képzettség-próbájához hozzáadhatja fejdázó kaszt-szintjeinek a felét (lefelé kerekítve).

### Rögtönzött Fegyver:

A megfelelően képzett fejdázó kezében bármilyen tárgy halálos fegyverré válik. A karakter Általános Fegyverhasználat képessége a továbbiakban már nem csupán fegyverekre vonatkozik, hanem bármit képes fegyverként alkalmazni, ami fizikailag alkalmas arra, hogy azzal kárt tegyen ellenfeleiben. Az ilyen rögtönzött fegyverek esetében a TÉ-jére -2 büntetést kap. Bár az alkalmi fegyverek sebzése feltehetően elhanyagolható (általában d2-d3), a fejdázó – a józanész diktálta megszorításokkal – ezekkel is képes egyéb képességeit (pl. Halálos Szúrás, esetlegesen felvett Orvtámadás Képesség, stb.) kihasználni.

### Zárt Elme:

Amennyiben tudatában van a veszélynek, a fejdázó képes elrejtetni valós gondolatait, érzéseit a fürkésző mágiák elől. A karakter elméjének egy gondosan előkészített szegletét tárja a támadó elé, így megtévesztve azt, és pontosan olyan érzéseket, gondolatokat mutat, melyek a fejdázó szándékai szerint valók. A fürkésző varázslatot alkalmazó – amennyiben gyanakszik – Intelligencia próbát tehet (célzáma 10 + fejdázó kaszt-szintje/2 + az Akaraterő módosítója). Sikeres próba esetén átlát a színlelésen, és belátása szerint újból próbálkozhat, vagy egyéb módszerekhez nyúlhat (újabb próbálkozás esetén a fejdázó már nem alkalmazhatja ezt a képességet, ám a mélyen elrejtett gondolatait és érzelmeit +2 módosítót adnak az Asztrális és Mentális ellenállásaira).

## Képesség

A fejedászás választhat egy tetszése szerinti képességet, amelynek teljesíti a követelményeit.

## Klánok

A fejedások, nagy családokra emlékeztető klánokba tömörülve élnek, gyakran valóban rokoni szálak fűzik őket egymáshoz. A világtól visszavonultan, nyugodtan szeretik gyakorolni „tudományukat”, ám olykor egész városokat hálóz be és irányít szervezetük.

A gorviki Vértessviriség talán az egyik legősibb mind közül: hagyományait, de mindenekelőtt harcművészetét a legendák szerint még Niareből hozta. Azóta persze évezredek teltek el, és az eredeti klán több száz apró nemzetségre szakadt. Megfertőztek őket a „nyugati” eszmék, levetkőztek magukról minden nemességét és tekintélytiszteletet. Azt suttogják, minden fejedások közül a gorvikiai a legveszettebbek. A gyilkolás számukra nem csak hogy élvezet, de egyfajta asztális táplálékot is jelent. Szívesen állítanak csapdát áldozatainak, legtöbbször hátulról támadnak, és nem vetik meg a mérgec használatát sem. Ugyanakkor kedvelik a nehéz feladatok jelentette kihívást. Nagyobb klánjaik között a mai napig fennáll egyfajta laza szövetség, vértessviriség, ám ez szinte csak arra elegendő, hogy ne ugorjanak nap mint nap egymás torkának. Hatalmuk az egész országra, de még Ynev egyes távoli, egyéb tájaira is kiterjed. Nemigen akad nagyváros, ahol ne éljenek leszármazottaik. Egyes feltételezések szerint Dél-Ynev összes többi fejedászás szervezete is a Vértessviriségről egykor leszáradt, önállóvá vált klánokból alakult ki.

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

Az Embervadászok merőben más gondolkodású emberek. Erigow, és azon keresztül az Északi Szövetség érdekeit szolgálják, és megőrzik, avagy újra alkottak egyfajta belső erkölcsi rendszert és érzéket, melyet minden tagjukba belenevelnek. Gondolkodásukban ők állnak talán a legközelebb a harcművészekhez. Bármily meglepő, is, nem kedvelik a gyilkolást, legszívesebben szemtől szemben, becsületese küzdelemben győzik le ellenfeleiket – ami sajnos sokszor kárunkra válik. Komoly kéntevékenységet folytatnak az ellenséges országokban és az Északi Szövetség jelentős embereinek őrsését is mindig rájuk bízák.

## Klán Képességek

Ynev különböző fejedászás rendjei eltérő képzést biztosítanak tagjaiknak. A M.A.G.U.S. játékszabályrendszerében ez több helyen is megjelenik, gondoljunk csak az eltérő fejedászás fegyverzetekre vagy a különböző elsődleges képzettségekre. Az egyes rendek eltérő képzési módszerei a fejedások által tanulható képességekben is megmutatkoznak. 4., 6. és 8. kaszt szintjűk, mikor Alvilági, Szakértő vagy Harci Képességet tanulnának, a fejedászás dönthet úgy, hogy a megszabott képesség csoport helyett inkább a klánja által oktatott képességek közül választ egyet.

A következőkben Ynev legnagyobb fejedászkánjainak Klán Képességeit mutatjuk be. Amennyiben a játékos karakter egyéb szervezetnek a tagja, úgy a KM-mel közösen meghatározhatja klánjának képességeit. Fontos még megjegyeznünk, hogy a kitaszított, kiszakadt vagy renegát karakterek értelemszerűen nem sajátíthatják el a Klán Képességeket, ők kénytelenek az Alvilági, Szakértő illetve Harci Képesség csoportokból választani a megfelelő szinteken.

A nagyobb klánok által oktatott Képességek a következők:

**Embervadászok:** Fegyverforgatás – Mesterfok, Harcművész Stílus (lásd a Harcművész kalandozó-kaszt leírásánál), Higgadt, Lelkierő, Mesterkör – Alapfok, Tehetség – Éber

**Gorviki Vértessviriség:** Fenygető Fegyver, Kétkezes harc – Alapfok, Kigyónyelv, Méregkeverő, Orvtámadás – Alapfok, Tehetség – Fűrge

**Toroni Ikrek:** Beilleszkedő, Fájdalomtűrés, Kétkezes Harc – Alapfok, Lelkierő, Suhanó Arnyék, Tehetség – Arnyék



# Gladiátor

„...A viadorgörösötök vorkában, amin át a dszad az imént elhagyta a porondot, szípkarkázó, tarka varázsfények gyúltak, valami rejtvé maradó, vásári mutatványos mágiáját dicsérve. Szikrák röpködtek, apró lüderclángok lobbantak; a nézők testén enyhé bizsergés futott végig, nyakszirtjükön felmeredt a szőr. Valahol a folyosó sötétjében recsegő fánfűrt fűjtak a viharvert rézkürtök, keményen tömött, lóbórral fejeit ütők táncoltak a roppant üstdobokon. A zeneszerszámok hangja csakhamar elhalt, s üdvívalgató, ütemes oratózus fogadta a homokkal felszórt porondra lépő bajnokot.

– Yas-sar! Yas-sar! Yas-sar!

(Raoul Renier: A cöl és oroszlán)

A gladiátorok azon fegyverforgatók, akiket elsősorban egy az egy elleni, netán páros küzdelemre képeznek ki. Kiemelt figyelmet fordítanak erejük, állóképességük növelésére, fájdalomtűrőssük és életerejük fokozására. A különleges képzés egyetlen célja, hogy az arénákban, a közönség épülésére felülkerekedjenek társaikon.

A gladiátorviadal elterjedt és közkedvelt szórakozás szerte Yneven. Számtalan formáját ismerik, szinte minden kultúrában más és más formája alakult ki.

Az Északi Szövetség országaiban a Haonwelli rendszerű viadal örvend a legnagyobb népszerűségnek. Eme viadalon kifejezetten ritkák a halálos esetek, a közönség nem is ezt várja el a viadaroaktól. A gladiátorok lenyűgözően látványos harci technikákat ismernek és alkalmaznak, ezzel kápráztatják el a nézőiket.

A Toroni rendszerű viadatok túlnőnek a hagyományos küzdelmek keretein; két csapat küzd meg itt egymással, nagyon fontos a megfelelő taktika, és a rafináltan berendezett helyszín kihasználása. Mindegyik csapat egy stratégiából, boszorkánymesterből, egy fíaszából, és két törvétekből áll, és magából a gladiátorból. A gladiátor sorsa a legfontosabb; ha áldozatul esik az ellenséges viadornak, avagy egy boszorkánymesteri rontásnak, az egész csapat elveszti a viadalt, bárhol is szerepeljenek a többiek.

## G-0. (Gladiátor)

Szint	TÉ	Szívósság	Gyorsaság	Tudat	Kasztképességek
1	+1	+2	+2	+0	Fegyverforgatás – Alapfok, Edzettség
2	+2	+3	+3	+0	Éljenző Tömeg, Harci Képesség
3	+3	+3	+3	+1	Ellenfél Tanulmányozása +2
4	+4	+4	+4	+1	Látványos Harc
5	+5	+4	+4	+1	Mesteri Kegyelemelőfés, Harci Képesség
6	+6	+5	+5	+2	Ünneplő Tömeg
7	+7	+5	+5	+2	Ellenfél Tanulmányozása +4
8	+8	+6	+6	+2	Bajnok
9	+9	+6	+6	+3	Harci Képesség
10	+10	+7	+7	+3	Tomboló Tömeg

## A kaszt jellemzői

### Életerő és fájdalomtűrés:

A gladiátorok még a fegyverforgatók között is páratlan módon képesek elviselni a különböző sérüléseket, szívósságukhoz talán egyedül a korgók kitartása mérhető. Sokan közülük azért élnek és harcolnak, hogy vérukkal és verejtékükkel a közönséget szórakoztassák, így talán nem meglepő, hogy a fájdalmat és sebesüléseket zokszó nélkül tűnik.

### Jellemzők:

Képzsük és életvitelük acélkeményre edzi a gladiátorok testét, így a fizikai megpróbáltatásokat bárki másnál jobban viselik. Ezzel szemben elméjük épülésével nem törődnek az arénák oktatói, így Tudat jellemzőjük szinte elhanyagolható.



### Harcértékek:

A gladiátorok a fegyverforgatók azon csoportjába tartoznak, akiket a közönség előtti, lehetőleg minél látványosabb – és véresebb – küzdelemre képeznek ki. Ennek megfelelően a gladiátor karakter akkor képes a leginkább kihasználni a kaszt-képességei által biztosított előnyöket, mikor nagyobb tömeg előtt harcol. Egyéb situációkban rendkívüli kintűrésükre, valamint kiemelkedő alap harcértékeikre kénytelenek hagyatkozni.

### Harcmodor:

A kaszt tagjainak fegyverzetét, a viselt vérték típusát és a harcmodort alapvetően az határozza meg, hogy mely országban és milyen körülmények között képezték őket gladiátorrá. Ritkán viselnek súlyos vértéket (bár természetesen akadnak kivételek, elég csak a híres toronai rendszerű viadalokra gondolnunk), mivel a közönség rendszerint vére szomjazik, és valódi sérüléseket akarnak látni. Ugyanebből az okból kifolyólag első-sorban vágásra alkalmas fegyvereket forgatnak, melyekkel látványos, ám – szakértő kezeknek köszönhetően –, felszínes sebeket képesen ejteni.

### Képzettségek:

Az arénákban nem fordítanak gondot az elme paléozására, így a gladiátor karakter képzettség pontjainak száma meglehetősen alacsony, továbbá elsődleges képzettségei is meglehetősen kicsiny területet fednek le.

### Követelmények

Az alábbi követelményeknek kell megfelelnie egy karakternek, hogy a Gladiátor kalandozó-kaszt tagja lehessen.

Alap TÉ: +3

Faj: -

Jellemző: Szívósság +3

Képzettségek: Előadóművészet 4+

Képességek: Fegyverforgatás – Alapfok (egy fegyvercsoport), Könnyűvért-viselt, Fegyverforgatás (Pusztakezes Harc) – Alapfok

Ideális Háttér: Fegyverforgató 3

### Ésősloges képzettségek

Akrobatika, Árverés, Előadóművészet, Emberismeret, Futás, Gyógyítás, Ismeret (gladiátor viadalok), Megfélemlítés, Ugrás, Szabadulóművészet

Kp/szint: 4 + Intelligencia módosító

Fp dobás/szint: d12 + Állóképesség módosító

## Kaszt-képességek

### Fegyverforgatás–Alapfok:

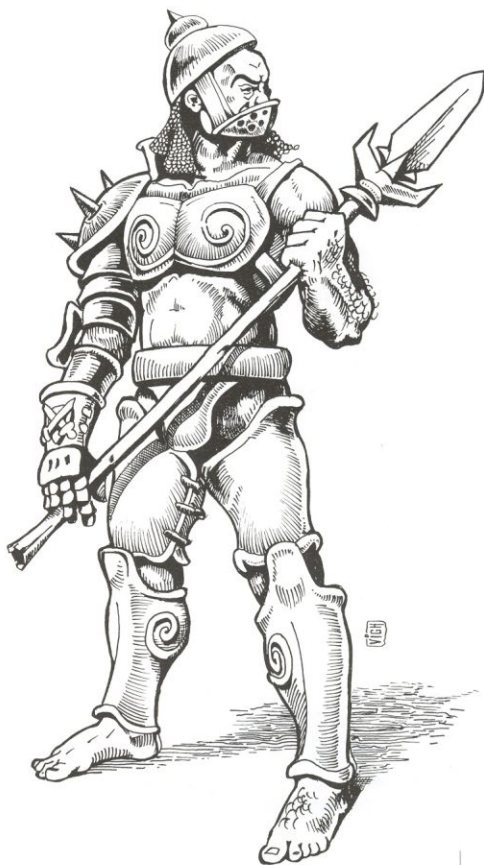
Amikor a karakter felveszi első szintjét a Gladiátor kalandozó-kasztban, kiválaszthat két fegyvercsoportot, melyre megkapja a Fegyverforgatás – Alapfok képességet.

### Édztetés:

A gladiátor megkapja az azonos nevű képességet, amennyiben annak követelményeit teljesíti.

### Éljenő Tömeg:

Amennyiben a gladiátor közönség előtt küzd, látványos harci stílusával, játékaival felszíthatja az őt figyelők érdeklődését. Ezt egy teljes-körös cselekedettel viheti véghez, és egy sikeres képzettség-próbát igényel 15-ös célszám ellenében az alkalmazott Előadóművészet képzettségével. Amennyiben a próba sikerrel jár, a közönség éljenzése különleges harci lázba hergeli a gladiátort, aki ennek hatására +2 morál módosítót kap a támadó és sebezés dobásaira. Ez a különleges állapot a gladiátor szintje plusz a Karizma módosítója számú körön keresztül tart. A hatás elmúltával, illetve sikertelen képzettség-próba esetén a gladiátor újra próbálkozhat, ám minden ismételt kísérlet 5-tel megnöveli a célszámot. A képesség alkalmazásához legalább féltucat néző szükséges, akik csak a gladiátor küzdelmére figyelnek.



„Csak az ostobák hiszik, hogy az arénában vívott harcnak nincsenek szabályai. Az ostobák, akik odafönt üljöngének a lelátón, harsányan biztatva kedvencüket, részegen káromolva ellenlábasukat. Ityenkor mintha az egész nézőtér egyetlen szöngő méhkassá olvadna össze; s amikor odalent elhanyatlak egy test, hogy vörös nedűvel itassa meg maga körül a szomjas homokot, a méhek zümmögése darazsak dühös dongásába csap át. Most cserélnek gazdát a fogadásra szánt ezüstök; most szűdjük azt a kétbalkezes, örökre elcsönvesült nyomorultat, aki miatt fizetniük kell; most henecegek az eles szemekkel, hogy első pillantásra meglátták a sok senkiházi közt a kincset érő bajnokot.

Ostobák mind egy szál. Az egyik palinkát és sült halat küld a győztesnek annak a summának a töredékéből, amit a fogadáson nyert; aztán pár óra múlva eszméletét veszti a sok szeszől, valami sötét kikötő lebugyban, és másnap reggel mindeneből kiforgatva ébred, ha ugyan félebről egyáltalán. A másik – aki a vesztes felre tett – az utolsó vasát is leszámolja a tétügylet ember markába, és még adóselejtet is ír neki, ott helyben, mert az arénagazdával nem jó dolog újat húzni; az éjjelt átírta ő is, hozomra, és amikor másnap, kijózanodva eszébe jut odahaza az asszony meg a poronyok, felkötö magát az első fára.

Ostobák, mondom; de nem ezért.

Hanem mert a vérszag csalja őket a lelátóra. A látványosság. A zaboláját tépett, vigyorgó halál. Azt hiszik, hogy a porondon nincsen szabály: hogy csak a győzelem számít, bármilyen áron, nincs erőles, nincs szabály, nincsenek korlátok. Félnek szabadjára eresztani a lelkiük mélyén vonító vadállatot, s inkább fizetnek érte, hogy lássák, amint helyetük mások teszik meg ezt.

Amnyiban igazuk van, hogy a hívatásos viadolorok nem lovagok, még csak nem is katonák. Olnek, mert ez a dolguk; és ha diadalra segíti őket, nincs az az árulás, nincs az a mocskos trükk, amittől visszaborzadnának. Megadást színelve érezik le a fegyvert, hogy szíven döfjék a hozzájuk közelélt; lankasztó makonyt csempésztetnek az ellenfél estebédjébe a lepé-ézt szakáccsal; mérgesít pengéjüket, még ha tilva van is. Amikor lovagiasnak mutatkoznak, csak azért teszik, hogy elnyerjék vele a közönség rokonszenvét. Felsőmű Robalnak, ha újonc viadallor állítottak szembe, szósa volt önként eldobni a pajzsát és hátrálni a jobbját. Az egész aréna harsányan ünnepelte érte, pedig csak a dereköve alá rejtett tört markolta meg, amivel földharcban, észrevétlenül döfött, ha az újonc keményebbnek bizonyult a vártnál.

És mégis, minden alakoskodás, minden becselenség dacára: a küzdőporondnak van egy ősi törvénye, amit józan elművi viadlor nem szeg meg soha. Szóba, írásba soha nem öntik: az újonc, ha élni akar, megtanulja magától. Az ostoba közönség nem tud a gladiátornép s soha ki nem mondott, közösen örzött titkáról, hiszen csak üvöltött és megveszni képes, gondolkodni nem. Az arénamesterek ismerik és nehezényezik, mert sok pénzükbe kerül, de nem sokat tehetnek ellene: az ő kezük korbácsot fog, nem fegyvert.

S hogy mi legyen ez a titkos törvény?

Van egy régi történet: dul Orkasról szól, a vén veteránról, aki fegyversorból küzdött fel magát az aréna hővévé, szabad emberre, aki jutalomért verekszik, s még tehetőse is válik belőle némiképp. Egyszer egy képzelen suhancal állították szembe, valami kolluszegény kölyökkel, aki önszántából lépett a porondra, elebebe dőlő. A suhanc apja adósrabszolga volt, gazda-hitelezője mállhat hordatott vele a kikötőben; tudjé, szíve egyre kevésbé bírta már. Az arénamester elegendő pénzt ígért a fiúnak a megváltásához, ha győztesen kerül ki három egymást követő tásából. A kölyök – ki tudja, hogyan – két viadlort lebrt. Hálni járt bele a lélek, fél tucat sebből vértett, mikor harmadikként dul Orkasz ellen küldték.

Sok mindent mesélnek erről az esetről; egyesek azt is, hogy ama mállahordó öreg a kikötőben ismerte dul Orkasz. Ismerte, hiszen valaha rég egy anya szülte őket. Mi igaz ebből, mi nem, soha ki nem derült. Bizonyos csak annyi, hogy a veterán megvagdatta a suhancot, le is ütötte a kardja gombjával, de nem ölte meg. A lelátón tolongó csöcsélek, tombolva és vérgőzös fővel, az elrogyott viadlor halálát követelt. A játékok vednöke, Andar dul Morak herceghapitányi azonban katonamester volt, a népszerűsége nem sokat adó, és életet szavazott neki.

A suhanc felépült, az apja viszont meghalt, alig egy hét múlva. Megszakadt benne valami, amikor a vallára emelt egy viszonbalát; s mivel rabszolgaként halt meg, Tharr egyháza megtagadta tőle a szentelt föld nyugalmát. Antoh papjai vetették a vízbe, durva darócásakbba, ám a rájuk meg a rákok hamar átrágták a vízszint, és másnapra, mikor a tenger kivette egy szeméthalomra a mólónál, már nem túl sokat hagytak belőle.

Teltek-múltak az évek. Dul Orkasz öregkorára vagyonkát grjöfött, visszavonult a porondról. Okosabb volt a legtöbb kívénhezt viadlorai: palinka helyett házra, telekre, szőlőre költötte a pénzét, és asszonyt vet magához. Az asszony meghalt, s vele egy nyalka gárdatiszt is; egyiküknek sem volt gyors halála. Dul Orkasz gályarabságra ítélték, de a herceghapitány – ugyanaz a régi, kemény katona – adott neki még egy lehetőséget, egy utolsót. Valasztatott: eltheszszig az evező mellett, vagy öt év hajdani hőstettei helyén, a viadlorporondon.

A vén veterán remdte – hitte –, hogy ami egyszer sikerült neki ifjúkorában, azt most, ősz fejjel is meg tudja cselekedni. Helyt is állt derekasan, egy teljes esztendőig. Aztán egy düsgádzsig arénamester, hogy nagy tömeget csödtítsen össze névadó hekkája szent napjára, páratlan látványosságot eszt ki. Egy régi bajnokot – akire sokan emlékeztek még – szembeállított egy újjal.

Az új bajnokot Robalnak hívták, erős volt, vad és keserű. Egyetlenegyszer szenvedett vereséget az arénában, még süvölvénykorában, akkor is két nyert harc után, súlyos sebesülten. Legyőzője kiütötte fel szemét a karággal, de életben hagyta; s bár a lelátó a véért üvöltött, dul Morak herceghapitány a kegyelem jelét mutatta páholyából.

Miféle kép lebegettét vajon most a megmaradt fel szemé előtt? Talán egy halott öregember szétrágtott arca, a móló tövében, a tenger szennyes hordaleka között, amint kidőlt a szétázott darócvaszon alól, és apró rákok mászkálnak rajta? Sokat tanult azóta, igen, kölyökköböl férfivá ért, keményvé és kegyetlenné; a bukkott bajnok pedig, vele szemben a porondon, harcolni ugyan nem felejtett el, de a lába meglassult, a látása elhomályosodott, az izmai megerekedtek.

Ha valaki manapság a viadlorok ősi törvénye felől érdeklődik, a legtöbb, amit elérhet, hogy megmutatnak neki Tadhez határában egy korhatag fejűt. Dul Orkasz nyugszik alatta, az aréna ünnepléi hőse, aki másodjára már nem tudta kiverekedni magának a szabadságot. A törvény íratlan, nem vésték föl erre a fejféra s; és különben is, a gladiátorok között kevés a betetőző. Ám ha az ember megáll a sírhant előtt, és szőnallal hallgatja a hűs szél susogását a szomorúfűzek lombjai között, egy idő múlva mintha lehelve szálló szózatot hallana ki belőle, intést a túlvilágról, örök igazságot rég elporladt ajkakon. Az ősi törvény szavát.

Soha ne kegyelmezz!...

Yan Symarchas: Moralia Doloris

### Harci Képesség:

A gladiátor választhat egy Harci Képességet, melynek a követelményeit teljesíti.

### Ellenfél Tanulmányozása +2/+4:

A gladiátor 3. szintől képessé válik felmérni ellenfelének harci képességeit és stílusát. Amennyiben a gladiátor egy teljes-körös cselekedet keretében tanulmányozza ellenfelét, a harc hátralévő részére +2 Kitérés módosítót kap ellene a VÉ-jére. A Kitérés módosító 7. szinten +4-re emelkedik. Mivel a gladiátor egyszerre csupán egyetlen ellenfelének a cselekedeteit képes tökéletesen figyelemmel kísérni, ezért ez a képesség egyidejűleg csupán egy támadó ellen alkalmazható.

### Látványos harc:

A gladiátorokat nem a gyors gyilkolásra, hanem a közönség szórakoztatására képzik, és ez egy idő után megjelenik harci képességeikben is. 4. szintől a gladiátor támadó dobásához nem járul 4 levonás, amennyiben a Visszafogott csapás harci manővert alkalmazza. Innentől azonban a karakter semmiféle gladiátor képességét nem alkalmazhatja együtt olyan harci manőverrel, képességgel, egyéb kaszt-képességgel, mely az ellenfél mellobbi elpusztítását célozza (például Pusztítás Harci képesség). Amennyiben mégis ezt tenné, az éppen érvényben lévő, gladiátor képességeiből eredő módosítókat – pl. Éljenző Tömeg – elveszti.

### Mesteri Kezelyemlőfés:

A gladiátor képes látványos módon végezni ellenfeleivel. A Kezelyemlőfés harci manőver elvégzését követően – mely számára is egy teljes-körös cselekedet – a gladiátor tehet egy Előadóművészet próbát 15-ös célszám ellen. Amennyiben sikeres, a harc hátralévő idejére +2 morál módosítót kap a TÉ-jére.

### Ünneplő Tömeg:

A gladiátor – miután felszította a közönség lelkesedését – képes tovább hergelni a nézőket, és az érkező buzdítások által saját magát is. Az Éljenző Tömeg képesség hatóideje alatt a gladiátor – egy egyszerű cselekedet keretében – tehet egy újabb Előadóművészet próbát, ezúttal 5-tel magasabb célszám ellen (tehát alaphán 20, amennyiben az Éljenző Tömeg képesség esetében elsőre sikert ért el, illetve +5 minden korábbi rontott kísérlet esetén). Amennyiben ez sikeres, a gladiátor véglegesen feltöltelte közönségét, ezért az Éljenző Tömeg által biztosított előnyök már a harc végéig érvényben maradnak. Ezen túlmenően a gladiátor már szinte transzban harcol, ezért a küzdelem idejére nem sújtják a sebzésekből eredő negatív módosítók. Amennyiben az Előadóművészet próba sikertelen, a gladiátor valamiféle hibát vétett, ideiglenesen kiesik a közönség kegyeléből, és ezáltal az Éljenző Tömeg képesség módosítóit is elveszti (a gladiátor újra próbálkozhat, ám előbb az Éljenző Tömeg képességét kell ismételtelen életre hívnia). A képesség alkalmazásához legalább tucatnyi néző szükséges.

### Bajnok:

A gladiátor arcát sok helyen felismerik, a karaktert ünneplő bajnokként üdvözik. A karakter hozzáadhatja gladiátor szintjeinek a felét (lefelé kerekítve) minden Megfélemlítés, Meggyőzés és Átverés képzettség-próbájához, valamint minden Karizma tulajdonság próbájához, amennyiben olyan személlyel érintkezik, aki felismerte őt.

### Tomboló Tömeg:

A gladiátor mesteri harca a végtelenségig fokozza a közönség tombolását és vérszomját. Amennyiben az Ünneplő Tömeg képességével a gladiátor már véglegesen felcsigázta a közönség

érdeklődését, egy újabb sikeres Előadóművészet próbával tovább szíthatja a kedélyeket. A próba célszáma 5-tel nagyobb, mint a legutóbbi Előadóművészet próbáé volt (tehát 25, ha az Éljenző Tömeg és az Ünneplő Tömeg képesség alkalmazása is elsőre sikerült, vagy +5 minden korábbi elvett kísérlet után), és egy egyszerű cselekedetet igényel.

A gladiátor +2 módosítót kap sebzésére, és ez a módosító minden egymást követő, ugyanarra az ellenfélre leadott sikeres találattal további +2-vel nő. Az első elhibázott támadást követően a módosító ismét +2-re zuhan. A képesség alkalmazásakor a gladiátor a látványos küzdelemre törekszik, ezért még túlélés esetén sem sebezhet Ép-t. A Tomboló közönség képesség alkalmazásához legalább háromtucatnyi néző szükséges, és gladiátor szint/2 + Karizma módosító számú körön keresztül tart (elmúltával az Ünneplő Tömeg Képesség előnyei továbbra is érvényben maradnak). A karakter egy harcban csupán egyszer kísérletheti meg a képesség előhívását.





# Harcos

„...Sugár hallatta már másoktól is, hogy létezik egy pillanat. Minden harcos életében egyetlen szegmens, amikor hagyni kell, hogy másvalaki vezesse a kezét. A pillanat nagyszerűsége éppen abban rejlik, hogy tudni kell felismerni, melyik az a sok közül. Amikor arra a másra, arra az emberfelettre hagyatkozhat, bárki legyen is az. Isten, hekka, szellem. Mert akadnak olyanok, akik anélkül halnak meg, hogy magukat átengednék ennek az egy szemvillanásnak. S az nem jön vissza sohasem.

Ő most rábukkant erre az egy pillanatra.”

(Jan van den Boomen: Morgena Könyve)

## H-O. (Harcos)

Szint	TÉ	Szívósság	Gyorsaság	Tudat	Kaszt-képességek
1	+1	+2	+2	+0	Fegyverforgatás – Alapfok, Harci Képesség
2	+2	+3	+3	+0	Fegyverforgatás – Alapfok, Fegyverforgatás –
Mesterfok					
3	+3	+3	+3	+1	Harci Képesség
4	+4	+4	+4	+1	
5	+5	+4	+4	+1	Harci Képesség
6	+6	+5	+5	+2	Fegyverforgató Életmód
7	+7	+5	+5	+2	Harci Képesség
8	+8	+6	+6	+2	
9	+9	+6	+6	+3	Harci Képesség
10	+10	+7	+7	+3	Fegyvermester, Képesség

## A kaszt jellemzői

### Életerő és fájdalomtűrés:

A harcosok életerejé és fájdalomtűrése is magas. A küzdelem, a fegyveres harc hozzátartozik a kaszt tagjainak mindennapjaihoz, a megpróbáltatások és erőpróbák pedig megedzik testüket.

### Jellemzők:

A harcosok a fizikai hatásokkal szemben kiválóan védettek, hiszen szívósak és gyorsak. Ezzel szemben asztrális és mentális ellenállásuk szinte minimális, így rendszerint kiszolgáltatottak az ilyen jellegű támadási formákkal szemben.

### Harcértékek:

A harcosok harcértékei talán minden kalandozó-kaszt közül a legjobbak. Noha nem kapnak különleges kaszt-képességeket, mágikus tehetséget, vagy szokatlan mentális hatalmat, ha számtalan Harci Képességüket gondosan változtatják össze, senki nem állhat meg előttük a harcmezőn.

„Harcosok mindig is léteztek, mióta a világ világ. Egyes bölcsek azt írják, az első mesterseg a szántóvető volt; de persze hazudnak. Az emberi kéz hamarabb ismerte a bunkót és a baltát, mint az ekét és a kapanyelet. Hogy embertársára vagy a kiszemelt zsákmányállatra emelte-e többször, az mindegy: ennél is, amannál is ugyanaz a gondolat fészkelt a fejében. Győzni és gyarapodni, hűsál és hatalommal, derekban és derekasságban.

Isteneinkől kaptuk örökül ezt a kénysert, ezt a lebirhatatlan vágyat. Hiszen a teremtés műve nem öket dicséri – sejtettük ezt régóta, ma naposság már tudjuk is –, hanem rég köddé vált és elfeledett elődeiket, a mi fiatal fajánkat megelőző ősnépnek atyáit. A mikor a mi isteneink kiemelkedtek a Káosz fortyogó örvényéből, első dolguk a harc volt: hogy helyet csináljanak maguknak mennyben és pokolban, előbb el kellett pusztítaniuk az elágyottakat, a megfáradtatokat, az előttük valókat. Az ember teremtésére – a mi teremtésünkre – csak utána kerítették sort.

Ne mondja hát nekem senki, hogy a béke régibb a harcnál, az alkotás a rombolásnál, a szeretet a gyűlöletnél! Hamis tanító, aki ilyet állít: nem csupán téved, még csak nem is hazudik, hanem legszembetűnőbban gyalázza, amivel az Eletadó Úr felruházta választott népét!

Hogy kicsoda az Eletadó Úr? Nem tudom. Kardforgató vagyok, nem teológus. De hívják őt bár Kyelnek, Ranilnak, Domviknak vagy akármi más néven – pengém hegyén fog kiszervenéni az, aki cáromolni meri mind közül legesodásabb adományait!

Sorquas Devastor, Uwel kezűdelje

### Harcos:

A forgatott fegyverek és a kedvelt vértípusok terén a Harcos kaszt tagjai mutatják a legnagyobb változatosságot. Akadnak közöttük olyanok, kik a lovagokhoz hasonlóan, teljes vérték és súlyos pajzsok védelmébe húzódnak, míg mások egy szál ingben, egy vékony tőrrel küzdenek, fűréségükben és mozgékonyaságukban bízva.

### Képzettségek:

A harcosok rendszerint fegyverforgató tudományukra – és így inkább a Harci Képességekre – koncentrálnak, és többnyire világi felfogású emberek. Képzettség-pontjaik száma átlagosnak mondható, elsődleges képzettségeik listája pedig zömmel világi, meglehetősen hétköznapi szakértelmeket tartalmaz.

### Követelmények

Az alábbi követelményeknek kell megfelelnie egy karakternek, hogy a Harcos kalandozó-kaszt tagja lehessen.

Alap TÉ: +2

Faj: -

Jellemző: -

Képzettségek: bármely képzettség a Fegyverforgató alapszint elsőleges képzettségei közül 6+

Képességek: Fegyverforgatás – Alapfok (egy fegyvercsoport), Könnyűvért-viselet, további egy Képesség a Harci Képességek kategóriából.

### Élsődleges képzettségek

Állattartás, Futás, Ismeret – Fegyverek, Ismeret – Hadászat, Lovaglás, Mászás, Megfélemlítés, Mesterség – választott, Gyógyítás, Szakma, Túlélés, Ugrás, Úszás

Kp/szint: 6 + Intelligencia módosító

Fp dobás/szint: d10 + Állóképesség módosító

## Kaszt-képességek

### Fegyverforgatás-Alapfok:

A karakter kiválaszthat egy fegyvercsoportot, melyre megkapja a Fegyverforgatás – Alapfok Képességet.

### Harci Képesség:

A karakter választhat egy a Harci Képességek kategóriába tartozó képességet, amelynek a követelményeit teljesíti.

### Fegyverforgatás Mesterfok:

A karakter választhat egy fegyvert, melyre megkapja a Fegyverforgatás – Mesterfok Képességet.

### Fegyverforgató Elettér:

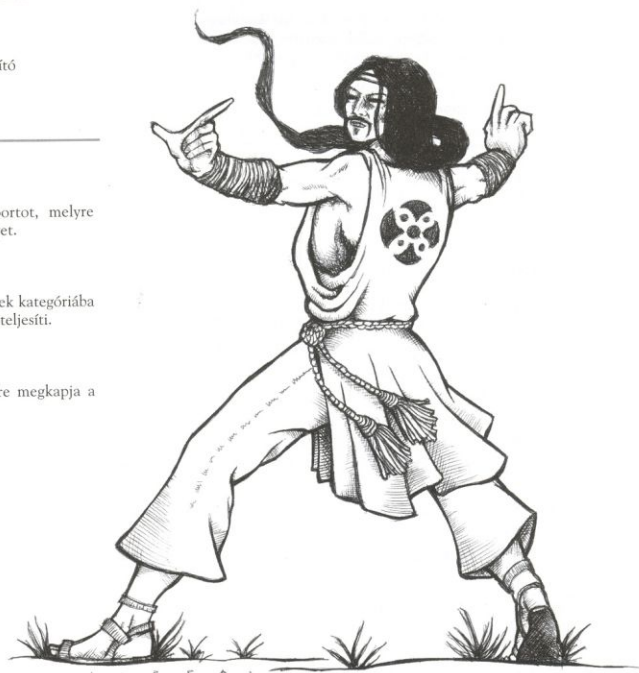
Elettérünk és az állandó gyakorlatok megedzik a harcosok testét. A karakter megnövelheti 1-gyel valamelyik – általa választott – fizikai (Erő, Állóképesség vagy ügyesség) tulajdonságát.

### Fegyvermester:

A harcos választott fegyvereinek valódi mesterévé válik. A karakter további +1 módosítót kap Támadó és Védő Értékére, továbbá sebzésére, amikor olyan fegyverrel küzd, mely forgatásában mesterfokon képzett. Így a karakter esetében a Fegyverforgatás – Mesterfok képesség módosítója összesen +3 Támadó és Védő Érték, illetve +3 sebzés.

### Képesség:

A karakter választhat egy képességet, amelynek a követelményeit teljesíti.



## Ynev harcosai

Mivel a Harcos kalandozó-kaszt tudhatja sorai között a legváltozatosabb személyeket, ezért nehéz általánosságban szólni róluk. A M.A.G.U.S. játéktechnikája éppen ezt a sokszínűséget kívánja megjeleníteni a számtalan szabadon megválasztható Harci Képességgel.

Azonban ez a szabadság könnyen megzavarhatja a rendszerben kevésbé járatos játékosokat. Ezért, hogy a tapasztalatlanabb játékosokat segítsük, valamint a KM-eket támogatandó néhány példával, az alábbi táblázatban összefoglaltunk néhány lehetséges, „tipikus” fejlődési utat a harcos karakterek számára.

A lenti táblázat természetesen csupán példaként szolgál, a játékos választásának a Harci Képességek terén pusztán önnön fantáziája – és a KM szigora – szabhat határt.

A H-1. táblázat kizárólag a Harcos kalandozó-kaszt által biztosított Harci Képességekkel számol, a minden karakter által, három kaszt-szintenként kapott képességeket, illetve a Harcos kalandozó-kaszt 10. szintjén kapott képességet nem veszi figyelembe. Ezen túlmenően a fent felsorolt Képességeknél abból indultunk ki, hogy a szóban forgó harcos birtokolja a szükséges tulajdonságokat, képzettségeket, illetve megfelel a Képességek egyéb követelményeinek is.



Ahány tája Ynevnek, annyi féle a harcosok is. Néhány közös vonásuk azonban így is van, amely megkülönbözteti őket akár a lovagoktól, akár a fejedásozoktól, gladiátoroktól. A harcmezőn elsődlegesnek tekintik a hatékonyságot, felettebb veszélyesek és eleven esztiek, melynek következtében az okos ellenfél sosem becsülheti le őket. Ugyanakkor végtetekbe sem esnek, így nem kell tőlük számítani a fejedásozoktól ismert, hírhedt és rettegett taktikázásra sem. Ugyanakkor a legtöbb harci helyzetben ösztönösen feltalálják magukat, így nem szükséges sem a közönségre, sem az aréna jól megszokott hátterére támaszkodniuk.

Ezek után aligha meglepő, hogy a harcos messze a legnépesebb kalandozó-kaszt Yneven, hisz majd minden forró helyzetben feltalálják magukat.

H-1. (Ynev Harcosai)

Szint	Gorviki Dispada	Tiadlani Kardmester*	Erigowi Számszerijász	Dwoon Vértés-gyalogos**	Nasti könnyűlovas***
1	Kétkezes Harc – Alapfok	Mozgékonyosság	Közei Lövés	Támadás Erőből	Közei Lövés
2	Fegyv.forg – Mf (ramiera)	Fegyv.forg – Mf (mesterkard)	Fegyv. Forg – Mf (könnyű számszerj)	Fegyv.forg – Mf (választott kétkézes fegyv.)	Fegyv.forg. – Mf (választott fj)
3	Harci Jártasság – Alapfok	Harci Jártasság – Alapfok	Gyors Újratöltés	Fegyvertörés – Alapfok	Lovas – Íjászat
4					
5	Riposzt – Af	Kitámadás	Pontos Lövés	Kaszabolás – Af	Gyors Lövés
6					
7	Kínokozás – Af	Forgószél Támadás	Távoli Lövés	Kaszabolás – Mf	Lovas harc – Mesterfok
8					
9	Kétkezes Harc – Mf	Riposzt – Af	Képzett Célzás	Pusztítás – Af	Pontos Lövés
10					

\*Feltételezzük, hogy a Tiadlani Kardmester már az első Harcos kasztjának megszerzése előtt rendelkezett a Kitérés nevű képességgel.

\*\* Feltételezzük, hogy a Dwoon Vértés-gyalogos már az első Harcos kasztjának megszerzése előtt birtokolta a Nehézvértiselet-Alapfok képességet.

\*\*\* Feltételezzük, hogy a Nasti Könnyűlovás már az első Harcos kasztjának felvételekor rendelkezik a Lovas Harc – Alapfok képességgel.



„A tisztes, egyszerű harcos és a cicomás népség között az a legnagyobb különbség, hogy a cicomásoknak befelé gyöpsődik a koponyájuk.

Mit érteleked már megint, édes fiam? Cicomások, én már csak így hívom az ilyen borzalmon alvókat. Először is a sok lovag urat, aki úgy feszítenek a tarka selyempompás páncéljukban, mint egy lóháton dúrrögő fájdkakas. Aztán a fejpénzért járó vadászokat, akik még az árnyékszékre is talpig feketében járnak... nem is tudom, hogy nem rondítják össze közben a felleghajító koponyegüket? Meg a vásári porondon hözöngő ripacsokat, akik querdának kinevezett kőbor kutyákat agyabugyulnak folyton, a szájatának nagy álmelekedésére. No és persze húsdzsíros képu korgokat, akik mind egy szálág faklyaként lobognának, ha a butaságtól forróllázat kapna az ember. Nem is beszélve a Délvidéken cifrázkodó fűsírpaivákról, a karának csúfolt fogpiszkálóikkal.

Bolondok mind, hisz csak a bolond így egyszik magára a zárni a tömlőcáját, amikor már noszogatná szabad levegőre a porkoláb. Ősidőktől fogva hurcolásnak magukkal a sok fránya rögeszméjüket, és úgy belécsontosodnak már, mint teknőc a héjába. Képtelenek nyitni. Változni. Alkalmazkodni.

A lovagoknak a becsület és a dicsőség a vesszőparipájuk. A vadászoknak a klánszellem és a kötelesség. A gladiátoroknak a látványosság és önmaguk ünneptetése. A korgoknak a pókhendiség meg a mesakodni tudó népek utálat. A bajvivőknek a szépmen, a pompa, a hírnév.

Ha egyet ismersz közülük, ismered valamennyit.

Amikor valami délceg lovag úrral vereszel, könnyű vértet vegyél föl, abban mozgékonyabb vagy nála. Készít elő egy márek csillámport vagy farkasszört, amivel holtra rémítheted a lovát. Miután kizuhant a nyeregből, egy darabig levegő után fog kapkodni, akkor nyugodtan odasétálhatsz hozzá, nem veszi sok hasznát se a kopójának, se a pallosának. A megelégedéshez csatascakányt vagy shadkei buzogányt használsz: egyetlen sebet ejts rajta, aztán táncold körbe, és várj türelmesen, míg kifulladás a vérvesztéséig, és összeseroskad a csigaháza irdatlan súlya alatt. A kegyelendőfőst háromlú páncélzúró törrel add meg neki, az minden ereztékbe becsusszan.

Ha valamelyik klán vadászdiényt nyitott rád, először is csináld mindent fordítva, mint szokásod. Nappal aludj, és éjszaka légy ébren; a főkapu helyett kikeledj a hátsó bejáraton; vízet igyál, ha eddig boroztál; körülfürkésznél járj a reterátra és a szükségdél végeznél az udvarra; látogasd a ringókat, de ne töltsd kedvedet velük, áldogdél végig türelmesen az idődet a nászágy mellett. A vadászok annyira beleszoktak a sok gyilkolásba, hogy sémák szerint gondolkodnak, és amilyen nagyra vannak magukkal, föl sem tételezik rólad, hogy neked is szoríthatott némi ész a kobakodba. Légy nyugodt, mikor megjelennek a fejedre göncökben, ők fognak meglepődni, nem te! Egy-egy ütés elég lesz neked, mert aki nem ismeri a harcéri sárdagszást meg az erőltetett menetet, az örök életére nyírvaszka marad. Szóval suhintd őket gyorsan kupán, és ne hagyd magad megkarcolni, ha nem szereted be jó előre ellenmérget.

A viadorkal fordított a helyzet: ők mindig a szokatlan látványosságokra vannak felkészülve. A szemük se rebben, ha tuskézt végű lovaglóostorral mész nekik, esetleg kidevett peremű pajzsral vagy háromtagú buzogánnyal. Viszont bármibe lefogadhatod, hogy évek óta nem volt olyan ellenfelük, aki egy szál karddal állt volna ki velük. Minél egyszerűbb fogvett emelsz rájuk, annál jobban elbizonytalanodnak. Javaslom tudom az alabárdot, derek szerszám, nem használja más, csak a városőrző poroszlok; és mikor hallottál olyat utoljára, hogy valami egyszerű poroszlót küldtek volna az arénába verékedni? Ugye! arra is, hogy mind néptelenebb helyen kapj össze az emberrel; zavarni fogja, hogy nincsen biztatás, nem ünnepli az alkalmi közönség. Legjobb valahol a szabad ég alatt letenni neki: már az úkapia is városlakó patkány volt, akkor sem ismerné meg a bokafogó hurkot, ha belevetné az orrát.

Barbárok ellen bőjjez nehéz vertebe. Ezek az agyalagyalnak gyávaságnak tartják a páncélviselést, csupaszon düllesznek ki a szőrös mellüket, mikor neked rotanak. Rettenő büszkék rá, hogy mennyire bírják az ütések, de én egyetlen olyan halandóról hallottam életben, akinek a bőre keményebb lett volna másfél hüvelyk edzett acélnál, és az nem korg volt, hanem aquir. No és persze igyekezz minél cifrábban odamondogatni nekik, például hogy az anyjuk a hajú közös szájhaja volt, és sorsvetéssel döntötte el, melyik Tetűszakállnak varrja a nyakába a gyereket. Ha egyszer bedűhődnék, se nem látnak, se nem hallanak, csak csörtetnek előre leszegett fejjel, mint kantsértés a böllér kése alá. Ha netán valami vajkosfele is lenne veled, ne fáraszd a torkod káromkodással, inkább tesszed fel a nyavalyást magad mögé: a korg ugyanis annak fog nekibuzdulni, te meg hátulról kézenyelen levághatod.

A fűsírakat tényleg legkényesebb elakartítani mind közül. Még a viadorkonál is jobban imádják a ripacszkodást, minden vágásukat úgy telecifrázásuk hajhokolással, mintha legalábbis táncszéken lennének. A korg legénynevelő páncéldod maradjon csak rajta, ezer évig hadonászhat, akkor sem bírja átököni a fogpiszkálójával. Viszont a pallást meg a kétlapú csatabárdot hagyd odahaza, ha nem akard úgy érezni magad, mint aki bolhát akar agyoncsapni másokkal. Kapjál kére inkább egy jóvala buzogányt, és tünd türelmesen, míg Páva Urfi körülugrál. Előbb-utóbb úgyis közelebb merészkedik hozzád, hogy a nagy fene bátorságát fitogtassa. Akkor nyomd el szépen a huszadik átsütődat, és súh! a tollforgós kalpagjára!

Egy szó mint száz, a cicomás népség miatt ne fájjon a fejed. Nagyjából minden másfélzsezdikbe szorult valami józan ész, azokkal meg úgysem fogsz összepatvarodni soha, mert elég okosak hozzá, hogy másokat küldjenek verékedni maguk helyett. Az ilyenek elkepesztően nagyok és erősek hiszik már magukat; persze, Chei királynak ők is buzogón hajlongva köszönnének alázólagját, pedig Chei soha életében nem cicomázkodott.

Látom a képeden, fiam; ügyfejl nagyon, nehogy az ő hibájukba ess! Mert szép-szép ez a sok bölcsesség, amit én most elősoroltam neked, de odakint a világban balfigyet sem érsz vele. Ha nem gyakorolsz szorgalmasan, ahogy tanítottalak, bizony kinyújtóztat valaki mithamarost!

Hogy kicsoda? Ej, de nagy ostobaságokat tudsz kérdezni öregapádtól!

Hát az első igaz harcos, akit találkoztál.”

Lothar dul Kasztasz toraniki fegyvermester tanácsai zsenge korú unokáfnak

# Kegyetek

Ugy hiszem, az isteneknek miníg is voltak kegyelteik. Mikorra benőtt a fejem lágya, már bizonyosan tudtam: én nem tartozom közéjük. Nem mintha valaha is különösebb ellenszenvvel viselkedtem volna a hit irányában – mindvégig megvolt a magamé –, csak éppen egyike isten szolgálja sem volt képes azt a bizonyos mérleget a saját javára billenteni. Persze hozzá kell tennem, hogy azoknak az okoskodóknak sem adtam soha igazat, akik abban lettek örömeim, ha az égieket gyalázhattak. Éreztem, tudtam, hogy a hitelhagyottak csupán irigykednek amiért az istenek nagyobb hatalommal bírnak, mint ami nekik megadott. Mintha bizony bármi irigykedésnél is lehetne a hangyáknak a csillagoknak.

„A kiválasztottakat viszont mindig figyelmesen hallgattam, hátha végül valamelyik mégis ki fűrkészi titkos gondolataimat, vagy olyasmit talál mondani, amitől hinné fogok neki. Azonban rá kellett jönnöm – hogy meglehetősen önző módon – mindegyikük a maga igazát fújta, s önteltségében egyik sem nyit figyelmes füleket mások beszédére. Volt szerencsém néhány hívóhoz, de valójában egyik sem különbözött a másiktól. Mindahányan csak a saját elvakult gondolataikat szajkózták, s még igen bölcsnek lehetett nevezni azt, amelyik pontosan értette is, amiről magyarázott. Egyebet sem tettek, csupán elbeszéltek egymás mellett, s meg sem fordult a fejükben, hogy legalább meghallgassák a többieket.

Mégis kiválasztottaknak tartom őket, mert meggyőződésem, hogy amikor hitük által közelebb kerültek istenükhöz, olyasféle megvilágosodás jutott osztályrészükkül, aminőhöz fogható az egyszerű pór soha meg nem tapasztalhat. Talán ez volt, ami miníg is hiányzott nekem.

Hogy egy efféle kiválasztott igékkel vagy fegyverekkel védi-e igazát, az végképp nem érdekelt soha. Számomra egyik sem bírt különösebb jelentőséggel, mármint a lényeg szempontjából. Mert azt már korábban eldöntöttem, hogy az istentagadókra sem hallgatom. Egyikük-másikuk valóban haragosa volt az égieknek, ám az ő érveiket sem tudtam a magamévá tenni. Hol az istenek hatalomhoz való jogát kérdőjelezte meg, hol gyalról sáfárkodásukat hányták a szemükre – nekem mit sem számított. Néha elgondolkodtattak ugyan a furcsa teóriáikkal – az égiek felett álló hatalomról, az egyetemes igazságról, az istenek haláláról és mindenhatóságuk korlátairól –, de valahogy mindegyik mondvacsinált okoskodásnak tűnt. Egy sem mondott közülük olyasmit, amivel közelebb kerülhettem volna a magam istenéhez, így hát nem is foglalkoztam velük. Legfeljebb kételeyeket tanulhattam volna tőlük, azokban meg éppenséggel magam sem szűlködöttem.

A kiválasztottak szavaiban viszont soha nem leltem nyomát határozatlanságnak úgy lehet, nem is a hitet, de ezt a nyugodt magabizást irigyeltem tőlük.

Egyre megy. Jómagam sem szóval, sem fegyverrel nem keltem egyik isten védelmére sem.

Figyek. Várok. Ha szavakkal is körül tudnám írni, hogy pontosan mire, alighanem könnyebb dolog lenne.”

Maro di Marrain: Scepticon Magnanimis

Természetes, hogy minden vallás papjai, paplovagai közel azonos módon gondolkodnak és cselekszenek. Teszik ezt azért, mert noha mindannyian külön személyiségek és önálló akarati lények, a hitük és istenük megállapította szabályokat nem rúghatják fel. Magától értetődő, hogy csak azok nyerhetik el a beavatást, akik mindenben alávetik magukat istenük akaratának. Ez nyilván számos lemondással és beletörődéssel jár, de egy kegyelt cserébe számtalan olyan tudás birtokosává lesz, amely mások fölé emeli őt, s amelyhez csak ezen az úton juthat.

## A kaszt jellemzői

### Életerő és fájdalomtűrés:

Életerő és fájdalomtűrés tekintetében az istenek kegyeltjei meglehetősen eltérő képet mutatnak. Ahogyan az istenek, úgy azok szolgái is teljesen eltérőek egymástól, gyakran még egyazon gályán belül is. A harciasabb, erőszakosabb istenek papjai és paplovagai általában jobban viselik a megpróbáltatásokat, mint a tudományokat vagy művészeteket pártoló patrónusok kegyeltjei. Ami általánosságban elmondható, hogy a papok életeréje és fájdalomtűrése a szerencsevadászokéhoz, míg a paplovagoké inkább a fegyverforgatókéhoz áll közelebb.

### Jellemzők:

A papok szívóssága és gyorsasága átlagosnak nevezhető, ezen a területen nem kimondottan jeleskednek. Ezzel szemben Tudat jellemzőjük a legjobbakkal közeli tartozik, és az isteni szférák adományaként némelyikük még további védelmet is élvez. A paplovagok ellenben nagyobb hangsúlyt fektetnek a fegyveres harcra, ezért szívósságuk kiemelkedő. A test dolgai mellett azonban nem jut annyi idejük elméjük pallorázására, ezért Tudat jellemzőjük csupán átlagos. Mivel a paplovagok – világi társaikkal hasonlóan – rendszerint nehéz vérték védelmében küzdenek, ezért a gyorsaság számukra kevésbé fontos, így nem is igen törődnek a fejlesztésével.

### Harcértékek:

Alapesetben a Pap kalandozó-kaszt tagjai nem nevezhetők igazán veszélyes fegyverforgatóknak. Sem alap harcértékeik, sem kintürésük nem teszi alkalmassá őket arra, hogy az első sorokban küzdjenek. Az előbbiektől azonban számtalan kivételt akad, hiszen a különféle szférák adományai és a szakrális mágia számtalan varázslata képes változtatni a papok kedvezőtlen helyzetén. A paplovagok már induláskor is remekül megállják helyüket a csatákban, hiszen jóval szívósabbak a papoknál, és képzésük is nagyobb hangsúlyt fektet a fegyveres harcra. Noha mágikus hatalmuk elmarad a papoktól, korlátozott szakrális energiáik így is jó szolgálatot jelentenek számukra a harcban.

### Harcmodor:

A kegyeltek harcmodora éppen olyan sokszínű, mint maguk az yvei panteonok és azok egyházai. Általánosságban nehéz beszélni róluk, bár néhány megállapítás azért helyénvaló lehet. A papok rendszerint kevés fegyver forgatását sajátítják el, többnyire megelégednek egyházuk és istenük kedvelt fegyverével. Vérték viselésének terén szintén hasonló a helyzet; a papok ritkán öltenek páncélt, ám ha mégis megteszik, rendre az egyházuk tradíciójának megfelelő vértet viselnek. A paplovagok több fegyver forgatásának fortélyait is kitanulják, általában súlyos páncélokot hordanak, és a nehézlovas harcmodorral egészítik ki harcstílusukat. Természetesen mind a papok, mind a paplovagok esetében számtalan kivétel akad az előbbiektől, hiszen minden yvei isten egyházának – és azon belül minden kegyelteknek – megvan a saját világképe és egyben véleménye a fegyveres küzdelekről.

### Képzettségek:

A papok rendszerint igen művelt és tanult személyek, ami a M.A.G.U.S. játéktechnikájában is megjelenik, mivel viszonylag sok Képzettség-pontból gazdálkodhatnak. A papok elsődleges képzettségeinek listája is meglehetősen hosszú, noha ez első pillantásra nem feltétlenül egyértelmű. Kevés olyan képzettség akad, melyekről elmondható, hogy egyforma fontosságúak Ynev minden Pap kasztú karakterének. Induláskor a Pap karakter csupán néhány elsődleges képzettséggel bír, ám ahogy sorban nyeri el istene kegye által a különböző szférák adományait, úgy bővül szakértelmeinek listája is. Elsődleges képzettségek tekintetében a paplovagok hasonló képet mutatnak a papokhoz, ám mivel nekik – az egyházi teendőik mellett – a fegyveres harc elsajátítása is kitölti mindennapjaikat, ezért ők szintenként kevesebb Képzettség-pontot kapnak.







„... A Koldus szétártá két karját, merőn bámult a támadó karakákára. Az Oroszlán árbo-c-erődtítményeiből nyílvesszők szálltak, de rendre elkerültek – tucatjával csapódtak a palánkba, a közönyösen dolgozó élőholtak oldalába. Egyik-másik kránköbűző lánggal égett. A rongyosok a vedrekhez kaptak, azután...

Azután megfordult a szél.

A Tharr Pörölye tüzet köpött, a pusztító naffajfelhő azonban megfékezte a hirtelen támadt orkán. Lendülete tovább, egyenes az izzás szívébe ragadta az Oroszlánt – előbástyáját tüstént robbanás vetette szét. Az orrárboc hátrafelé dőlt, a leszakadó vitorlák halotti lepélként borultak a parancsnoki hídra. Több nyílvessző nem érkezett odaátrol.

– A-grad! – rikoltotta diadalal a Koldus. – Arel mellettünk harcol!”

(Wayne Chapman: Észak Lángjai)

Ynev papjai. Gondolkodásukban, cselekedeteikben, erkölcsükben mind-mind különböző teremtmények, akik isteneik parancsainak engedelmeskedve irányítják a rájuk bízott teremtmények sorsát, támogatást adnak hitükben, vigaszt a bajukban, s ha kell, segítik őket a harcban. Varázshatalommal bíró, különös alakok, kiket tisztelet, félelem és megbecsülés övez híveik közt, s akiket acsarogva gyűlölnék, tűzzel, vassal pusztítanak vagy csak egyszerűen elkerülnek azok, akik ellenséges istennek engedelmeskednek. Hiszen Ynev népei számos istent tisztelnek, s még számosabbat tartanak számon, s ők, csak úgy, mint gyalog teremtményeik, mérhetetlen módon különböznek egymástól. Miért lenne ez másként a szolgálatukra felelősök közt?

Azt azonban elmondhatjuk, hogy minden különbségük ellenére van némely hasonlóság az Yneven élő papok közt is. Jóllehet mindannyian önálló és egyedi jellemű lények, az adott isten szolgáinak gondolkodásmódját, a társadalomhoz, hitbéli kérdésekhez – s más hitekhez való viszonyukat mégis kizárólag saját istenük elvei határozzák meg, s az adott égi hatalom minden szolgája megközelítőleg ugyanúgy viselkedik, ha valamely problémával szembesül.

A papok rendkívül fontos szerepet játszanak Yneven. Nem csak az egyszerű szertartások, hétköznapi rituálék elvégzése a feladatuk, mint amilyen a házasságkötés, a házszentelés, vagy a

temetés, de ott vannak a magas-politikában, s nem is egy olyan állam van Yneven, amely életét közvetve vagy közvetlenül az ott imádott isten szolgái irányítják.

Felelősségteljes szerep az övék, hiszen nem csak a rend (vagy éppen a káosz) fenntartása a dolguk, hanem az általuk elfogadott hatalom ideológiai támogatása és a felmerülő hitbéli viták, ellentétek gyors megoldása is. Ott vannak a bölcsők mellett és a harcmezőn, a vetésnél és az aratásnál, a koszos falusi házakban és főúri udvarokban egyaránt. A hadseregek fegyverei nélkül is hasznosan küzdenek istenük mellett, személyes vágyaikat, elveiket azonban mind az adott égi hatalmasság érdekeinek kell alávetniük.

### Követelmények

Az alábbi követelményeknek kell megfelelnie egy karakternek, hogy a Pap kalandozó-kaszt tagja lehessen.

**Alap TE:** -

**Faj:** ember, félel, amund, dzsenn, törpe, kyr-vérű

**Jellemző:** Tudat 3+

**Képzettség:** Ismeret (Vallás) 6+, Emberismeret 4+

**Képességek:** Kegyetl, Írástudó

**Ideális Háttér:** Novícius 3

### Ésődleges képzettségek

Előadóművészet (Vallási szertartások), Ismeret (Étikett), Ismeret (Vallás), Ismeret (Szakrális Mágia), Összpontosítás

**Kp/szint:** 8 + Intelligencia módosító

**FP dobás/szint:** d6 + Állóképesség módosító

### Kaszt-képességek

Az isteni szférákról a Szférák fejezetben olvashat bővebben a játékos. Célserző előbb a patrónusa által biztosított összes Szférát, és a hozzá tartozó előnyöket átolvasnia, hogy biztosan a karakterhez leginkább illő módon választhasson. A Szférák fejezetben található, Sz -0. (Istene) táblázat tartalmazza a karakterek által választható patrónusokat, illetve a választott isten által uralt Szférákat.

### P.O. (Pap)

Szint	TE	Szívósság	Gyorsaság	Tudat	Kaszt-képességek
1	+0	+1	+1	+2	Fegyver- és vérhasználat, Szakrális Mágia, Szféra - nagyobb
2	+1	+2	+2	+3	Szféra - kisebb
3	+2	+2	+2	+3	Szociális Képesség
4	+3	+2	+2	+4	Szféra (választott)
5	+3	+3	+3	+4	Képesség
6	+4	+3	+3	+5	Szféra (választott)
7	+5	+4	+4	+5	Szakerítő Képesség
8	+6	+4	+4	+6	Szféra (választott)
9	+7	+4	+4	+6	Képesség
10	+7	+5	+5	+7	Szféra (választott)

### Fegyver- és vérhasználat:

Amikor felveszi első papi szintjét, a karakter elsajátítja egy, az egyháza által – és többnyire istenének tetsző – kedvelt fegyver forgatását. A pap csupán ennek az egy fegyvernek a használatában minősül képzetnek, az ahhoz tartozó fegyvercsoportban nem (természetesen a karakter bármikor áldozhat képességet bármilyen fegyvercsoport kitanulására). Ugyanígy első Pap kaszt-szintjén a karakter megtanulja felölteni vallásának tradicionális vértjét – amennyiben létezik ilyen -, játéktechnikai értelemben azonban csak ezt az egy típusú páncélt képes a „képzetlenség” büntetése nélkül viselni (a fegyvercsoportokhoz hasonlóan, amennyiben jónak látja, a karakter bármikor képzettré válhat a könnyű vagy nehézvértek viseletében, pusztán Képességet kell költenie rá). Az ynevi istenek és egyházak által kedvelt fegyvereket a P-1. táblázat tartalmazza.

### Szagrális Mágia:

A Pap kalandozó-kaszt legfontosabb kaszt-képessége a szagrális – isteni eredetű – mágia alkalmazása. A pap karakter főhídszokkal képes isteneknek segítségét kérni a Szagrális Mágia fejezetben leírtak szerint.

### Szféra – nagyobb:

A pap választhat egy nagyobb szférát az istene által uraltak közül.

### Szféra – kisebb:

A pap választhat egy kisebb szférát az istene által uraltak közül.

### Szociális Képesség:

A karakter választhat egy képességet a Szociális Képességek csoportjából, amelynek teljesíti a követelményeit.

### Szféra (választott):

A pap tetszése szerint választhat egyet az istene által uralt szférák listájából. Belátása szerint dönthet, hogy kisebb vagy nagyobb szférát szeretne felvenni.

### Képesség:

A karakter választhat egy tetszése szerinti képességet, amelynek teljesíti a követelményeit.

### Szakértő Képesség:

A karakter választhat egy képességet a Szakértő Képességek csoportjából, amelynek teljesíti a követelményeit.



# Paplovag

... Ezúttal csak hűszár híján kerülte el az arcomat a csapás, de a varázs már megfogott. Hátrátáncoltam, bal kezemmel a fájdalom rúnját írtam a levegőbe, és közben kijeltem a szavakat.

– Quorum est a quorra Quorum.

A hangom mindig megváltozik, amikor mágiát használok. Mély lesz, és magával hozza a sírok jeges hidegét, ami félelmet kelt a halandókban, akár ember, akár állat az. Most sem történt másképp. A férfi megremegett és kifordult kezéből a kard, térdre esett és felvonított, akár egy sakál. Azután vonagolni kezdett a földön, gesztenyeszín haja megöszült és csomókban hullott.

Összevontam szemöldökömet, és érdeklődve figyeltem utolsó harcát a félelemmel. A szeméből eltűnt az értelem szikrája, majd lassan az élet fénye is kihunyott.

– ... fogadd kegyesen áldozatomat! – zártam le röviden a megkezdett litániát, azzal ismét a szörcsögő levegő kocsmáros fel fordultam.

(Ray O'Sullivan: Sötét Zarándok)

A vallás ugyan elsősorban az emberi lélek dolgaival foglalkozik, ám intézményesült formája, az egyház világi jelenség, világi érdekekkel és világi ellenségekkel. A lelkek ápolása a papok feladata; a különféle világi érdekek képviselete, az ellenségekkel szembeni védekezés a paplovagoké. A paplovag szent harcos, felkent vitéz, a hit védbástyája és süjtő ökle. Míg papjai minden civilizált vallásnak vannak, paplovagjai csak

„Meg lettünk jelölve: hitünk tette ránk a belyegést s magunk kértük; hogy így legyen. Nem történhetett másként. Ő kérdezett, mi pedig válaszoltunk Ő ad, s mi tisztünk, hogy továbbadjuk. S ha mások kérdeznék; ismét csak mi válaszolunk. Az Ő szavával tesszük, de nem vagyunk s nem is lehetünk azonosak övele. Áthat mindent és meghatároz mindent, mert ez nem lehet másképp. Hatalma végtelen és kérdés nélkül való – hűségünk végtelen és kérdés nélkül való. Meg lettünk jelölve, s hatalmat kaptunk Tőle és Öbelőle, hogy segít-sük mindazokat, akik Benne bíznak s közvetítsük az Ő akaratát, amerre járunk. Száj vagyunk, hogy rajtunk keresztül szólhasson, s hogy elmagyarázzuk az együttieknek az Ő szándékait.

Megvédjük bárkitől, fenyegesse akár szóban, akár fegyverrel, s színtűgy mindazokat, akik az Ő kezébe tettek le dűiket. Minden büntetését zokszó nélkül fogadjuk, mert érde-meik szerint való az. Nem lehet eléggé kegyetlen, ha hűtlennek találattunk s nem lehet elég kegyetlen, ha céljai úgy kívánják. Minden, mi velünk történik, az Ő akarat. Senkik vagyunk, ha kételkedni merészelnék Benne. Szolgák vagyunk, s nem lehet nálunk alázatosabb. Jó szolgák vagyunk, mert mindenben az Ő kedvét keressük; s kérés nélkül teljesítjük ki nem mondott parancsait.

Hű szolgák vagyunk, mert csakis Ő lebeghet a szemünk előtt, s nincs hatalom, mely Tőle eltántoríthatna. Erős szolgák vagyunk, mert szembeállunk bárkivel, aki az Ő ártalmára van, akár szóval, akár tettel. Fegyveres szolgák vagyunk; mert mi bízattunk meg az Ő hitének és az Ő hűvének gyámoltásával. Mi pedig mindenben engedelmeskedünk neki.”

Hrungrun hur Hratakssir: Sacroblybion (Ranil egyházának belső tanításából)

azoknak, amelyek szétágazó egyházszerkezettel rendelkeznek, szervesen beépültek a civilizált társadalmakba, s amellett sok esetben meglehetősen agresszív tanokat hirdetnek, illetve teológijuk nem zárja ki a militáns irányzatok létrejöttét. Hiába is keressünk például paplovagokat Ellana egyházában vagy Arel követői közt. Különösen a pyarroni kultúrkörben számítanak gyakori jelenségnek az olyan lovagrendek, melyek valamely istenség szolgálatának szentelik magukat, a tagság túlnyomó része azonban egyszerű lovag; paplovagokat főleg az előjárók közt találunk. A paplovagok legfontosabb kötelessége a hit fegyveres szolgálata, fiatal kortiktól eltkatonának nevelik őket. Hogy aztán szent feladatuk konkrétan az idegen hódítók elleni védekezésben, az ereteknek és szabadgondolkodók kipurgálásában, a tévelygők, erőszakos térítésében vagy a máshitűek elleni irtó hadjáratokban ölt-e formát, az már egyedül az istenségükön múlik. A paplovagoknak sem okuk, sem joguk nincs döntése megkérdőjelezésére. Emellett – hála a rájuk sugárzó égi kegyelemnek – némi varázserővel is rendelkeznek, ami azonban számukra csupán másodlagos jelentőségű. Szakrális képésük nem túl mélyenható, ritkán támasztanak velük szemben nagyobb szellemi követelményeket; ezt tükrözi az egyházszerkezeten elfoglalt helyzetük is. Gyakorlatilag egyetlen ynevi vallás sem jogosítja fel például paplovagjait liturgikus szertartások elvégzésére, és a szentségek kiszolgálására; a legaragosabb egyházi vezetők körében pedig fehér hollónál is ritkábbak.

## Követelmények

Az alábbi követelményeknek kell megfelelni egy karak-ternek, hogy a Paplovag kalandozó-kaszt tagja lehessen.

**Alap TE:** +1

**Faj:** Ember, félfél, kyr-vérű

**Jellemző:** Tudat 3+, Gyorsaság 2+. Szívósság 1+

**Képzettségek:** Ismeret (Vallás) 4+, Lovaglás 4+

**Képességek:** Kegyelet, Irástudó, Fegyverforgatás – Alapfok (egy fegyvercsoport), Könnyűvért-viselet, Nehézvért-viselet – Alapfok

**Ideális Háttér:** Arisztokrata 1/Novícius 1/Fegyverforgató 1



*Ésődleges képzettségek*

Állattartás, Előadóművészet (Vallási szertartások), Ismeret – Nemesség, Ismeret – Vallás, Ismeret – Szakrális Mágia, Ismeret – Tornarend, Lovaglás, Összpontosítás

Kp/szint: 6 + Intelligencia módosító

Fp dobás/szint: d8 + Állóképesség módosító

*Kaszt-képességek*

Az isteni szférákról a Szférák fejezetben olvashat bővebben a játékos. A Szférák fejezetben található, Sz -0. (Istennek) táblázat tartalmazza a karakterek által választható patrónusokat, illetve a választott isten által uralt Szférákat.

*Fegyverhasználat:*

Amikor felveszi első paplovag szintjét, a karakter elsajátítja egy, az egyháza által – és többnyire istenének tetsző – kedvelt fegyvercsoport forgatását (a karakter megkapja a Fegyverforgatás – Alapfok Képességet a vonatkozó fegyvercsoportra). Az yvevi istenek és egyházak által kedvelt fegyvereket a P-1. táblázat tartalmazza.

*Szakrális Mágia:*

A Paplovag kalandozó-kaszt legfontosabb kaszt-képessége a szakrális – isteni eredetű – mágia alkalmazása. A paplovag karakter képes istenének segítségével fohászolni, a Szakrális Mágia fejezetben leírtak szerint.

*Szféra – kisebb:*

A paplovag választhat egy kisebb szférát az istene által uraltak közül

*Támadás Erőből:*

A paplovagok harcmodora sokban hasonlós a világi lovagokéhoz, így az erőre és állóképességre épül. A paplovag megkapja az azonos nevű képességet.

*Harci Képesség:*

A paplovag választhat egy képességet a Harci Képességek csoportjából, amelynek teljesíti a követelményeit.

*Lovas harc – Alapfok:*

A karakter megkapja az azonos nevű képességet.

*Szféra – nagyobb:*

A karakter választhat egy nagyobb szférát az istene által uraltak közül.

*Mesteri Lovas:*

A paplovagok – a világi lovagokhoz hasonlóan – a nehézlovas harcmodor igazi mesterei. A karakter hozzáadhatja Paplovag kaszt-szintjeinek a felet (lefelé kerekítve) a Lovas Harc képesség alkalmazásakor dobott Lovaglás képzettség-próbához.

*Szociális Képesség:*

A paplovag választhat egy képességet a Szociális Képességek csoportjából, amelynek teljesíti a követelményeit.

*Szféra (választott):*

A paplovag tetszése szerint választhat egyet az istene által uralt szférák listájából. Belátása szerint dönthet, hogy kisebb vagy nagyobb szférát szeretne felvenni.

*Példamutatás:*

A paplovag cselekedetei bátorságot és elszántságot öntenek mindazon személyekbe a csatában, akik a paplovaggal azonos célokért és eszmékért küzdenek (itt a közös célokon és értékrenden van a hangsúly, hiszen istenének tanításaitól

*PI-0. ( Paplovag )*

Szint	TÉ	Szívósság	Gyorsaság	Tudat	Kaszt-képességek
1	+0	+2	+0	+1	Fegyverhasználat, Szakrális Mágia, Szféra – Kisebb, Lovas Harc – Alapfok
2	+1	+3	+0	+2	Támadás Erőből
3	+2	+3	+1	+2	Harci Képesség
4	+3	+4	+1	+3	Szféra – Kisebb
5	+3	+4	+1	+3	Harci Képesség
6	+4	+5	+2	+3	Szféra – Nagyobb
7	+5	+5	+2	+4	Mesteri Lovas
8	+6	+6	+2	+4	Szociális Képesség
9	+7	+6	+3	+5	Szféra (választott)
10	+7	+7	+3	+5	Példamutatás

függetlenül egy paplovag akár alantas vagy sötét célokért is küzdhet). Harcban a karakter társai a karakter Karizma módosítójának megfelelő morál típusú módosítót kapnak támadó és sebzés dobásaikra. Bár önmagára a Példamutatás képessége értelem szerűen nincs hatással, a paplovag megkaphatja egy rendtársa által biztosított előnyöket. Felhívjuk a figyelmet, hogy a morál típusú módosítók nem adódnak össze! Tehát hiába küzd vállt vállnak vetve harminc 9. szintű lovag, akkor is csak a legmagasabb tulajdonság módosítóval megegyező mértékű módosítót kapnak.



# **P-1. ( Kedvelt fegyverek )**

Isten	Fegyvertípus (Paplovagok)	Kedvelt fegyver (Papok)	Kedvelt páncl (Papok)
<b>Pyarroni Panteon</b>			
Adron*	-	Hosszú bot	-
Alborne*	-	Törkard	Kivert bőr
Antoh*	-	Szigony	Kivert bőr, Alkarvédő
Arel*	-	Hosszúkard	-
Darton	Kétkeszes Fegyverek	Tör	Sodronying
Della*	-	Törkard	-
Dreina	Egykezes szúró-vágó	Tör	-
Ellana (n)*	-	Törkard	-
Gilron (f)*	-	Harci kalapács	Keményített bőr
Krad	Egykezes szúró-vágó	Hosszúkard	Sodronying
Kyel (f)	Egykezes zúzófegyverek	Tollas buzogány	Mellvért
Noir*	-	Tör	-
Orwella	Egykezes szúró-vágó	Áldozótör	-
Uwel** (f)	Kétkeszes Fegyverek	-	-
<b>Kyr Panteon</b>			
Morgena***	-	Tör	Kivert bőr / Sodronying
Sogron	-	Rövidkard	-
Tharr (f)*	Egykezes szúró-vágó	Kígyókard	Sodronying
<b>Dzsad Panteon</b>			
Galradza*	-	Hosszú bot (Sáhrunfa)	-
Doldzah*	-	Thadzi	-
Dzsah*	-	Tör	-
<b>Egyistenhitek</b>			
Domvik (f)	Egykezes zúzófegyverek	Hadijogar (Egykezes buzogány)	Mellvért
Ranagol	Egykezes szúró-vágó	Áldozótör (Tör)	-
Ranil	Egykezes szúró-vágó	Rövidkard	Sodronying

\* az adott isten nem rendelkezik paplovagi rendelkek, így csak papok szolgálják

\*\* az adott isten nem rendelkezik papokkal, így csak paplovagok szolgálják

\*\*\*Morgena istennő a M.A.G.U.S. „jelében” még tért vissza Ynevre, így neki egyelőre játékos karakterek nem lehetnek a szolgálói

(n) az adott isten csak nőket fogad szolgálatába

(f) az adott isten csak férfiakat fogad szolgálatába

## *Szférák*

Az istenek hatalmukkal – mely emberi mércével ugyan korlátlannak tűnik – nem képesek az univerzum minden szféráját egyformán befolyásolni. Vannak olyan szférák, melyekre nagyobb hatalmat gyakorolnak, másokra kisebbet vagy egyáltalán semmilyen. Ez meghatározza azt is, hogy az isten szolgáinak hatalma meddig terjed, a szakrális mágia mely részeit képesek használni.

A M.A.G.U.S. univerzuma hat darab úgynevezett Nagyobb Szférára bontható. A játékbán a szakrális mágia összes varázslata besorolható ezen szférák valamelyikébe. A hat nagyobb szféra: Élet, Halál, Rend, Káosz, Lélek és Természet. Az ún. Kisebb Szférák a Nagyobb Szférák különböző aspektusait, oldalait jelentik meg. Egyfelől jelzik, hogy egy isten a hatalma alá tartozó Nagyobb Szférák mely területeit uralja igazán, másrészt a Kisebb Szférák segítségével lehetővé válik az istenségek számára, hogy azon Nagyobb Szférákból is juttassanak némi szakrális hatalmat követőiknek, mely felte csupán korlátozott befolyással bírnak.

Vizsgáljuk meg, hogy a M.A.G.U.S. játéktechnikájában hogyan is jelennek meg a fent elhangzottak!

### **Nagyobb Szférák:**

Mivel az összes szakrális varázslat besorolható a nagyobb szférák valamelyikébe, ezért ezeknek a felvétele jelentősen megneve a pap és paplovag karakterek mágikus repertoárját. Továbbá – a karakter szemszögéből – a választott Nagyobb Szféra egyfajta életmódot, világképet és nevelterést is jelképez, ezért a Nagyobb Szférák által további elsődleges képzettségekhez, illetve képességekhez juthat. A Nagyobb Szférák felvételével nyert elsődleges képzettségekről és képességekről a Sz-1. (Nagyobb Szférák) táblázatból tájékozódhat a játékos.

### **Kisebb Szférák:**

A Kisebb Szférák tovább bővítik a kegyelték mágikus lehetőségeit, mivel segítségükkel néhány olyan szakrális varázslat birtokába kerülhetnek, melyek máskülönben nehezebben elérhetőek volnának számukra. Mivel a Kisebb Szférák egy isten kiemelt figyelmét szimbolizálják egy Nagyobb Szférán belül, ezért a pap vagy paplovag karakter különleges képességekhez juthat felvételükkel. Ezek a kivételes adományok – kezdve a hagyományos úton is hozzáférhető képességektől, a tűzellenállásig – rendkívül változatosak lehetnek. A Kisebb Szférák néhány elsődleges képzettséget is biztosítanak a birtokosuknak, mivel a Nagyobb Szférákhoz hasonlóan különleges nevelterést is jelképeznek. A Kisebb Szférák felvételével nyert elsődleges képzettségekről és Adományokról a Sz-2. (Kisebb Szférák) táblázatból tájékozódhat a játékos.

## Adományok

Az adományok leírásánál, ahol a „szint” szó szerepel, ott mindenütt a karakter pap (vagy paplovag) kasztban elért szintje számítanak. Ahol a leírásban a papokra hivatkozunk, ott természetesen a leírtak ugyanúgy vonatkoznak a Kisebb Szférával rendelkező paplovagokra is.

**Acélos Szervezet:** A pap +2-t kap bármilyen betegséggel – legyen az természetes vagy mágikus eredetű – szembeni Ellenállására.

**Áldás:** Pusztán érintésével a pap képes másokba erőt önteni. Naponta a pap Karizma módosítójával megegyező számú alkalommal a megérintett személy +2 módosítót kap egy pap által megválasztott, egy percen belül megtörténő dobására. A pap önmagára is alkalmazhatja ezt az adományt.

**Álkusz:** Napi egy alkalommal, valamely vagyon tárgy adásvételét kapcsolatos szociális képzettség-próbára +4 kapsz.

**Állatok barátja:** A pap képes befolyásolni az állatok vele szemben tanúsított viselkedését. A képesség használata lényegében egy Karizma tulajdonság-próba, mely hasonlóképpen használatos, mintha a pap Meggyőzés képzettséget alkalmazott volna (lásd a Képzettségek ill. Kalandmesterek Könyve). A háziállatok (kutyák, macskák, stb.) viszonyulása általában semleges, míg a vadállatoké (medvék, farkasok, stb.) barátságosan a karakterhez (a KM a situáció függvényében természetesen felülbíráhatja ezt).

**Antiss-járás:** Az Antiss síkját egy későbbi M.A.G.U.S. kiegészítő tárgyalja részletesebben.

**Azonosítás:** Az adomány révén a pap képessé válik arra, hogy tökéletes biztonsággal beazonosítsa a különféle természetben előforduló növényeket, azok káros avagy kedvező hatásait.

**Bátorságra Buzdítás:** A pap képes példamutatásával bátorságot és erőt önteni társaiba. A papnak legalább 1 kört harcban kell töltenie, mielőtt ezt az adományt alkalmazhatná. Ennek a képességnek a hatására a pap szövetségesei +2-t kapnak az ellenállásaira, valamint a támadó és sebzés dobásaira, a pap Karizma tulajdonság módosítójával megegyező számú körön keresztül. A pap naponta egyszer képes előhívni ezt az adományt egy mozgás-értéket cselekedet keretében.

**Betegség Azonosítása:** A pap képes érzékelni és beazonosítani a betegségeket. Egy perces koncentrációt követően a karakter pontosan tisztában lesz a 20 lábnyi környezetében jelenlévő betegségeknek az élőlény szervezetében, és egy sikeres Intelligencia próbával (NF 12) azok pontos hatásainak és jellemzőinek a tudatában lesz.

**Égi Patrónus:** A karakter lépéseit istene vigyázza. Napi egy alkalommal a karakter dönthet úgy, hogy ellenfelének sikeres támadása, mely megölné őt (0 Ép-re sebezné), ne találja el.

### Sz-1. (Nagyobb Szférák)

Szféra	Elsődleges Képzettségek	Képességek
Élet	Mesterség – Méregkeverés (méregsemlegesítés), Szakma – herbalista (gyógynövények), Gyógyítás, Élettan	Felcser, Képzett (Gyógyítás) – Alapfok
Halál	Mesterség – Méregkeverés, Ismeret – Démonológia, Megfélemlítés, Ismeret – Balzsamozás	Orvtámadás (af), Képzett (Megfélemlítés) Alapfok
Káosz	Átvérés, Álcázás, Kézügyesség, Hamisítás	Kígyónyelv, Képzett (Átvérés) – Alapfok
Lélek	Ismeret – Aura, Emberismeret, Meggyőzés, Ismeret – Kozmológia	Lelkesítés, Képzett (Emberismeret) – Alapfok
Rend	Ismeret – bürokrácia, Ismeret – jog, Ismeret – etikett, Ismeret – politika	Irányítás, Képzett (Ismeret – Jog) – Alapfok
Természet	Túlélés, Szakma – vadászat, Állattartás, Ismeret – természetrajz	Nyomolvasás, Képzett (Túlélés) – Alapfok

### Sz-0. (Istenek)

Isten	Nagyobb Szféra	Kisebb Szféra
<b>Pyarr Panteon</b>		
Adron	Lélek, Élet	Mágia, Fény, Tudomány, Elme
Alborne	Lélek, Káosz	Művészetek, Mesterség, Megújulás, Teremtés
Antoh	Természet, Káosz	Vihar, Víz, Pusztítás, Utazás
Arel	Természet, Káosz	Harc, Vihar, Vadon, Utazás
Darton	Halál, Lélek	Holtak, Sors, Harc, Pusztítás
Della	Káosz, Lélek	Érzelem, Művészetek, Mesterség, Fájdalom
Dreina	Rend, Élet	Igazság, Harc, Hatalom, Bőség
Ellana	Élet, Lélek	Érzelem, Teremtés, Megújulás, Bőség
Gilon	Rend, Lélek	Mesterség, Megújulás, Teremtés, Tűz
Krad	Rend, Élet	Tudomány, Harc, Utazás, Elme
Kyel	Rend, Lélek	Teremtés, Pusztítás, Hatalom, Sors
Noir	Káosz, Lélek	Álom, Sors, Csalás, Érzelem
Orwella	Káosz, Halál	Betegség, Fájdalom, Holtak, Csalás
Uwel	Rend, Halál	Igazság, Fájdalom, Sors, Harc
<b>Kyr Panteon</b>		
Morgena	Káosz, Lélek	Álom, Csalás, Sötétség, Érzelem
Sogron	Lélek, Rend	Tűz, Fény, Tudomány, Sors
Tharr	Káosz, Halál	Holtak, Sötétség, Pusztítás, Fájdalom
<b>Dzsad Panteon</b>		
Galradzsa	Természet, Lélek	Tudomány, Utazás, Vadon, Hatalom
Doldzsah	Természet, Káosz	Csalás, Harc, Hatalom, Sors
Dzsah	Élet, Káosz	Bőség, Csalás, Tudomány, Mesterség
<b>Egyistenhitek</b>		
Domvik	Rend, Élet	Gyógyítás, Teremtés, Igazság, Harc
Ranagol	Halál, Rend	Elme, Harc, Hatalom, Fájdalom (Gorvik), Pusztítás (Krán)
Ranil	Lélek, Rend	Nap, Fény, Harc, Tűz



**Éjszakai Látás:** A karakter megkapja az éjszakai látás faji jellemzőit (lásd Fajok fejezet)

**Elektromosság, Tűz, és Fagyellenállás:** Istenének kegyelméből a pap karakter 2 pontnyi ellenállással rendelkezik a vonatkozó hatásokkal szemben (ez játéktechnikailag úgy működik, mint az SFÉ, ám csak a megnevezett energiafajták ellen véd).

**Emlékalom:** Irányított álom, a pap képes bármilyen múltbeli eseményt pontosan felidézni, és arra ébredés után emlékezni.

**Fájdalom Érintése:** A pap naponta egyszer egy sikeres érintés támadással kínzó fájdalmat okozhat a megérintett lénynak. Az áldozatot egy percen keresztül kínzó fájdalom gyöttri, ezért erre az időre -2 büntetés sújtja Erő és Ügyesség tulajdonságait. A pap a lényekkel szemben, akik nem érzékelik a fájdalmat (csak Ép-jük van), ez az Adomány nem alkalmazható.

**Fegyverforgató:** A pap istene kegyéből jobban viseli a megpróbáltatásokat. Az adomány „megszerezése” utáni minden Pap kasztjában történő szintlépéskor a karakter d8 + Állóképesség módosítónyi számú Fp-t kap (a szokásos d6 helyett). Ezen felül a karakter választhat egy képességet a

Harci Képességek csoportjából, amelynek teljesíti a követelményeit. Természetesen ez az adomány a paplovagok számára is előnyt jelent az Fp-k tekintetében, ők d8 helyett, d10 (+ Állóképesség módosító) Fp-t kapnak a továbbiakban.

**Feltámadás:** Naponta egyetlen alkalommal, mikor harcban a papot 0 Ép-re sebeznek, urának kegyelméből sebei befornak, és a karakter 1d4 Ép-re kerül.

**Fényteremtés:** A karakter bármikor képes a Szent fény nevű fohász alkalmazására, az ezzel kapcsolatos fohász minden esetben, dobás nélkül sikerrel járhat (a pap legfeljebb akkor kényszerül Isteni Kegye értékére dobni, ha valami miatt lényeges a szent fény Erössége).

**Fogékony (Boszorkány Mágia):** A karakter megkapja az azonos nevű képességet (annak ellenére, hogy hagyományos esetben a Fogékony képesség csak a karakteralkotás elején vehető fel).

**Gyenge pont:** a pap képes tárgyak gyenge pontjának felfedezésére. Ellene minden tárgy csak a rendes Keménység értékének a felével rendelkezik.

## Sz-2. ( Kisebb Szférák )

Szféra	Elődleges Képzettségek	Képességek/Adományok
Álom	Szakma – Jövendőmondás, Ismeret – Álomfejtés	Antiss-járás, Emlékalom
Betegség	Ismeret – Élettan, Ismeret – Tapasztalati Mágia (Rontások, Betegség Mágia)	Betegség azonosítása, Acélos szervezet
Bőség	Értékbecslés, Szakma – Pénzügyek	Alkusz, Képzett (Szakma – pénzügyek) – Alapfok
Csalás	Átverés, Hamisítás	Kigőnyelvű, Nyertes
Elme	Ismeret – Aura, Ismeret – választott	Rendíthetetlen Elme, Hideg Fej
Érzelem	Meggyőzés, Szexuális Kultúra	Lenyűgőzés, Fogékony (Boszorkány Mágia)
Fájdalom	Szakma – Kínzás, Ismeret – Élettan	Fájdalom Érintése, Kínkozás – Af
Fény	Észlelés, Emberismeret	Fényteremtés, Éjszakai látás
Gyógyítás	Ismeret – Élettan, Ismeret – Természetrájt (gyógynövények)	Gyógyító Érintés, Mesteri Gyógyító
Harc	Ismeret – Fegyverismeret, Ismeret – Hadászat	Fegyverforgató, Bátorságra Buzdítás
Hatalom	Ismeret – Jog, Ismeret – Nemesség	Áldás, Hatalom Aurája
Holtak	Ismeret – Élőholtak, Ismeret – Koszmológia (Túlvilág)	Utolsó Pillanat, Holtak Szóltása
Igazság	Emberismeret, Meggyőzés	Hazugság Érzékelése, Igazság felismerése
Mágia	Ismeret – Magas Mágia, Ismeret – Tapasztalati Mágia	Kiválasztott, Mágikus Tehetség
Megújulás	Ismeret – Történelem, Ismeret – Koszmológia (Újjászületés)	Feltámadás, Örökifjú
Mesterség	Mesterség – választott, Értékbecslés	Képzett (választott Mesterség) – Alapfok, Mestermű
Művészet	Előadóművészet – választott, Művészet – választott	Képzett (választott Művészet) – Alapfok, Mestermű
Nap	Ismeret – Asztronómia, Észlelés	Vakító Fény, A Nap Érintése
Pusztítás	Ismeret – fegyverek, Megfélemlítés	Lesújtás, Gyenge pont
Sors	Szakma – Jövendőmondás, Emberismeret	Szerencsés, Égi Patrónus
Sötétség	Rejtőzködés, Lopózás	Óltalmazó Árnyak, Vakharc – Af
Teremtés	Szakma – választott	Teremtő Képlet, Áldás
Tudomány	Ismeret – Aura, Nyelvismeret	Kitűnő Emlékezet, Tudományos Képzés
Tűz	Ismeret – Koszmológia (Belső Síkok), Megfélemlítés	Lángteremtés, Tűzellenállás 2
Utazás	Szakma – Térképészet, Ismeret – Hely	Irányérzék, Sebesség
Vadon	Állattartás, Ismeret – Természetrájt	Állatok Barátja, Azonosítás
Vihar	Ismeret – Időjárás, Egyensúly	Kedvező Körülmény, Elektromosság ellenállás 2
Víz	Úszás, Szakma – hajózás	Kedvező Körülmény, Fagyellenállás 2

**Gyógyító Érintés:** A pap képes érintésével meggyógyítani a sérüléseket. A képesség naponta egyszer alkalmazható, és szintenként 1 Ép-t vagy 4 Fp-t képes visszaadni a sebesülteknek.

**Hatalom Aurája:** A pap képes a hatalom megfoghatatlan, ám érezhető auráját maga köré vonni, naponta egy alkalommal. Az adomány használatakor szintenként egy percet a pap +4 módosított kap a Karizma próbájára, illetve összes Karizma alap képességeinek használatokra.

**Hazugság Érzékelése:** Az adománnyal a pap naponta egy alkalommal képes élethe hívní, és határában lényekben meggyőződik az Érzékelés – Hazugság nevű papi főhással. A hatás Erőssége azonban egyenlő a pap szintjével plusz Karizma módosítójával.

**Hidig Fej:** Az adománynak köszönhetően a papot minden eszekeletében a józan ész vezérli az érzelmei helyett. Amennyiben egy mágius hatás az érzelmein keresztül olyan dolgot kívérel meg rívanni a karaktert, ami szöges ellentétben áll az érdekeivel, vagy a befolyásolás Erősségét ismételtel ki kell dobni és összehasonlítani a pap mágiával szembeni ellenállásával. Amennyiben a karakter ellenállása második alkalommal is kevésnek bizonyul, úgy a hatás normális módon érvényesül.

**Holtak Szólitása:** A pap segítségével hívhatja a közelemben nyugvó holtakat, mintha a Holtak meglevevénítése főhászt alkalmazta volna. Az adomány különbözik a főhásztól abban, hogy csupán a pap kaszt-szintjével megegyező számú holttestet mozgathat meg.

**Igazság felismerése:** A pap képes megérznie az illúziók és láthatatlan lények/tárgyak jelenlétét kellemetlen érzés formájában, amennyiben sikeres Indírték megérzése próbát tesz (élelsm 15 + a varázslat erőssége + a varázshasználó Intelligencia módosítója). Javasoljuk, hogy ezt a próbát mindig a mesélő dobja titokban, és csak siker esetén tájékoztassa játékosát.

**Irányérzék:** Az adomány által a pap bármikor képes az Északi irány megállapítására, továbbá bárhol képes lesz meghatározni a tengeszintre viszonyított pontos helyzetét (pl. föld alatt megállapíthatja milyen mélyen is tartózkodik éppen, stb.)

**Kedvező Körülmény:** Míg a pap istenének tetsző körülmények között tartózkodik (Vihar – viharban, Víz – vízben, folyó- vagy víztáron) +1 módosított kap támadó és sebes dobására, továbbá +2-t kap Isteni Kegye próbájára, amikor valamilyen főhászt intéz istenéhez.

**Kigyónyelvű:** A karakter a hazugságok és csalások mestere. Az adomány révén a pap azonnal megérzi, amint hazugságérzékítő mágiával próbálnak hatni rá, vagy ilyen jellegű varázslatok hatókörébe lép. Minden olyan mágius hatás érke, mely a hazugságot próbálja felfedni, vagy az igazságot kikényszeríteni, a karakter a mágiával szembeni vonatkozó ellenállásához +4 módosított járul. Ez az adomány nem azonos a Kigyónyelvű nevű alvilági, szociális képességgel.

**Kínokozás – Alapfok:** A pap megkapja az azonos nevű képességet.

**Kirúgó Emlékezet:** A karakter megkapja az azonos nevű képességet.

**Kiválasztott:** A karakter megkapja az azonos nevű képességet (annak ellenére, hogy hagyományos esetben a Kiválasztott képesség csak első karakterzsinon vehető fel).

**Képzett (Ismeret – Legenda, Mesterség, Művészet, Szakma) – Alapfok:** A pap megkapja az azonos nevű képességet.

**Lángteremtés:** Naponta egy alkalommal a pap képes kézféjét táncoló lángnyelvekkel övezni. Játéktechnikailag ennek a tűnek az erőssége 1-es, és szintenként 1 körig marad meg. A lángok képesek az éghető anyagokat meggyújtani, valamint a pap fegyverként is felhasználhatja őket szorult helyzetben (sikeres érintés támadás esetén az Adomány az Erősségének megfelelő sebést okozza).

**Lenyűgőzés:** A pap naponta egy alkalommal +4 módosított kérhet Karizma tulajdonságára, mivel urának adománnyal ideiglenesen szinte ellenállhatatlan kisugárzása tesz szert. A hatás kaszt-szintenként 10 percig tart.

**Lesújtás:** Az adomány segítségével a pap napi egy alkalommal pusztító erővel sújthat ellenfelére. A karakter TÉ-jéhez hozzáadhatja a Karizma módosítottát, sikeres találat esetén pedig sebesítés a papi szintjeinek a számát. A képesség alkalmazása egyszerű cselekedet.

**Mágikus Tehetség:** Amikor a karakter bármely mágiához használó kasztjában szintet lép, a kaszt által előírttal egyvel több mana-pontot kap.

**Mesteri Gyógyító:** A pap a gyógyítás igazi mestere. Az általa bekötött és ápolott sérültek a hagyományos sebesség kétszeresével nyerik vissza elvesztett Életerős és Fájdalomtüres-pontjaikat.

**Mestermű:** Urának segítségével a pap valódi műremekeket, vagy mestermunkákat alkothat (attól függően, hogy Mesterségre, vagy Művészetre van-e sző). Havonta egy alkalommal az adomány lehetővé teszi, hogy a vonatkozó képességszintjére automatikus 20-at kérjen a karakter. Mivel a pap kezét istene vezeti az alkotás során, ezért tökéletlen eszközökkel is képes szinte csodát tenni. Ezért a készülő tárgy/mű alapkötségei felelődnék.

**A Múlt meséje:** Az adomány felfedi egy tárgy készítésének körülményeit, valamint a pap képessé válik általi nagyvonalakban a különleges képességek holmik történetét. Ez csupán a valóban ritka (tehát mágius) tárgyakkal kapcsolatban nyújt segítséget.

**A Nap érintése:** A pap a legnagyobb természetes fagyban sem fázik (a mágius eredetű hideg rendszeren hat rá), és soha nem fagyhat meg természetes körülmények között.

**Nyertes:** A pap minden szerencsejátékkal kapcsolatos képességszintjére +2 bonusz kap.

**Öltalmazó Árnyak:** A papot, amennyiben úgy akarja, védelmező őleik körbe a árnyékok. A karakter +4 módosított kap Rejtőzködés képességszintjére. Ezen túlmenően a pap naponta a Karizma módosítottjának megfelelő számú alkalommal képessé válik az árnyékokat megszüntetni maga körül, és ezáltal megkísérrelhet egy Rejtőzködés próbát mindenféle körülményekből addó negatív módosított nélkül.

**Örkifű:** A pap nem őregszik a középkor elérése után, és tulajdonságainak értékeit nem sújtják az öregedésből addó levonások (azonban ha ideje kitél, ugyanúgy meghal, mint bárki más). A pap karakter a kora kategóriákkal jár, pozitív módosítottakat továbbra is megkapja (lásd Fajok fejezet).

**Rendíthetetlen Elme:** A pap tökéletesen uralja mentális asztráltestének. Az adomány +2 módosított ad a karakter asztrális és mentális ellenállásához.

**Sebesség:** A pap gyorsabban mozog az átlagnál: a fájára jellemző értéknél 2 lábbal többet tehet meg körönréte.

**Szerencsés:** A pap megkapja az azonos nevű képességet.

**Teremtő képlet:** A pap bármely általa elképzelt dolgot képét megjelenítheti egy 2x2x2 láb területen. Az illúzióknak hangja, szaga, tapintása nincs, időtartama legfeljebb perc/szint.

A területen belül mozgathatja a papnak koncentrálnia kell.

**Tudományos Képzés:** Minden alkalommal, mikor a karakter a papi kasztjában szintet lép, az összes Tudományos képesség elsőlegesen számít neki.

**Utolsó Pillanat:** A pap hetente egy alkalommal képes alkalmazni ezt a képességet. Az adomány segítségével a karakter képessé válik bepillantani az elhunyt életének utolsó pillanataiba. A pap a halott szemével fogja látni az eseményeket, méghozzá szintenként hozzávetőlegesen 2 kör időtartamot.

**Vakhare – Alapfok:** A karakter megkapja az azonos nevű képességet.

**Vakító fény:** A pap naponta egyszer képes egy vakító fénygömb megidézésére 10 lábnyi sugarú területen belül, mely kör/szint időre megvakítja azokat a lényeket, akiknek a Fizikai Ellenállásánál nagyobb dob a pap az Erősség-próban – a Vakító fény Erőssége a pap szintje/2 + Karizma módosítottjának megfelelő érték.



## Lovag

... Hatalmas természetemén tört elő a növények takarásából, egyenesen az előrs dobott katonái közé. Lovasa – bíbor és arany színeket viselő lovag, antraciszürke vértben – az első rohammal két harcost ütött ki a nyeregből. A harmadik elérte a láncos buzogány gyilkos csapását és igyekezett megfordulni, hogy visszatámadhasson az idegenre.

Lánchingben, kevésbé természet lovátal fürgébb volt, mint a nehézvértetű lovag, így könnyen a hátába kerülhetett. Am őtreme korai volt. Fájdalmas sikolya messzire visszhangzott, ahogy a kirági csatamen vasalt patái szétzúzták a combját. Fájdalma ködöt át még látta, ahogy az ismeretlen bajnok hátrafordul a nyeregben, azután a buzogány őt is a földre sújtotta."

(Ryan Hawkwood: Tűztánc)

„Hogy mi teszi lovagvá a lovagot? Mi sem egyszerűbb, mint erre a kérdésre megfelelni. A nemesség ifiurak, mégpedig ama háromféle nemesség, amely külön-külön is kiemeli a nagy dolgokra hivatottakat az egyszerű köznép köréből, együttesen azonban csupán a legedrebbekben és a legvitézebbekben találta meg. A test, a szív és a lélek nemessége.

A test nemessége az előkelő születés. Méltatlan póri ágyékból nem sarjadnak lovagok. Az igazi lovag ősei hírnevének letéteményese: fénye beragyogja őt is, ugyanakkor tartozik föl nélkül megőrizni, és saját hőstettkel gyarapítani, hogy mentől gazdagabb örökséget hagyasson utódainak. A kinek nincsnek dicső ősei, az csupán a maga cselekedeteivel öregbítheti jóhírét; legfőbb vitéz katona lehet, annál több soha.

A szív nemessége a hűség. A lovag fegyverrel és vére hullatásával köteles szolgálni urát, bárki legyen az, akár élte végső fogyságig is. Ha cserben hagyja, ha elpártol tőle, ha ellenségei oldalára áll: alnok és áruló. Büntetése halál, ivadéka rangjukat és vagyonukat veszti. Ha nem szenteli minden idjét a hadakozásnak és a fegyvergyakorlatnak, hanem pénzzel uszoral, kalmárkodik vagy iparos mesterségre adja a fejét: méltatlan és hanyag. Aki nem tudja karáddal megkeresni a kenyérét, hanem nemtelen foglalatosságokig alacsonyodik, az vét az ura iránti köteles hűség ellen, s a lovagi társaság kitaszítja magából. Süllyedjen csak oda, ahová való: az alantas pórok közé.

A lélek nemessége a becsület. Mind közül ezt a legnehezebb megszerezni és megtartani. Becsület ugyanis – és most figyelmeztetek jól, ifiurak! – nem csupán ügyfele van. A papok persze mást prédikálnak a szöszkeikről, de ti ne hallgassatok rájuk, mert nincs igazuk.

Látom, zavarba jöttetek, ifiurak. A iskolában mást tanítottak nektek a fráterek, ugye? Várjatok, mindjárt megmagyarázom.

A lovagok azon nemesi származású harcosok, akiket gyermekkoruktól fogva a kaszt megkövetelte kívánalmaknak megfelelően neveltek. Olykor persze az is előfordul, hogy uralkodók, főnemese – olyanok, akik bírnak e joggal – lovagvá ütnek embereket, akik szerintük érdemesek erre. Fontos azonban megjegyezni, hogy az efféle lovagok csak rangjukban tartoznak a kaszthoz, játéktechnikailag nem. Bár a lovagi eszme gonddal eredetű, Ynev bármely vidékéről esik is szó, a híres lovagi neveltetés mindenütt közel ugyanazt jelenti.

A mi becsületünk úgy diktálja, hogy udvari modorban bánjunk minden fehérseleddel, mert ők a gyöngébbik és a szebbik nem. A Sötét Prófeta lovagnépe ezt ostobaságnak tartja, mert az ő uruk nem tesz különbséget az emberek között, előbb-utóbb mindenkit a kebelére fogad. Nekünk kötelességünk gyámoltani az árvaikat és az özvegyeket, a szegényeket és az elesetteket. A gorviki lovagok szemében ez kétszeresen is bűn: önmagukat lealacsonyítanak, az alamizsnáltakat megsértének vele. Mi úgy tanítjuk, hogy csak a szentől szemben vívott harc becsületes, ahol mindkét félnek egyenlő esélye van a győzelemre, és nem az armány dönt közötök, hanem a vitézség. A felföldi lovagoknak mára az irmaguk is kiveszett volna, ha így hadakoznának a bukkott Godon romjai közt tanyázó iszonyattal. Nálunk senkit nem háborít föl, ha egy testvérünk járatan a betűvetésben vagy nem ért a szépművészetekhez. Az Aranykör viselői vagy a magarikat mélységek megvetésükkel sújtanak az ilyet, s aligha túrnék meg sokait maguk között.

Ne olyan nagy garrral, ifiurak! Természetes, hogy mi elűdjük vagy legalábbis furcsálljuk mindame detelvetket; hiszen élünk attól, ami szemünk üdvös és igaz. De kívánnatunk-e derekabb harcostársat magunk mellé egy Darton-lovagnál? Kétségbe vonjuk-e a tisztességét egy dorani Vigázónak? Lekicsinyeljük-e, amit Terda Radovik király cselekedett Gorvik trónusán? Méltatlan ellenfélnek vélünk-e a harmezón egy toroni zászlóhordozót?

Nem, ifiurak. Kiállunk az éveinkért, mert hiszünk és valljuk igazukat, s vérünket is hullajtjuk értük tévővadás nélkül, akármikor. Am a többi lovagok is ugyanezt teszik, épp ilyen rendíthetetlenül ragaszkodnak a maguk becsületéhez. Ezért melnak a lovagi címre, és ezért tiszteljük egymást kölcsönösen, még akkor is, ha netán halalos ellenségek vagyunk."

Taurus din Alkuth: Viadomói Tanítások

Magában foglalja az udvariasságot, valamely kevéske műveltséget, a nehézfegyveres harcmodort, és a tájegységneként változó lovagi erkölcsöt.

A lovagi erkölcs meglehetősen tágan értelmezhető fogalom, és még így sem minden lovag érzi magára néve kötelezőnek. Am az efféle alakokat és rendeket a valódi lovagok meglehetősen lenézik. A lovagi erkölcs megköveteli az eltökéltséget, feltétlen hűséget egy eszme vagy legalábbis egy



hűbérúr irányában, a tántoríthatatlan bátorságot, az ellenfél becsülését, az adott szó betartását, a barátok szeretetét.

A lovagok olykor tornákat vívnak egymással, ahol hitük, uruk becsületét és híret igyekeznek öregbíteni, megőrizni. Ha viszályba, nézeteltérésbe keverednek, párviadalra hívják ki egymást; ahol kötött szabályok szerint mérik össze fegyverük erejét.

Ynev földjét meglehetősen sok lovag járja. Vannak, kik rendjük megbízásából kelnek útra, mások kalandot, dicsőséget keresnek, talán épp azért, hogy méltónak bizonyuljanak arra, hogy egy lovagrend a soraikba fogadja őket. A játékos által megmészárolt lovagok többnyire ebbe a két csoportba tartoznak.

## Lovagi torna

Egyes nagyurak, lovagrendek bizonyos alkalmakkor összehívják a környék lovagjait és rendjeit, hogy azok fegyveres viadalokon mérjék össze erejüket. Ezt nevezzük lovagi tornának. Bonyos vonásaiban hasonló ez a gladiátorviadalokhoz, ám célja nem annyira a közönség szórakoztatása, hanem a harc maga. Pontosabban az, hogy a lovagok sorából kitűnjön a legkülönb.

Az alkalom lehet családi, rendi, nemzeti ünnep, emlékezés valamely eseményre vagy személyre, netán nem több, mint a versenység vágya. Hetek, hónapok alatt gyűlnek össze a legjobbak a meghatározott helyre, ami általában egy vár vagy város menti mező. Itt felállítják sátraikat, és – hacsak nem kaptak meghívást valamely környékbeli urasághoz – ott is hálnak a torna kezdetéig. A ponyva mellé tűzött kopjával és azon lobogó címeres zászlajukkal kell jelezniük, hogy részt vesznek a viadalon.

Ahány tája csak akad Ynevnek, annyiféle tornaszabályt ismernek. A legertertettebb mégis a Shadoni Tornarend. A legnagyobb viadalokat, különösen azokat, melyekre a világ minden tájáról érkeznek bajnokok, e szerint rendezik. A Shadoni Tornarend három alapvető szabályt ismer:

### Kikürtölés

Kikürtölést csak veretlen és már legalább egy alkalommal győztes lovag hajthat végre. A Kikürtöléssel a lovag vetélytársai tudtára adja, hogy veretlensége jogán igényt tart a Torna Bajnoka címre. Ha egy órán belül senki nem hívja ki, akkor bajnokká nyilvánítatik. Egyszerre mindig csak egyetlen kikürtölés lehet érvényben, és minden egyes párviadal végén érvényét veszti. Az új Kikürtölésben azonban elsőbbségi jogot élvez az a lovag, aki az előzőt elrendelte – feltéve, persze ha továbbra is veretlen.

### Kihívás

Minden a tornán résztvevő loagnak jogában áll kihívni bármely a tornán résztvevő másik lovagot. Ezen szándékát fegyverhordozója köteles bejelenteni kismzelt ellenfele fegyverhordozójának. A Kihívást illik elfogadni, és csak nyomós indokkal lehet visszautasítani; a kihívó ekkor élhet Visszahívási jogával. Az elfogadott kihívást a felek fegyverhordozói kötelesek jelenteni a tornabizottságnak, amely elhelyezi azt a párviadalok rendjében. A tornán egyszer már vesztes lovag kihívását megengedett, sőt szokás visszautasítani; ha azonban mégis elfogadják, és a korábbi vesztes ezúttal diadalt arat, újból veretlennek minősül, visszanyeri minden jogát, még a Kikürtöléshez való is. Vert lovag azonban saját színeiből valóval nem vívhat.

### L-0. ( Lovag )

Szint	TÉ	Szívósság	Gyorsaság	Tudat	Kaszt-képességek
1	+1	+2	+0	+1	Fegyverforgatás – Alapfok, Pajzshasználat – Alapfok, Lovagi Neveltetés
2	+2	+3	+0	+2	Támadás Erőből, Rend Képesség
3	+3	+3	+1	+2	Gyengék Támasza +2 vagy Gyengék Végzete +2
4	+4	+4	+1	+3	Hírnév
5	+5	+4	+1	+3	Rend Képesség
6	+6	+5	+2	+3	Mesteri Lovas
7	+7	+5	+2	+4	Gyengék Támasza +4 vagy Gyengék Végzete +4
8	+8	+6	+2	+4	Rend Képesség
9	+9	+6	+3	+5	Példamutatás
10	+10	+7	+3	+5	Lovagi roham

### Visszahívás

A visszautasított kihívó kötelezheti a visszautasítót, hogy amint belép a viadalba, első kihívását a visszautasítotthoz intézze. A Visszahívások sorrendjében a visszautasított Kihívások rendje követendő. Az elfogadott Visszahívás semmibe vétele komoly illetenség, de a Visszahívás elutasítása bizonyos körülmények között megengedett.



## A kaszt jellemzői

### Életerő és fájdalomtűrés:

A lovagok kintűrése a harcosokéhoz mérhető. A rendszeres harci gyakorlatok megerősítik testüket, és mivel rendszerint tehetősek, de legalábbis jómódú személyek, ezért a nélkülözések híján életerejük is kiemelkedő.

### Jellemző:

A kaszt különböző jellemzői némileg eltérnek a fegyverforgatók körében megszokottaktól. Szívósság tekintetében bárkivel felveszik a versenyt, ám harcsitluskok nem követelik meg a mozgékonyaságot, ezért gyorsaságukban sok kivételt találhatunk. Ezzel szemben többnyire művelt emberek, elméjük épülésére is gondot fordítanak, így Tudat jellemzőjük a harcosok közt kiemelkedő.

### Harcsitluskok:

A lovagok harci képességeik már induláskor jónak mondhatóak, ám akkor válnak igazán rendkívüli harcosokká, amikor rendjük vagy általuk képviselt eszmék érdekében ragadnak fegyvert.

### Harcsimodor:

A lovagok szinte kivétel nélkül súlyos vérték védelmébe húzódnak, és nehéz, gyakran kétkedő fegyvereket forgatnak. A lovagrendek zöme csupán a közelharcot tekintti igazi küzdelemnek, és a legtöbb rend esküje tiltja a lövegverek használatát (noha akadnak kivételek). A lovagok harci stílusától elválaszthatatlan a nehézlovas harcsimodor és a mindent elsöpörő lovasrohamok, így a kaszt tagjai szinte kivétel nélkül mesteri lovasok.

### Képzettségek:

A lovagok többnyire műveltebbek az egyszerű fegyverforgatóknál; a legtöbb lovagrend megköveteli, hogy tagjaik elmélyedjenek valamiféle tudomány, ritkábban művészet rejtelmében. A kaszt szintenként kapott Képzettség-pontjainak a száma átlagos, míg elsődleges képzettségeik között többnyire világi és tudományos jártasságok szerepelnek.

### Követelmények

Az alábbi követelményeknek kell megfelelnie egy karakternek, hogy a Lovag kalandozó-kaszt tagja lehessen.

Faj: ember, félfé, dzsenn, kyr-vértű

Alap TE: +2

Jellemző: Gyorsaság 3+, Szívósság 2+

Képzettségek: Ismeret – Nemesség 4+, Ismeret – Etikett 4+, Lovaglás 4+

**Képességek:** Nagyvilági Kapcsolatok, Fegyverforgatás – Alapfok (egy fegyvercsoport), Könnyűvért-viselet, Nehézvért-viselet – Alapfok, Lovas harc – Alapfok

Különleges: Amennyiben a karakter egy lovagrendhez kíván tartozni, úgy köteles letenni az adott szervezet lovagi esküjét, valamint megfelelni a rend elvárásainak.

**Ideális Hátter:** Arisztokrata 1/Fegyverforgató 2

### Élszólások/képzettségek

Állattartás, Gyógyítás, Ismeret (Etikett), Ismeret (Fegyverek), Ismeret (Hadászat), Ismeret (Jog), Ismeret (Nemesség), Ismeret (Tornarend), Ismeret (Történelem), Ismeret (Vallás), Lovaglás, Megfélemlítés, Szakma (Birtokigazgatás)

**Kp/szint:** 6 + Intelligencia módosító

**Fp dobás/szint:** d10 + Állóképesség módosító

## Kaszt-képességek

A lovagrend meghatározza, hogy a karakter milyen elveket és eszméket köteles követni. Ez az értékrend az is eldönti, hogy a karakter a Gyengék Támasza vagy a Gyengék Végzte nevű kaszt-képesség birtokába kerül.

Játéktechnikai szempontból – az egyszerűség kedvéért – a lovagrendeket két csoportra osztjuk: a Védelmező és a Kiemelkedett Lovagrendekre. A Védelmező rendek általában az Élet és Rend eszméi mellett kötelezik el magukat, és általában ortalmozó szerepkört töltenek be. Rendszer szempontjából ide sorolható például a Viadomói Oroszlánszív Lovagrend, az Erigowi Krad Lovagrend és az Aranykör Lovagrend. A Kiemelkedett Rendek – a Káosz és/vagy Halál szolgái – saját felsőbbrendűségüket, és kiemelkedett státuszukat hangoztatják, az erősebb uralmát hirdetik a gyengék felett. Játéktechnikailag közülük soroljuk például a Shadoni Feketerendeket, a Kard Testvériség lovagjait, és a Marico con Rabora Lovagrendet.

Az ortalmozó Rendek a gyengék Támasza, míg a Kiemelkedett Rendek a Gyengék Végzte kaszt-képességet kapják. Amennyiben a karakter olyan lovagrendből származik, mely nem szerepel a korábbi példáink közt, úgy a játékos a karakteralkotás során köteles meghatározni a rend jellegét (és ezáltal azt, hogy mely kaszt-képesség válik elérhető a lovag számára).

### Fegyverforgatás – Alapfok:

Amikor a karakter felveszi első szintjét a Lovag kalandozó-kasztban, kiválaszthat egy fegyvercsoportot, melyre megkapja a Fegyverforgatás – Alapfok Képességet. (A lövegverek és hajítófegyverek csoportja azonban nem elérhető a lovag karakterek számára, mivel ezen fegyverek forgatását a lovag erkölcsök nem engedélyezik. A karakter csupán akkor választhatja a hajítófegyverek vagy lövegverek használatának elsajátítását, ha azt Rendje – és a KM – külön engedélyezi számára.)

### L-1. (Lovagrendek)

VEDELMEZŐ	Viadomói Oroszlánszív Lovagrend	Erigowi Krad Lovagrend	Aranykör Lovagrend
Lovagi Neveltetés	Ismeret (Vallás), Ismeret (Bürokrácia)	Bármely két választott Ismeret	Ismeret (választott), Ismeret (Szakrális Mágia)
1. Rend Képesség (2. szint)	Tehetség – Simabeszédű	Tehetség – Művelt	Tehetség – Utazó
2. Rend Képesség (3. szint)	Kaszabolás	Harci Jártasság – Af	Kitűnő Emlékezet
3. Rend Képesség (8. szint)	Fegyverforgatás – Mesterfok	Hadvezetés	Lovas Harc – Mesterfok
Rend Képességek csoportjai	Harci, Szociális	Szakértő, Harci	Harci, Szakértő

### Pajzshasználat – Alapfok:

Amikor a karakter felveszi első szintjét a Lovag kalandozó-kasztban, megkapja a Pajzshasználat – Alapfok képességet.

### Támadás Erőből:

A lovagi harcmodor az erőre és állóképességre épít. A karakter megkapja az azonos nevű képességet.

### Lovagi Neveletés:

A különféle lovagrendek igen eltérő elveket és célokat valának magukénak, ebből következően az általuk biztosított képzés is igen eltérő. Amennyiben egy karakter egy lovagrend soraiba erősíti, úgy a lovag kaszt által biztosítottakon túl további képzettségek válnak elsőlegessé számára. Ezekről az L-1 és L-2 (Lovagrendek) táblázatok Lovagi Neveletés sorai tájékoztatnak. Amennyiben a karakter olyan rendhez kíván csatlakozni, melyet itt nem tüntettünk fel, úgy a szervezetet, a bemutatott példák alapján a játékos – a KM engedélyével – szabadon kidolgozhatja magának.

### Rend Képesség:

A lovag karakter elsajátíthat a rendjében egy képességet, amelynek a követelményeit teljesíti. Az L-1 és L-2 (Lovagrendek) táblázatok mutatják, hogy a különféle szervezetek körében mely képességek a jellemzőek. A táblázatok csupán a Rendeken belül elterjedt és népszerű képességeket tartalmazzák, ám a játékos ezekből eltérő képességet is választhat. A karakter azon képességek csoportjából választhat, melyet az L-1, illetve L-2 táblázatok megjelölnek. Ha a lovag karakter egyéb rendbe tartozik, úgy a játékosnak, a mesélővel közösen, előre meg kell határozni, hogy mely csoportokból választhat magának képességeket. A rend nélküli kőborlovagok a Harci és a Szociális Képességek csoportjaiból választhatnak.

### Gyengék Támasza +2/+4:

Az igazi lovag a gyengék védelmezője, az eseteket megsegítője. Ha a lovag azzal a céllal keveredik harcba, hogy a nála gyengébbeket megoltalmazza (ebből a szempontból általában a védelmezni kívánt személy, lény szintjének kell alacsonyabbnak lennie – egyénenként összehasonlítva – a lovag karakter-szintjénél. A végső szó mindig a KM-é!), úgy +2 morál típusú módosítót kap támadó és sebzés dobásaira a küzdelem idejére. A módosító 7. szinten +4-re emelkedik.

### Gyengék Véglete +2/+4:

A lovag kiemelkedettebbnek tartja magát a szolgánépénél, és ezt bármikor kész tüzzel-vassal bebizonyítani. Amennyiben a karakter gyengébb ellenfeleket kíván mérésre tanítani, vagy azzal a céllal ránt kardot, hogy kiemelkedettségét bizonyítsa

(ebből a szempontból általában a személyek, lények szintjének kell alacsonyabbnak lennie – egyénenként összehasonlítva – a lovag karakter-szintjénél. A végső szó mindig a KM-é!) +2 morál típusú módosítót kap támadó és sebzés dobásaira a küzdelem idejére. A módosító 7. szinten +4-re emelkedik.

### Hírnév:

Cselekedeteinek híre messze megelőzi a lovagot. A karakter hozzáadhatja Lovag kaszt-szintjeinek a felét (lefelé kerekítve) a Meggyőzés és Megfélemlítés képzettség-próbaíhoz, továbbá a Karizma tulajdonság-próbaíhoz, amennyiben a KM megítélése szerint az adott helyen már ismertté válhatott a lovag neve.

### Mesteri Lovas:

A lovagok a nehézlovas harcmodor igazi mesterei. A karakter hozzáadhatja Lovag kaszt-szintjeinek a felét (lefelé kerekítve) a Lovas Harc képesség alkalmazásakor dobott Lovaglás képzettség-próbaíhoz.

### Példamutatás:

A lovag cselekedetei bátorságot és elszántságot öntenek mindazon személyekbe a csatában, akik a lovaggal azonos célokért és eszmékért küzdenek. Harcba a karakter társai a karakter Karizma módosítójának megfelelő nagyságú morál típusú módosítót kapnak támadó és sebzés dobásaira. Bár önmagára a Példamutatás képessége értelemszerűen nincs hatással, a lovag megkaphatja egy rendtársa által biztosított előnyöket. Felhívjuk a figyelmet, hogy a morál típusú módosítók nem adódnak össze! Tehát hiába küzd vállt vállnak vetve harminc 9. szintű lovag, akkor is csak a legmagasabb tulajdonság módosítóval megegyező mértékű módosítót kapnak.

### Lovagi roham:

A lovag képes elsőpörni ellenfeleit a harcban, legyen szó akár gyalogos, akár lovas küzdelemről. A karakter naponta a Karizma tulajdonság módosítójának megfelelő számú alkalommal alkalmazhatja Lovagi roham képességét. Ehhez rohamoznia kell – mely esetén a hagyományos módosítók érvényesek –, ám sikeres találat esetén annnyival több Sp sebzést okoz,



### L-2. (Lovagrendek)

KIEMELKEDETT	Shadoni Feketerendek	Kard Testvériség	Marico con Rabora Lovagrend
Lovagi Neveletés	Átverés, Művészet (választott)	Ismeret (Boszorkány Mágia), Átverés	Szakma (Vallás), Ismeret (Élettan)
1. Rend Képesség (2. szint)	Tehetség – Művészet	Tehetség – Negédés	Tehetség – Felmérés
2. Rend Képesség (5. szint)	Fegyverforgatás – Mf (választott fegyver)	Fegyverforgatás (hajtófegyverek) – Af.	Pajzzsal Öklelés
3. Rend Képesség (8. szint)	Kínokozás – Af	Méreghasználat	Pajzshasználat – Mf
Rend Képességek csoportjai	Harci, Alvilági	Harci, Alvilági	Harci, Szakértő



# Pszi-adeptus

...A farkasnak agyari vannak, a hyzonnak kétölhny, eles szarvai – az ember mégsem tanulta meg használni a fegyvert, mellyel felruházta a természet. Márpedig az utolsó órában járunk, hogy megragadjuk ezt a fegyvert, és Napnyugat, a Sötét Ország felé fordítsuk.

Idéje van a látásnak. A kik vakok maradnak tulajdon gyengeségeikre, a vákságukba pusztulnak majd bele – és amikor az Örök Város sorsa a tét, nem engedhetjük testvéreim, hogy lehunyjuk a szemünket.

Számosan szoltak már arról, hogy a Sötét Ország kopár vidékein az időnél is vénebb, szinte halhatatlan ősfajzatok tenyésznek, de nem hittünk a híradásoknak. Könyvtárak mélyén száznál is több töredéket őriznek Godonról, amelynek pusztulnia kellett, csak, mert óvatlan merészéssel tört egy tiltott tudás felé. Senkit nem érdekelt egy elfeledett birodalom kudarca.

Nem tudtuk, hogy a mi időnkét is kimerített már. Nem hittük, hogy a történelem megismétli önmagát, hogy Krán mindig elpusztítja vetélytársait. Lar-dor mágiszterei olvasták a gondoni töredékeket, meg is említették olykor, de csak afféle érdekességként, hogy felkeltek az adeptusok figyelmét.

A Dúláság el sem tudtuk képzelni, hogy Pyarromnak, az emberbirodalmak legdicsoőbbjének méltó ellenfele akadhat a Délvidéken.

Látunk kellett a csillogó nyalkaszőnyegen lebegő, fényfalo korcsfajzatokat, hallanunk kellett a látohatáron túl meghasadó várfalak roppanását, és éreznünk, amint a kerékbe tört idő súvóltné reszti meg a valóságot, hogy rádőbbenjünk: az ártatlanság korának vége.

A farkasnak agyari vannak, a hyzonnak kétölhny, eles szarvai – a mélységből felbugyorgó aquir szörnyeknek pedig ősi hatalmuk, amely grilkos örvényként seper végig az életön és egyetlen szóval kettéhasítja a szekérnyi vastag, habarcsolt gránitfalat.

A jövő nem az acél és nem a mágia idéje lesz. Hírvány, lomha vasakkal nem árthatunk olyan fajzatoknak melyek gyorsabbak annál, hogysen a szem követni tudná. Sziklavetők és katapultajaink mit sem érnek a szörnyek ellen, melyek egyetlen ökölcsapással zúzzák be Carruchal tornyának varázskapait. Búske mágiánkról a történelem bizonyította be, hogy annyit sem ér, mint a gyermek fakardja, mellyel az ébredő kigyósárkány barlangja előtt hadondszik.

Az új időkben új fegyverre van szükség – olyanra, mellyel a védtelen oldalukon süjthetünk le az aquirokra. Az ődők hosszúéletű fenevadjai szörnyek, testvéreim: nem ismerik az elme kristálytiszta erejét. Az ember azonban más, merem remélni, nemesebb és többre hivatott, mágiszter urak. Ma még tízezerből talán ha egy születik közülünk, aki fegyver lehet a mélység bestiái ellen. Lehet hogy egy sem, de ha léteznek valahol, meg kell találnunk őket.

Ha megkapom a lehetőséget, megmutatom az utat, amellyel mesteri szintre fejleszthetjük a gondolat erejét. Kiképzem az elme harcosainak új nemzedékét, akik láthatatlanul vegyülnek majd el az emberek tömegében. Kardot nem forgatnak, páncélra nem lesz szükségük – de amikor eljön az idő, megverik a lábukat és visszavágnak, hogy a láthatatlan szférák beleremegnek.

Kérem a Fehér Páholy támogatását az iskola megalapításához. Ha nem indulunk el az új úton, sosem tudhatjuk meg, hova vezet.

Nagyon kevés az időnk."

Artemus Horna del Akka,  
a Titkos Testőrség rendfőnökének  
a Fehér Páholyhoz intézett beszéde

Korokkal ezelőtt, mikor a mágia hihetetlenül erős volt. Yneven, értelmetlennek tűnt volna egy megérthető, elmét próbáló pszionikus iskola megalapítása. A Hetedkor végére azonban intő jelek tűntek fel, melyek a mágia hatalmának meggyengülését vetítik előre, olyannyira, hogy egy belső szellemi – lelki – erőket mozgósító módszer hatékonyságában elérheti az egyes mágiatudorok által elnyerhető tudást.

A pyarroni Dúlás vérel és halállal tanította meg a pyarrontáknak, hogy az ember által kidolgozott mágikus metodikus nem vehetik fel a versenyt az ősfajok hatalmával. A tapasztalatokból okulva a Délvidéken ezért megvetették egy olyan pszionikus iskola alapjait, mely minden eddigi iskolaforrásnál erősebbé válhatott. Az eredményességhez vezető út döntő lépése volt, hogy a Psi használatát nem rendelték alá sem a harci eredményességnek – mint például Tiadlan harcművészei -, sem a mágiának, mint a kyr metódust követő varázstudók.

A psi-adeptusok az elme energiáit sokkal hatékonyabban tudják felszabadítani és munkára fogni. Képességeik bármely más – hagyományos – psi alkalmazó számára természetfeletinek tűnhetnek, de ezen nincs mit csodálkozni: míg a többi iskola használati számára a psi csupán eszköz, út valamilyen cél eléréshez, addig a psi-adeptusok szemében ez jelenti a az egyetlen és végső célt. Roppán bűszkék tudományukra, a többi psi-alkalmazót csöndes, lekezelő elnézéssel szemlélők, azonban – szervezeti hagyományaikból adódóan – mindig udvariasak, és tisztelettudóak. Ebből adódóan hajlamosak a tekintélyelvű magatartásra, így hát ha valakit elfogadnak vezetőjükül, felelősségükkel, annak szavát szentírásnak tekintik, akár az életüket áldozniuk érte. A pyarroni eszmékhez híven a psi-adeptusok egyenesek, becsületesek, és igazságszerzők – elvtelen, vagy erkölcslen psi-adeptus ritkább a fehér hollónál.

Végezetül nem szabad elfeledkeznünk arról, hogy a rend létrehozói különleges testőrök számára dolgozták ki az ismeretanyagot, ezért a psi-adeptusok nem igazán kezdeményezők, magatartásuk inkább a passzív, ámde azonnali válasz-cselekvési készség a jellemző.

Általában igen fiatalon eldől, hogy a karakternek van-e lehetősége, és tehetése ahhoz, hogy életét az elméjében rejlő energiák hasznosításának szentelhesse. Az egyre szélesebb körben ismert iskolából mindössze egy található a kontinensen: Új-Pyarronban. A játékos így vagy Pyarron-hű karaktert indít, vagy olyat, aki valamely külső szervezet jutottat be az iskola falai közé. Akárhogyan is a magányos, sehová nem kötődő karakter – akárcsak a magányos, tanítani kész mester – gyakorlatilag nincs. Mivel az elme mestereit minden vezető pozícióra törrő hatalom igyekszik a befolyása alá vonni, a Pyarroni Titkosszolgálat nem tűri el renegát mesterek létét. Titkukat oly féltőn őrzik, hogy az elmúlt évtizedek során senki nem jutott akaraton kívül az újszülött művészet birtokába.

## A kaszt jellemzői

### Életerő és fájdalomtűrés:

A psi-adeptusok – ellentétben a hagyományos Pyarroni Psi módszer alkalmazóival – nem csupán a viszonylag könnyen hozzáférhető erőket mozgósítják, hanem a legmélyebb tudati energiáik felszabadítására törekednek. Mivel ez szervezetüket is megedzi, így fájdalomtűrésük és életerejük jónak mondható, noha értelemszerűen nem éri el a fegyverforogatókat.

### Pa – 0. (Psi-adeptus)

Szint	TÉ	Szívósság	Gyorsaság	Tudat	Kaszt-képességek
1	+0	+1	+0	+2	Érzékeny Elme, Psi – Siopa, Psi-Sajtolás, Siopa Pajzs, Siopa Ostrom
2	+1	+2	+0	+3	Psi használat Fókusz +1, Siopa Telepátia
3	+1	+2	+1	+3	Az Elme Hatalma, Psi képesség
4	+2	+3	+1	+4	Tiszta Elme I.
5	+2	+3	+1	+4	Psi képesség
6	+3	+3	+2	+5	Psi használat Fókusz +2
7	+3	+4	+2	+5	Tiszta Test I., Psi képesség
8	+4	+4	+2	+6	Tiszta Elme II.
9	+4	+5	+3	+6	Tiszta Test II., Psi képesség
10	+5	+5	+3	+7	Psi használat Fókusz +3, Siopa Éteriség

### Jellemzők:

A psi-adeptusok minden erőfeszítése arra irányul, hogy mentális energiáikat a lehető legjobban képesek legyenek kiaknázni. Ennek – és psi képességeiknek – köszönhetően Tudat jellemzőjük a legjobb a kalandozó-kasztok közt. A rendszeres mentális gyakorlatok némiképp edzett testet is kívánnak, ezért szívósságuk elfogadható, ellenben a gyorsaságuk fejlesztésére már nem fektetnek nagy hangsúlyt.

### Harctételek:

Mivel a fegyveres képzés lényegében teljesen kimarad a psi-adeptusok életéből, ezért harctételeik is elhanyagolhatóak maradnak. Egy psi-adeptus jobban teszi, ha nem bocsátkozik nyílt küzdelembe, és a háttérbe húzódnva próbálja átvészelné a harcokat.

### Harcmódor:

A Psi-Adeptusok szinte sosem tanulnak meg fegyverrel bánni, vagy mágiát alkalmazni, mivel ha figyelmüket megosztják, nem érhetik el az áhított maximális tudást a psi alkalmazások területén. Eppen ezért, ha tehetik kerülik a harcokat, és ha mégis küzdeni kényszerülnek, igyekeznek a háttérből hasznosítani szellemi energiáikat.

### Képzettségek:

A különleges Siopa rendszerű psi elsajátítása rendkívül sok idejét emészt fel a psi-adeptusoknak, ám mivel rendszerint igen értelmes és intelligens személyek és gyorsan tanulnak, ezért Képzettség-pontjaiknak a száma sem nevezhető alacsonynak. Az elsődleges képzettségeik listájában azonban már megmutatkozik meglehetősen kötött és behatárolt életmódjuk, mivel kevés szakértelem tartozik szorosan a psi-adeptusi képzettséghez.



## Követelmények

Az alábbi követelményeknek kell megfelelnie egy karakternek, hogy a Psi-adeptus kalandozó-kaszt tagja lehessen.

Faj: Ember, Félel

Alap TÉ:

Jellemző: Tudat 3+

Képzettség: Psi – Alapfok, Psi – Mesterfok, Képzett

(Psi használat) – Alapfok, Képzett (Összpontosság) – Alapfok

Ideális Háttér: Novícius 3

## Ésősleges képzettségek

Emberismeret, Észlelés, Gyógyítás, Információgyűjtés, Ismeret (Aura), Ismeret (Kozmológia), Összpontosság, Psi használat

Kp/szint: 6 + Intelligencia módosító

Fp dobás/szint: d6 + Állóképesség módosító

## Kaszt-képességek

### Ψ-si-Siopa:

A psi-adeptusok tanulmányainak alapja a Psi Siopa metódusának elsajátítása. Első Psi-adeptus szintjének felvételekor a karakter elsajátítja a Siopa rendszerű Psit, melynek következtében képessé válik a különleges Siopa diszciplínák alkalmazására, továbbá a maximális Psi-pontjainak a meghatározásakor a szorzószám 5-re emelkedik. (A Psi különféle metódusairól, a Psi-pontokról és a psi diszciplínákról a Psi fejezetben található bővebb információ.)

### Siopa Pajzs:

A Siopa rendszer alkalmazói által gerjesztett Statikus Ψ. Pajzs felépítésében gyökeresen különbözik a Pyarroni módszer segítségével létrehozottól, ám működésében és alkalmazásában szinte teljesen megegyezik azzal. A valódi különbség a végeredményben mutatkozik meg: a Siopa rendszer Statikus 1-pajzsát a Pyarroni vagy Kyr módszer ostromával nem lehet lebontani.

### Siopa Ostrom:

A Siopa rendszer alkalmazói képesek a Ψ-Ostrom diszciplínával a Slan út és a Siopa rendszer ismerőinek Statikus Ψ. pajzsait is lebontani.

### Siopa Telepátia:

A psi-adeptusok a Telepátia diszciplína különleges változatát tanulják, mely segítségével olyan személyeknek is képesek üzenetet küldeni, akik nem rendelkeznek semmiféle psi képességgel (a Telepátia hagyományos alkalmazási módjai a Psi fejezetben találhatók).

### Ψ-si képesség:

A karakter választhat egy a Psi képességek kategóriába tartozó képességet, amelynek a követelményeit teljesíti.

### Érzékeny Elme:

A psi-adeptusok mindenki másnál hatékonyabban képesek kihasználni psi képességeiket, ám ehhez különleges tudatállapotra van szükségük. Amennyiben elméjük kimerült,

esetleg kába vagy zavarodott valamilyen hatástól, úgy mentális energiáik is csökkennek. Ha a karakter kábult, kimerült, rémült vagy zavarodott állapotának minősül (a különböző állapotokról bővebb információ található a Harc fejezetben), úgy maximális Psi-pontjainak száma ideiglenesen a három-ötödére csökken – tehát (Psi használat képzettség szintje + Intelligencia módosító) x 3. Ha az új értéknél aktuálisan több Psi-ponttal rendelkezett, úgy azok elvesznek, és amíg a fentebb felsorolt állapotok közül valamelyik érvényben van, addig nem képes a Psi-Sajtólás kaszt-képességének használatára. Amint a kedvezőtlen hatások elmúlnak, és a karakter ismét normál állapotúnak számít, maximális Psi-pontjainak értéke visszaáll az eredeti szintre (azonban az ideiglenes csökkenés következtében esetleg elvesztett Psi-pontok csak a hagyományos módon nyerhetőek vissza).

### Ψ-si-Sajtólás:

Neve ellenére eme diszciplína és a Kyr metódusban található Energiagyűjtés – Sajtólás közt nincs kapcsolat. Azon túl, hogy természetesen a Psi-Sajtólás mentális energiákkal tölti fel használója elméjét, nem máigkussal, a módszer is különböző; az adeptus saját szervezeteitől vonja el az erőforrásokat. A Psi-Sajtólás kaszt-képesség segítségével a psi-adeptus – Psi-Pontjai fogytán – saját tartalékainak kiszípolozásával képessé válik elméjét újból psi energiákkal feltölteni. A karakter saját Életerő- és Fájdalomtűrés-pontjai feláldozásával Psi-pontokat nyerhet – minden egyes Feláldozott Fp 2 Pp-t és minden egyes Ép 5 Pp-t eredményez. A karakter Pp-inek száma így sem lehet több a maximumnál. A Psi-Sajtólás egyetlen egyszerű cselekedetet vesz igénybe.

### Ψ-si használat Fókusz:

A psi-adeptus a Siopa rendszer tanulmányozásával mindenki másnál nagyobb megértésre tesz szert a Psi tudományra. A karakter módosított kap a Psi használat képzettségéhez – ez a módosító nem csupán az esetleges képzettségpróbák esetén számít, hanem a Psi-pontok kiszámításakor is. A módosító értéke 2. kaszt-szinten +1, 6. kaszt-szinten +1 és 10. kaszt-szinten +3.

### Ψ Elme Hatalma:

A psi-adeptusok ezen képessége az elme a test felett megnyilvánuló hatalmát testesíti meg. A karakter hihetetlen akaraterejének köszönhetően képessé válik arra, hogy elméjével leküzdje testi gyengeségeit. A psi-adeptus Fájdalomtűrés- és Életerő-pontjainak meghatározásakor az Állóképesség módosítója helyett az Akaratérő módosítója is használhatja (amennyiben az nagyobb). A kaszt-képesség „viszamenőleg” is érvényes, tehát a korábbi szintek esetében is é (a korábbi szinteken, az Fp meghatározásához elvégzett dobásokat nem kell megismételni, ám minden dobás értékéhez az Akaratérő módosító adható).

### Tiszta Elme I.:

A psi-adeptus elméje a rendszeres mentális gyakorlatoknak köszönhetően olyannyira kiegyensúlyozottá válik, hogy jobb hatásokkal képes leküzdeni a külső, zavaró hatásokat. Ha a karakter kábult, kimerült, rémült vagy zavarodott állapotúnak minősül, úgy maximális Psi-pontjainak száma ideiglenesen már csak a négy-ötödére csökken – tehát (Psi használat képzettség szintje + Intelligencia módosító) x 4. Amíg a karakter az előbbi állapotok valamelyikének hátrányait kénytelen elszenvedni, a Psi-Sajtólás kaszt-képességét továbbra sem képes alkalmazni.



*Tiszta Test I.:*

A psi-adeptus a mentális energiákat a test szolgálatába állítva képes azt megtisztítani a káros anyagoktól és fertőzésektől. Ez által képes egy teljes-körös cselekedet keretében megtisztítani szervezetét a nem mágikus mérgektől és betegségektől

*Tiszta Elme II.:*

A tapasztalt psi-adeptusok már bármilyen körülmények közt képesek megőrizni elméjük higgadtságát és kiegyensúlyozottságát. A karakter maximális Psi- pontjainak száma már nem módosul a különféle állapotok változásával, továbbá kábult, kimerült, rémült vagy zavarodott állapotuként is képes a Psi-Sajtolás alkalmazására.

*Tiszta Test II.:*

A psi-adeptus olyan szinten képessé válik elméje hatalmát kiterjeszteni a testére, hogy egy teljes-körös cselekedet keretében már a mágikus mérgektől és betegségektől is megszabadíthatja szervezetét.

*Siopa Éteriség:*

A psi-adeptus képes a slanekéhez hasonlatos meditációs állapotot felvenni (külső megjelenésében a Siopa Éteriség teljesen megegyezik a slanek Éteriség diszciplínájával). A Siopa Éteriség nagy előnye, hogy a használata közben létrehozott psi diszciplínák csupán fele psi-pont költségért hozhatóak létre.



# Slanek

„Még az apám gyimnak gyim sem volt, amikor először jöttek. Vörös emberek voltak, sohasem keveredtek a fekete emberek közé. Okosak voltak. Gyöcsök voltak. Gyorsak voltak. Ugy mozogtak, ahogy a kígyó, ahogy a sas, ahogy a párdúc, ahogy a farkas. Fűrgek voltak, nagyon fűrgek: mint a mókus, vagy mint a pisztráng. Hetvenen voltak, hetvenszer hetvenen. Kicsik voltak – a farkasfiak sanyának, gyengének hitték őket, aztán úgy hullottak előtűk, ahogy össze a fával.

Aztán elmentek, és az orkok örültek. Boldogok voltunk, mert nagy ellenség voltak, erős és kegyetlen. A farkasfiak örültek, mert tudták, az emberkorosok megint gyengék, megint zsákmány lesz belőlük.

Aztán tél lett, és a vadászok elindultak, hogy elvegyék az emberektől az émvilót. Elvettek egyszer. Elvettek kétszer. Mikor harmadszor mentek, az emberek szembjöttek velük. Olyan emberek voltak, mint az összes többi, nem abból a kicsi, sárga fajtából. Oldalukon mégis hosszú, karomszerű kardok voltak, kezük a kígyó, a sas, a párdúc jelét formázta, mozdulataikat se ember, se ork szeme nem követhette, szemükben furcsa fény... befűjtek költözött a ragadozók lelke.

A farkasfiak harcoltak. Olyanok voltak, akár a vihar, akár a lecsapó sas, akár a prédája után eredő farka... Mindhiába. Az emberek öltek, mint a vérszomjas vadak, de a hideg emberész sohasem hagyta el őket. Ahol a mi fiaink tomboltak, ők gyakoroltak; ahol a mi fiaink vérengzést rendeztek, ők rettenets rendet vágtak; ahol a mi fiaink meghaltak, ők győzedelmeskedtek.

Az orkok erősek, de ezek az emberek olyan erős csapásokat osztottak, akár a medvék. Az orkok foga és karma szétéjt mindent, de ezeknek az embereknek fursza, és pengéjük volt, ami sohasem tévesztette el a célt. Az orkok ügyesek, de ezek az emberek megfoghatatlanok voltak, úgy siklottak ki a markunkból, akár az angolna. Az orkok gyorsak, de ezek az emberek körbefutottak minket, mire felemeltük a karunkat, s hiába volt tokjában a fegyverünk, az ork halt meg, aki kezét emelt rájuk, mert olyan sebesen rántották elő kardjukat, akár a villám.

Szomorú nap volt ez Hram hívei számára. Szomorú volt a nap, amikor a keleti sárga démonemberek tanoncokat lettek Tiadlanban.

Most már okosak vagyunk. Most már tudjuk, shraanolnak hívják az emberek ezeket. Most már tudjuk, ezek is csak emberek.

A farkas-szellem sok halott orkért énekelte gyászdalt, mire mindezt megtudtuk, és az Irtoztatók ma ezzel fenygetik kölykeiket:

„Shraanok csapnak a falkádra!”

Gruag Uangkhoth, az Irtoztatók énekmondójának története a nemzetség teli szállásán

Egyes kultúrák a harcot – mint a fejlődés egyik fő mozgatórugóját – művészeté fejlesztették, s a küzdelem formáinak tanulmányozására, gyakorlására külön iskolákat hoztak létre. Yneven a harcművészet niaerei eredetű: a hegyi kolostorok szerzetesei dolgozták ki ma is használatos metódusait. A Harcművészek (és Kardművészek) számára a harc nem eszköz, hanem a cél és az út is egyben. Cél, hogy minél tökéletesebben uralják testüket, s minél pontosabban és szebben mozogjanak. A Harcművészek számára a harc nem más, mint tánc. Az igazán tapasztalt Harcművész számára szinte mindegy, hogy egyedül, vagy ellenfél ellen végzi gyakorlatát: ha tökéletesen mozdul, akkor sem veszíthet, ha történetesen ellenfele az életére tör. A harc művészete ugyanezzel az út, a test és lélek tökéletesedésének útja, melynek végén a harcművész világa Anyagi Síkján felülemelkedett, az élet és halál körforgásából kiszakadó Beavatottá válik.

Az, hogy a gyakorlás és tanulás közepette a harcművészből csaknem legyőzhetetlen harcos válik, mintegy mellékes eredmény. A harc bármilyen művészete elmélyülést, nyugalmat és koncentrációt kíván, így hát mindazok, akik ezzel foglalkoznak, távolról szemlélik a világ dolgait. A harc művészete azonban önmagában, a végcél nélkül is vonzó: számosan akadnak, akik a legyőzhetetlen technikák, a csodálatos

mozgáskultúra miatt kezdik el tanulni s gyakorolni. Noha harci eredményeikben nem maradnak el az Utat járóktól, ha a gyakorlással töltött esztendő nem hozza meg a teljes átszellemültséget, ha továbbra is csak a Céla ügyelnek, a Beavatottságig nem juthatnak el. Talán ezek a harcművészek a legveszedelmesebbek a halandó ember számára; ők a harc és a győzelem szerelmesei, akik nemcsak győzni akarnak, de élvezni is óhajtják győzelmüket.

A harcművészet kidolgozott testet és csiszolt elmét kíván, ezek híján a gyakorlatok végrehajthatatlanok. Ezért a tanulók már zsenje gyermekkorukban elkezdik a gyakorlást: eleinte fizikai képességeiket fejlesztik, majd, kilencedik évüket betöltve, a Pszi tanulásba fognak.

A Pszi – a mentális energiák felszabadítása és alkalmazása – az alapja minden harcművészetnek. Ez teszi többé a Slan harci kultúrát az összes egyéb harcrendszerénél, ennek segítségével válik művészeté. A Pszi Slan útjának elsajátítása hosszú éveket vesz igénybe, ám a tudás csiszolása sosem maradhat abba. A harcművészetek gyakorlói életük végig fejlesztik elméjük képességeit – ez azután hozzásegíti őket, hogy harcművészetüket agastyánkorban is éppoly hatékonysággal űzhessék, mint fiatalabb éveikben.

A Slan kifejezést először Tiadlanban kezdték használni a Niareből odatelepedett szerzetesek. Így hívták azokat a tanulókat, akik nem a sárgák népéből származtak, mégis igen tehetségesnek bizonyultak a harcművészetek elsajátítása terén. A szerzetesek fél évszázad múltán uruk kívánságára hazatelepültek, a kifejezés azonban maradt. Azóta Slannek nevezik a harcművészeket. A Slan technikák mára már nem teljesen azonosak forrásukkal; a niarei módszerekkel ötvöződtek a helyi küzdőművészetek egyes elemei, s a Slan mesterek tudatosan is továbbfejlesztették azokat.

## A kaszt jellemzői

### Életerő és fájdalomtűrés:

A slane életerejére és fájdalommal szembeni ellenállására jónak nevezhető, bár nem fogható például a korgok már-már vadállati szívósságához. Noha a mindennapos gyakorlatok a szellemük mellett a testüket is megedzi, a kívül főleg kivételes akaraterejük által küzdik le.

### Jellemzők:

A slane életmódja a letisztult elmén kívül edzett testet is kíván. Fizikai jellemzőik – szívósságuk és gyorsaságuk – alap esetben nem érik el a fegyverforgató kasztokét, ám slan diszciplínáikkal bárkinek a méltó vetélytársaivá válhatnak. Mivel a tökéletesedés ösvényén járnak, ezért nem meglepő, hogy Tudat jellemzőjük szinte páratlan. Ezen a téren egyedül némely mágiahasználó kasztok képviselői és a psi-adeptusok érhetnek a nyomukba.

### Harcértékek:

Alapesetben a slane harcértékei nem tartoznak a legjobbak közé. A harc- és kardművészek a psi slan útja által lesznek igazán veszélyessé a küzdelemben, és a Chi harc segítségével képesek egyenrangú ellenfeleivá válni szinte bárkinek.

### Harcmodor:

A harcművészek technikái rendszerint a pusztakezes küzdelemre helyezik a hangsúlyt, így legtöbbször puszta öklével harcol. Mivel a Chi harcot is csak kezükkel képesek alkalmazni, így ritkán nyúlnak egyéb fegyverekhez. Néhány stílus okítja különleges, harcművész fegyverek forgatását, ám az meglehetősen ritka, hogy egy harcművész a puszta öklén kívül más fegyverrel is Chi harcot folytatna. Erre rendszerint csak az igazán tapasztalt mesterek képesek. A kardművészek harcstílusa a slan kardkészletükre – a slan-kardra és a slan-törre – épül. Párját ritkító eseménynek számít, ha küzdelemben egy kardművész a tradicionális fegyverein kívül mást is a kezébe vesz. Mivel a legtöbb stílus csupán a slan-kard forgatását teszi lehetővé a Chi harcban, ezért élet-halál küzdelemben a legtöbb kardművész csupán ezt a pengéjét használja. A harcművészekről eltérően a kardművészek vértet öltenek a harcban, ám csupán saját különleges páncélzatukat képesek általában viselni. Mivel komoly gyakorlat szükséges ahhoz, hogy ez a – mások számára súlyos – vértet nem akadályozza őket a slan-kard forgatásában, ezért csak a tapasztaltabb kardművészek öltik magukra tradicionális vértjüket.

### Képzettségek:

A Psi Slan Útjának elsajátítása teljes embert kíván, ezért a slannek meglehetősen kevés ideje marad a különféle képzettségek elsajátítására. Ennek megfelelően Képzettség-pontjuk száma alacsony, és elsődleges képzettségeik listája sem nevezhető túlzottan színesnek.





# Harcművészet

„... A fű felemelt két karját. Meghajlásból egy vágyban hozzáértő kiérezhette volna a harmónia fenségét, s talán felfedez a kristálytisztára csiszolt mozdulatokban szunnyadó erők nagyságát, a hajón utazók azonban csak a vásári komédiások figyelmen-felkelő hajbökölését láthatták benne.

A kanzan léggéssel kezdődött, lassú igazodással az istenek idejéhez. A megfelelő lelkiállapot elérése olykor csak pillanatokig, megint máskor órákig tartott; a fű megtanulta, hogy felesleges a változást siettetnie. Amint a tenger moraja elhallkult körülötte, és érezte, hogy a mindenségben ható erők akadálytalanul áramlanak át testén, nekilátott, hogy emberi mivoltát a maga sajátos módszerével bizonyítsa.”

(Wayne Chapman: Karnevál I. kötet)

A Harcművészek kasztjába azok tartoznak, akik elsősorban a pusztakezes harcot alkalmazzák: ők testüket éppúgy halálos fegyverként használják, mint mások a kovácsok által készített kardot vagy csatabárdot. Őkük ha kell buzogány, ám, ha így hozza a szükség, egyetlen ujjukkal átvukasztják a legjobb minőségű páncélt is. Akrobatikus mozgásuk harc közt lenyűgöző látványt nyújt: a kardcsapások elől félreszaltóznak, a rájuk lőtt nyílvesztőt röptében elkapják, és a legváratlanabb pillanatokban söprik ki ellenfelük lábát. Állóképességük, erejük legalább ilyen megdöbbentő. Pusztá kézzel zúznak szét pajzsokat, hosszú órákon keresztül képeket kitarotán futni, és a legkiválóbbak közülük az ügöző lovat is utolérik. Noha

számos harcművész fegyverrel megismerkednek, alkalmazásukra csupán szélsőséges helyzetben fanyalodnak.

A harcművészek vallják, hogy a fegyver behatárolja használója lehetőségeit, s egyetemes harci eszköz csak egy van: emberi test.

A harcművészek gyakran magányos mestereknek tanulnak, Tíadlanban azonban több híres iskola is létezik, ahol egyszerre húsz-harminc tanulóval foglalkoznak a mesterek. Tudásukat általában titokként őrzik, s nem szívesen adják tovább a kívülállóknak. Az egyes iskolák növendékei legtöbb-ször összetartanak: a szenvedések közepette együtt töltött hosszú órák, az embert próbáló gyakorlatok, no meg a tudás közös titka szoros köteléket von a Slan harcművészek közé.

Tíadlanban -mely a Slanek hazája, s a harcművészetek központja ma is – a harcművészek rendek és iskolák felett a Dorchá, a Hare Nagyasszonya uralkodik. Őt minden Slan, legyen férfi vagy nő, a rajongásig tiszteli, s egyetlen szavára bármit megtesz. Ez így persze nem áll az Ynev más tájain és gyakorló harcművészekre, ám bizonyos, hogy a Dorchá említése még a legtávolabbi zugokban felnőtt és harcművészetet tanult ember szívét is megdobogtatja.

## Hm – 0. (Harcművész)

Szint	TÉ	Szívósság	Gyorsaság	Tudat	Kaszt-képességek
1	+0	+1	+1	+2	Stílus, Pszi – Slan, Chi Harc Pusztá Kéz, Slan Pajzs Pusztító Ökö I., Iskola Képesség
2	+1	+2	+2	+3	Chi harc +2, Iskola Képzettség +1
3	+2	+2	+2	+3	Romboló Csapás, Fürgeség Chi harc +3, Iskola Képzettség +1
4	+3	+3	+3	+4	Pusztító Ökö II., Iskola Képesség
5	+3	+3	+3	+4	Chi harc +4, Iskola Képzettség +1
6	+4	+3	+3	+5	Fegyverforgatás (Pusztakezes Harc) – Mesterfok
7	+5	+4	+4	+5	Chi harc +5, Mágikus Fegyver
8	+6	+4	+4	+6	Pusztító Ökö III., Iskola Képesség
9	+6	+5	+5	+6	
10	+7	+5	+5	+7	

## Követelmények

Az alábbi követelményeknek kell megfelelnie egy karakternek, hogy a Harcművész kalandozó-kaszt tagja lehessen.

Faj: Ember, Félf

Alap TÉ: +2

Jellemző: Szívósság 2+, Gyorsaság 2+, Tudat 2+

Képzettségek: Pszi használat 6+, Összpontosság 6+,

Képességek: Kiválasztott, Pszi – Alapfok, Fegyverforgatás (Pusztakezes Harc) – Alapfok

Ideális Háttér: Novícius 1/Fegyverforgató 2

## Ésősleges képzettségek

Akrobatika, Egyensúly, Emberismeret, Észlelés, Futás, Gyógyítás, Ismeret (Aura), Ismeret (Kozmológia), Mászás, Összpontosság, Pszi használat, Tüféls, Ugrás, Úszás

Kp/szint: 4 + Intelligencia módosító

Fp dobás/szint: d8 + Állóképesség módosító

## Kaszt-képességek

### Stílus:

A harcművész karakternek első szinten ki kell választania, hogy mely harcművészeti irányzatot követi. A M.A.G.U.S.-sal ismerkedő játékosok számára a Harcművész Stílusok fejezetben bemutatunk néhány iskolát, azonban a tapasztaltabb mesélők és játékosok bátran kidolgozhatják saját stílusukat is. A harcművész megkapja az iskola által oktatott stílus Harcművész Képességét. A karakter stílusa meghatározza az iskolában elsajátítható Képességeket és a választható Iskola Képességeit, illetve természetesen a stílus induló Képességei is eltérő lehetőségeket biztosítanak. (Amennyiben a jövőben a karakternek lehetősége adódik rá, és képességet áldoz egy újabb stílus Harcművész Képességének elsajátítására, úgy a későbbi szinteken választható képességeinek és képzettségének listája kibővül.)

### Psi – Slan:

Minden Harcművész megismeri a Psi Slan útját, mivel a slane tanulmányainak alapja a Psi Slan metódusának elsajátítása. Első Harcművész szintjének felvételekor a karakter elsajátítja a Slan Psi-t, melynek következtében képessé válik a különleges Slan diszciplínák alkalmazására, továbbá a maximális Psi-pontjainak a meghatározására (a szorzószám 4-re emelkedik. (A Psi különféle metódusairól, a Psi-pontokról és a psi diszciplínákról a Psi fejezetben található bővebb információ.)

### Slan Pajzs:

A Slan út alkalmazói által gerjesztett Statikus Psi-Pajzs felépítésben gyökeresen különbözik a Pyarroni módszer segítségével létrehozottól, ám működésében és alkalmazásában szinte teljesen megegyezik azzal. A valódi különbség a végeredményben mutatkozik meg: a Slan-út Statikus Psi-pajzsát a Pyarroni vagy Kyr módszer ostromával nem lehet lebontani.

### Chi harc – Pusztá Kéz:

A slane – a Psi Slan Útja által – képesek a különleges Chi harc diszciplína alkalmazására. Ahogyan a diszciplína bemutatásában is szerepel, a Chi harc még a slane körében is csak meghatározott, – harcművészeti stílusonként változó – fegyverekkel együtt használható. A Harcművészek esetében ez a pusztá öklüket jelenti, tehát a kaszt tagjai csak akkor élhetnek a Chi harc diszciplínával, ha pusztakezes harcot folytatnak.

### Chi harc +2 – +5:

Amint a harcművész egyre tapasztaltabbá válik, egyre eredményesebben képes felhasználni mentális energiáit. A Chi harc diszciplína kezdeti módosító 3, 5, 7. és 9. Harcművész kaszt szinten további +1-gyel nőnek. Tehát amikor egy 3. szintű harcművész Chi harcot folytat, +2-t kap az alap Támadó és Védő Értékére, továbbá +2-t sebzés dobására. Ezek a módosítók egy 9. szintű harcművész esetében már +5 TÉ, VÉ és sebzés.

### Pusztító Öklől 1-III.:

A Harcművész képes megnövelni ökle pusztító erejét, és romboló támadást bevinni, anélkül, hogy saját kezében kárt tenne. A technika minden szintje után 1-gyel nő a pusztakezes sebzés.

### Iskola Képesség:

A Harcművész választhat egy képességet. Egyetlen megkötés, hogy ennek a Képességnek a karakter stílusához kell tartoznia. A Harcművész Stílusok fejezetben található iskolák leírása tartalmazza az adott stílusokhoz tartozó Iskola Képességek listáját.

### Iskola Képzettség +1:

A harcművész választhat egy képzettséget az iskolája által meghatározott listáról. A választott képzettséggel kapcsolatos próbához a továbbiakban +1 módosító járul. A harcművész megteheti, hogy egy képzettséget többször is kiválassz, ebben az esetben a módosítók összeadódnak. A Harcművész Stílusok fejezetben található iskolák tartalmazza az adott stílusokhoz tartozó Iskola Képzettségek listáját.

### Romboló Csapás:

A Harcművész feszült koncentrációval képessé válik romboló erejű ütések kivételére. A megfelelően felkészült harcművész ezzel a képességgel szinte bármilyen tárgyat képes eltörni, talán egyedül a mágikus tulajdonságokkal felruházottak jelentenek kivételt. A képesség segítségével a harcművész a tárgyak ellen intézett törésp próbák alkalmával figyelmen kívül hagyhatja az összezdúzni kívánt tárgy Keménység értékének egy részét (a tárgyak Keménységéről bővebb információ a Harc fejezetben olvasható). A karakter Összpontosítás képzettség-próbát tesz, melynek eredményességétől függően csökken a tárgy Keménysége (ez csupán játéktéchnikai megoldás; természetesen a tárgy ténylegesen nem gyengül, egyszerűen a harcművész fókuszja csapásának erejét egyetlen – lefoglaló sebezhető – pontra). A próba sikere a Hm -1. (Romboló Csapás) táblázatból olvasható le.

A Romboló Csapás alkalmazásához a harcművésznek 1 teljes kört kell koncentrációval eltöltenie minden 2 pontnyi elért Keménység csökkenés után (a karakter bármikor bejelentheti, hogy befejezi az Összpontosítást, amennyiben nem kívánja teljesen kiaknázni a lehetőségeit). Az Összpontosítás ideje alatt semmiféle más tevékenység (mozgás, harc, psi diszciplína alkalmazása, stb.) nem végezhető, és a szükséges koncentrálás lejárta utáni körben a harcművész köteles megkísérelni eltörni a célpont tárgyat, különben az Összpontosítás eredménye elvesz. A Romboló Csapás csupán élettelen és mozdulatlan tárgyak ellen használható (tehát például gölemek ellen nem), és kizárja mindenfajta egyéb kaszt-képesség, vagy psi diszciplína egyidejű alkalmazását. Ez utóbbi kitétel alól csupán két kivétel létezik: a Pusztító Öklől kaszt-képesség, illetve a Kiáltás nevű slan diszciplína bevetését a tárgy eltörésére végzett próba alkalmával (a Kiáltás a koncentráció után, ám még a tárgy eltörése előtt köteles előhívni a harcművész, amennyiben szükségesnek érzi).

### Fürgesség:

A harcművész, ha tudatosan koncentrált, mozgási alapsebbségét meg tudja növelni 10 lábról 12 lábra. Ennek egyetlen feltétele, hogy közben ne alkalmazzon semmilyen Psi diszciplínát (ebből is látni, hogy inkább használható hosszútávú futásra, mint harcra). A Fürgesség felidézése egy egyszerű cselekedet igényel, ám a továbbiakban, gyenge koncentrációval szabadon fenntartható. Ha a slan bármilyen psi diszciplínát alkalmaz, a koncentrációja megtörik és az alapsebbsége ismét 10 lábra csökken.

### Fegyverforgatás (Pusztakezes Harc) – Mesterfok:

A Harcművész idővel a pusztakezes harc igazi mesterévé válik, és megkapja az azonos nevű képességet.

### Mágikus Fegyver:

A Harcművész keze Chi Harcban különleges erővel töltődik, és ettől a szintől kezdve mágikusnak számít.

### Hm -1. (Romboló Csapás)

Összpontosítás próba eredménye	Keményység csökkenés
5-10	2
11-15	4
16-20	6
21-25	8

és így tovább...

# Kardművész

„... A kard udvaroncok idegétlen ivóitóltek fel, amikor a három slan-kard az újjára bocsátott nyitvessző süvitével körömpent háuleyéből. A csuszánál lábak hosszú szökkenésben lendültek előre, a keskeny vonással préselt ajkak kiróbbanó harci rikoltásra nyitak. Az Yncszerte rettegő pengék három irányból, a legrovinább úton csaptak le a kráni fejvadászra.”

(Dale Avery: Ronggít)

A kardművészek a Slane egyik specializált csoportját alkotják, ők a karddal való küzdőművészetet vitték tökélyre. Léteznek más fegyverre specializálódott fegyverművész iskolák is, ám ezek még a kardművészeknél is ritkábbak. A kardművészek fegyverei – a Slan kard és Slan tör – hosszú évszázadok munkájával kiképzett kovácslási eljárással készülnek, de anyaguk és formájuk is tökéletes – azóta sem sikerült jobbat találni. A kardművészek szellemisége sokban meg egyezik a harcsművészekével, ők azonban nem testüket és öklüket használják fegyver gyanánt; hanem kardjukat. Vallják, hogy a kard használatához nem elég megtanulni a vívás szabályait. Lélekbeli – Chiből – kell harcolni. Módszereik, technikáik legalább olyan különlegesek, mint harcsművész társaik pusztakezes tudása; kardjuk – mint mondják – hozzájuk nőtt, s ugyanúgy érzik, mint más ember a végtagjait.

Vívótudományokról legendákat zengnek, s való igaz: mozgásuk csiszoltsága, módszereik letisztultsága gyönyörködtető, igazi élményt ad a műfőnek. A kardművészek szinte sosem cseleznek fegyvereikkel, vágnak és védenek – a hatékonyság az Időzítésben, a mozdulatok hibátlan kivitelezésében rejlik. Gondot fordítanak minden egyes apró mozdulat begyakorlására, hisz a kéztartás tisztasága, a helyes lépés, vagy a csípő pontos mozgása a kardművész életét mentheti meg.

A kardművészek, ellentétben a harcsművészekkel, csak a legkritikább esetben tanulják tudományukat Iskolákban: a kard művészetét magányos mesterek oktatják, egyszerre legfeljebb három-négy tanítványnak. Az azonos mesternél tanult kardművészek éppúgy összetartanak, mint harcsművész társaik, s a Dorcha tiszteleiben sem maradnak el tőlük.

Kardművészetet Tiadlanon kívül csak elvétve oktatnak. Néha Pyarronban, néha az Északi Szövetség területein, olykor a Déli Városállamokban bukkán fel egy-egy magányos mester.

## Km – 0. (Kardművész)

Szint	TÉ	Szívósság	Gyorsaság	Tudat	Kaszt-képességek
1	+0	+1	+1	+2	Stílus, Pszi – Slan, Chi harc - Slan Kard, Slan Pajzs
2	+1	+2	+2	+3	Fegyverváltás I., Iskola Képesség
3	+2	+2	+2	+3	Chi harc +2, Iskola Képzettség +1
4	+3	+3	+3	+4	Saját Vért I., Slan Kard
5	+3	+3	+3	+4	Chi harc +3, Iskola Képzettség +1
6	+4	+3	+3	+5	Fegyverváltás II., Iskola Képesség
7	+5	+4	+4	+5	Chi harc +4, Iskola Képzettség +1
8	+6	+4	+4	+6	Saját Vért II., Fegyverforgatás (Slan Kard) – Mesterfok
9	+6	+5	+5	+6	Chi harc +5, Mágikus Fegyver
10	+7	+5	+5	+7	Fegyverváltás III., Iskola Képesség

## Követelmények

Az alábbi követelményeknek kell megfelelnie egy karakternek, hogy a Kardművész kalandozó-kaszt tagja lehessen.

Faj: Ember, Félelf

Alap TÉ: +2

Jellemző: Szívósság 2+, Gyorsaság 2+, Tudat 2+

Képzettségek: Pszi használat 6+, Összpontosság 6+.

Képességek: Kiválasztott, Pszi – Alapfok, Fegyverforgatás (Egykezes Szűrő-Vágó) – Alapfok

Ideális Háttér: Novícius 1/Fegyverforgató 2

## Ésősleges képzettségek

Akrobatika, Egyensúly, Emberismeret, Észlelés, Futás, Gyógyítás, Ismeret (Aura), Ismeret (Kozmológia), Lovaglás, Mászás, Összpontosság, Pszi használat, Túlélés, Ugrás, Úszás

Kp/szint: 4 + Intelligencia módosító

Fp dobás/szint: d8 + Állóképesség módosító

## Kaszt-képességek

### Stílus:

A kardművész karakternek első szinten ki kell választania, hogy melyik kardművész irányzatát is követi. A M.A.G.U.S.-sal ismerkedő játékosok számára a Kardművész Stílusok fejezetben bemutatunk néhány iskolát, azonban a tapasztaltabb mesélők és játékosok bátran kidolgozhatják saját stílusukat is. A kardművész karakter megkapja az iskola által



oktató stílus Harcművész Képességét. A stílus meghatározza az iskolában elsajátítható képességeket és a választható Iskola Képzségeket, illetve természetesen már maguk az induló képességek is elterelő lehetőségeket biztosítanak. (Amennyiben a jövőben a karakternek lehetősége adódik rá, és képességet áldoz egy újabb stílus Harcművész Képességének elsajátítására, úgy a későbbi szinteken választható képességeinek és képzségeinek listája kibővül.)

### Űzsi – Slan:

Minden Harcművész megismeri a Pszi Slan útját, mivel a slane tanulmányainak alapja a Pszi Slan metódusának elsajátítása. Első Harcművész szintjének felvételekor, a karakter elsajátítja a Slan pszit, melynek következtében képessé válik a különleges Slan diszciplínák alkalmazására, továbbá a maximális Pszi-pontjainak a meghatározásakor, a sorozószám 4-re emelkedik. (A Pszi különféle metódusairól, a Pszi-pontokról és a pszi diszciplínákról a Pszi fejezetben található bővebb információ.)

### Slan Pajzs:

A Slan út alkalmazói által gerjesztett Statikus Pszi-Pajzs felépítésben gyökeresen különbözik a Pyarroni módszer segítségével létrehozottól, ám működésében és alkalmazásában szinte teljesen megegyezik azzal. A valódi különbség a végeredményben mutatkozik meg: a Slan-út Statikus Pszi-pajzsát a Pyarroni vagy Kyr módszer ostromával nem lehet lebontani.

### Chi Harc – Slan Kard:

A slane – a Pszi Slan Útja által – képesek a különleges Chi harc diszciplína alkalmazására. Ahogyan a diszciplína bemutatásában is szerepel, a Chi harc még a slane körében is csak meghatározott fegyverekkel együtt használható. A harcművészek esetében ez a slan kardot jelenti, tehát a kaszt tagjai csak akkor élhetnek a Chi harc diszciplínával, ha slan kardjukat forgatják.

### Chi harc +2 – +5:

Amint a harcművész egyre tapasztaltabbá válik, egyre eredményesebben képes felhasználni mentális energiáit. A Chi harc diszciplína kezdeti módosítói 3., 5., 7. és 9. harcművész kaszt-szinten további +1-gyel nőnek. Tehát egy 3. szintű harcművész, mikor Chi Harcot folytat, +2-t kap az alap Támadó és Védő Értékére, továbbá +2-t sebész dobásaira. Ezek a módosítók egy 9. szintű harcművész esetében már +5 TÉ, VÉ és sebész.

### Fegyverrántás I:

A harcművészek körében külön hagyományai vannak a slan kard előrántásának művészetének. A harcművész karakter megkapja a Fegyverrántás – Alapfok képességet. Ezt a képességet azonban csak a slan kardjával kapcsolatosan képes használni, más fegyverekre (még Slan törőre sem) nem érvényes. A karakter akkor is rendelkezik 2. harcművész szintjéről a képességgel, ha nem felel meg a követelményeinek.

### Iskola Képesség:

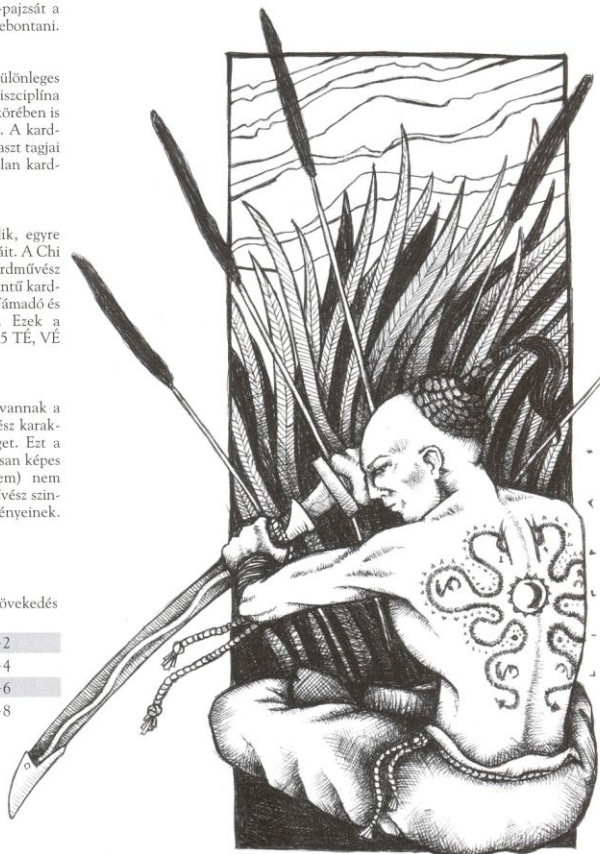
A harcművész választhat egy képességet. Egyetlen megkötés, hogy ennek a képességnek a karakter stílusához kell tartoznia. A Harcművész Stílusok fejezetben található iskolák leírása tartalmazza az adott stílusokhoz tartozó Iskola Képességek listáját.

### Iskola Képesség +1:

A harcművész választhat egy képzséget az iskolája által meghatározott listáról. A válaszott képzséggel kapcsolatos próbáihoz a továbbiakban +1 módosító járul. A karakter megteheti, hogy egy képzséget többször is kiválaszt, ebben az esetben a módosítók összeadódnak. A Harcművész Stílusok fejezetben található iskolák leírása tartalmazza az adott stílusokhoz tartozó Iskola Képességek listáját.

### Saját Vért I:

A harcművész idővel megtanulja a harcművész vért viselését, ám 4. harcművész szinten még a vértet teljes MGT-je érvényesül. A karakter egyedül a Harcművész vért felöltésére válik képessé, a Saját Vért kaszt-képesség nem egyenértékű a Könnyűvért- vagy a Nehézvért-viselet képességekkel.



Összpontozás próba eredménye	TÉ növekedés	Sebész növekedés
11-15	+1	+2
16-20	+2	+4
21-25	+3	+6
26-30	+4	+8

és így tovább...

## Slan Kard:

A kardművész és slan kardkészlete szinte elválaszthatatlanok, bizonyos értelemben a slan kard a karakter lelkének egy darabja. A kardművész 4. szinttől éppen úgy képes Psi diszciplínákat alkalmazni Slan kardjára, mint saját magára.

## Fegyverrántás II.:

A kardművész a fegyverrántás mesterévé válik, a slan kard előhúzása és az első csapás egyetlen, olajozott és halálos mozdulat. A karakter megkapja a Fegyverrántás – Mesterfok képességet. Ezt a Képességet azonban csak a slan kardjával kapcsolatosan képes előhúzni, más fegyverekre (még slan törőre sem) nem érvényes. A kardművész akkor is rendelkezik 6. kardművész szintjétől a képességgel, ha nem felel meg a követelményeinek.

## Saját Vért II:

A kardművész rengeteg gyakorlással tökélyre fejleszti a Kardművész vért viselését, így annak MGT-je számára 2-vel csökken. Ez egyedül a különleges Kardművész vért használatára vonatkozik, a Saját Vért kaszt-képesség ne egyenértékű a Könnyűvért- vagy a Nehézvért-viselet képességekkel.

## Fegyverforgatás (Slan kard) – Mesterfok:

A kardművész idővel slan kardjának igazi mesterévé válik, és megkapja az azonos nevű képességet.

## Mágikus Fegyver:

A kardművész slan kardja Chi harcban különleges erővel telődik, és ettől a szinttől kezdve mágikusnak számít.

## Fegyverrántás III.:

Ez a kaszt-képesség, mely csak a rendkívül tapasztalt kardművészek körében ismert, még halálösztűbb teszi a karakter Fegyverrántás képességét. Amennyiben a kardművész erősen koncentrált, képessé válik megérezni a megfelelő és legalkalmasabb pillanatot, mikor leszíjthat ellentelére. A kaszt-képesség egy jelenetben (és természetesen harcban) csupán egyszer alkalmazható, és csak akkor, ha a kardművész még nem húzott fegyvert. A fegyverrántást megelőzően a kardművész karakter Összpontositás képesség-próbát dobhat, melynek eredményességétől függően biztosabban találja el ellenfelét, és súlyosabb sebet okoz. A próba sikere a Km -1. (Fegyverrántás) táblázatból olvasható le.

Természetesen a kardművész Fegyverrántás II. kaszt-képessége is érvényes, tehát a képzettség próbát követő támadás alkalmával az ellenfél készültségének minősül. A Fegyverrántás III. kaszt-képesség feszült koncentrációt kíván, ezért kizárja bármilyen Psi diszciplína használatát, ellenben bármilyen képességgel együtt alkalmazható (Mesterfokú fegyverforgatás).

Az összpontositást követő – fegyverrántással összekötött – támadás több szempontból különlegesnek minősül. Egyrészt a karakter mindenképpen sebet kíván ejteni (tehát nem lehet lefegyverző, fegyvertörésre irányuló, stb. támadás), továbbá vissza sem foghatja a pengéjét (tehát túltűtés esetén mindenképpen Ép-t sebez): Bár a Fegyverrántás III. minden képességgel együtt alkalmazható, az Összpontositás próba eredménye csupán egyetlen támadásra érvényes. Ebből a szempontból a támadás formája a mérvadó, nem pedig az esetleg megsebesített ellenfelek létszáma. Például Forgószél Támadás esetén a karakter az összes megtámadott ellenfél ellen élvezi a TÉ és sebzés módosított, ellenben Kaszabolás képesség alkalmazásakor már nem.

## Slan Stílusok

Yneven számtalan harcművészeti és kardművészeti irányzat található, főleg Északon akadnak nagy hagyományai a Slan Utának. A M.A.G.U.S.-i játérendszerében egy slan stílus a következőképp épül fel:

### Leírás:

A stílus általános bemutatása, esetleg rövid története és hagyományai.

### Stílus Képesség:

A stílus Harcművész vagy Kardművész Képességének neve rendszerint megegyezik a stílus chevevésével. A Harcművész vagy Kardművész Képesség felépítésében tökéletesen megegyezik a M.A.G.U.S.-ban található bármely egyéb képességgel. Amennyiben a karakter nem felel meg a képesség követelményeinek, úgy azt nem veheti fel (és így nem választhatja ezt a Stílust első kaszt szintjén).

### Iskola Képességek:

Az iskola harcszlusának tökéletes elsajátításához szükséges képességek listája. A karakter ezekből a képességekből válogathat, mikor 2., 6. és 10 kaszt-szintjére lép.

### Iskola Képzettségek:

Az iskola által fontosnak tartott képzettségek listája. Az itt felsorolt képzettségek akkor is elsőbbségesen számítanak a karakter számára, ha amúgy a kaszt elsőbbséges képzettségei között nem szerepelnek.

### Kismesteri szint (követelmények):

Ha a karakter teljesíti a zárójelben közölt követelményeket, akkor a stílus kismesterévé válik, és a továbbiakban különleges játéktécnikai előnyöket élvez. Ez a bekezdés ezeket az előnyöket taglalja.

### Mesteri Szint (követelmények):

Ha a karakter karakter teljesíti a zárójelben közölt követelményeket (mely rendszerint az összes Iskola Képesség meglétét, és magas szintű Slan Psi használat képzettséget jelent), akkor a stílus mesterévé válik, és a továbbiakban különleges játéktécnikai előnyöket élvez. Ez a bekezdés ezeket az előnyöket taglalja.

## Harcművész Stílusok

### Avad-ka-kinito

A főleg fizikai erőre alapozó stílus – mely ennek következtében elsősorban férfi tanítványok körében népszerű -, eredetileg Niare-ből származik, és legnagyobb mesterei is onnan érkeztek. Az iskola jelképe a Sidar stílizált körvonala, ezt általában technikájukra hímelve viselik.

A harci technikák az állóképességre és erőre építenek. Meglehetősen stabil állásokat tartalmaz, híres, romboló erejű ütésekben a harcművészek egész testének súlya benne van.

### Avad-ka-kinito (Harcművész Képesség)

A karakter jártas az Avad-ka-kinito harcművészeti stílusban.

### Követelmény: Erő 13+, Psi – Alapfok

Előny: Az avad-ka-kinito stílust alkalmazó harcművész gyilkos erővel képes lesújtani célpontjaira. A karakter képessé válik puszta kézzel is a fegyvertörésre (mintha rendelkezne a Vasököl – Alapfok Képességgel).

Iskola Képességek: Avad-ka-kinito, Támadás Erőből, Edzettség, Fegyvertörés – Alapfok, Fegyvertörés – Mesterfok, Kitámadás, Kitartás

**Iskola Képzettségek:** Futás, Úszás, Összpontosítás, Műszak

**Kismesteri Szint** (3 képesség megléte az Iskola Képességek közül, Pzsi használat képzettség 9+):

Az avad-ka-kinito stílus kismesterei – megfelelő koncentrációt követően – szinte bármilyen tárgyat és anyagot képesek elformálni. A karakter +4-et kap a Romboló Csapás kaszt-képesség alkalmazása során dobott Összpontosítás próbákra.

**Mesteri Szint** (az összes Iskola Képesség megléte, Pzsi használat Képzettség 12+): A stílus mestereinek pusztakezes sebzése megnő. A karakter okulás sebességét – megfelelő kategóriával – emelkedik (d3-ról d4-re Kis méretű, illetve d4-ről d6-ra Közepes Méretű lények esetében), továbbá pusztakezes támadásainak a túlütésküszöbe 1-gyel csökken (ha más tényező nem befolyásolja ezt, akkor a túlütés határa 15-ről 14-re módosul).

### Dart-nid-kinito

A Niarei kolostorokból származó hagyományokat gondosan őrző stílus Kelet-Tiaden legnevesebb harci irányzata. A Dart-nid-kinito esetében a harc csupán másodlagos szerepet tölt be, és a szellem épülése mindennél előbbre való. Az iskola jelképe a víz, melynek valamilyen stílizált ábrázolását a stílus követői többnyire ruhájukra hímézve viselik.

Rendkívül lágy stílus, szögletes mozdulatokat nem találhatunk a technikáiban, szinte az egész test körkörös mentén mozog. A harci technikák az ellenfél legyőzését – nem pedig elpusztítását – célozzák, és nagy hangsúlyt fektetnek a támadó lendületének kihasználására. A stílus elsajátítása igen időigényes folyamat, meglehetősen kevés harcművész váltalhat rá.

### Dart-nid-kinito (Harcművész Képesség)

A karakter jártas a Dart-nid-kinito harcművészeti stílusban.

**Követelmény:** Űgyesség 13+, Pzsi – Alapfok

**Előny:** Amennyiben a Dart-nid-kinitot alkalmazó harcművész a Kivárás különleges kezdeményező cselekedetét alkalmazza (a részletekért lásd a Harc fejezetet), képes felmérni az ellenfelei harci képességeit, és ezáltal javítani a saját védekezésén. A harc hátralevő részére minden olyan ellenfél ellen, akit „amaga elé enged” a cselekvésben, a harcművész +2 Kitérés módosítót kap a Védő Értékére (természetesen a módosítók nem adódnak össze, tehát egy ellenfél ellen ilyen módon legfeljebb +2 módosító szerezhető).

**Iskola Képességek:** Dart-nid-kinito, Kitérés, Mozgékonyság, Harci Jártasság – Alapfok, Harci Jártasság – Mesterfok, Képzett Lefegyverzés, Riposzt – Alapfok, Harci Reflexek, Harci Összpontosítás

**Iskola Képzettségek:** Emberismeret, Ismeret (Aura), Ismeret (Kozmológia), Összpontosítás, Pzsi használat, Gyógyítás

**Kismesteri Szint** (4 képesség megléte az Iskola Képességek közül, Pzsi használat képzettség 11+): A Dart-nid-kinito iskola kismesterei meglepő hatékonysággal képesek lefegyverezni ellenfeleiket. Amikor a karakter a Lefegyverzés harci cselekedetét választja, a fegyverek méretkülönbségéből adódó módosítók nem érvényesülnek. Amennyiben az ellenfél két kézzel forgatja fegyverét, úgy a szokásos +4 módosító helyett, csak +2 illeti meg őt, mikor az ellendobásra sor kerül. (A Lefegyverzés harci taktikáról részletesebb információ a Harc fejezetben található).

**Mesteri Szint** (az összes Iskola Képesség megléte, Pzsi – Slan Út Képesség, Pzsi használat Képzettség 15+): A Dart-nid-kinito igazi mesterévé csak valódi slan válhat. Az iskola mesterei a slane között páratlan módon kiismerik a Slan Út lehetőségeit, minek következtében a Pzsi-pontjaik kiszámításakor alkalmazott szorzószám 1-gyel megnő, és 4-ről

5-re emelkedik (erről bővebben olvashat a játékos a Pzsi fejezetben).

## Kardművész Stílusok

A harcművész stílusokkal ellentétben a kardművész iskolák többnyire zárva maradnak más kasztok képviselői előtt. Igazság szerint más kasztok tagjai amúgy sem vennék sok hasznát a különleges kardművész technikák elsajátításának. Az évszázadokon – olykor évezredek – át töltöttekre csiszolt mozdulatok minden esetben a tradicionális kardészekre alapoznak, más fegyverek esetében nem igazán hatékonyak.

### Shien-su

A Niarei eredeti Shien-su szó jelentése „két kard”. Azon kevés kardművész stílusok közé tartozik, mely a slan-kard és a slan-tör együttes forgatását tanítja. A harci technika lényege, hogy a két penge tökéletes összhangban mozog, szinte áthatolhatatlan védelmet építve fel a shien-su alkalmazójának. A stílus elsajátítása igen körülmenyes – rendkívüli ügyességet kíván -, így talán nem meglepő, hogy elenyésző számú mester okítja szerzte Yneven.

### Shien-su (Kardművész Képesség)

A karakter jártas a Shien-su kardművész stílusban.

**Követelmény:** Űgyesség 13+

**Előny:** A Shien-su egyformán alapul a Slan-kard és a Slan-tör forgatásán. A kardművész képes Slan-törét is alkalmazni Chi harcban (ám továbbra sem képes kétkézes harcot folytatni a diszciplína alkalmazása közben).

**Iskola Képességek:** Shien-su, Kétkézes Harc – Alapfok, Kétkézesség, Harci Jártasság – Alapfok, Képzett Hárítás, Riposzt – Alapfok, Balkezes védekezés, Kitérés

**Iskola Képzettségek:** Észlelés, Gyógyítás, Ismeret (Aura), Összpontosítás

**Kismesteri Szint** (3 képesség megléte az Iskola Képességek közül, Pzsi használat képzettség 10+): A Shien-su kismesterei már tökéletes összhangban forgatják egyszerre Slan-kardjukat és Slan-törüket. A karakter képes kétkézes harcot folytatni Chi harcban is (természetesen csak a Slan-kard, Slan-tör párossal). A Shien-su kismestere Chi harc használatára nélkül is kivételes védelemmel rendelkezik, ha egyszerre forgatja két pengéjét, ezért +2 Kitérés módosítót kap Védő Értékére (ez a módosító Chi harc közben nem érvényes).

**Mesteri Szint** (az összes Iskola Képesség megléte, Pzsi használat Képzettség 14+): A Shien-su mestere a két fegyver egyidejű forgatásával már tökéletesen képes minden irányból védeni magát. Ha a karakter egyszerre forgatja két fegyverét, már nem lehetséges „közfogni” vagy „bekeríteni”, azaz nem szenved el az ilyen szituációkból származó büntetéseket, és ellenfelei nem kapják meg a helyzetből eredő módosítót (a harci szituációk leírása a Harc fejezetben található).





# Tolvaj

„...A homokszárga fül tetőjén fűző címéje tűnt fel, s rövidesen felbukkant a hozzátartozó fej is; a maszatos kőlyöklarcha élénken csillogtak a nagy fekete szemek. A ruhanc macskaügyességgel küszört fel a vályogfal tetejére, alapos tolvajtekintettel felmérte a terepet, majd a rózsabokrok felett átszökkenve az utacskára huppant. Alig ért földet, nesztelenül eltűnt a nyúlánk alkonyi árnyak között.

A jelenés nem tartott tovább néhány kurta pillanatnál – mintha valóban csak egy macska ugrott volna a kerthe.

(Dale Avery: Renegát)

A tolvajok állandó megélhetéssel nem rendelkez, általában ügyeskedésből, mások befolyásolásából és átveréséből megélő alakok. Vonzzák őket a nagyvárosok, akár éji rovarokat a fátylafény. A tömegben találják meg számításukat, és ott tudnak legsikeresebben eltűnni haragosaik szeme elől. Ez a tömeg persze nem minden esetben az utcák söpredéke, sőt, gyakran éppenséggel főnemesi udvarok seregle. A tolvajok tán még a papoknál is ügyesebben forgatják a szót, ámbár ők ezt kizárólag arra használják fel, hogy lyukat

beszéljenek hallgatóságuk hasába, pénzt, megélhetést csaljanak ki maguk részére, vagy hogy kivágják magukat a veszélyes helyzetekből. A hétköznapi munkát nemigen kedvelik, inkább mások kenyeréből szeretnek törni maguknak. Legtöbbször meggyőző külső, nagyvilági alakok – hisz oly távol esnek az egyszerű zsebtolvajoktól, mint egy Krad-lovag a Keleti Barbároktól. Pénzüik általában akad elég, de mivel a könnyű életet kedvelik, hamar elverik lakomákra, nőkre és más léhaságokra. Mindenkinél jártasabbak az alvilági képzettségekben. Sokkal inkább ügyességükre hagyatkoznak, nem testi erejükre. Mindenhez értenek valamennyire, de semmihez igazán, mégis így állítják be magukat, mintha legalábbis tudósok, bölcsék lennének. Meglehetősen laza erkölcs, nem kifejezetten törvénytisztelő emberek. Abból élnek, amit másoktól elvesznek. Akadnak köztük rablók, zsebmetszők, besurranók és szélhámosok, de más kis- és nagystílusú gazemberek is. A képzett tolvaj karakter mindezen „mesterségekben” járatos. A tolvajok rendszerint klánokba tömörülnek, ám akad közöttük magányos farkas is. A tolvaj karakterek effélék, illetve olyanok akik, meglehetősen függetlenül képesek dolgozni a szervezettől. A képzett tolvaj megbecsült tagja bármely klánnak, annak hatalmi felépítésében valahol középtájon kap helyet. Alatta tanoncok tömegei, piti alakok sokasága szolgál, míg felette nagystílusú gonosztevők, olykor bizony magas társadalmi ranggal bíró személyek találhatók.

A tolvajklánok száma szerre Yneven több ezerre tehető. Némelyikben bizony több száz vagy több ezer ember lel jobbrasszabb megélhetésre, munkára, védelemre. Előmeneteli lehetőségek valósággal lenyűgözők: idővel akár tolvajherceg-ge emelkedhetnek a rangsorban Nem csoda hát, ha az utcák neveltjei, a nincstelen városi családok gyermekei előbb-utóbb valamelyest tolvajklán kebelén kötnek ki. A tolvajklánok, ellentétben a fejedázs szervezetekkel, a városokban, a sűrűn lakott helyeken székelnek. Legtöbbjük egyetlen városban működik, ám némelyik egész országrészekre, netán a teljes országra is kiterjeszti befolyását. Világméretű azonban csak kettő akad: a Szürkecsuklyások és a Kobrák alvilági rendje.

## T-0. (Tolvaj)

Szint	TÉ	Szívvisság	Gyorsaság	Tudat	Kaszt-képességek
1	+0	+1	+2	+0	Fegyverhasználat, Tolvaj Felszerelés +1, Alvilági Képesség
2	+1	+2	+3	+0	Klán-presztíz +1, Munkaterület +2.
3	+2	+2	+3	+1	Specializáció, Mesteri Értékbecsülés.
4	+3	+3	+4	+1	Tolvaj Felszerelés +2, Klán-tudat, Alvilági Képesség
5	+3	+3	+4	+1	Klán-presztíz +2, Munkaterület +4
6	+4	+3	+5	+2	Specializáció, Mesteri Értékbecsülés II.
7	+5	+4	+5	+2	Tolvaj Felszerelés +3, Tolvaj-tudat, Alvilági Képesség
8	+6	+4	+6	+2	Klán-presztíz +3, Önállóság
9	+6	+5	+6	+3	Specializáció, Alkalmazkodás
10	+7	+5	+7	+3	Tolvaj Felszerelés +4, Tolvaj Hídegvér

## A kaszt jellemzői

### Életerő és jóindulatmódosítás:

A tolvajok nem viselik túl jól a megpróbáltatásokat, fájdalomtűrésük és életerejük még jóindulattal is csupán átlagosnak nevezhető. A tolvajok éppen ezért elkerülik a szentől szembeni küzdelmet ha lehetséges, és inkább más módszereket kísérlik meg leküzdeni az eléjük kerülő akadályokat.

### Jellemzők:

A tolvajok jellemzői nem kimondottan kiemelkedőek, egyedül figyelemre méltó gyorsaságuk az, ami említést érdemel. Sokan közülük sanyarú körülmények között nőnek fel, ami némiképp szívóssá teszi őket. Bár rendszerint fūrge és az értelemes alakok, a mágia és a mentális erők felszabadítása nem az ő világuk, így Tudat jellemzőjük elenyésző.

### Harcértékek:

A harc nem a tolvajok világa, ez megmutatkozik szerény harcértékeikben is. Gyorsaságuknak köszönhetően védelmük olykor meglepően jó, ám jobban teszik, ha ezt arra használják, hogy eltűnjenek a csata szűrőjéből, hogy később egy általuk megválasztott helyen és időben csaphassanak le újból. Ésszel, és nem yers erővel dolgoznak.

### Harcmodor:

A tolvajok ritkán öltenek vértet, mivel akadályozza őket a mozgásban, és hátráltatja a képzettségeik alkalmazását. Rendszerint apró, könnyen elrejtethető fegyvereket használnak, nem vetik meg a dobófegyvereket, és az apró számszerfajkát.

### Képzettségek:

A tolvajok valódi ezermesterek, a képzettségek révén szerzi a kaszt az erejét. Szakértelmek tekintetében senki nem érthet a tolvajok nyomába, és ez megmutatkozik a M.A.G.U.S. játéktársaságában is. Szentenként kapott Képzettség-pontjaik száma magas, és elsődleges képzettségeik listája meglehetősen bő választékot kínál a szakértelmeknek (ígaz főleg világi és alvilági szakterületeken). A tolvajok különleges kaszt-képzettségei és specializációi még tovább bővítik a kaszt lehetőségeit.

### Követelmények

Az alábbi követelményeknek kell megfelelnie egy karakternek, hogy a Tolvaj kalandozó-kaszt tagja lehessen.

Alap TE: -

Faj: -

Jellemző: Gyorsaság 3+

Képzettségek: Kézügyesség 6+, Ismeret (Hely) 6+,

Információgyűjtés 6+, Értékbécselés 6+

Képzettségek: Alvilági kapcsolatok.

Egyéb: Klántag ajánlása, megfelelés a klán beavatási próbáján

### Ideális Háttér:

Szerencsevadász 3

### Élsődleges képzettségek

Akrobatika, Alcázás, Átverés, Egyensúly, Emberismeret, Értékbécselés, Észlelés, Hallgatkozás, Hamisítás, Keresés, Kézügyesség, Információgyűjtés, Ismeret (Építészet), Ismeret (Érték), Ismeret (Hely), Ismeret (Szerencsejáték), Kötelhasználat, Lopózás, Mászás, Meggyőzés, Megfélemlítés, Mesterség (Csapdakészítés), Rejtjelképzés, Rejtőzködés, Szabadulóművészet, Szakma (Csapdaállítás), Ugrás, Zárnyítás

Kp/szint: 8 + Intelligencia módosító

Fp dobás/szint: d6 + Állóképesség módosító

## Kaszt-képzettségek

### Fegyverhasználat:

A tolvajok hagyományosan a jól elrejtethető fegyverek elsajátítására törekednek. Nyílt közelharcba ritkán bonyolódóknak, többnyire meglepetéssből vagy távolról támadnak. Amikor a karakter felveszi első szintjét a Tolvaj kalandozó-kasztban, megkapja a Fegyverforgatás (egykezes szűrő-vágó) – Alapfok képzettséget.

### Tolvaj Felszerelés:

A tolvajok munkáikhoz általában saját, bejártott felszereléssel rendelkeznek. Amennyiben a tolvaj saját felszerelése mestermunka, és legalább egy hónapja használja, úgy bizonyos képzettségek használatakor a mestermunkából származó módosító mellett további +1 módosítót kap a képzettség-próbájára. Ez a módosító további +1-gyel nő minden 3. kaszt-szinten az első után. Ez a képesség a következő képzettségekkel használható: Alcázás, Kötelhasználat, Hamisítás, Mesterség (Csapdakészítés), Szakma (Csapdaállítás), Zárnyítás



## Tolvajok

A hjas, bűnöző népség. A kikötők, sötét sikátorok, büdös kocsmák népe. A nyomor-  
gyedek, csatornák, romos, elhagyott paloták lakói. Zsarolók, orvagdák, betörők,  
zseb- és torokmetszők: sörperek. Mocskosak és bemocskolnak mindent, amire hoz-  
záérnek, amit a lelegzetük ér. Hiába születnek nemesek – mert nemesek között is vannak,  
akik tolvajoknak nevezik magukat, és nem azért, mert elrabolnak az alattvalóiktól  
mindent –, ugyanolyanok, mint pörök közül való társaik.

Sőt, rosszabbak, hiszen saját vérüket rabolják meg, és nemcsak elkösdnek, és  
rokonaikat csapják be. S ha nem ezt teszik, úgy állják azokat, akik talán nem val-  
nának önmaguktól aljassá, hiszen mindenki tudja, mennyi és milyen erős kapcsolat van a  
nemesek és a tolvajklánok közt: márpedig a megrendelő kérését teljesíteni kell, ez a törvény,  
így a tolvajoknak egyre több emberre van szükségük öntelt megbízójuk követeléseit  
kielegíteni. S ha fordítva áll a dolog, és a nemesnek nem hagy nyugtot a város minden sze-  
gletét ellenőrzése alatt tartó, a rettegés hálójába közepeben mérges pókknál gubbasztó tolvaj-  
főnök-vezető, úgy megérzi az istenek törvényét, és saját szegyetlen, romlott lényege  
átírja az emberek vezetésének feladatára kijelölt nemeseket. Sötétség és fertő jár a  
nyomukban.

## Tolvajok

Az igazság és a helyes út védelmezői. A más országokból valóak, a szegények, az elke-  
seredettek párfjörög, a városok elhagyott negyedeinek rendfenntartói. Az igazság  
bajnokai, akik gondoskodnak a szegényekről, akik nem hagyják megtorlatlanul a  
kogyetlenkedést, és akik nemcsak tudják, mi a helyes, de tesznek is érte: hősök.

Nemes lelkek, nemességük áthat mindent, amivel foglalkoznak, mindenkét, akivel  
érintkezésbe lépnek, mindent, aminek köze van hozzájuk. Nem kell arisztokratának  
születniük hozzá, lényegükből fakad ez a viselkedés, és akik nem pörök születnek, azok  
csak annál többen tudnak tenni – még ha görbe úton járnak is a cél érdekében – embertár-  
saiért. Talán még nagyszerűbbek alacsony sorban élő társaiknál, hiszen belülről vághat-  
nak rendet a viperafészkekben, s ha kell, akár saját vérükkel is szembeszállnak az  
igazságért. Am ha nem saját maguk cselekszenek, úgy társaik segítségével, az egymás  
segítségére siető, célba tömörülő tolvajokkal működnek együtt, s ha kiderítették, ki az  
alávaló gazember, elég a nevét és a tartózkodási helyét közölni a klánnal, máris biztosak  
lehetnek benne, boldogabb helyre tették városukat és Ynevet. Amennyiben pedig fordítva  
lenne, és a várost jóindulatlan felügyelő tolvajvezető, akinek figyelmét mindenhol  
megtalálható szemek és fülei révén egyetlen igazságatlanság, aljas tett sem kerüli el, felkéri  
nemes barátját valamire, úgy az istenek rendelése szerint cselekszik, hiszen melyikük nem  
nézné jó szemmel, ha a hívók boldogulásuk és boldogságuk érdekében összefognak egymás-  
sal, és egymás segítése mindannyian nemesebbé válnak. Fény és rend terem, ahová lépnek.

Lehetnek kísértés beszurranók, zsebszek, városi tolvajok tagjai, netán a mindenhol  
ottlévő Csallád, a toronni központi Kobrák rettegten képviselői, akkor is tolvajok.

Lehetnek a szomszédság védelmezői, gazdagoktól egy-két érmet csenő suhanok, a  
várost fenntartó tolvajklán beavatottjai, a shadoni eredetű Szürkecsuklyások köztisztelet-  
ben álló tagjai, akkor is tolvajok.

## Tolvajok

## Álvilági Képesség:

A tolvaj karakter választhat egy képességet az Álvilági  
Képességek csoportjából, amelynek teljesíti a követelményeit.

## Klán-presztíz:

Minden tolvaj saját szervezete fenségterületén  
képességeitől függetlenül bizonyos tevékenységeket nagyobb  
hatásfokkal tud végezni, hisz egy nagy szervezet áll a háta  
mögött. Mindig, amikor a következő képességeit használja:  
Átverés, Információgyűjtés, Meggyőzés, Megfélemlítés, a Klán-  
presztíz megfelelő pozitív módosítással nő a képessége. Ez az előny nem alkalmazható, ha a karakter titkol-  
ja hovatartozását, ha a klánja kitagadta, illetve, ha nem a  
klánja által uralt területen dolgozik.

## Specializáció:

Bár a tolvajok sajátja, hogy számtalan dologhoz értenek  
középs szinten, azonban – a közhiedelemmel ellentétben –  
minden tolvaj szakosodik egy jól körülhatárolható tevékeny-  
ségre, amiben a többi tolvajhoz képest kimagasló képzettsé-  
gre, a tolvajklánok profiljából következően ez a következő  
képességek közül kerülhet ki:

- Megfélemlítés és Meggyőzés – Külvilági kapcsolatok,  
Védelmi pénzek, Feketekezeskedelem
- Kézügyesség és Zárnyitás – Rablás, Betörés, Zsebmetszés
- Mászás és Ugrás – Behatolás, Speciális feladatok
- Lopózás és Rejtőzködés – Követés, Megfigyelés
- Hamisítás – Hamisítás
- Információgyűjtés – Információgyűjtés
- Ismeret (Szerencsejáték) és Kézügyesség –  
Szerencsejáték, Csallások
- Értékbecsülés és Átverés – Alkusz, Kereskedő, Orgazda
- Észlelés és Hallgatás – Kémkedés

A karakter +2 módosítót kap a választott specializációjá-  
ba tartozó képesség-próbáira, amennyiben először választotta  
az adott területet. Egy terület több alkalommal is választható –  
minden további szakosodás +2-vel növeli a módosítót.

## Munkaterület:

Amint a tolvajok letöltik tanulási idejüket, általában egy  
jól körülhatárolt munkaterületen tevékenykednek. Ez  
általában egy-egy város, vagy egy nagyobb város valamely  
városrésze. Mivel nekik létfontosságú eme helyszín tökéletes  
ismerete, és rendszerint tökéletesen kiismerik annak minden  
talpalatnyi területét, ezért munkaterületükön eredménye-  
sebben képesek tevékenykedni. Minden tolvaj a képesség  
értékével növelheti következő képességeit munkaterületén:  
Akrobatika, Kötélhasználat, Egyensúly, Észlelés, Hallgatás,  
Keresés, Ismeret (Építészet), Ismeret (Helyismeret), Lopózás,  
Mászás, Mesterség (Csapdakészítés), Rejtőzködés, Szakma  
(Csapdaállás), Ugrás. A képesség csak olyan helyvel kapso-  
latban használható, ahol a karakter nap mint nap megfordul-  
hat. Nem használható a munkaterülethez tartozó épületek,  
kertek belsejében, a középületekben azonban igen.

## Klán-tudat:

A kalandozó tolvajok általában nem kötődnek egyetlen  
városhoz, gyakran országokon ívelnek át kötődéseik. Ismerős  
területen, a karakter automatikusan kapcsolatba tud lépni  
klánjával. A karakter képes felismerni idegen környezetben is  
saját klánjának jelenlétét, akkor is, ha semmilyen támponttal  
nem rendelkezik a kérdést illetően. Amennyiben a karakter  
számára idegen területen kísérli meg felvenni klánjával a kapso-  
latot, minden ilyen jellegű tevékenysége közben dobott  
Információgyűjtés képesség-próbájához hozzáadhatja Tolvaj  
kaszt-szintjei összegének a felét. Klánjával kapcsolatos  
kérdésekben, ha ráldol egy napot a keresésre, a karakter  
Információgyűjtés próbája során alkalmazhatja a Húszas szabá-  
lyt (lásd Képességek fejezet).



### Mesteri Értékbérlés I:

A tolvajok abból élnek, amit másoktól elvesznek. Nem elhanyagolható tehát a gyors helyzetfelismerés, és az idegen tárgyak értékének megbérlése egy jól képzett tolvaj számára. A karakter negyedik kaszt-szinten olyan tökélyre fejlesztette ezt a képzettségét, hogy az értékbérlés már csak egyetlen teljes-körös cselekedetbe kerül – sőt egy teljes-körös cselekedet keretében azt is megteheti, hogy gyorsan végigpásztázza egy adott területet (a KM megfélése szerint), és kiválasztja, hogy melyek a legértékesebb tárgyak. Ilyenkor egy Értékbérlés képzettség-próbát kell tennie (a célszám 15 és 25 között mozog).

### Tolvaj-tudat:

A kalandozó tolvajok kalandozásaik során ösztönös érdeklődéssel viselkednek minden város alvilági szerveződése felé. Ez az érzék olyan fokra emelkedik, hogy egy új városba, területre érve rövid idő alatt fel tudják venni a kapcsolatot a nagyobb helyi alvilági érdekeltségekkel. A karakter jó eséllyel képes megállapítani a településen aktív alvilági szervezetek számát, illetve annak a módját, hogy hogyan lehet kapcsolatba velük. A karakter hozzáadhatja Tolvaj kaszt szintjei összegének a felét minden olyan Információgyűjtés képzettség próbájához, mely egy adott terület erőviszonyainak és alvilági szervezeteinek a megismerésére irányul. Ha a karakter rááldoz három napot az érdeklődésre, Információgyűjtés próbája során alkalmazhatja a Húszas szabályt (lásd Képzettségek fejezet).

### Mesteri Értékbérlés II:

A karakter már szinte tévedhetetlenül becslő fel a 'sajrét', a hibaszálak, a becsült érték a valós ártól való eltérése a felére csökken.

### Önállóság:

A tolvajok élete nagyban függ felszerelésüktől. A Tolvaj-felszerelés nélkül sok esetben tehetetlenek. Azonban ezen a szinten a tolvaj azon képzettségekben is próbára teheti tudását, melyekre felszerelés hiányában nem dobtatna. Ez nem testi ügyességben nyilvánul meg, a karakter inkább annyira ismeri már a szakmát, hogy minden hétköznapi tárgyat fel tud használni célja elérésére. Ha nem megfelelő szerszámmal dolgozik, próbáira -4 negatív módosító járul (szükséges esetben a KM ezt -2-től -6-ig módosíthatja).

### Alkalmazkodás:

A tolvaj karakter idővel képes kiismerni környezetét, és kiaknázni az abban rejlő lehetőségeket. Ha a karakter néhány hónapot egyetlen település vizsgálásával és kikapcsolásával tölt, képessé válik a Munkaterület kaszt-képzettségének alkalmazására az adott területen. Az ehhez szükséges hónapok száma 4 mínusz a karakter Intelligencia módosítója (például egy 13-as intelligenciával rendelkező tolvajnak 3 hónapra van szüksége a terep feltérképezéséhez), ám soha nem lehet kevesebb egy hónapnál.

### Tolvaj Hídegr:

A tolvaj karakter egy olyan szakterület képzettségeiben, amelyre korábban specializálódott, akkor rutinná tett szert, hogy bármilyen zavaró körülmény ellenére alkalmazhatja a 10-es szabályt az adott képzettségek próbáihoz (csupán egyetlen szakterületet választhat, függetlenül attól, hány különböző specializációt választott).



# Tűzvarázsló

„...A terem közepén az Ordani tűzet szert tündőíró. Ovóltó, fáklyaként lobbanó kármzsások döltek el, ám hátulról egyikük elérte őt. Szertartási töre melyen hatolt ellenfele védtelen tarkójába. A tűzvarázslónak hihetetlen életerejé lehetett, mert még megfordult, és izzó tenyerét támadója torkára fonta. Azután a többiek ledöntötték lábáról. Legalább hárman vettek rá magukat azonnal, pusztá súlyukkal akarták a földön tartani az ordánit. . .

...A terem közepén a halálkő Ordani bimbólve felemelkedett, támadói medvéként rázta le magáról. Karjait széttárta, hangja akár a fákot emésztő erdőtűz harsogása. Még kirántotta tarkójából a tört, mely kifordult elgyengülő kezéből. Azután karjait maga mellé gyejtte, és a teremben egy csapásra kihunytak a tűzek. Egyetlen szívdobbanásra éjszakai sötéttség borult a küzdőkre, azután az ordanit szétvetette a testében lakozó erő. Iszonyú lángrobbanásban hagyta maga mögött a világot. . .

(Ian Russel: Fogadalm)

A tűzvarázsló a legkülönlegesebb varázshasználók közé tartozik Ynev földjén. Annak ellenére, hogy alig ismerik a mágia belső törvényszerűségeit – azaz minden szempontból csak felhasználói varázslók –, a legmagasabb szintű, legkifinomultabb mágiai használók, amit játékos karakter alkalmazhat. Mágikus hatalmuk kizárólag a tűzzel való támadásra és védekezésre korlátozódik, ennek viszont legnagyobb mesterei. Tudományukat egy részét Sogrontól kapták, más részét a godoni mágusoktól örökölték. A tűzvarázslók emellett, hogy rendkívül veszedelmes mágia birtokosai, a fegyverekkel – pontosabban saját, különleges kardjukkal – is remekül bíznak.

Egész Yneven a legnagyobb tűzvarázslók iskola az Ordani Tűzvarázsló Rend. Tagjai a kyr Sogront, a Tűzokbrát imádják. Maga a Rend több részre tagozódik. Az Alapkönyvben csak a Fény Ösvényét járó tűzvarázslókkal foglalkozunk. A többi rend erőteljes szerezési vonásokat is magán hordoz, őket a későbbi kiegészítőkben részletezzük.

A tűzvarázslók tudományuk titkait szinte soha nem osztják meg nem rendjükből valóval. Ha olykor – évszázadonként talán egyszer – mégis kivételt tesznek, alaposan megfontolják, ki legyen az illető. Utóljára a pyarroni Fehér Páholy nagymesterének, Sonnomnak engedték betekintést titkaikba. Az ordani iskolát leszámitva csak renegát, magányos mesterek – s újabban pár kisebb renegát rend – oktatják a tűzmágiát,

őket és tanítványait azonban – kell-e mondanunk? – üldözi és tűzzel-vassal irtja a Rend. Minden valószínűség szerint ezzel magyarázható pártját ritkítóan alacsony számuk.

## A kaszt jellemzői

### Életerő és fájdalomtűrés:

A Fény Ösvényét járó Tűzvarázslók inkább a mágiaiban, mintsem a harcban jeleskednek. Ennek ellenére – mivel Rendjük elvárja tőlük, hogy a csatamezőn is megállják a helyüket, ha a sors úgy hozza – kénytelenek fizikumukat is folyton edzeni. Természetesen még így sem érhetik utol a fegyverforgatókat e téren.

### Jellemzők:

Képzésük során felkészítik őket, hogy mágiaival, de ha kell akár fegyverrel is képesek legyenek érvényesíteni akarukat. Szívósságuk, Gyorsaságuk és Tudat jellemzőjük is jónak mondható, de az átfogó képzés miatt egyik sem kiemelkedő.

### Harcértékek:

A tűzvarázslók – bár harci kiképzésben is részesülnek Ordában – közelharcban nem veszik fel a versenyt a fegyverforgatókkal. Viszont mágiajuk segítségével már bármelyik harcedzett veteránnak pillanatok alatt elvehetik a kedvét a kötekedéstől.

### Harcmodor:

A tűzvarázslót számtalan különböző harci helyzetbe sodorhatja a sors, amíg az Ordani Rendet szolgálja. Sokuk képzett a harci taktikákban, vagy akár a hadvezetésben is. Helyt kell állniuk a magányos küldetésekből, de a csatamezőn is. Általában az agresszív, offenzív taktikákat részesítik előnyben.

### Képzettség:

Bár a Fény Ösvényének tűzvarázslói a legkevésbé harciasak a Rendben, kemény kiképzésük és későbbi életük során is marad idejük a tűzvarázslóknak új képzettségek elsajátítására. De figyelmüket és idejüket meg kell osztaniuk az Ösvények fejlesztésével is.

Tv – 0. (Tűzvarázsló)

Szint	TÉ	Shívósság	Gyorsaság	Tudat	Kaszt-képességek
1	0	1	1	1	Tűzmágia Ösvényei, Godoni Transz
2	1	2	2	2	Tűzgyújtás, Tűzgyújtás
3	2	2	2	2	Fegyvert, Páncélat
4	3	3	3	3	Rituálé I.
5	3	3	3	3	Mágikus Képesség
6	4	3	3	3	Tűzelnyelés
7	5	4	4	4	Rituálé II.
8	6	4	4	4	Mágikus Képesség
9	6	5	5	5	Rituálé III.
10	7	5	5	5	Tűzelvonás, Képesség

### Renegát Tűzvarázslók:

Az Ordani Tűzvarázsló Rend halállal bünteti a renegátokat. Félte őrizi az ősi tudást és nem tűri el, hogy azt engedély nélkül elvigyék Ordanból. A kilépett tűzvarázslót a Rend nem fogadja vissza, sőt örökké vadászni fog rá. Elméletileg folytathatja életét a kasztban, de újabb kaszt-képességeket már nem kap, hacsak nem bukkan rá egy nála is tapasztaltabb és jó szándékú renegát mesterre – kik kifejezetten ritkák.

### Követelmények

Az alábbi követelményeknek kell megfelelnie egy karakternek, hogy a Fény Ösvényét járó Tűzvarázsló kalandozó-kaszt tagja lehessen.

Faj: Ember, Félfé, Kyr-vérű

Alap TÉ: +2

Jellemző: Szívósság 1+, Gyorsaság 1+, Tudat 3+

Képzettség: Pszi használat 6+, Összpontosítás 6+, Ismeret (Kozmológia) 3+, Ismeret (Vallás-Sogron) 3+

Képességek: Fogékony (Tűzvarázslói Mágia), Pszi – Alapfok, Pszi – Mesterefok, Fegyverforgatás (egykezes szűrővágó) – Alapfok

Ideális Hattér: Novícius 2/Fegyverforgató 1

### Élszolgák képzettségek

Előadóművészet (Szerartások), Észlelés, Nyelvismeret (ősi godoni), Pszi használat, Gyógyítás, Ismeret (összes), Lovaglás

Kp/szint: 6 + Intelligencia módosító

Mp/szint: 10

Fp dobás/szint: d6 + Állóképesség módosító

## Kaszt-képességek

### Tűzmágia Ösvénye:

A tűzvarázslók legfontosabb képessége a különleges Tűzmágia használata. A kaszt mágiaja a tűz teremtésén, irányításán és manipulálásán alapul, és minden tekintetben a tűz, mint központi motívum köré épül. A mágiaformáról a Tűzmágia fejezetben olvashatóak további részletek. A tűzvarázsló karakter már első szinten megismerkedik az összes ösvénnyel, így minden ezekhez tartozó képzettségének értéke 2-től indul. Ezen felül már az első szinten lehetősége van, hogy bizonyos ösvényeket előnyben részesítsen a többivel szemben, vagyis kap 4 szabadon elosztható pontot, amelyeket tetszése szerint rendelhet bármelyik ösvényhez. Ezután, minden szinten kap további 4 pontot, amelyeket szintén ösvényei növelésére fordíthat (azonban egyik ösvény szintje sem lehet magasabb, mint a tűzvarázsló kaszt-szintje +3).

### Godoni Transz:

A Tűzvarázslók legalapvetőbb, a godoni mágusoktól örökölt – bár annál jóval lassabban működő – managyűjtési módszere. Azonnal működésbe lép, mielőst a tűzvarázsló elméje nincs teljesen feltöltve manával. Nem szükséges hozzá semmilyen koncentráció, vagy összpontosítás, alvás közben is működik, de öntudatlan állapotban nem. A tűzvarázsló óránként annyi Mana-pontot képes elméjébe gyűjteni, ahány tűzvarázslói kaszt-szinttel rendelkezik. Amint újra elérte a maximális értéket, a transz megszűnik.

### Tűzgyűjtés:

A Tűzvarázsló Rendjének mestereitől elsajátítja a Tűzgyűjtés misztikus képességét. Leírását lásd a tűzvarázslói mágianál.

### Tűzgyűjtés:

A Tűzvarázsló a tűzhöz fűződő szoros kapcsolatának köszönhetően, bármikor – Mp-k befektetése nélkül – képes nyitott tenyerén egy ökölnyi lánggömböcskét létrehozni. Ez addig marad meg, míg a karakter ökölbe nem szorítja ujjait, és képes az éghető anyagokat lángra lobbantani. Szükség esetén a tűzvarázsló akár támadhat is ezzel a lánggal, ebben az esetben a tűz 1E-snek minősül (sebzése d3), és a karakternek sikeres közelharci érintő támadást kell végrehajtania vele a sebzéshez.

### Fegyverzet:

A tanítvány megkapja Rendjétől a Tűzvarázslók jellegzetes fegyvereit, a Lángkardot és a Lángtörőt. A Lángkard hosszukardnak, a Lángtörő pedig hagyományos törnek felel meg, de különlegességük, hogy mindkettő mestermunkának minősül. Pengéjük enyhén hullámos, lángnyelvekre emlékeztet.





## *Pándzat:*

Amikor elérkezik az idő, és a Rend vezetői érdemesnek találják a tűzvarázsló karaktert, egy jellegzetes szertartás keretében magára öltheti a Szalamandra Vértet, és bármikor viselheti. A Szalamandra vért pikkelyvért, a szalamandra pikkelyeit utánozza felépítése. Pikkelyvértnek minősül, de hozzáadónak a mestermunka módosító is, mivel kifejezetten a karakterre szabják, és mágikus tűzben, ősi ritusok szerint kovácsolják. Elvesztése esetén csak valamely, a Rend számára különleges fontossággal bíró – általában halálos kimenetelű – küldetés teljesítése után készítenek újat.

## *Rituálé I-III:*

A tűzvarázsló megtanulhat egy tűzmágikus rituálét, melynek a feltételeit teljesíti. A különböző szertartásokról a Tűzvarázsló Rituálék címszó alatt található bővebb információ. Egy idejűleg a tűzvarázsló annyi rituálét hívhat életre, amennyi a Rituálé kaszt-képességének a szintje (tehát 4. szinten egy, 7. szinten kettő, míg 9. kaszt-szinten egyszerre három rituálénak az előnyét élvezheti). A tűzvarázsló nem csupán azon szinteken tanulhat rituálékat, mikor kaszt-képességként jár neki, hanem minden olyan esetben, amikor a kaland alakulása megengedi azt (azonban egy-egy Rituálé „során kívüli” felvétele mindig csak a KM engedélyével történhet).

## *Mágikus Képesség:*

A tűzvarázsló választhat egy képességet a Mágikus Képességek csoportjából, amelynek teljesíti a követelményeit.

## *Tűznyelés:*

Amikor a mesterei elérkezettnek látják az időt, az immár elismert tudású tűzvarázslót beavatják a Tűznyelés tudományába, mely egy újabb managüjtési metódust kínál fel számára. Leírását lásd a tűzvarázslói mágiánál.

## *Tűzhívás:*

Ezen metódust a Tűzmágia mesterei csak az igazi beavatóknak tanítják meg. A sokat tapasztalt tűzvarázsló a Tűznyelés képességét fejleszti tovább, ez pár hónapot vesz igénybe. A képesség leírását lásd a tűzvarázslói mágiánál.

## *Képesség:*

A tűzvarázsló választhat egy tetszése szerinti képességet, amelynek teljesíti a követelményeit.

## *Tűzvarázsló Rituálék*

Amint a tűzvarázsló egyre inkább elmélyül a tűzmágia rejteiben, annak egyre újabb és újabb titkait ismeri meg. Idővel elsajátítja az egyes Ösvényekhez kötődő különleges rituálékat, melyek kivételes, természetfeletti képességekkel ruházzák fel.

**Név:** A rituálé neve.

**Követelmény:** A karakter akkor alkalmazhatja a rituálét, ha ezeknek a követelményeknek megfelel. Itt többnyire valamely Ösvény egy bizonyos szintje szerepel, mivel általában a különféle ritusok az Ösvények részeit képezik.

**Szertartás Idője:** A rituálé eltekintéséhez szükséges idő. Miután egy ritust elvégzett, a szertartás által biztosított képesség mindaddig érvényben marad, míg a tűzvarázsló meg nem szünteti.

**Szertartás Menete:** Néhány szó a szertartás menetéről, illetve arról, hogy hol, mikor, és milyen körülmények között elvégezhető.

**Hatás:** A rituálé által biztosított különleges képességek bemutatása.

Egy tűzvarázslói rituálé a következőképpen épül fel a M.A.G.U.S. játérendszerében:

## *A Szalamandra Pikkelye*

**Követelmény:** Állóképesség 13+, Szalamandra Ösvény 6+, Előadóművészet (Szertartások) 6+

**Szertartás Idője:** 1 óra

**Szertartás Menete:** A tűzvarázsló pontosan délben, egy kis talkában a Tűzgyújtás képességével tüzet gyújt, mely a szertartás nyitó szavai után felfőbb, és egészen a ritus befejeztéig minden tápláló anyag híján is tovább ég. A szertartás alatt a tűzvarázsló apró, állati pikkelyeket szór a szertartási lángok közé, majd a rituálé végén tenyerét lángtöréssel megvágja, és saját vérért is a tűzbe csepegteti.

**Hatás:** A szertartás befejezte után a tűzvarázsló érintésével képes lelohasztani a lángokat, valamint saját maga is ellenállóvá válik a tüzzel szemben. Minden a karakterre irányuló mágikus és természetes tűz Erőssége a karakter tűzvarázsló kaszt-szintjeinek a felével (lefelé kerekítve) csökken, és ugyanez igaz azokra a tüzekre, melyeket a karakter megrít. Az Erősség csökkenés csupán addig tart, míg a tűzvarázsló érintkezik a tűzzel (ám ez természetesen tökéletesen elegendő a karaktert célzó, többnyire azonnali hatóidejű tűzvarázslatok gyengítésére). A védelem egészen addig érvényben van, míg a karakter fel nem oldja a rituálét.

## *A Főnix Ébredése*

**Követelmény:** Akaraterő 13+, Főnix Ösvény 10+, Haemas Phlogon képesség, Előadóművészet (Szertartások) 10+

**Szertartás Idője:** 1 óra

**Szertartás Menete:** A szabad ég alatt a tűzvarázsló szertartási olajjal egy nagyjából három lépés átmérőjű kört rajzol a földre, majd a körön belülre egy stilizált főnixmadár körvonalai kerülnek, szintén olajjal megrajzolva. Pontban éjfékzű idején, a tűzvarázsló a madárralakra lép, és a szertartás nyitó szavainak az olajból rajzolt körvonalak lágra lobbannak. A szertartási lángok a ritus hátralevő idejére minden éghető anyag nélkül is tovább égne. A rituálé lezárásaként a tűzvarázsló valamilyen ragadozó madár tollait szórja szét a körülötte lobogó lángokba. A záró szavak elkántálásokkor hatalmas töpuszlop emelkedik fel a tűzvarázsló lábai alól, elhamvasztva a szertartást végző tűzvarázslót. Ez egy kritikus pontja a rituálénak, mivel a karakternek Előadóművészet (Szertartások) próbát kell tennie „30 – tűzvarázsló kaszt-szintnyi” célszám ellen. Ha elvétí, a karakter a Haemas Phlogon képességnél leírtak szerint fellobban és meghal, mivel nem képes irányítani a szertartás erejét. Ha sikerrel jár, a karakter felemelkedik a kihunyó lángok közül, és immár a szertartás által biztosított különleges képesség birtokában lesz.

**Hatás:** A Főnix Ébredése naponta egyszer képessé teszi birtokosát a Haemas Phlogon képesség módosított változatának végrehajtására. A karakternek összpontosítania kell, egy egyszerű cselekedet kell erre szánnia, és sikeres Összpontosítás képzettség-próbát kell dobnia 20-as célszám ellen. Ha a tűzvarázsló sikerrel jár, teste az említett képességben leírtak szerint fellobban, ám dő óra múlva újraszültek a hamvakból, ugyanazon a helyen, ahol a robbanás megtörtént.

## *A Sárkány Lehelte*

**Követelmény:** Karizma 13+, Sárkány Ösvény 10+, Előadóművészet (Szertartások) 10+

**Szertartás Idője:** 3 óra

**Szertartás Menete:** A tűzvarázsló három hatalmas tüzet gyújt, egymástól nagyjából egyenlő távolságra, úgy hogy azok hozzávetőlegesen egy szabályos háromszög csúcsait alkossák. A karakter mellkasára egy hatalmas, sárkányt ábrázoló rajzolat kerül, majd a karakter a rituálé megkezdéséhez a meggyújtott máglyák háromszögébe lép. Ezen szertartás során a ritus önmagában nem biztosítja a szükséges tüzek égését, így a

karatermek célszerű kellő mennyiségű éghető anyagról gondoskodni, hogy a szertartás máglyák ne aludjanak el a rituálé végéig (mely esetben a szertartás sikertelennek minősül). A szertartás tűzének legalább 3-as Erősségűeknek kell lenniük, különben nem felelnek meg a célra. A rituálé során a tűzvarázsló óránként magába nyel egyet ezek közül a tűzek közül – ez meglehetősen látványos jelenség, hiszen a tűzvarázsló gyakorlatilag a tűzektől több láb távolságra állva, nagy levegőt véve felszippanja a rituális lángokat. A máglyák elhelyezéséhez minden alkalommal sikeres Előadóművészt (Szertartásokat) képzettség próbát kell tenni „30 – tűzvarázslói kast-szintnyi” célszám ellen. Minden elévett próba a tűz Erősségének megfelelő mennyiségű (E\*3) Ép sérülést okoz a karatermek, mely ellen nincsen semmifajta Ellenállás, és csak a sikeres Előadóművészt próba segíthet. Ha egy Előadóművészt próbát a karakter elvett, és a sebzést is túléli, a rituálét folytathatja, ám a befejezett szertartás hatása végül gyengébb lesz (lásd később, a hatás leírásánál). A szertartás akkor ér véget, mikor a tűzvarázsló a harmadik szertartási máglya elhelyezését megpróbálkozott.

**Hatás:** A tűzvarázsló naponta egy alkalommal tüzet lehelhet, a Sárkány Lehelete varázslatnál megadottakhoz hasonlóan. A tüzelehel Erőssége alapesetben 1, és minden, a szertartás során, sikeresen elnyelt szertartási máglya után 3-mal nő (tehát egy tökéletesen sikerült szertartást követően maximum 10).

### A Tűzkobra Szeme

**Követelmény:** Intelligencia 13+, Tűzkobra Ösvény 10+, Előadóművészt (Szertartások) 8+, Ismeret (Vallás – Sogron) 8+

**Szertartás Ideje:** 1 óra

**Szertartás Menete:** Ez a szertartás feltehetően szakrális eredetű, így a rituálé menete is inkább vallási jellegű, és nem annyira a tapasztalati mágiáformákhoz köthető. A rituálé csak Sogronnak szenteli helyen végezhető el, és lényegében nem más, mint egy Sogron oltránán elévített hosszú könyörgés. Az 1 órányi ima végén a tűzvarázslónak sikeres Előadóművészt (Szertartások) képzettség próbát kell tennie 25-ös célszám ellen, mely ha sikeres, akkor elméletben a rituálé hatása életre kel. Azért csak elméletben, mert a szertartás sikere nagyban függ Sogron jóindulatától, így ha a mesélő úgy véli, a tűzvarázsló hite és vallása nem kifejezetten erős, úgy bármikor bejelentheti, hogy a rítus sikertelen volt (természetesen ennek ellenkezője is igaz, ha a tűzvarázsló példás életet él, a KM akár csökkentheti is a szükséges képzettség próba célszámát).

**Hatás:** A tűzvarázsló naponta egyszer képes alkalmazni a szertartás által biztosított képességet. Ehhez egy mozgás-értékű cselekedet kell, amíg a tűzvarázsló összpontosít. Ezután az általa kiválasztott, látótávolságába eső, minimum 3E-s tűbe teleportálhat. Amennyiben nincs a látómezőben ilyen tűz, semmi sem történik, de újra csak másnap alkalmazhatja a képességet. Miután a tűbe teleportált, addig folytathatja a teleportálásokat – szintén mozgás-értékű cselekedetenként –, amíg lát olyan tüzet, amibe még nem teleportált és az legalább 3E-nyi. Amikor már nincs ilyen tűz a közelben, vagy a karakter úgy határoz, akkor a képesség hatása megszakad és csak másnap használható legközelebb. Ez a forma önmagában nem ad semmiféle védelmet a tűz kellemetlen hatásaival szemben.

### A Lángir Kéz

**Követelmény:** Akaraterő 13+, Lángúr Ösvény 6+, Előadóművészt (Szertartások) 6+

**Szertartás Ideje:** 1 óra

**Szertartás Menete:** A tűzvarázsló pentagrammát rajzol a földre, melynek csücskéba lángvörös színű szertartási gyertyák kerülnek. Napkeltekor a tűzvarázsló a Tűzgyújtás képessége segítségével lángba lobbanja a gyertyákat, majd a pentagramma középebe lép. Az egy órási rituálé folyamán a tűzvarázsló nyájából fertyák óránként (tehát összesen négy alkalommal) egy pillanatra fellobbanja a gyertyák lángját, a Tűzbeszterés és

Tűzlohasztás varázslattal (a szertartás miatt ebben az esetben a gyertyák lángja 1-es Erősségűnek kezelendő és egyetlen varázslat elegendő egyszerre az összes szertartási gyertya befolyásolásához). A szertartás végén a szertartási gyertyák lángja még utólagos fellobban, szinte vakító fényt kibocsátva, majd végleg kihunynak, és a rituálé befejeződik.

**Hatás:** A tűzvarázsló naponta egyszer használhatja a rituálé által biztosított képességet. Teljes-körös cselekedetként képessé válik megváltoztatni a közelében lévő, természetes tűzek méretét, fel is szíthatja, vagy akár el is olthatja őket idővel. 1 körben 1E-vel képes változtatni a tűz intenzitását, ám legfeljebb 5 E-vel módosíthatja egy tűz Erősségét. A tűz, a megnevelés után akkor is égni fog ezután, ha elfogy az éghető anyag. Ez egészen addig tart, ameddig a tűzvarázsló modulatulan koncentrált, és figyelni a tüzet.

### A Morquor Érintése

**Követelmény:** Morquor Ösvény 6+, Előadóművészt (Szertartások) 6+

**Szertartás Ideje:** 30 perc

**Szertartás Menete:** A tűzvarázsló napnyugta idején meztelenre vetkőzik és teljes testét szertartási olajjal keni be. Egy fertyák órási kántálást követően éltre hívja Tűzgyújtás képességét, melynek következtében természetesen a testére kent olaj nyomban lángra kap. Ekkor a karakternek sikeres Előadóművészt (Szertartások) képzettség próbát kell tennie 20-as cél szám ellen. Amennyiben sikerrel jár, a tűz nem égeti meg, és néhány perccel belül fokozatosan kialszik. Ha a tűzvarázsló elvéteti a próbát, nem képes irányítani a szertartás menetét, és a testén lobogó tűz megégeti őt (a karakter D3 Sp-t sebződik minden egyes pont után, amivel elévetté a képzettség próba célszámát), a rituálé pedig kudarcot vall. Az Előadóművészt próba sikerétől függetlenül, a szertartás mindenképpen véget ér.

**Hatás:** A tűzvarázsló naponta három alkalommal képes testét a Tűzaura varázslatnál leírtak szerint tüzzel körbevenni. A hatás 1 körig tart a tűzvarázsló minden kast-szintje után, Erőssége pedig minden esetben 3-as. Egyéb részletek, hatás és megjelenés tekintetében a rituálé adta képesség megegyezik a Tűzaura varázslatnál leírtakkal.



# Varázsló.

## A Varázsló

„Gennarin torz mosollyal engedte szabadjára erőit. Tapasztalatahoz illő gyorsasággal bontotta meg, rendezte újra a térszövedék mintázatát, s ugyanabban a pillanatban, amikor hullt helyén haszontalanul viástak el a narvani pengék, a semmiből bukkant fel ott, ahol lenni kívánt. A Kalidarnak szánt lövedékek közül egy a korlátot forgácsolta szét, négy a testébe csapódott; az ősz diplomata testében szinte robbant a fájdalom, de ez sem számított már – csak az számított, hogy a nagydarab ember él, s hogy dühödt hordulással az ellenségre, az álmok, a barátok, a régi város hőhéiraira emeli hatalmas fegyverét.”

(Wayne Chapman: Karnevál II. kötet)

„... Az árnyék legfeljebb három lépésnyire járt, mikor megtorpant, és felemelte csuklyáját.

Fekete szemek: két sötét üreg a ráncok szabdalta barna archban. A harmadik a néma kacajra kerekedő szája. Az oromként felmagasodó homlokon smaragdfehér árasztó pentagramma, az állon ódon írásjelek, egy ragadványnevét a sivataglakó fajumik nyelvén: Dagar reneb, az Eltávoztak Ore.

– Te... Te! – A boszorkány dobbszeme nem ismert határt. Hangja fojtott suttogásba fullt: – Abdul al Sahred!

– Személyesen – bölintott a legendás nekromanta. – Al Sahred, akinek hatalmát bitorlod, akinek síremlékét kifosztottad és meggyaláztad, akinek újjászülését megakadályoztad. Abdul al Sahred vagyok, egy más világ lakója. A végzeted!

A boszorkány iszonyodva hátrált.

– Nem, nem! Semmi vagy! Káprázat! A tetemedet magam égettem el, miután lelketed bebörtönöztem, és...

– Bizonyára erre gondolsz, némbér. – A dzsád okólnyi, soklapú opált húzott elő. – Azt hitted, ezzel végeztél is? Hogy a nekromancia ősmágusát, az istenek hatalmának letéteményesét ilyen egyszerű elpusztítani? – Hosszan hahotázott, aztán ismét a boszorkányra emelte pillantását. – Híszel az eleve drendelésben, mégsem számítottál rám. Meglepetlek igaz-e? Most benyújom a számlát!

Alidax úrnője villámgyorsan emelte fel mindkét kezét. Kialított volna... ám ekkor ismét felizzottak a smaragdszín jelek.

– Nincs több hatalmad – dühnyögte Abdul al Sahred.

A boszorkány hátraátörődött, karjai lehanyatlottak. Árnyéka minden pillanattal kisebb lett, torkából artikulálatlan, nőhöz méltatlan hangok törték elő.

– Nincs többé árnyékod sem!”

(Wayne Chapman: Észak Lángjai)





A varázsló a legmagasabb szintű varázshasználó kalandor-kaszt. A varázslók ismerik a mágia belső törvényeit, s varázslataikat nem csupán évezredek gyakorlata alapján hozzák létre, hanem a tapasztalatokból okukra, tudományos alapoossággal, alkotóelemekből rakják össze őket. A varázsló – azon túl, hogy az elméleti mágiaiban a legjobbnak számít – a gyakorlati mágiaiban is könnyen felülülthetja a többi kaszt tagjait. Kizárólag tőle függ, hogy milyen leleménnyel igazítja az adott helyzethez varázslatait.

A varázslók számtalan járulékos tudományban járatosak, ami azonban bizonyos: az okkult művészetekben ők mozognak a legtothosabban.

Több híres varázslóiskola is létezik Yneven, ám játékos Karakter ezek közül csak kettőből származhat: a pyarroniból vagy a doraniból. Természetesen tanulhat más, kevésbé ismert iskolákban is, netán magányos tanítótól.

A Pyarroni Fehér Páholly a varázslóknál magasabb tudású, tisztában gondolkodó mágusok rendje. Felügyelete alatt két varázslóiskola is nevel tanítványokat. A Pyarroni Okkult Tudományok Egyeteme valójában nem iskola; elsősorban nem varázslók kitanításával foglalkozik, hanem a mágiahoz kapcsolódó segéd tudományok – asztrológia, alkimia, rúnamágia – oktatásával. A másik, a Lar-dori Varázslóiskola gyermekkortól nevel növendékeket, akik tanulmányaikat a tó északi partján álló épületegyüttesben kezdik meg. Mikor eljártították az alapokat, az igazi tehetségek a Belsőszigeti Iskolába kerülnek, ahol a legjobb mesterek irányítása alatt folytathatják tanulmányaikat.

A pyarroni neveltetésű varázslók kialakult és stabil erkölcsi értékek bírnak, amiól a mágia, a mágia használatát elválaszthatatlannak érzik. Ritka közöttük az olyan, aki feketemágiához folyamodik, bármily aprónak mutatkozzék is az Igaz úttól való eltérés, és bármily nagy is a csábítás. Az asztrológiára pyarroniak nem tartják sokra, a nekromanciát pedig mereven elutasítják – elsősorban a mentalmágiát részesítik előnyben. Sokuk inkább az elméleti mágiát helyezi előtérbe, a mágia gyakorlati alkalmazása nem hozza izgalomba. No persze, a kalandozó varázsló nem tartozhat ez utóbbi csoportba.

A Dorani Varázsló Iskola más elveket vall. A jó szándékkal, jó cél érdekében alkalmazott mágiát soha nem nevet feketének – tegyük persze hozzá, azért fehérnek sem. Doran nemhogy elfogadja a nekromanciát, de egyenesen híres nagy tudású nekromantáiról. Ugyan kinek jutna eszébe feketemágusnak nevezni a legendás Aylr Arkhont?

## A kaszt jellemzői

### Életerő és fájdalomtűrés:

A varázslók testük edzését elhanyagolják, ezért kintűrésük és szívósságuk alaposan elmarad más kalandozó-kasztokétól. A kalandozó-kaszt tagjai legfeljebb acélos akarattal képesek legyűrni a fájdalmakat.

### Jellemzők:

A varázslók minden idejét elméjük és mágikus képességek csiszolása tölti ki, így nem meglepő, hogy Tudat jellemzőjük a legjobbak közé tartozik, melyet tovább erősít az általuk elsajátított Kyr-metódus. Mivel a tanulmányaiknak szentelik magukat, ezért mind szívósságuk, mind gyorsaságuk meglehetősen gyenge, nem igen ér fel más kalandozó-kasztok tagjainak értékeivel.

### Harcértékek:

A varázslók harcértékei a leggyengébbek közé tartoznak a kalandozó-kasztok között, hiszen a fegyveres képzés szinte semmiféle szerephez nem jut a neveltetésük során. Ennek megfelelően ha tehetik, nem bocsátkoznak közelharcba.

### Harcmodor:

A varázslók gyakran egyetlen fegyver forgatását sem sajátítják el, és a vértek felöltésében nem járatosak. Ha támadniuk vagy védekezniük kell, többnyire mágiajukra támaszkodnak, világjobb eszközökhöz csak a legvégső esetben folyamodnak.

### Képzettségek:

A varázslók többnyire nagy tudású és komoly műveltséggel rendelkező emberek. Elsősorban képzettségeik listája főként tudományos képzettségeket tartalmaz, Kp-jük száma magas.

### V – 0. (Varázsló)

Szint	TÉ	Szívósság	Gyorsaság	Tudat	Kaszt-képességek
1	+0	+0	+0	+2	Pszí – Kyr, Magas Mágia
2	+1	+0	+0	+3	Mágikus fókusz – Af,
3	+1	+1	+1	+3	Mágikus vagy Pszi képesség
4	+2	+1	+1	+4	Varázsló bot I., Képzett – Af.
5	+2	+1	+1	+4	Mágikus vagy Pszi képesség
6	+3	+2	+2	+5	Varázsló bot II
7	+3	+2	+2	+5	Mágikus vagy Pszi képesség
8	+4	+2	+2	+6	Varázsló bot III., Képzett – Mf
9	+4	+3	+3	+6	Mágikus fókusz – Mf
10	+5	+3	+3	+7	Varázsló bot IV.



## Követelmények

Az alábbi követelményeknek kell megfelelnie egy karakternek, hogy a Varázsló kalandozó-kaszt tagja lehessen.

Faj: ember, elf, félel, kyr-vérű, dzsenn

Alap TÉ: -

Jellemző: Tudat 3+

Képzettség: Pzi használt 6+, Összpontozás 6+

Képességek: Kiválasztott, Pzi - Alapfok, Pzi - Mesterfok, Irástudó

Egyéb: Rend jellem

Ideális Háttér: Novícius 3

## Élsődleges képzettségek

Emberismeret, Gyógyítás, Ismeret (Összes), Mesterség (Alkímia), Nyelvismeret, Összpontozás, Ősi nyelv ismeret (Kyr), Pzi használt

Kp/szint: 8 + Intelligencia módosító

Mp/szint: 10

Fp dobás/szint: d4 + Állóképesség módosító

## Kaszt-képességek

### Ψzi-Kyr:

a varázslók tanulmányainak alapja a Pzi Kyr-metódusának elsajátítása. Első varázsló szintjének felvételekor a karakter elcsajátítja a Kyr rendszerű pzi, melynek következtében képessé válik a különleges Kyr diszciplínák alkalmazására, továbbá maximális Pzi-pontjainak a meghatározásakor a szorzószám 4-re emelkedik. (A Pzi különféle metódusairól, a Pzi-pontokról és a pzi diszciplínákról a Pzi fejezetben található bővebb információ.)

### Mágus Mágia:

A varázsló karakter már első szinten megismerkedik az összes mágikus iskolával, így minden iskolához tartozó képzettségének értéke 2-ről indul. Ezen felül már az első szinten lehetősége van, hogy bizonyos iskolafarmakat előnyben részesítsen a többivel szemben, vagyis kap 4 szabadon elosztható pontot, amelyeket tetszése szerint rendelhet bármelyik mágikus képzettségéhez. Ezután, minden szinten kap további 4 pontot, amelyeket szintén mágikus képzettségei növelésére fordíthat (azonban egyik mágikus képzettség szintje sem lehet magasabb, mint a varázsló kaszt-szintje + 3).

### Mágikus fókusz - Af:

A második szinten a varázsló karakter kiválaszthat egy mágiaformát, melyre nagyobb figyelmet fordít, mint a többire. A varázsló az általa kiválasztott mágiaformára megkapja a Mágikus fókusz - Alapfok nevű mágikus képességet (amennyiben a képesség követelményeit teljesíti).

### Mágikus vagy Pzi képesség:

A varázsló szabadon választhat egy mágikus vagy Pzi képességet, melynek a követelményeit teljesíti.

### Varázsló bot I.:

A negyedik szintre lépve minden varázsló karakter elég tudást gyűjt magába ahhoz, hogy megalkossa saját botját. A bot elkészítésének módja iskolánként eltérő ugyan, azonban a főbb jellegzetességekben a legkülönbözőbb iskolák is megegyeznek. A kiválasztott fát egy fagaragó mesternek kell elkészítenie (a botnak mestermunkának kell lennie, hogy befogadja a mágia). A bot hossza nem lehet kisebb, mint a varázsló magasságának háromnegyede, vagy nagyobb, mint a varázsló magasságának ötnegyede (ez utóbbi kitétel csupán a készítés időpontjára érvényes). A botot ez után a varázsló három napon keresztül bővíti a legmagasabb iskolafarmjával egy 40 Mana-pontos rítus keretében. Ez idő alatt nem varáz-

solhat, s világi dolgokkal sem foglalatoshodhat. Amennyiben megzavarják úgy a Mana-pont elvész, és a rítust előlőről kell kezdeni. (A zavarás jelen esetben olyan dolgot jelent, ami aktív cselekedetet kíván meg a varázslótól. Tehát kopogás vagy vállvergetés még nem, amennyiben a varázsló nem vesz róla tudomást, azonban a védekezés már mindenképp – a varázsló késztületlennek számít). A rítus végeztével a bot a varázsló személyes aurájához tartozó mágikus tárgynak minősül. A varázsló ezennel mindig érzékeli, merre található a bot, valamint képessé válik Érintő Támadások leadására a boton keresztül – lényegében 2 láb távolságban adhat le közelharcú érintő támadásokat..

### Képzett (választott Képzettség) - Af:

A varázsló karakter nem csupán a mágiahoz ért. Minden varázsló választ magának egy nem mágikus szakterületet, amelybe beleássa magát. Ez többnyire az általa kiválasztott, és előnyben részesített mágikus területre kapcsolódik. (Természetes Anyagok Mágiaja esetén többnyire Mesterség - Alkímia, Asztrálmágia esetén többnyire Emberismeret lehet a szakterület, stb.). A varázsló megkapja az adott nem mágikus képzettségre a Képzett (választott Képzettség) - Alapfok képességet. (amennyiben annak követelményét teljesíti).

### Varázsló bot II.:

A hatodik szintet elérve a varázsló már képes érzékeli – amennyiben a bot a kezében van – a zónájában létrejövő mágiait, azonban sem a mágia forrásával, sem a pontos hatásával nem lesz tisztában.

### Képzett (választott Képzettség) - Mf:

A varázsló karakter még jobban elmélyedt az általa választott nem mágikus szakterületen. A varázsló megkapja az adott nem mágikus képzettségre a Képzett (választott Képzettség) - Mesterfok képességet (amennyiben annak követelményét teljesíti).

### Varázsló bot III.:

A nyolcadik szintet elérve a varázsló már tudatában van, ha olyan mágiait hoznak létre zónájában, amellyel a botot készíteskor átitatták. Amennyiben egy ilyen típusú mágianak a varázsló az alanya, úgy a hatás erőssége ellen a bot +2 ellenállást nyújt (élelemszerűen csak abban az esetben, ha a mágiaforma ellen létezik ellenállás).

### Mágikus fókusz - Mf:

Kilencedik szintre érkezve a varázsló karakter immár mestere az adott mágikus területnek. A varázsló az általa kiválasztott mágiaformára megkapja a Mágikus fókusz - Mesterfok nevű mágikus képességet (amennyiben a képesség követelményeit teljesíti).

### Varázsló bot IV.:

A varázsló és a botja ezen a szinten már igazán összefonódnak, megbonthatatlan egységet alkotnak. A varázsló, amennyiben a zónájába kerül egy alacsonyabb kaszt-szintű varázsló botja, megtudja a bothoz tartozó mágiaformát, és a másik varázsló kaszt szintjét (±1 szint). Amennyiben a zónájában olyan varázslatot hoznak létre, amivel a botot átitatták, úgy a varázsló rögtön megérzi a varázslat forrását és célját, és nagyjából a hatás időtartamát is (erősségét nem). Amennyiben ő a célpont, képes azt még a varázslat létrejötte előtt érzékeli, s képes cselekedet készenlétére helyezni egy cselekedetet az érzékelt dolgok alapján (ezáltal egy Asztrál mágus képes lehet például, készenlétére helyezni egy cselekedetet asztrális támadásokkal szemben) A bot a hozzátartozó mágiaformával szemben +4 ellenállást nyújt. Mindezen képességek csak akkor működnek, ha a bot a varázsló kezében van.









Egy karakter képzettségei jelölik mindazokat a megszerzett jártasságokat és elsajátított tudásanyagot, amelyekre élete és kalandzásai alatt szert tett és tehet. Képzettségei használata révén válik képessé a különféle kihívások leküzdésére, amelyeket a mindennapi élet támaszt.

## Képzettség Szintje

A képzettségek elsajátításának mértékét szintekben mérjük. A szint jelöli, mennyi gyakorlata és tapasztalata van karakternek az adott képzettségben – minél magasabb ez az érték, annál jobban értesz az adott területre. Minden képzettség szinttel rendelkezik, amelynek az értéke legfeljebb 3-mal lehet nagyobb a karakter-szintnél. Amennyiben valamely képzettség szintje 0, úgy azon a területen egyáltalán nem vagy jártas.

A képzettség szintje alapján lehet kiszámolni a karakter képzettség módosítóját az adott képzettséghez:

**Képzettség módosító = képzettség szintje + tulajdonság módosító + egyéb módosítók**

A képzettség szintje attól függ, mennyi képzettség pontot költ a karakter a képzettségre (lásd a Karakteralkotás fejezetet).

A képzettség tulajdonság módosítója általában annak a jellemző tulajdonságának a módosítója, ami leggyakrabban párosítható az adott képzettséggel. A képzettségekhez általában társított tulajdonságot megtalálod a leírásuknál.

Egyéb módosítók lehetnek például a fajból eredő módosítók, illetve a vért miatti levonások.

## Képzettségek használata

Képzettség használatakor képzettség-próbát dobssz, hogy láderlőj, milyen jól sikerült a képzettséget használnod. Minél nagyobb a képzettség-próbád eredménye, annál jobb az elért eredmény. A körülményektől függően az eredménynek el kell érnie vagy meg kell haladnia egy bizonyos értéket – az úgynevezett célszámot – ahhoz, hogy a képzettséget sikeresen használhasd. Minél nehezebb a feladat, annál magasabb a célszám. Többféle körülmény lehet hatással a próbára. Ha nyugodtan, teljes figyelemmel tudsz dolgozni, óvatossággal, lessel, el tudod kerülni az alapvető hibákat. Ha nagyon sok idő van, próbálkozhatsz újra meg újra, idővel a legjobbat hozva ki magadból. Ha akad segítséged, sikeres lehetsz ott is, ahol egyébként elbuknál.

## Képzettség-próbák

Amikor képzettség-próbát teszel, a vonatkozó képzettség módosítód adod egy d20 dobáshoz, vagyis minél magasabb szinten ismersz egy képzettséget, annál jobb eredményeket érthetsz el a képzettség próbákon.

### Képzettség-próba: d20 + képzettség módosító

A képzettség-próba számításba veszi a gyakorlatodat (a képzettség szintje), a tehetségedet (tulajdonság módosító), és a szerencséd is (a dobás). Beleszámíthatnak többek között a faji jellegzetességek is (faji módosítók) valamint a karaktered által viselt vértet (vért módosító). Egyéb módosítók lehetnek még például az egyes képességekből eredő módosítók (lásd Képességek).

Minél nagyobb az eredmény, annál sikeresebben alkalmaztad a képzettséget. A harci szabályoktól eltérően a módosítottan 20-as dobás nem feltétlenül jelent sikert, mint ahogy a módosítatlan 1-es dobás sem feltétlenül kudarc.

## Célszám

Bizonyos feladatokat valamilyen célszám ellenében kell dobnod. A célszámot a KM határozza meg (a képzettségek leírásánál ismertetett szabályok segítségével). Képzettség-próbád értékének legalább ennyinek kell lennie ahhoz, hogy a próba sikeres legyen.

## Ellendobások

Bizonyos képzettség-próbák esetén ellendobást kell dobnod. Az elérendő célszám nem előre meghatározott, hanem általában egy másik karakter képzettség-próbájának az eredménye. Ahhoz például, hogy egy őr mögé osonj, a Lopózás próbád eredményének meg kell haladnia az őr Hallgatózás próbájának az eredményét. Akinak az eredménye nagyobb, az nyeri meg az ellendobást, és annak sikeres a képzettség alkalmazása.

Döntetlen esetén a magasabb tulajdonsággal rendelkező karakter nyer. Ha például a Hallgatózás ellen dobott Lopózás próbá döntetlen lenne, a lopakodó ügyessége kerül összehasonlításra a hallgatózó Intelligenciájával. Ha ezek is megegyeznek, dobjotok fel egy érmét.

## Újrapróbálkozás

Elvileg, ha sikertelen a képzettség-próbád, újrapróbálkozhatsz, szinte végtelenszer. Bizonyos képzettségek esetében azonban a kudarcnak súlyos következményei lehetnek. Akadnak olyan képzettségek, amelyek teljesen haszontalanná válnak, ha a karakter elront egy bizonyos feladathoz szükséges próbát. A legtöbb képzettség esetében, ha a karakter egyszer már sikeres próbát tett egy feladat végrehajtására, az esetleges további sikereknek nem sok jelentősége van.

Az egyes képzettségek leírásai ismertetik azokat a szabályokat, amelyek az adott képzettség használatakor felmerülhetnek újrapróbálkozás esetén.

Ha egy képzettség sikertelen alkalmazásának nincsenek negatív következményei, feltételezhető, hogy idővel biztosan sikerül a próbát – ilyenkor alkalmazható a Húszas szabályt (lásd Próbák Dobások Nélkül).

## Képzetlen képzettség-próbák

Általában, ha egy olyan képzettség használatával próbálkozol, amelyikben nem rendelkezel jártassággal (a képzettség szintje 0), egyszerűen csak tetszel egy képzettség próbát. A képzettség módosítódnak nem tartalmazza a képzettség szintjét – képzettség szintje ugyanis 0. Az egyéb módosítókat viszont használhatod, például a képzettséghez tartozó tulajdonság módosítóját.

Némelyik képzettséget csak akkor alkalmazhatod, ha már van benne némi gyakorlatod – tehát legalább 1 a képzettség szintje. Azon képzettségek esetében, amelyeket nem lehet képzetlenül használni, ezt a képzettség leírása ismerteti.

## Kedvező és kedvezőtlen körülmények

Bizonyos körülmények könnyebbé vagy nehezebbé tehetik egy képzettség használatát. Az ilyen körülmények folyamatosan pozitív vagy negatív módosítót járulhat a próba képzettség módosítójához, illetve növekedhet, vagy csökkenhet a próba célszáma. Más dolog, ha egy dús, életteli erőben akarsz élelmet kutatni a Túlélés képzettségeddel, és más, ha egy kopár sivatagon átutazóban kell élelmet keresned.

A Kalandmester – a körülményekre való tekintettel – négyféleképpen változtathatja meg a siker esélyt:

1. Az olyan körülményekért, amelyek a karakter teljesítményét javítják, adhat +2 módosítót a képzettség-próba eredményére. Ilyen körülmények lehetnek például, ha jó minőségű eszközökkel dolgozik, segítséget kap egy másik karaktertől (lásd Együttműködés, alább), vagy szokatlanul pontos értesülésekkel rendelkezik.

2. Az olyan körülményekért, amelyek a karakter teljesítményét rontják, adhat -2 módosítót a képzettség-próba eredményére. Ilyen körülmények lehetnek például, ha rögtönzött eszközökkel kell dolgoznia, vagy ha félrevezető információkkal bír.

3. Az olyan körülményekért, amelyek megkönnyítik a feladat végrehajtását, csökkentheti a célszámot 2-vel. Ilyen

körülmények lehetnek például, ha barátságos közönsége van, vagy elég közepes minőségű munkát végeztél.

4. Az olyan körülményekért, amelyek megnehezítik a feladat végrehajtását, növelheti a célszámot 2-vel. Ilyen körülmények lehetnek például, ha ellenséges közönség előtt szerepel, vagy ha tökéletesen kell alkotnia.

A módosító értéke általában +2 vagy -2, a KM azonban meghatározhat ettől eltérő értékeket is, amennyiben úgy ítéli, hogy valamely körülmény különösen megnehezíti vagy megkönnyíti a próbát – a módosító értéke egészen -20-ig is nőhet a szinte lehetetlen vagy szinte elronthatatlan feladatok esetében.

A teljesítményedre kihatással bíró körülmények a képzettség módosítótad változtatják meg. Az elvégzendő feladat minőségét meghatározó körülmények a célszámon változtatnak. A képzettség módosítódhoz járuló pozitív módosító és a próba célszámának csökkenése ugyanazzal a hatással jár megkönnyíti a próbát. Azonban különböző körülményeket jelentenek, és ez a különbség néha lényeges lehet. Ugyanez igaz a próbát megnehezítő módosítókra is.

Például Geor nam Dollak, az ilorai bárd játékaival szórakoztatni szeretne egy csapat zsoldost, akik ugyanabban a fogadóban szálltak meg, mint Geor. Mielőtt játszani kezdene, Geor kihallgatja a zsoldosokat, és megkísérli megállapítani a hangulatukat. Ez segíti az előadását, és +2 módosítót ad a képzettség-próbájához: 6-ot dob, és ehhez +8 módosítót járul (+4 a képzettsége miatt, +2 a Karizma tulajdonsága miatt, és +2 a rögtönzött hangulat-felméréstért). Az eredmény 14. A KM a célszámot 15-ben határozza meg. Am a zsoldosok jó hangulatban vannak, mert nemrég tértek vissza a szomszédos erődíjmeny elleni győtes ostromból, úgyhogy a KM a célszámot 13-ra csökkenti. (Geor attól még nem játszik jobban, mert a zsoldosoknak jó kedve van, így nem kap módosítót a dobásához, ehelyett a célszám csökken). A zsoldosok vezetője azonban azt hallotta, hogy az ellenfélnek dolgozik egy ilorai kém, és ezért gyanakszik Georra. Az ő szórakoztatásához szükséges célszám ezért nagyobb: 15 helyett 17. Geor próbája (14) elég jó ahhoz, hogy a közönséges zsoldosokat szórakoztassa (13-as célszám), a vezérüket azonban már nem (17-es célszám).

A zsoldosok így megjeljenek Geort, fizetnek neki egy italt, és új dalt kérnek tőle, vezetőjük azonban gyanakvóan méregeti.

## Képzettség-próbák időgénye

Némelyik képzettség alkalmazása egy kört vesz igénybe, másoké semennyit. Akad olyan képzettség is, amelyiknek az alkalmazása jó néhány körbe, vagy még ennél is több időbe telik. A legtöbb képzettség alkalmazása egyszerű cselekedet, mozgás-értéktől cselekedet vagy teljes-körös cselekedet. Az, hogy valamely képzettség használata milyen típusú cselekedetnek számít, meghatározza, hogy a harci körön (6 másodperc) belül mennyi időt vesz igénybe, és hogy hogyan lehet mellette mozogni (lásd a Harc fejezetben). Bizonyos képzettség-próbák azonnali hatásúak, és vagy reakciók valamely eseményre, vagy benne foglaltatnak egy másik cselekedetben. Az ilyen

Feladat	Képzettség (Tulajdonság)	Ellenálló képzettség (Tulajdonság)
Valaki mögé osonni	Lopózás (Ügy)	Hallgatóság (Int)
Valakit beugratni	Átverés (Int)	Emberismeret (Kar)
Elrejtőzni valaki elől	Rejtőzködés (Ügy)	Észlelés (Int)
Foglyot megkötözni	Kötélhasználat (Ügy)	Szabadulóművészet (Ügy)
Megnyerni egy lövésznyt	Lovaglás (Ügy)	Lovaglás (Ügy)
Megváltoztatni a kinézetet	Álcázás (Int)	Észlelés (Int)
Elcsenni egy érszényt	Zsebmetszés (Ügy)	Észlelés (Int)
Hamis térkép rajzolni	Hamisítás (Int)	Hamisítás (Int)



képzettség-próbák nem számítanak cselekedetnek. Más képzettség-próbák a mozgás részét képezik. Az a távolság például, amit az Ugrás képzettség segítségével átugrasz, része a mozgásodnak. Némelyik képzettség használatra egy körnél hosszabb időt vesz igénybe; ezeknek a leírása általában ismerteti, mennyi időt vesz igénybe alkalmazásuk.

## Kíveteles siker

Amennyiben egy képzettség-próbán legalább 15-tel többet dobssz, mint a célszám, a feladatot különösen jól hajtottad végre, és ez általában kedvez karakterednek. A Kalandmester ilyenkor valamilyen előnyhöz juttatja a karaktert, ami az adott képzettségtől és a körülményektől függ.

## Dobás nélküli próbák

A képzettség próba olyan kísérlet, amelyben a szerencse is szerepet játszik – általában az időbeli korlátok vagy például figyelemelterelő tényezők miatt. Olykor azonban a képzettségedet kedvezőbb körülmények között használhatod, és ilyenkor a szerencse nem tényező.

Tízesszabály: Ha nem sietsz, és a körülmények is ideálisak, dönthetsz úgy, hogy beéred átlagos teljesítménnyel. Ahelyett, hogy d20-szal dobodnál, és az eredményt hozzáadnád a képzettség-próbához, számítsd ki a próba értékét úgy, mintha a kockával 10-et dobált volna. Rutinfeladatok esetén a Tízesszabály alkalmazása automatikus sikert jelent. Ha valamilyen körülmény vagy veszély elvonja a karaktered figyelmét, nem alkalmazhatod a Tízesszabályt.

Húszasszabály: Amennyiben rengeteg időt van (általában legalább 2 perc olyan képzettségnél, amit egy kör alatt lehet használni), és a használt képzettség sikertelen alkalmazása nem jár hátrányokkal, szinte biztosra mehetsz – ilyenkor alkalmazhatod a Húszasszabályt. Ez azt jelöli, hogy előbb-utóbb úgyis 20-at dobod a kockával, ha elég sokszor megpróbálsz. Ahelyett, hogy d20-szal dobodnál, számítsd ki a próbát értékét úgy, mintha a dobás eredménye 20 lenne. A Húszasszabály alkalmazása azt jelenti, hogy addig próbálkozhatsz valmivel, amíg végül sikerül. Amikor a Húszasszabályt alkalmazod, az körülbelül húszszor annyi időt emészt fel, mintha csak egyszerűen használnád a képzettséget, valamint, amennyiben a képzettség használata anyagi költséget von maga után, úgy a rendes érték húszszorosába kerül.

## Együttműködés

Amikor egynél többen akarják ugyanannak a képzettségnek az alkalmazásával ugyanazt a célt elérni, próbálkozásuk eredménye összeadódnak. Amennyiben lehetőségük van összedolgozni, és ezt meg is teszik, nagyobb esélyük van a sikerre, mintha csak egyedül próbálkoznának.

Néha a karakterek ugyanarra a helyzetre reagálnak, együtt dolgoznak és segíthetnek egymásnak. Ilyenkor az egyik karakter a próba vezetője, és ő dobja a képzettség-próbát, míg a többi karakter is próbát tesz ugyanazzal a képzettséggel. (Erre a próbára nem lehet a Tízesszabályt alkalmazni.) Mindegyik segítő után, akinek a próbája sikeres, a vezető karakter körülmény-módosítót kap a kedvező körülményeknek megfelelő szabály szerint. A módosító értéke attól függ, mennyi lett az adott segítő képzettség-próbájának az értéke (lásd 2-4-1. táblázat: Együttműködés-módosítók).

2-4-1. táblázat: Együttműködés-módosítók

Képzettség-próba eredménye	Együttműködés-módosító értéke
0 – 9	0
10 – 19	+1
20 – 29	+2
30 – 39	+3
40 – 49	+4
+10-énként	+1-gyel nő

Sok esetben a karakter segítése nem jelent előnyt, hátha is működne együtt. A képzettség-próbák jelentős részében pedig egyszerre csak bizonyos számú karakter próbálkozhat meg együttműködni. Az együttműködés lehetőségeit és korlátait a KM hivatott megfelnézni és szabályozni, ahogyan jónak látja.

## Összhang

Előfordulhat, hogy egy karakter két olyan képzettséggel is rendelkezik, amelyek jól lehet együtt alkalmazni; ilyenek például bizonyos esetekben az Átvérés és a Megfélemlítés. Amennyiben legalább 5. szinten elsajátított egy képzettséget, +1 összhang-módosító járul az adott képzettséghez kapcsolódó más képzettségeid próbáira. Ez a módosító 1-gyel nő minden további 5. szint után, amennyiben a képzettséget magasabb szinten sajátítottad el (lásd 2-4-2. táblázat: Összhang-módosítók).

2-4-2. táblázat: Összhang-módosítók

Képzettség szintje	Összhang-módosító értéke
0 – 4	0
5 – 9	+1
10 – 14	+2
15 – 19	+3
20 – 24	+4
25 – 29	+5
+5-önként	+1-gyel nő

A képzettségek leírásánál felrüntettük az esetleges összhangban lévő képzettségeket – ezek azonban nem minden körülmények között állják meg a helyüket, valamint bizonyos esetekben ezeken kívül is elképzelhető képzettség összhang. Azt, hogy egy adott próbán fennáll-e összhang két képzettség között, a KM minden esetben felülbíráhatja.

## Tulajdonság-próbák

Bizonyos esetekben olyan dolgokkal vagy kénytelen megpróbálkoznia, amelyek nem tartoznak egyik képzettséghez sem. Ilyen esetekben tulajdonság-próbát kell tenned. A tulajdonság-próba értéke d20 + a tulajdonság módosítója; ilyenkor tulajdonképpen egy képzetlen képzettség próbát teszel. A célszámot a KM határozza meg, vagy dönthet ellendobás mellett is, amennyiben két karakter tulajdonságait állítja szembe egymással.

Bizonyos cselekedetek egyenesen a karakter valamely tulajdonságától függenek, a szerencse nem játszik szerepet ezek végkimenetelében. Mint ahogy nem dobssz magasság-próbát, hogy ki a magasabb, Erő-próbát sem dobssz, hogy eldöntsetek ki az erősebb. Ha két karakter szkanderezik, egyszerűen az erősebb nyer. Ha azonos a tulajdonságuk, dobj fel egy érmét.

2-4-3. Táblázat: Példa tulajdonság-próbákra

Feladat	Tulajdonság
Betörni egy beragadt vagy zárt ajtót	Erő
Beüzni egy cernát	Ügyesség
Visszatartani a lélegzetet	Állóképesség
Kitalálni egy útvesztőből	Intelligencia
Nem felszisszeni fájdalomban	Akarterő
Fellépéssel jó benyomást kelteni	Karizma

# Képzettségek

## Képzettségek

Az alábbiakban felsoroljuk a különböző képességeket, valamint azt, hogy melyik használható csak képzetten, melyeknek használatát akadályozza a vértviselés, és általában melyik tulajdonság módosítja az adott képzettség használatakor dobott képzettség-próbákat.

Képzettség neve	Tulajdonság	Vért módosító	Csak képzetten
Akrobatika	Ügyesség	x	
Álcázás	Intelligencia		
Állattartás	Intelligencia		x
Átverés	Karizma		
Egyensúly	Ügyesség	x	
Előadóművészetek	Karizma vagy Intelligencia		
Emberismeret	Karizma		
Értékbecslés	Intelligencia		
Észlelés	Intelligencia		
Futás	Állóképesség	x*	
Gyógyítás	Intelligencia		
Hallgatóság	Intelligencia		
Hamisítás	Intelligencia		
Információgyűjtés	Karizma		
Ismeret	Intelligencia		x
Keresés	Intelligencia		
Kézügyesség	Ügyesség	x	x
Kötélhasználat	Ügyesség		
Lopózás	Ügyesség	x	
Lovaglás	Ügyesség		
Mászás	Erő	x	
Megfélemlítés	Karizma		
Meggyőzés	Karizma		
Mesterség	Intelligencia		x
Mesterség	Intelligencia		x
Mesterség	Intelligencia		
Méregkeverés	Intelligencia		x
Mesterség	Intelligencia		
Mechanika	Intelligencia		x
Művészetek	Karizma		
Nyelvismeret	Intelligencia		x
Összpontosítás	Akaraterő		
Pszichológia	Intelligencia		
Rejtjelrejtés	Intelligencia		x
Rejtőzködés	Ügyesség	x	
Szabadulóművészet	Ügyesség	x	
Szakma	Intelligencia		x
Sexuális Kultúra	Karizma		
Ugrás	Erő	x*	
Úszás	Állóképesség		
Túlélés	Intelligencia		
Zárnyítás	Ügyesség		x

\* Lásd a képzettség leírását

Ez a rész a Képzettségek leírásával foglalkozik, beleértve alkalmazásuk általános lehetőségeit, és az ezzel kapcsolatos gyakori módosításokat. A karakterek néha egyéb dolgokra is alkalmazhatják képzettségeiket, mint ami itt le van írva. Előfordulhat például, hogy valaki egy sikeres Lovaglás próbával akarja lenyűgözni nomádok egy csoportját.

## A képzettségek leírása

A képzettségek leírása a következő dolgokat tartalmazza: (Azok a részek, amelyek nem vonatkoznak egy adott képzettségre, nem szerepelnek a leírásban.)

**Képzettség Neve** ([Kapcsolódó Tulajdonság]; Csak Képzetten; Vért módosító)

Egy képzettség címsora a következő információkat tartalmazza:

**Kapcsolódó tulajdonság:** Annak a tulajdonságnak a neve, melynek módosítja általában a képzettség próbához adódik. Ennél persze el lehet térni, amennyiben a körülmények úgy diktálják, és a KM is jónak látja. Nagyon természetű, feletlen izmos karakterek például használhatják Erő tulajdonság módosításukat a Megfélemlítés képzettségükhöz, amennyiben testi fölényükkel szeretnék lehangolni adataikat.

**Csak Képzetten:** Ha „Csak Képzetten” szerepel a képzettség neve mellett, akkor a képzettség szintje legalább 1 kell legyen, hogy egyáltalán használható. Ha ez a megkövetelés nem szerepel, a képzettséget képzetlenül is lehet használni (0. szinten). Ha a képzettséggel kapcsolatban bármilyen egyedi szabály vonatkozik a képzettségre, az az Egyéb bejegyzésnél kerül kifejtésre.

**Vért módosító:** Azt jelöli, hogy a képzettség-próbához járul-e vért módosító.

A képzettség címsorát a képzettség általános leírása követi. A leírás után még három adat állhat:

**Próba:** Itt az szerepel, hogy mit érthetsz el egy sikeres képzettség próbával, mennyi ideig tart a képzettség használata, és milyen célzást (ok)ra kell dobni a próbát.

**Újrapróbálkozás:** Azok a feltételek, amelyek a képzettség ismételt felhasználására vonatkoznak. Ha ez a bekezdés hiányzik, a képzettséggel minden további nélkül újra lehet próbálkozni – persze ilyenkor nő a képzettség használatának időtartama.

**Egyéb:** A képzettség használatával kapcsolatos egyéb tudnivalók, mint például a képzetlen használat.

**Összhang:** Ez a bekezdés taglalja, hogy az adott képzettség mely más képzettségekkel használható összhangban.

## Akrobatika (Ügyesség; Vért módosító)

Képes vagy ugrani, gurulni, bukásokat hányni, szaltózni stb. Nem használható ezt a szakértelemet, ha megterheltség miatt csökken a sebesség (lásd: Megterhelés).

**Próba:** Zuhanás után képes vagy puhán földet érni, valamint harc közben képes vagy átugrani az ellenfeleid által elfoglalt területeket. Akárcsak az Előadóművészetek képzettséget, az Akrobatikát is használható arra, hogy szórakoztatás közönségedet.

**Újrapróbálkozás:** Ha a közönség egyszer érdektelennek bélyegző, többször már nem kíváncsi az előadásodra. A sebzést esetenként egyszer próbálhatod meg csökkenteni, egy cselekedetnek nem számító próbával. Egy körben egyszer próbálhatod meg az Akrobatika képzettségét használni mozgásod részeként.

**Egyéb:** Az Akrobatikában legalább 10. szinten jártas karakter minden 10. szint után +1 kitérés módosítót kap a Védő Értékéhez, amikor a Védekező harcmodor taktikát alkalmazza (lásd a Harc fejezetben), ez a módosító összeadódik a Védekező harcmodor szokásos módosítójával.

**Összhang:** Az Akrobatikában legalább 5. szinten jártas karakter minden 5. szint után +1 kitérés módosítót kap a Védő Értékéhez, amikor a Teljes védekezés taktikát alkalmazza (lásd a Harc fejezetben), ez a módosító összeadódik a Teljes védekezés szokásos módosítójával.

Ha legalább 5. szinten járatos vagy az Ugrás képzettségben, Akrobatika képzettség-próbáidhoz összhang módosító járul.

Ha legalább 5. szinten járatos vagy az Akrobatika képzettségben, Egyensúly képzettség-próbáidhoz összhang módosító járul.

## Álcázás (Intelligencia)

Ez az képzettséggel a saját kinézetet (vagy valaki másét) változtathatod meg. A próbálkozáshoz szükség van néhány kellekre, arcfestékre és d6 x 5 perc időre. Az álcázó készlet +2 felszerelés módosítót ad a dobáshoz. Az álca az álcázott karakter eredeti magasságától és súlyától legfeljebb 10%-ban térhet el.

Ezen felül képes vagy eljátszani mások szerepét – akár konkrét személyeket, akár valamilyen típusú embereket. Minimális álcázással vagy akár álcázás nélkül is el tudod játszani például, hogy utazó helyett helybéli vagy.

**Próba:** Az Álcázás próbát értéke dönti el, milyen jól sikerült az álcád, és ez az eredmény a célszáma mások Észlelés próbáinak, hogy Álcázásod megállja-e a helyét. A próbát csak egy álcázás próbát tégy, ha többen tesznek Észlelés ellenpróbát. Az Álcázás próbát a KM dobja titokban, így nem tudhatod, milyen jól sikerült az álcád.

Ha nem hívod fel magadra a figyelmet, mások nem dobnak Észlelés próbát, hogy leleplezenek. Ha azonban olyasvalaki szemé el kerülsz, aki eséllyel gyanakodhat (mint például a városkapun átjárókat figyelő őr), a KM alkalmazhatja a Tízszabályt a megfigyelő Észlelés próbájára. Álcád hatékonysága attól is függ, mennyire akarod megváltoztatni a kinézetet:

Változtatások eredeti kinézetedhez képest	Módosító
Csak apró részletek	+5
Másik nem	-4
Másik faj	-4
Eltérő korcsoport	-2*

\* minden kategóriányi különbség után, amennyivel az álca eltér viselője tényleges életkorától (fiatal – felnőtt – középkorú – öreg – vén).

Ha egy bizonyos személyt alakítasz, az illető ismerősei könnyebben látnak át álcádod, ezért mindenképpen gyanakvónak számítanak (így ellenpróbát kell tenni), és pozitív módosítót kapnak az Észlelés ellenpróbájukhoz, attól függően, mennyire ismerték az áldozatot.

Ismertség mértéke	Módosító
Látásból ismeri	+4
Barát vagy munkatárs	+6
Közeleli barátok	+8
Intim kapcsolat	+10

Általában akkor tesz valaki ellenpróbát, amikor először találkozik veled, ezután pedig óránként. Ha több különböző személlyel találkozol futólag, óránként egy dobást kell tenni, a szemlélődők Észlelés képzettségének átlagos értékével. Ha egy karakter például egy kereskedőt próbál eljátszani egy bazárban, a mesélő megetheti, hogy óránként egy Észlelés próbát tesz, a szemlélődők képzettségét átlagosan +1-nek véve (a legtöbb embernek nincsen Észlelés képzettsége, néhányuknak azonban igen jó).

**Újrapróbálkozás:** A sikertelen álcát általában újra lehet készíteni, azok azonban, akik tudják, hogy a karakter egyszer már próbálkozott álcázással, gyanakodni fognak.

**Egyéb:** Ha legalább 5. szinten jártas vagy az Átverés képzettségben, összhang-módosító járul azokhoz az Álcázás próbáidhoz, amikor tudod, hogy figyelnek, és az álcának megfelelően próbálsz viselkedni.

Az olyan varázslatok és különleges képességek, amelyek a célpont alakját változtatják meg, módosítót adnak a célpont álcázás próbáihoz (lásd a varázslatokat leírását a Mágia könyvében).

**Összhang:** Az alak elváltoztatásához kapcsolódó Előadóművészet próbák összhangban állnak az Álcázás képzettséggel.

## Átverés (Karizma)

Hihetően tudsz hazudni és rágalmozni. Ez a képzettség magába foglalja a színészkedést, a blöffölést, a rábeszélést, a kertelést és a félrevezető testbeszédet is. Az átveréssel pillanatnyi zűrzavart is kelthetsz, rávehetsz valakit, hogy oda nézzon, ahová mutatsz, vagy használhatod arra, hogy egyszerűen csak ártalmatlannak tűnj, beolvadj a háttérbe.

**Próba:** Az Átverés próbát a célpont Emberismeret képzettség-próbája ellen kell dobni. Az átverés kimenetelét erősen befolyásolhatják különféle kedvező ill. kedvezőtlen körülmények. Két körülmény dolgozhat ellened: (1) az Átverés hihetetlen, vagy (2) a célpont érdekeibe, természetébe, személyiségébe, parancsaiba stb. ütközik, amire rá akarod venni. Amennyiben ennek jelentősége van, a KM különbséget tehet aközött az átverés között, amit a célpont nem hisz el, és aközött, amikor egyszerűen túl sokat várnak tőle. Amennyiben például a célpont +10 módosítót kap, mert az átverés valami kockázatosat követelne tőle, és Emberismeret próbája 10-zel vagy kevesebbrel sikerült, akkor a célpont nem igazán látott át az átverésen, viszont így sem

### Akrobatika Próba

#### Célszám Feladat

- Amikor esésed sebességét meghatározod, tekintsd úgy, mintha 4 lábbal kevesebbet zuhantál volna.
- Akár 6 láb (amennyiben az alap sebesség 6 láb, úgy csak 4 láb) távolságot is megtehetsz rendes mozgásod részeként úgy, hogy ellenfeleid nem intézhettek ellened megszakító támadást. Sikertelen próba esetén a mozgás változatlan, ellenfeleid azonban megszakító támadásra jogosultak. A maradék mozgásod mindkét esetben normál mozgásnak minősül.
- Akár 6 láb (amennyiben az alap sebesség 6 láb, úgy csak 4 láb) távolságot is megtehetsz rendes mozgásod részeként – akár ellenségek által elfoglalt területeken is áthaladva (felettük, alattuk és körülöttük) – úgy, hogy ellenfeleid nem intézhettek ellened megszakító támadást. Sikertelen próba esetén a mozgásod változatlan, és az ellenségek által elfoglalt területeken is áthaladhatsz, ellenfeleid azonban indíthatnak ellened megszakító támadást. A maradék mozgásod mindkét esetben normál mozgásnak minősül.



akaródzott neki belemenni a dologba. Ha a célpont próbája legalább 11-gyel volt meg, átlátott az átverésen (még akkor is, ha az átverés neki nem vált volna kárta).

A sikeres Átverés próba azt jelenti, hogy a célpont úgy reagál, ahogyan te szeretnéd, legalábbis egy rövid időre (általában egy körig, vagy még kevesebb ideig), vagy elhisz valamit, amit el akarsz vele hitetni. Használhatod például arra, hogy valakinek eltereld a figyelmét azáltal, hogy azt mondd neki, elszakadt a saruja. Legjobb esetben is csak annyit érsz el azonban ezzel, hogy a célpont lenéz a sarujára – semmiképp nem feledez meg rólad, miközben a sarujával babrál.

Az Átveréshez szükség van valamiféle kommunikációra a karakter és a célpont között. Nem lehet átverést alkalmazni olyasvalaki ellen, aki nincs tisztában a karakter jelenlétével. Az Átverés általában legalább 1 körig vesz igénybe (ez ilyenkor legalább egy teljes-körös cselekedet), de sokkal tovább is tarthat, ha valami részletekre menővel próbálkozol.

**Cselezés a harcban:** Használhatod Átverés képzettségedet arra is, hogy félrevezess ellenfeledet harc közben, hogy ne legyen képes támadásokat oly hatékonyan elkerülni. Ez egy egyszerű cselekedet, ami nem von maga után megszakított támadást. Ha sikerrel jársz, a következő támadásod ellen ellenfeled készületlennek minősül. Amennyiben az Átverés próbát legalább 10-zel rottottad el, következő támadásodat megelőzően ellenfeled megszakított támadásra jogosult ellened, amelynek alkalmával te számfászt készületlennek. Az ilyen cselezést nehezebb alkalmazni a nem elfásztás teremtényekkel szemben (mivel az eltérő testfelépítésű lények testbeszédét nehezebb értelmezni), ezért -4 módosítót kapsz a próbához, amikor ilyen ellenfelekkel szemben hajtás végre cselezést. Még nehezebb az állati intelligenciájú (1 vagy 2) lények megtévesztése – ilyenkor a próbához -8 módosító járul. Intelligenciával nem rendelkező teremtények ellen a cselezés nem alkalmazható.

Egy csatában egy ellenfél ellen legfeljebb egyszer alkalmazhatod ezt a trükköt.

**Szűnülés:** Harc közben gyengének vagy készületlennek teheted magad, és ha ellenfeled bedől a cselnek, ebből előnyt kovácsolhatsz. Egy egyszerű cselekedet keretében tégy egy Átverés képzettség-próbát ellenfeled Emberismeret

próbája ellenében. Ha a próbát sikeres, közvetlenül mielőtt ellenfeled legközelebb read támadna, egy Megszakított támadást intézhetsz ellene, 6 pedig készületlennek számít a támadás tekintetében. Amennyiben az Átverés próbát legalább 10-zel rottottad el, ellenfeled következő támadása téged ér készületlenül. Az ilyen cselezést nehezebb alkalmazni a nem elfásztás teremtényekkel szemben (mivel az eltérő testfelépítésű lények testbeszédét nehezebb értelmezni), ezért -4 módosítót kapsz a próbához, amikor ilyen ellenfelekkel szemben hajtás végre cselezést. Még nehezebb az állati intelligenciájú (1 vagy 2) lények megtévesztése – ilyenkor a próbához -8 módosító járul. Intelligenciával nem rendelkező teremtények ellen a cselezés nem alkalmazható.

Egy csatában egy ellenfél ellen legfeljebb egyszer alkalmazhatod ezt a trükköt.

**Figyelem elterelése, megkönyvitendő az elrejtőzést:** Az Átverés képzettség használata segíthet az elrejtőzésben. Sikeres Átverés próbával elterelheted a jelenlévők figyelmét annyi időre, hogy megpróbálkozhass egy Rejtőzködés dobással akkor is, amikor amúgy tudnak a jelenlétéről.

**Csábítás:** Használhatod arra az Átverés képzettségedet, hogy meggyőzd az ellenkező (néha pedig az azonos) nem képviselőt arról, hogy romantikus jellegű szándékaid komolyak (még akkor is, ha nem lennének azok). Ilyenkor próbát kell tenned célpontod Emberismeret ellenpróbájával szemben. Sikeresen rábírhatsz, hogy megtegyen neked egy szívességet, mint például, hogy nézzen egy ideig más irányba, amíg valami olyat teszel, ami gyanús lehet, vagy hogy avasson be bizonyos titokba. Az efféle csábítás hatása átmeneti – így nem igazán juthatsz el mások szívéig, csak rövid időre biztosíthatod „bűnrészességüket”. A csábítást harcban nem alkalmazhatod.

**Tolvajnyelv:** Tudsz rejtett üzenetet adni vagy venni, miközben látszólag valami egészen másról beszélsz. Például két tolvaj látszólag a madarak énekeiről társalog, miközben valójában azt tervezgetik, miként fosszák ki egy közeli nemesi kúria kincstárát. Az egyszerű üzenetek célszáma 10, az összetettebb üzenetek, valamint azok, amelyek új információt tartalmaznak, 15-ös vagy 20-as célszámra tett próbával adhatóak át.

Bárki, aki fültanúja az efféle társalgásnak, megpróbálkozhat kihámozni a lényeket. Ehhez egy sikeres Emberismeret próbát kell tenni, amelynek célszáma a tolvajnyelvet használó karakter próbájának az értéke, és minden darabka lényeges információ, amit a hallgatózó nem ismer, 2-vel módosítja a próbáját. Amennyiben a próba sikeres, a karakter rájön, hogy titkos üzenetet rejtettek a szövegbe. Ha a próbálkozás legalább 5-tel túldobta a célszámot, meg is fejté a szöveg értelmét.

Akár információ küldéséről, akár fogadásáról van szó, a legalább 5-tel elrontott próba félreértést jelent. A tolvajnyelv próbákat a KM dobja titokban, hogy ne tudhass, sikerült-e. Amennyiben két játékos karakter egymás közt szándékozik tolvajnyelven kommunikálni, írjátok le az üzenetet egy papírra, és adjátok oda a KM-nek, aki az Átverés képzettség-próbák értelmében adja át az üzenetet annak, akinek szól.

**Újrapróbálkozás:** Általában a sikertelen Átverés túl gyanakvóvá teszi a célpontot ahhoz, hogy ugyanazon körülmények között megpróbálkozhass egy újabb átveréssel. A Cselezést szabott újra lehet próbálni a harc következő körében.

**Összhang:** Ha legalább 5. szinten járatos vagy az Átverés képzettségben, összhang-módosító járul a Megfélemlítés és a Zsebmetszés dobásaidhoz, valamint azokhoz az Áltázás próbához, amelyeket akkor dobasz, amikor valaki figyel, és neked jól kell játszani a szerepedet.

Átverés próba Példa körülményekre	Emberismeret Módosító
A célpont hinni akar neked <i>"Ezek a smaragdok nem lopottak. Csak nagyon kell most a pénz, ezért kérek értük olyan keveset."</i>	-5
Az átverés hihető, és nem nagyon van hatással a célpontira <i>"Nem tudom, miről beszélsz, uram. Csak egy egyszerű jóbágy vagyok, aki a vásárra jött."</i>	+0
Az átverés egy picit hihetetlen, vagy valamennyi veszélynek teszi ki a célpontot. <i>"Harcot akartok, toronni kutyák? Egyedül is elbánnok veletek. Nincs szükségem a társaimra. Csak ne vérezték össze a kabátomat"</i>	+5
Az átverés nehezen hihető, vagy veszélybe sodorhatja a célpontot. <i>"Ez a nyakék nem a hercegnő. Csak úgy néz ki. Bíz bennem! Csak nem adnék el neked olyan ekszert, amiért felkötnek."</i>	+10
Az átverés teljesen hihetetlen, vagy komoly veszélybe sodorja a célpontot. <i>"Lehet, hogy hihetetlennek találjátok, de én valójában egy ősaquir vagyok, csak most emberi alakot öltöttem, hogy elvegyüljek. Tudjátok, mikre vagyunk képesek, mi aquirok, ighogy jobb lesz, ha engedelmeskedtek nekem."</i>	+20

## Állattartás (Intelligencia; Csak Képzetten)

Ezel a képzettséggel súlyos kocsi húzó lovakat vezethetsz át nehéz terepen, megtaníthatod egy kutyát az örködésre, felnevelhetsz egy farkaskölyköt háziállatként, vagy megtaníthatod egy tigist, hogy hallgasson a parancsodra.

**Próba:** A képzettség használatához szükséges idő és a célszám attól függ, mit akarsz elérni.

Feladat	Idő	Célszám
Háziállat kezelése	változó	10
Háziállat ösztökélése	változó	15
Állat idomítása általános feladatra	2 hónap	15
Állat idomítása szokatlan feladatra	2 hónap	20
Állat felnevelése	1 év	10

A különféle vadállatokat és fenevadakat nehezebb felnevelni és idomítani, mint a háziállatokat, ezért az ilyen állatokkal kapcsolatos próbák célszáma magasabb.

Állat fajtája	Célszám módosító
Vadállat	+10*
Fenevad	+15*

\* Hozzáadódik az alap célszámhoz

**Idő:** A hosszabb időt igénybe vevő feladatoknál ennek az időnek legalább a fele el kell teljen (állatonként napi három órával számolva), mielőtt a képzettség próbát megdobjathatod. Ha a próba sikertelen, nem tudod az állatot felnevelni, betanítani vagy idomítani. Ha a dobás sikeres, a betanítás, felnevelés vagy idomítás csak a hátralévő idő leteltével fejeződik be. Ha az időtartam megszakad, vagy valamiért nem fejez be a feladatot, az adott állat betanításával, felnevelésével vagy idomításával soha többé nem lehet próbálkoznia.

**Háziállat kezelése:** Ide tartozik a betanított kutya irányítása, a munkára fogott állatok vezetése, a fáradt ló ellátása, stb.

**Háziállat ösztökélése:** Az ösztökélés azt jelenti, hogy egy állat nagyobb teljesítményre sarkallsz, mint amit általában nem szokott tenni. Például ráveheted egy rosszul idomított kutyát, hogy engedelmeskedjen a parancsodnak, vagy nagyobb erőfeszítése készíthet az igavonókat.

**Állat idomítása általános feladatra:** Megtaníthatod egy háziállatot különféle trükkökre. Képzettséged minden szintje után ki kell választanod egyfajta állatot (a képzettség szintjének megszerzésekor választod ki), amelyet engedelmesre tudsz szoktatni és egyszerű trükkökre betanítani. A gyakran idomított állatok közé tartozik a kutya, ló, őszvér, ökör, sólyom és a galamb. Egy időben legfeljebb három állattal foglalkozhatsz, és olyan általános feladatokra taníthatod be őket, mint például az örködés, támadás, lovas hordás, nehéz munka végzése, vadászás és nyomolvasás, vagy a galagóskok oldalán harcolás. Nem minden fajta állat alkalmas minden feladatra – a KM hivatott megjelölni, hogy melyik állatot milyen feladatra lehet betanítani. Egy állatot egy időben csak egy általános célra lehet betanítani.

**Állat idomítása szokatlan feladatra:** Hasonlatos ahhoz, amikor egy általános feladatra tanítasz be egy állatot, csak itt olyan feladatra idomítod, amely az adott állatfajra nem jellemző, mint például egy kutya betanítása lovas hordozására. Azt is megteheted, hogy egy különleges trükkre tanítod be az állatot, mint amikor például egy lovat arra idomítasz, hogy parancsodra rugjon, vagy futtyorsóra hozzád jöjjön, illetőleg amikor egy sólymot arra tanítasz, hogy apró tárgyakat ragadjon el mások markából.

**Állat felnevelése:** Egy állat felnevelése azt jelenti, hogy kölyökortól kezdve idomítod, így amikorkor felnő, bizonyos mértékig háziállat. Egyszerre három ugyanolyan fajú állatot nevelhetsz. A sikeresen háziassított állatot aközben is taníthatod trükkökre, miáltal felnő, vagy betaníthatod később is, miután felnőtt, ekkor azonban már mindenképp mint háziállatot idomíthatod.

Ha egy vadállatot vagy egy fenevadat úgy tanítasz be valamilyen feladatra, hogy előtte nem háziassítottad, az állat megtanulja a trükköket, de csak a karakternek engedelmeskedik. A teremtmény még mindig vadnak számít, bár ilyenkor általában már nem teljesen irányíthatatlan.

**Újrapróbalkozás:** Az állatok irányítását, illetve az állatok ösztökélését újra lehet próbálni. Az állat felnevelését, illetve betanítását nem.

**Összhang:** Ha a karakter legalább 5. szinten járta az Állattartás képzettségben, Lovaglás próbához összhang módosítót kap.

## Egyensúly (Ügyesség; Vért módosító)

Képes vagy megtartani az egyensúlyodat, miközben közelen, vékony pallón, valaminek a peremén vagy egyenetlen talajon jársz.

**Próba:** Bizonytalan felületeken haladhatsz, miközben mozgás cselekedeteket hajtasz végre. Sikeres próba esetén a sebesség felével mozgatsz ilyen felületen. Amennyiben a próba sikertelen, egy körig nem mozgatsz. Ha a próbát

Felület	Célszám
7-12 hüvelyk széles	10
2-6 hüvelyk széles	15
2 hüvelyknél keskenyebb	20
Egyenetlen talaj	10
A felszín nem vízszintes	+5*
A felszín csúszós	+5*

\* Az alap célszámhoz adódik; ha mindkettő érvényes, alkalmazd mindkettőt.

legalább 5-el rontod el, le- vagy elesel. A célszám a felülettől függ:

**Védekezés egyensúlyozás közben:** Az ellened irányuló támadásokkal szemben készülletlennek számítás, valamint ellenfeleid +2 módosítót kapnak a támadásaikra. Ilyenkor tehetsz szabad cselekedetként egy Egyensúly képzettség-próbát (a szokásos célszám ellen). Amennyiben a próba sikeres, nem számítás készülletlennek az adott támadás ellen, bár az ellenfél továbbra is megkapja a +2 módosítót. Ha megsérülsz, újabb próbát kell tenned, hogy le ne essz.

**Gyorsított mozgás:** Próbálkozhatsz gyorsabban is mozogni a bizonytalan felületeken. Ha a próbát -5 módosítóval teszed, teljes sebességgel haladhatsz egy mozgás-értékű cselekedet felhasználásával. (Ahhoz, hogy egyensúlyozás közben „kocoghass”, két próbát kell tenned.)

**Egyéb:** Amennyiben legalább 5. szinten járta vagy az Akrobatika képzettségben, összhang módosító járul az Egyensúly próbához.

## Élőadóművészetek (Karizma vagy Intelligencia)

Képzett vagy a művészi önkifejezés valamely formájában és tudod, hogyan kell szórakoztatni egy közönséget. Az Élőadóművészetek néhány lehetséges típusa: bohókodás (Kar), hangutánzás (Int), hasbeszéd (Int), elbeszélés (Kar), kántálás (Kar), tánc (Kar), ütős hangszerek (Kar), versmondás (Kar), ének (Kar), pantomim (Kar), versmondás (Kar), fúvós hangszerek (Kar), pengetős hangszerek (Kar), vonós hangszerek (Kar) és színeskedés (Kar) (a KM más típusokat is bevezethet). Az Élőadóművészetek képzettséget többször lehet felvenni, minden alkalom egy újabb művészeti formára vonatkozik.

**Próba:** Jó benyomást tehet az hallgatóságokra tehetségsédel és képzettséggel. A hatás attól függ, mekkora célzást sikerült a próbán megdobni (a célszámot nem feltétlenül előre kell meghatározni, inkább utólag kell megvizsgálni, melyik az a legmagasabb célszám, amit még megdobtál).

#### Célszám

- Előadás**
- 10 Rutin előadás: Nyilvánosan játszol, és ebből akarsz megélni – lényegében koldus. Napi 10 rezet keresel. Élvezetes előadás: Egy virágzó városban napi 10-10 rezet is megkeresel.
- 15 Nagyon jó előadás: Egy virágzó városban napi 6-10 x 5 rezet is megkeresel. Idővel felfigyelhetsz rád néhány meghívás zenekarbba, vagy kiépíthetsz magadnak némi hírnevet akönyvében.
- 20 Emlékeztetés előadás: Egy virágzó városban napi 2-4 ezüstöt is megkeresel. Idővel felfigyelhetsz rád néhány nagylelkű pártfogó, és országos hírnévre tehetsz szert.
- 25 Kiemelkedő előadás: Egy virágzó városban napi 3-6 ezüstöt is megkeresel. Idővel felfigyelhetsz rád egy távoli, nagy hatalmú pártfogó, és híred a környező tájakon, országokban is elterjed.
- 30

A hangszeres előadásaidhoz +2 felszerelés módosítót kapsz, ha a hangszered mestermunka (lásd Felszerelés).

**Újrapróbálkozás:** Lehetőséged, de az esetleges újabb próbálkozások nem semlegesítik a korábbi kudarcokat, és a korábban elégedetlen közönség előítéletekkel néz majd a következő előadásod elé. (A célszám minden korábbi kudarc után 2-vel nő.)

**Egyéb:** A közönséget az Előadás képzettségén kívül lehet még szórakoztatni az Akrobatika képzettséggel, költőtanccal (Egyszerű képzettség) és bizonyos varázslatokkal is.

## Emberismeret (Karizma)

Ezzel a képzettséggel tudod megállapítani, ha valaki át akar verni. Az Emberismeret azt jelképezi, mennyire figyelés, mennyire vagy érzékeny mások mimikájára, testbeszédére, modorára és a beszédbeli szokásokra (hanglejtés, szóhasználat) valamint, hogy mennyire vagy képes megérteni érzelmeiket, motivációikat.

**Próba:** A sikeres próbával elkerülheted, hogy átverjenek (lásd az Átverés képzettséget). Arra is használható a képzettséget, hogy felmérj, mennyire megbízható valaki, vagy hogy megérezed, ha „van valami a levegőben” (amikor valami olyasmi történik, amiről nincs tudomásod).

Legalább egy kört vesz igénybe, ha ezzel a képzettséggel akarsz információkat gyűjteni, de lehet, hogy az egész estéd rámeleg, ahogy megpróbálsz ráhangolódni a körülötted lévő emberekre.

**Hangolódás:** A képzettség ezen alkalmazása tulajdonképpen annyit tesz, hogy megpróbálsz nagyjából kiértékelni a fenálló helyzetet. Képes vagy kiérezni valakinek a viselkedéséből, ha valami nincs rendjén, például, hogy az illető csaló. Vagy épp ellenkezőleg – érzed, hogy az illető megbízható. A célszám ilyenkor 20. A próba célszáma 35 minusz a célpontba ható (általában asztrál) varázslat Erőssége.

**Büvölés megérzése:** Meg tudod állapítani, ha valaki büvölés (vagyis valamilyen az elmét befolyásoló praktika) hatása alatt áll. Ezt még akkor is képes vagy megérzeni, ha az illető maga nincs tisztában ezzel. A próba célszáma 35 minusz a célpontba ható (általában asztrál) varázslat Erőssége.

**Empátia:** Amennyiben alkalma nyílik néhány órát beszélgetni megismerni kívánt partnereiddel, képes vagy jól felmérni, mi motivál másokat, akár pozitívan, akár negatívan – mivel lehet a kedvükre tenni, mivel lehet kivívni haragjukat vagy ellenszenvüket.

Az így szerzett információkat használhatod, hogy beházelj magad a másiknál, de akár arra is, hogy megsejtsd. Amennyiben ezen lehetőségek valamelyikét választod, és sikeres Emberismeret próbát teszel, amelynek célszáma áldozat Asztrális Ellenállása (a pszé pajzsok jelen esetben nem

számítanak, hiszen nem éri asztrális támadás az elmét), más szociális képzettség-próbákhoz +5 módosítót kapsz, ha megpróbálsz kihasználni célpontod gyengéit. Amennyiben ezek a szociális képzettség-próbák sikeresek, áldozatod +4 morál módosítót kap ellened nemely olyan próbájára, amely kapcsolódik gyengéjéhez (a KM megítélése szerint).

Képes vagy felmérni azt is, hogy miként viselkednek, milyen érzelmeikkel viseltetnek beszélgetőpartnereid bizonyos személyek iránt.

Tégy egy Emberismeret képzettség-próbát. Ha a próbát éri a 15-ös célszámot, két kategórián belül határozod meg beszélgetőpartnereid véleményét, ha éri a 20-at, 1 kategórián belül, és ha éri a 25-öt, pontosan tudod megállapítani véleményüket az adott témáról (az NJK-k viselkedéséről, véleményéről bővebben lásd a Kalandmester Könyvében).

**Hergelés:** Képes vagy valakit annyira felhergelni, hogy sutha dobja saját ítélőképességét, és neked ront. Egy egyszerű cselekedet keretében tégy egy Emberismeret képzettség-próbát az Á Asztrális Ellenállása ellenében (a pszé pajzsok jelen esetben nem számítanak, hiszen nem éri asztrális támadás az elmét). Amennyiben ugyanebben vagy az előző körben megbeszéd célpontodat, dobásodhoz +5 módosítót járul, ha fét sebeztl rajta, akkor +10. A célpont különböző mértékű módosítót kaphat Emberismeret ellenpróbájához az alábbiak szerint:

A Célpont	Módosító
Éppen más támad	+10
Állati Intelligenciával rendelkezik	+5
Nem érti a hergelő karakter által használt nyelvet*	+5
Úgy gondolja, nem lenne bölcs doing megtámadni az ingerlőt	+10

\* Bizonyos esetekben ennek eldöntése Nyelvismeret próbáján nyel

Amennyiben a próba sikeres, a célpont csak a hergelő karaktert támadhatja annyi körig, amennyi a hergelő karakter Karizma módosítója, feltéve, hogy közben a hergelő karakteren kívül más nem támadja őt (ha igen, úgy mentesül a képesség hatása alól). Ha a célpont mégsem a hergelő karaktert támadná, próbáihoz ez időtartamra 4 módosítót járul.

**Újrapróbálkozás:** Általában nem lehetséges, bár valahányszor valaki Átverést próbál végrehajtani ellened, új képzettség-próbát dobhatasz.

Empátia használatakor a KM megítélése szerint lehet újabb és újabb próbákat tenni – attól függően, hogy addónak-e olyan helyzetek, amelyekben a karakter újabb dolgokat tudhat meg, amelyek segítenek a másik személy megítélésén.

Hergelni körönként próbálkozhatsz ellenfeledet.

## Értékbcslés (Intelligencia)

Ezzel a képzettséggel lehet megkülönböztetni a régiséget az ócskaságtól, egy régi díszes kardot egy kr családí ereklyétől, és a jó minőségű ékszereket az olcsó, eredetinek tetsző másolatoktól.

**Próba:** A közönséges vagy közismert tárgyak értékét 10%-os pontossággal tudod megbecsülni (12-es célszám). Sikertelen próba esetén az érték 50%-ától 150%-áig terjedhet a becsült érték. A mesélő dob 2d6+3-at, megszorozza a tárgy értékének 10%-ával, és ezt az értéket mondja meg neked. (A közönséges vagy közismert tárgyak esetében elég jó esély van rá, hogy az érték 10%-án belüli értéket becsüli, még ha a próbát el is rontottad. Ilyenkor szerencsésen tippelél).

A ritka vagy egzotikus tárgyak 15-ös, 20-as, vagy még magasabb célszámra tett sikeres próbával becsülhetők fel. Siker esetén a tárgy értékének 70%-a és 130%-a közötti érték jön ki. A mesélő dob 2d4+5-öt, megszorozza a tárgy értékének 10%-ával, és ezt az értéket mondja meg neked. A sikertelen



próba azt jelenti, hogy képtelen vagy az adott tárgy értékét felbecsülni.

Apró vagy finoman megmunkált tárgyak felbecslések 2 körülmény módosítót kapsz a próbára, amelyet a nagyító (lásd a Felszerelés fejezetben) ellensúlyoz. A súlya értékkelítő tárgyak (beleértve a nemesfémekből készült tárgyakat) felbecslések 4 módosítót kapsz a próbához, ha nincs kereskedőmértékgazd (lásd a Felszerelések fejezetet). Ezek a módosítók összeadódhatnak. (A megmunkálatalan nemesfém megmérése után nem kell próba az érték meghatározásához.)

Egy tárgy értékének felbecslése általában 1 percet vesz igénybe, persze különleges vagy már-már feledésbe merült daraboknál ez az időtartam több hétre is kitolódhat – amíg utánajársz a dolgoknak (például a herceg könyvtárában).

**Újrapróbálkozás:** Az esetleges sikertől függetlenül, ugyanazt a tárgyat nem lehet újra felbecsülni.

**Összhang:** Ha legalább 5. szinten jártas vagy valamely olyan Mestersejben, Művészeten, amely a felbecsülendő tárgyra létrehozásához szükséges, összhang módosítót kapsz az Értékbecslés próbához.

Ha legalább 5. szinten jártas vagy valamely olyan Ismeretben, amelynek a tárgykörébe vág a felbecsülendő tárgy, összhang módosítót kapsz az Értékbecslés próbához.

## Észlelés (Intelligencia)

Ezzel a képzettséggel veheted észre a támadni készülő banditákat, pillanthatod meg az árnyak közt ólálkodó tolvajt, vagy a szemét közt megcsillanó aranyat. Észlelés képzettségedet használhatod továbbá arra is, hogy – pusztán ajkait mozgását figyelve – megértés, mit mond társad.

A Észlelés képzettséggel felgilyelhetsz valamire, ami véletlenül a szemedbe ötlök. A Keresés képzettséget ellenben akkor használod, amikor aktívan kutatás valami után.

**Próba:** Az Észlelés képzettség elsősorban arra szolgál, hogy a rejtőzködő teremtményeket észrevehesd. Általában a feltételezett kerülni kívánó karakter Rejtőzködés próbájának értéke ellen dobod a képzettség-próbát. Némely teremtményt – bár szándékosan nem rejtőzködik – nehéz meglátni. Ilyenkor is Észlelés próbát kell tenni.

Általában egy legalább 20-as eredményű Észlelés próba kell ahhoz, hogy felfedezz egy közelbeled tartózkodó láthatatlan teremtményt (azonban még ekkor sem fogsz látni).

Az Észlelés képzettség használható arra is, hogy átlátsz valaminek az álcáját; ilyenkor is ellenpróbát kell dobni (lásd az Álcázás képzettséget). Ezen kívül az Észlelés képzettséggel veheted észre, ha valaki a Kéz ügyesség képzettség segítségével akar elrejtetni előled valamit.

Észlelés próbához -1 módosító járul minden 4 láb távolságtól van. Amennyiben a teremtmény vagy tárgy Középes méretnél nagyobb, +4 módosítót kapsz a próbához minden egyes kategóriáért, amennyivel nagyobb. Ha Közepesnél kisebb termetű, minden méretkategória-különbség -4 módosítót eredményez. Amennyiben valami elvonja a figyelmedet (harc közben, zsúfoló piacra, tömött kocsmában és hasonló helyeken), -5 módosítót kapsz a próbához.

**Szójáról olvasás:** Maximum 10 lábra lehetsz a beszélőtől (normál emberi látás feltételezve), és látnod kell, ahogyan beszél. Ezen felül értened kell az általa használt nyelvet (ez a képzettség nyelvfüggő). Az alap célszám 15, ez azonban nőhet, ha bonyolult a szöveg, vagy rosszul artikulál a beszélő. Egy egész percig teljesen a beszélőre kell összpontosítanod, miközben semmi egyebet nem csinálhatsz, maximum a mozgásod feléval mozoghat, és a beszélőt mindvégig látnod kell. Ha a próba sikeres, nyájából megértés egy percnyi a beszédhöz, de bizonyos részletek valószínűleg így is elkerülnek a figyelmedet. Ha a próba sikertelen, képtelen vagy kivenni, miről beszél az illető. Ha a próbát legalább 5-tel elvéteztél, helytelen következtetést szűrsz le a beszéddel kapcsolatban. A próbát a KM dobja, így nem tudhatod, hogy a helyes következtetést szűröd-e le.

**Újrapróbálkozás:** Valahányszor lehetőséged nyílik arra, hogy észrevegyél valamit, dobhatsz Észlelés próbát. Egykörös

cselekedetként megpróbálkozhat az azzal, hogy észrevegyél valami olyasmit, ami korábban elkerülte a figyelmedet. Szájról olvasással percenként egyszer lehet próbálkozni.

## Futás (Állóképesség)

Ezzel a képzettséggel futhatsz – rövid- és hosszútávon is. **Próba:** Amikor huzamosabb ideig kocogsz vagy futsz, képzettség-próbát kell dobnod, hogy bírod-e szusszal.

Minden körben, amikor futsz, Futás képzettség-próbát kell tenned (célszám 5), hogy folytathasd a futást. Minden körben új próbát kell tenned, a célszám azonban minden újabb körben 1-gyel nő. Annak a karakternek, aki kifutotta magát, 1 percre meg kell állnia pihenni, mielőtt újra futni kezdhet. A pihenés alatt nem mozoghat gyorsabban egyszerű sétánál. A futás körülmények egykörös cselekedetnek számít, és a karakter sebességének négyeszeresét képes megtenni futás közben.

Minden kocogással töltött tíz perc után tégy egy Futás képzettség-próbát (célszám 10), hogy folytathasd a kocogást. Minden körben új próbát kell tenned, a célszám azonban minden újabb tíz percben 1-gyel nő. Az a karakter, aki kikocogta magát, 1 órára meg kell álljon pihenni, mielőtt újra kocogni kezdhet. A pihenés alatt nem mozoghat gyorsabban egyszerű sétánál. A kocogás körülmények egy egyszerű cselekedetnek számít, és a megtehető távolság a karakter sebességének kétszerese.

A mozgással kapcsolatos szabályokat lásd a Harc fejezetben (Mozgás és Pozíció).

**Egyéb:** A szokásos vért módosító helyett -1 módosító járul a Futás próbához a felszerelés minden 2 font súlya után.

## Gyógyítás (Intelligencia)

Ezt a képzettséget használhatod arra, hogy segíts egy haladékos társadnak életben maradni, hogy meggyorsítsd mások felgyógyulását sérüléseikből, hogy megóvj valakit attól, hogy végezzék vele egy kígyó vagy pók marása, illetve, hogy betegségekkel kezelj.

**Próba:** A célszám és a hatás attól függ, milyen kezelést alkalmazol éppen. A gyógyító készlet +2 módosítót ad a Gyógyítás dobásokhoz.

Feladat	Célszám
Elsősegély	10
Hosszútávú Ápolás	15
Haldokló stabilizálása	15
Eszmeletre térítés	10
Mérgezés Kezelése	Mérgező erőssége
Betegségek Kezelése	Betegségek erőssége

**Kivizsgálás:** Megvizsgálhatsz egy karaktert, hogy megtudd, pontosan mi is a baja: eszméletvesztés, haldoklás, kimerültség, betegség, mérgezés, halál, esetleg valami más. Tégy egy Gyógyítás képzettség-próbát 10-es célszám ellen. Ha a próba sikeres, képes vagy megállapítani a baj mibenlétét. Amennyiben legalább 5-tel túldobod a célszámot, a probléma pontos okát is van esélyed megállapítani (például, hogy milyen méreg hat az áldozatra – ezt csak akkor, ha a Gyógyítás képzettség-próbád eredménye legalább 10-zel magasabb, mint a méreg készítésének célszáma). Ha a célszámánál legalább 5-tel rosszabbat dobsz, rosszult méred fel a karakter állapotát – általában enyhébbnek gondolod a bajt, mint amilyen valójában.

**Elsősegélynyújtás:** A Gyógyítás képzettséggel segíteni lehet egy karakternek, hogy Fájdalomtűrés-pontokat nyerjen vissza. Egy egykörös cselekedet keretében képzettség-próbát kell tenni – a sebesült annyi Fp-t nyer vissza azonnal, amennyivel a próba eredménye 10-et meghaladja (ha valaki önmagát látja el, a próbához -5 módosító járul), Fp-inek száma nem emelkedhet azonban az Fp-k maximális értéke fölé. Egy nap egy karaktert csak egyszer lehet elsősegélyben résztetni.

**Haldokló Stabilizálása:** Egy sikeres Gyógyítás képzettség-próbával (célszám 15) egy egyszerű cselekedet keretében stabilizálható egy haldokló karakter állapotát. Bár Ép-inek száma továbbra is 0, a stabilizált karakter már nem haldoklik (lásd a Harc fejezetben).

**Hosszú távú Ápolás:** Hosszú távú ápolásnak minősül, ha egy sérült karaktert egy napon vagy hosszabb időn keresztül ápolasz. Ha a próbát sikeres (célszám 15), a karakter másfélszer olyan gyorsan gyógyul, mint általában: óránként másfélszer annyi Fp-t nyer vissza, mint a karakter-szintje (lefele kerekítve), és 2 naponta 3 Ép-t. (Vagyis minden páratlan nap 1Ép, minden páros nap 2Ép-t gyógyul). Ha ezen kívül mindvégig ágyban is marad, akkor óránként kétannyi Fp-t gyógyul, mint a karakter-szintje, és naponta 2 Ép-t. Az (időlegesen) elvesztett tulajdonság pontok is az Ép-k ütemében térnek vissza. A gyógyításhoz szükség van bizonyos felszerelésre és ellátmányra (kötözésre, kenőcsökre stb.), amiket a városokban meglehetősen könnyű fellelni, falvakban már kevésbé, ezeken kívül pedig viszonylag nehéz (a vadonban inkább csak rögtönzött megoldásokat alkalmazhatsz).

A gyógyító számára a Hosszú távú Ápolás könnyű tevékenységnek minősül. Saját magadat nem ápolhatod ezzel a módszerrel.

**Mérgezés kezelése:** Gyógyítás képzettséggel ellátható olyan karaktereket, akik valamilyen mérge hatásának estek áldozatul, és akikre a mérge még továbbra is kifejti a hatását. Valahányszor próbát kell tenni a mérge erősségével a mérgezett karakter Fizikai ellenállására, dobj egy Gyógyítás próbát. Ha a Gyógyítás próbát eredménye jobb, mint a mérgezett karakter ellenállása, ezt az eredményt használhatja helyette.

**Betegségek kezelése:** Gyógyítás képzettséggel ellátható beteg karaktereket. Valahányszor próbát kell tenni a betegség erősségével a beteg karakter Fizikai ellenállására, dobj egy Gyógyítás próbát. Ha a Gyógyítás próbát eredménye jobb, mint a beteg karakter ellenállása, ezt az eredményt használhatja helyette.

**Összhang:** Ha legalább 5. szinten jártas vagy az Ismeret – Herbalizmus képzettségben, Gyógyítás próbáidhoz összhang-módosítót kapsz.

Ha legalább 5. szinten jártas vagy az Ismeret – Élettan képzettségben, Gyógyítás próbáidhoz összhang-módosítót kapsz.

## Hallgatózás (Intelligencia)

Ezzel a képzettséggel hallhatod meg a közlőg ellenséget, felderítheted fel, ha valaki mögéd akar osonni, vagy hallgathatsz ki egy beszélgetést.

**Próba:** A Hallgatózás próba célszáma attól függ, milyen halk a hang forrása.

Célszám	Hang
0	Beszélgetés
5	Egy könnyű vértben osonó karakter (fele sebességgel)
10	Egy vért nélkül osonó karakter (fele sebességgel)
25	Vadászó macska
30	Prédájára lecsapó bagoly

Az alap célszámhoz különféle módosítók járulhatnak attól függően, hogy a hang forrása milyen messze van, illetve milyen zavaró tényezők állnak fenn.

Hallgatózás próbáidat a KM dobja titokban, így sosem tudhatod, alacsony lett-e a dobásod, vagy tényleg nem volt semmi, amit meghallhatnál volna.

Amikor valakik csendesek igyekeznek maradni, a felsorolt alap célszámokat Lopózás próbákkal lehet helyettesíteni (a felsorolt célszámok voltaképpen ezen próbák átlagos eredményének felelnek meg – Tízsz Szabály). Egy macska például +15-ös

Lopózással rendelkezik, így a Tízsz szabály alkalmazásával 25 lesz próbájának eredménye.

### Módosító Körülmény

+1	Minden 4 láb távolságról, amely közt és a hang forrása között van
+5	Ajtón át
+15	Kőfalon át
+5	Enyhe zavaró tényező (A közelben járhalnak)
+10	Középes zavaró tényező (A közelben beszélgetnek)
+15	Súlyos zavaró tényező (Heves vita közepette)
+20	Rendkívül zavaró tényező (Pactéri zivajban)

A Hallgatózás használata általában szabad cselekedetnek számít. Amennyiben azonban egy egykörös cselekedet számra arra, hogy hallgatózz, akkor a próbáidhoz +5 módosítót kapsz.

**Újrapróbaközlés:** Valahányszor valamilyen hang észlelése rá lehetőséget, tehetsz egy Hallgatózás próbát. Amíg a hang meg nem szűnik, körönként újrapróbaközlhetsz.

**Egyéb:** Amikor többen próbálják ugyanazt kihallgatni, a KM dobhat egyetlen d20-szal, és ezt használhatja az összes hallgatózó próbájához.

## Hamisítás (Intelligencia)

Ezzel a képzettséggel hamisíthatasz parancsot a báróné nevében a foglyok elengedése, készíthetsz valódinak tűnő kincses térképet, vagy megállapíthatod egy iratról, hogy hamisítvány.

**Próba:** A hamisításához szükség van megfelelő írószerekre, elegendő fényre, időre valamint – bizonyos esetekben – egyéb anyagokra is (például pecsétviaszra). Egy nagyon rövid és egyszerű írat hamisítása kb. 1 percet vesz igénybe. A hosszabb vagy bonyolultabb iratok oldalanként d6\*10 percet vesznek igénybe. Az olyan írat hamisításához, melynél nem számít, milyen kézírással íródott a dolog, elég, ha a karakter látott már korábban ilyen iratot – ilyenkor a próbához +8 módosító adódik. Aláírás hamisításához szükség van egy példányra az illető aláírásából. Ha egy bizonyos személy kézírással írt hosszabb dokumentumot szeretnél hamisítani, szükség van egy nagyobb mintára a személy kézíráásából.

A hamisítás próbát a KM dobja helyetted, hogy ne tudj, milyen jól sikerült a munkád. Akárcsak az álcázásnál, itt sem számít, hogy mennyi a képzettség-próbát eredménye, ameddig valaki meg nem vizsgálja a hamisítványt. A hamisítványt vizsgáló személy az alkotó próbájának értéke ellen tesz Hamisítás próbát. A vizsgálódó dobásához különböző módosítók járulhatnak.

Körülmény	Célszám
Az írás fajtája ismeretlen az olvasó számára	-2
Az írás fajtája valamennyire ismert az olvasó számára	+0
Az írás fajtája ismert az olvasó számára	+2
A kézírási ismeretlen az olvasó számára	-2
A kézírási valamennyire ismert az olvasó számára	+0
A kézírási ismert az olvasó számára	+2
Az olvasó csak futólag nézi át az írást	-2

Akárcsak Átverés esetén, az eljárásokkal, parancsokkal vagy ismeretekkel ellenkező értelmű irat gyanakvóvá teheti az olvasót, és ez az olvasó Hamisítás dobását megkönnyítheti.

**Újrapróbaközlés:** Általában lehetetlen. Semmiképp nem lehet új próbát tenni, ha egy olvasó már felismerte, hogy az írat hamisítvány. De a hamisító által készített irat elől függetlenül más olvasót még átverhet. Amennyiben ugyanazt a hamisítványt többször is megvizsgálják, az irat megalkotásának dobott eredeti Hamisítás próba értéke használandó minden egyes újabb vizsgálat esetén. Egy karakter csak egyszer



próbalíthat egy bizonyos irat valódiságának megállapításával – ha az első dobás a hamisító javára dől el, az olvasó csak akkor próbálkozhat újra megvizsgálni az iratot, ha időközben oka lesz feltételezni, hogy az irat hamisítvány.

**Egyéb:** Ahhoz, hogy írott szövegeket hamisíthass, vagy a hamisítást észlelhess, tudnod kell írni/olvasni az adott nyelven – az ilyen hamisítás nyelvfüggő.

## Információgyűjtés (Karizma)

Ezzel a képzettséggel tehetsz szert kapcsolatokra egy területen, juthatsz a helyi pletykák birtokába, ismerheted meg a szövegeket, és gyűjthetsz általános értesüléseket.

**Próba:** Ha sikeres képzettség-próbát teszel (célszám 10), és van egy estéd még néhány ezüstből, amivel ivócimborákat szerzhetsz, nagyjából tisztában leszel a város aktuális eseményeivel, feltéve persze, hogy nincs semmi különösebb ok, ami visszatartaná vagy akadályozná az információt (például, ha nem beszéled a helyiek nyelvét). Minél magasabb a próbád eredménye, annál bővebb, pontosabb és hasznosabb számodra az információ.

A keresett információtól és a rendezett személyektől függően néhány réztől egészen több aranyig terjedhet az az összeg, amellyel elérheted, hogy megeredjen a kért információ. Ha egyszerű paraszt például néhány réztől is megmondja, hová jár a falu bírja eszténként, míg a város hírvetőinek alaprajzát csak néhány aranyért árulja el a vár helyőrségének kapitánya.

Ha egy bizonyos hírszerteletről („Merre található a romos térkapu?”), vagy egy bizonyos tárgyról („Mit tudsz arról az ékkőről, ami a hercegi nyakláncban díszelg?”) akarsz tudakozni, esetleg egy térképet akarsz megszerzeni, vagy valami ezekhez hasonló dolog van, a célszám általában 15-től 25-ig terjedhet, esetenként azonban még ennél is magasabb lehet.

**Gyánús tárgyak, szolgáltatások:** Képes vagy kapcsolatba lépni a különféle bűnözőkkel, és illegális dolgok vagy szolgáltatások birtokába jutni – elérheted a feketepiacot. Dobj egy Információgyűjtés képzettség-próbát, hogy megtaláld, amit vagy akit keresel. A célszám a keresett szolgáltatás vagy áru függvénye, de általában 20. Nagyobb városokban ez csökkénhet, kisebb településeken, valamint az előkelőbb negyedekben pedig jelentősen nőhet. Amennyiben a képzettség-próbán legalább 10-zel kevesebbet dobssz, mint a célszám, azok előtt, akikről kérdezősködsz, gyanúsnak tűnysz, vagy egyszerűen csak nem szeretik, ha valaki az ügyeikbe kontárkodik, és így bajba kerülssz. Pl. az alvilág néhány tagja „meglátogat”, és megpróbálják elvinni a kedved a szimatolatástól, kutakodástól.

Ezután dobj egy Meggyőzés, Átverés vagy Megfélemlítés próbát, hogy a megfelelő áron megvásárolhassd, amit, vagy felbérledd, akit kerestél. A célszám általában 15. Ha ezen a próbán nem dobssz legalább 10-zel többet a célszámnál, akkor, amennyiben elkapják, akit felbérleltél, vagy akitől vásárolsz, ki fog adni téged is.

Megkísérlelheted lopott és illegális dolgokat eladni a feketepiacon. Ilyenkor is Információgyűjtés képzettség-próbát kell dobnod a fenti célszám ellen, hogy találj valakit, aki hajlandó megvenni tőled.

Amennyiben olyan helyen kísérelsz meg információkhoz jutni vagy feketén üzletelni, ahol nem, vagy alig vagy ismerős,

képzettség-próbához levonások járulhatnak az alábbi táblázat szerint.

Az Információgyűjtés képzettség nyelvfüggő (lásd a Nyelvismeret képzettség leírását).

Újrapróbalkozás: Lehetséges, bár minden próbálkozás egy estét vesz igénybe (és újabb ezüstökbe kerül), no és persze a kérdezősködő felhívhatja magára a figyelmet, ha túl sokáig kutakodik bizonyos dolgok után.

## Ismeret (Intelligencia; Csak Képzetten)

Ákárcsak a Mesterség vagy a Szakma képzettségek, az Ismeret is tulajdonképpen több, egymással össze nem függő képzettséget takar. Az Ismeret tanulható, és valamilyen közismereti vagy esetleg tudományos tannal kapcsolatos. Alább található néhány jellegzetes Ismeret képzettség. A KM engedélyével te is kitalálhatsz újabbakat. Az alább felsoroltak közül némelyiket többször lehet felvenni, mivel ezek az adott témakörnek csak egy-egy szegmensére vonatkoznak: a Helyismeret képzettséget például fel lehet venni Eriónra, Torónra és sok egyéb helyre vonatkozóan is (ugyanígy a Történelem-, a Nemesség- és a Vallásismeret képzettségeket is többek között).

- Legéndák (ősi rejtélyek, hagyományok)
- Építészeti és Mérnöki tudás (épületek, csatornák, hidak, erődítmények)
- Földrajz (föld, terep, klíma, emberek, szokások)
- Történelem (nemesség, háborúk, gyarmatok, népvándorlás, városalapítás)
- Hely (legéndák, személyiségek, lakosok, törvények és szokások)
- Herbalizmus (növények ismerete, begyűjtés, felhasználás, főzetek stb.)
- Természet (időjárás, évszakok és ciklusok, növények és állatok)
- Nemesség (származás, címerek, szokások, családák, mottók, személyiségek, törvények)
- Koszmológia (a világmindenség alapvető törvényei, a létezés síkjai)
- Vallás (istenek, hittörténet, egyházi hagyományok, szent jelképek)
- Ásványok (kőzetek, drágakövek)
- Élettan (anatómia, betegségek)
- Demonológia (démonok hierarchiája, ismérvei)
- Jog (törvények, perrend)
- Politika (politikai irányzatok, államformák, hatalmi viszonyok)
- Párbajozás (szabályok, szokások, párbaj-etikett)
- Tornarend (szabályok, szokások, torna-etikett)
- Matematika (kalkulus, logika, aritmetika, algebra)
- Fegyverek (típusok, történet, híres fegyverek, híres fegyverkészítők)
- Birokrácia (könyvtétel, rendszerezés, gazdálkodás)
- Hadászat (stratégia, taktika, harcászati módszerek ismerete)
- Szerencsejátékok (a legkülönfélébb játékok szabályai)
- Asztronómia (csillagképek, asztronómiai vonatkozások)
- Etikett (társasági szabályok, szokások, illem)
- Magas Mágia (mozaikok, mágiaformák)
- Tapasztaltai Mágia (varázslatok, rituálék, varázstárgyak – mágiafajtánként külön képzettség)
- Szakrális Mágia (isteni varázslatok, rituálék, varázstárgyak)

**Próba:** A szakterületbe eső kérdések megválaszolásának célszáma a kérdés nehézségétől függ: 10 – igen könnyű kérdések, 15 – alapvető kérdések, illetve 20-tól egészen 30-ig – igazán nehéz kérdések.

**Újrapróbalkozás:** Nem lehetséges. A próba azt jelöli, mennyit tudsz, és hiába gondolkodsz el újra egy kérdésen, nem fogsz tudni valami olyasmit, amit sosem tanultál meg.

**Összhang:** Az Ismeret képzettségek között nagyon sok átfedés akad, valamint más képzettségekhez is sokszor kapcsolódnak, ezért rengeteg esetben előfordulhat, hogy valamely

Helyismeret mértéke	Módosító
Hazai terep (az a városnegyed, ahol a karakter mindennapjait éli)	+0
Jól ismert hely (a város, ahol a karakter él)	-5
Ismert hely (a szomszéd város, ahol a karakter gyakorta megfordul)	-10
Ismeretlen hely (olyan város, ahol a karakter csak ritkán, vagy régebben fordult meg)	-15
Teljesen ismeretlen hely (olyan város, ahol a karakter még soha nem járt)	-20



Ismeret képzettség összhang-módosítót ad más próbákra, vagy éppen az Ismeret képzettséghez járul ilyen módosító.

## Keresés (Intelligencia)

Ezzel a képzettséggel fel tudod fedezni a titkos ajtókat, egyszerű csapdákat, rejtett helyiségeket, és így egyéb nem nyilvánvaló dolgokat. Az Észlelés képzettséggel felfigyelhetsz valámire, ami véletlenül a szemedbe ötlök. A Keresés képzettséget ellenben akkor használod, amikor aktívan kutatsz valami után.

Próba: Általában 4 ynevi lábban belül kell lenned az átkutatandó felülethez vagy tárgyhoz. Egy kör alatt egy 2 láb x 2 láb

Feladat	Célszám
Átnézni egy láda kacsát egy bizonyos tárgy után kutatva	10
Észlelni egy tipikus titkos ajtót vagy egy egyszerű csapdát	20
Nehéz, nem mágius, nem köböl készült csapda megtalálása	21+
Jól álcázott titkos ajtó felismerése	30

méretű területet, vagy egy 2 x 2 x 2 köbláb térfogatú tárgyat kutathatsz át; ez a Keresés próba egykörös cselekedetnek számít.

## Kéz ügyesség (Ügyesség; Csak Képzett; Vért módosító)

Ki tudsz metszeni vagy el tudsz emelni egy erszényt, melyet aztán elrejtethsz magadnál, képes vagy elcsenni egy kisebb tárgyat, vagy elő tudsz adni valamilyen bűvészmutatványt.

Próba: Egy 10-es célszámra tett próba segítségével el tudsz csenni egy érme nagyságú, szabadon hagyott tárgyat. Az egyszerűbb bűvészmutatványok, mint például egy pénzérme eltüntetése, ugyancsak 10-es célszámúak, hacsak valaki nem figyel nagyon, mi is történik azal a tárggyal.

Amikor kitüntetett figyelem mellett használod a képzettséget, a próbát a tetsző Észlelés dobása ellen dobod. Ha a figyelt dobása sikeres, a mutatványt attól még végrehajtottad, csak nem észrevétlenül.

Ha valaki mástól akar elvenni valamit, a próbát 20-as célszám ellen tedd. Az ellenfeled Észlelés képzettség-próbát

Célszám	Feladat
10	Elcsenni egy pénzérme méretű tárgyat, eltüntetni egy érmét.
20	Elvenni egy apró tárgyat valakitől.

teszt, hogy észrevegye a próbálkozásodat. Ez akkor történik meg, ha a próbájának az értéke meghaladja a te próbád értékét, függetlenül arról, hogy sikerült-e a tárgyat elvieszed.

El tudsz rejtetni egy kisebb tárgyat (egy könnyű fegyvert vagy egy könnyen elrejtethető fegyvert) a ruházatodban. Kéz ügyesség próbát eredménye lesz a célszáma a téged megfigyelők Észlelés próbájának, vagy a téged átkutatók Keresés próbájának. Ez utóbbi esetben, a kutató karakter +4 körülmény módosítót kap a próbájához, mivel sokkal könnyebb így megtalálni egy tárgyat valakinél, mint elrejtetni azt. A különösen apró tárgyakat – érméket, gyűrűket, slan-csilagokat – egyszerűbb elrejtetni, így ilyenkor a próbához +4 módosítót kapsz. A bő, buggys ruházat a segítségére van a tárgy elbújtatásában, ez +2 módosítót ad a próbához.

Ez elrejtett fegyverek előlírása egy egyszerű cselekedet, amely nem jogosítja ellenfeleidet megszakító támadásra.

A Kéz ügyesség képzettséget használhatod arra is, hogy közönséget szórakoztass különféle szemfényvesztő és zsonglőrmutatványokkal. Ilyenkor az Előadóművészet képzettségnél leírtak a mérvadók.

**Újpróbalázás:** Ha ugyanazon célpont zsebéből másodszor kísérel meg felmetszeni, vagy ha olyan személy figyeli újpróbalázásodat, aki észrevette az első, akkor a célszám 10-zel nő.

**Összhang:** Ha legalább 5. szinten jártas vagy az Átvérés képzettségben, összhang-módosítót kapsz a Kéz ügyesség próbához.

## Kötélhasználat (Ügyesség)

Célszám	Feladat
10	Szoros csomót kötni
10*	Csáklya beakasztása
15-25	Különleges csomót kötni, ami például csúszik, lassan csúszik vagy rántásra kioldódik
20	Kötélet saját magad körül megkötöni egy kézzel
15	Összekötni két kötélet (1 percet vesz igénybe)

\*A célszám 1-egy nő minden egyes láb távolság után, amennyire a csáklyát dobod

Ezzel a képzettséggel szakszerű csomókat köthetsz és bogozhatsz ki, valamint foglyokat tudsz erősen megkötöni.

Próba: A kötélekkel kapcsolatos feladatok általában viszonylag egyszerűek.

Ha valakit megkötözöl, Szabadulóművészet képzettség-próbát a te próbád eredménye ellen dobja. A megkötözött karakter dobásához ilyenkor -10 módosító járul, mivel könnyebb valakit megkötözni, mint a kötelekből kiszabadulni. Addig nem is kell Kötélhasználat próbát tenned, amíg valaki meg nem próbál kiszabadulni az általa megcsomózott kötelekből.

Egyéb: A selyemkötél +2 módosítót ad a Kötélhasználat próbához.

**Összhang:** Amennyiben legalább 5. szinten jártas vagy a Szabadulóművészet képzettségben, összhang-módosítót kapsz a Kötélhasználat képzettségedhez, ha valakit meg akarsz kötni.

## Lopózás (Ügyesség; Vért módosító)

Ezt a képzettséget használhatod arra, hogy az ellenség mögé lopózz, vagy hogy észrevétlenül elsmogfordálj.

Próba: Akinél van esélye meghallani téged, Hallgatóság képzettségével ellenpróbát teszt a te Lopózás próbád értéke ellenében. Csendben, módosító nélkül a rendes sebességgel feltehető mozgathatod. Ha a sebességgel feltehető mozgás (de kevesebbet, mint a sebességgel), -5 módosító járul a próbához. Ha kocsig, vagy ha rendes mozgás mellett még más is cselekszik az adott körben, a módosító értéke -10. Szinte teljesen lehetetlen csendesen futni, vagy rohamozni (-20 módosító).

## Lovaglás (Ügyesség)

Meg tudsz ülni valamilyen hástast (ami általában ló, de lehet másfajta hás is). Gyakorlattan hajtás végre különféle trükköket a nyeregben.

Lovaglási Feladat	Célszám
Térdel irányítás	5
Nyeregben maradás	5
Harc csataménellel	10
Fedezék	15
Esés	15
Ugratás	15
Hátas megbabolázása csatában	20
Gyors fel- vagy leszállás	20*

\*Számít a Vért módosító

**Próba:** Az egyszerű lovaglás nem igényel próbát. A háts felnyergelése, megülése, hajtása és a róla történő leszállás fenakadás nélkül meg. A fel- és leszállás egy mozgás-értékű cselekedet. Bizonyos feladatok azonban próbát igényelnek:

Ha szőren ülöd meg a lovat, Lovaglás próbáidhoz -5 módosító járul.

Repülő hátsók megülésekor -5 módosító járul a Lovaglás képzettség-próbáidhoz.

**Térddel irányítás:** Bármikor megteheted, hogy a térdeddal irányított hátsódat, így mindkét kezedet használhatod a harcban. Minden kör elején tégy egy Lovaglás képzettség-próbát. Ha a próbát sikertelen, csak az egyik kezedet használhatod abban a körben, mert a másikkal a hátsódat kell irányítani.

**Nyeregben maradás:** Akkor kell ilyen próbát tenned, ha el akarod kerülni, hogy a földre zuhanj, mikor hátsódat hirtelen kirug vagy ágaskodik, vagy ha te megsérülsz.

Harc csataménél: Harca idomított hátsódat támadásra ösztönözheted, miközben rendszeren indíthatod támadásodat (vagy támadásaidat).

**Fedezék:** A hátsó oldalán lóghatsz, féloldalas fedezéknek használva lovadat. Nem támadhat és nem varázsolhat, amíg a hátsódat fedezéknek használod. Ha a próbát sikertelen, nem kapod meg a fedezékből származó előnyöket.

**Ésés:** Ha leesel a hátsódról, amikor például megöltöd vagy elesik, tethet egy Lovaglás próbát, hogy puhán érkezz a földre. Ha a próba sikertelen, d6 Sp-t sérülsz, mintha 4 lábat zuhantál volna.

**Ugratás:** Hátsódat a mozgás keretében átugorhat akadályokat. Használ a Lovaglás képzettséged módosítóját, vagy a hátsódat ugrás képességének módosítóját (amelyik alacsonyabb), hogy megtudj, milyen messzire tudsz ugratni. A feltüntetett célszám (15) azt mutatja meg, mennyit kell dobod, hogy a nyeregben maradj.

**Hátas megbazolászása csatában:** Egy mozgás-értékű cselekedetként megpróbálhatsz megbazolázni egy utazólovat, pónit vagy ígáslóvat. Ha ez nem sikerül, mást már nem cselekedhetsz az adott körben. Amennyiben mégis szeretnél cselekedni, úgy azt is megteheted, ilyenkor azonban -4 körülmény-módosítót kapsz a cselekedetteddel kapcsolatos dobásidra, valamint egy Ügyesség-tulajdonos próbát kell tenned (célszám 12), amit ha nem dobss meg, leesel a lóról, és d6 Sp-t sérülsz, mintha 4 lábat zuhantál volna. Csatamén vagy harczi póni megbazolászására nem kell dobod.

**Gyors Felszállás vagy Leszállás:** Megpróbálkozhatss vele, hogy szabad cselekedetként szállj fel a nyeregbe vagy le a nyeregből. Ha a próba sikertelen, a fel- vagy leszállás mozgás-értékű cselekedetnek számít (nem próbálkozhatss meg a gyors fel- vagy leszállással, csak ha van rá elég idő a körben, hogy akár mozgás-értékű cselekedetként is végrehajtss).

**Egyéb:** Ha a lovadon katonai nyereg van (lásd a Felszerelés fejezetben), +2 módosítót kapsz a nyeregben maradásra tett dobásaidhoz.

**Összhang:** Ha legalább 5. szinten jártas vagy az Állattartás képzettségben, Lovaglás dobásaidhoz összhang módosítót kapsz.

## Mászás (Erő; Vért módosító)

E képzettség felhasználásai közé tartozik a sziklák, falak megmászása, akár a megfelelő felszerelés segítségével, akár anélkül.

**Próba:** Minden sikeres Mászás képzettség-próbával a sebesség felét tethet meg feléle, lefelé vagy oldalirányban egy fal vagy valamilyen egyéb meredek felület mentén (kapaszkodókkal akár a plafonon is), egy Egyéb típusú egykörös cselekedet keretében. Ennek felét, vagyis a sebesség negyedét tethet meg egy Egyéb típusú mozgás-értékű cselekedettel.

A sikertelen Mászás próba azt jelenti, hogy az adott körben nem sikerül haladnod, míg egy legalább 10-zel elrontott próba esetén leesel a magasságból, ahová felmásztál.

A mászófelszerelés +2 módosítót ad a Mászás próbákhoz.

Célszám	Falfelület
0	A felsétáláshoz túl meredek lejtő. Csomózott kötélhágcsó a fal mellett.
5	Kötél fal mellett, vagy csomózott kötél.
10	Olyan felület, amelyen elég kapaszkodó és lábtámasz található, pl. a hajók kötélete.
15	Bármilyen felület, amin megfelelő kapaszkodók és támaszok vannak, mint a fák törzse vagy a durva felületű sziklafalak; csomózatlan kötél.
20	Egyetlen felület keskeny kapaszkodókkal és támaszokkal, mint általában egy tömlő vagy rom fala.
25	Durva felület, mint egy természetes kőfal vagy egy téglafal.
25	Lógás vagy mászás plafonon csak kapaszkodókkal.
-10*	Keményben, vagy más szűk helyen mászás, ahol két szemben lévő fal közé ékelheted magad (10-zel csökken a célszám).
-5*	Sarokban mászás, ahol két merőleges fal közé szoríthatod be magad. (5-zel csökken a célszám)
+5*	A felület síkos (5-zel nő a célszám)

\*Ezek a módosítók összeadódnak; alkalmazd az összeset, amelyek érvényesek.

A próba célszáma a mászás körülményeitől függ. A teljesen sima falú függőleges felületek megmászhatatlanok.

Emelkedőnek a 60 foknál alacsonyabb dőlésszögű felület számít, falnak az ennél meredekebb.

Mivel mászás közben nem tudsz kitérni a támadások elől, ellenfel +2 módosítót kap a támadásához, te pedig kénytelennek minősülsz. Ilyenkor tethetsz szabad cselekedetként egy Mászás képzettség-próbát (a szokásos célszám ellen). Amennyiben a próba sikeres, nem számítasz kénytelennek az adott támadás ellen, bár az ellenfél továbbra is megkapja a +2 módosítót. Ezeket felül pajszot sem használhatsz.

Valahányszor megsérülsz mászás közben, tégy Mászás képzettség-próbát a fal vagy emelkedő célszáma ellen. Sikertelen dobás esetén lezuhanssz, és elszenved a vonatkozó sérülést a zuhanástól.

**Gyorsított Mászás:** Próbálkozhatss gyorsabb sebességgel mászással is. Egy Egyéb típusú egykörös cselekedet keretében a teljes sebességnek megfelelő mozgást is végezhetss mászás közben, de a Mászás próbáidhoz -5 módosító járul, és minden körben kétszer kell dobod. Mindegyik sikeres próbával a sebesség felét mászhatod. A +5 módosító mellett azt is megteheted, hogy a sebesség felét egy mozgás jellegű cselekedetként teszed meg, nem egykörös cselekedetként.

**Kapaszkodók és lábtámaszok:** Kapaszkodókat és lábtámaszokat készíthetsz a magad számára, ha a fal kampókat versz. Ehhez kampónként egy percre van szükség, és lábaként egy kampó kell. Mint minden kapaszkodókkal ellátott felület, a falba vert kampók a mászás célszámát 15-re csökkentik. Hasonló módon egy szekerével rendelkező karakter kapaszkodókat vághat egy jégfalba. Így módon az amúgy teljesen sima felületek is megmászhatóakká válnak.

**Megkapaszkodás zuhanás közben:** Szinte lehetetlen megkapaszkodni, ha az ember már zuhanni kezdett. Tégy Mászás próbát; a célszám a fal célszáma + 20. Egy lejtőn ez azért könnyebb, a célszám ilyenkor csak a lejtő célszáma + 10.

**Egyéb:** Kötél segítségével lehetséges egy karakter felhúzása vagy leengedése. Használ a maximum terhelés (lásd Teherbíráss) kétszeresét, hogy meghatározd, mennyit emelhet fel a karakter.



## Megfelemlítés (Karizma)

Ezt a képességet használhatod a helyi lakosok megfelemlítésére, vagy arra, hogy egy foglyot szóra bírsz. A megfelemlítés szóbeli fenyegetésekből és testbeszédből áll.

**Próba:** A sikeres próba megváltoztatja mások viselkedését. A célszám általában a célpont Mentális Ellenállása (a psi pajzsok jelen esetben nem számítanak, hiszen nem éri mentális támadás az elmét). A célpont különféle forrásokból – képzettségek, varázslatok, psi – eredő félelem elleni ellenállás módosító azonban növelheti ezt. Amennyiben valamilyen fegyverrel fenyegeted célpontodat, próbához +2 módosító jár, ha célpontod fegyvert, akkor +2. Ha valami okból a célpont különösen félelmetesen gondolt téged vagy oka van félni tőled, esetleg épp ellenkezőleg, a próbához módosítót kapsz a KM megítélése szerint.

Ezt a képességet harcban is alkalmazhatod ellenfeled megfelemlítésére – ilyenkor ez egy egyszerű cselekedettedbe kerül. Amennyiben képzettség-próbát sikeres, áldozatot egy körre megrendültté válik.

**Újrapróbálkozás:** Általában az újabb próbálkozás sikertelen marad. Amennyiben az első próba sikeres volt, a célpontot már nem lehet jobban megfelemlíteni, és nincs értelme újabb próbálkozásnak. Ha az első próbálkozás sikertelen volt, a célpont valószínűleg megacélozta az akaratát, így ugyanattól a személytől minden további Megfelemlítési kísérlet elleni célszám ötlet nő.

**Összhang:** Ha legalább 5. szinten jártas vagy az Átverés képzettségben, Megfelemlítés dobásaidhoz összhang-módosítót kapsz.

## Meggyőzés (Karizma)

Ezt a képességet használod, ha meg akard győzni a kancellárt, hogy találkozzon kell a királlyal, ha vizsálykódó barbár törzsek között akarsz békét közvetíteni, vagy ha rá akard venni a téged foglyul ejtő orkokat, hogy ajánljanak fel a társaidnak váltásigj ellenében ahelyett, hogy a bányákba vinéneek rabszolgának. A Meggyőzés részét képezi a szociális érzék, a tapintat, a finomság, az ékesszólás és a szónoki képesség. Ezzel a képességgel lehet valakire jó benyomást tenni, hatékonyan tárgyalni, vagy másokat befolyásolni.

**Próba:** Egy sikeres próbával mások irántad való viszonyulását változtathatod meg. Tárgyalás esetén a tárgyaló partnerek egymással szemben Meggyőzés ellenpróbákat tesznek, megállapítandó, ki tud előnyösebb helyzetet kialakítani. Ellenoldást kell dobni akkor is, ha két ellenértés oldalon álló diplomata kér valamely ügyben meghallgatást egy harmadik fél előtt.

**Alkudozás:** Portékák, szolgáltatások, információk vagy bármely más dolog eladások feljebb, vagy megvásárlásokor lejjebb tornázható az árat. Ilyenkor próbát kell dobnod a másik alkudozó fél Embersimert próbája ellenében, amely dobásokhoz a körülményektől függően bizonyos módosítók is járulhatnak. Ha többet dob, mint ellenfeled, a két próba különbségének minden egyes pontjért 1 %-kal változtathatod meg az árat, amilyen irányban szeretnéd. Az árat legfeljebb 20 %-kal változtathatod meg a magad javára. Ha ellenfeled is szeretne alkudozni, ő is tehet egy próbát a saját Meggyőzés képzettségével a te Embersimert próbád ellenében – ha sikerül jár, ő is változtathat az áron.

**Együttérzés keltése:** Képes vagy magad vagy mások javára befolyásolni hallgatóságod viselkedését, együttérzésüket keltetni, bizalmat ébresztetni. Ez általában egy egész estét vesz igénybe, miáltal a célközönséggel mulatozol (hasonlóan az információgyűjtés próbához). Ha nagyobb területen akarsz valakit megkedvelteni, az több időt vesz igénybe (egy egész város 1 hét, egy ország 3 hónap). Tégy egy Meggyőzés képzettség-próbát. A célszámot, és az Együttérzés keltésének sikerességét a Kalandmester határozza meg a Kalandmesterek Könyvében foglaltak szerint (lásd Nem-játékos Karakterek viselkedése).

**Lejáratás:** Megpróbálhatod bemocskolni valakinek a nevét, és másokat ellene hangolni. Megváltoztathatod az emberek véleményét valakiről azáltal, hogy megszólod. Ez általában egy egész estét vesz igénybe, miáltal a célközönséggel mulatozol (hasonlóan az információgyűjtés próbához). Ha nagyobb területen akarsz valakit lejáratni, az több időt vesz igénybe (egy egész város 1 hét, egy ország 3 hónap). Tégy egy Meggyőzés képzettség-próbát. A célszámot, és a Lejáratás sikerességét a Kalandmester határozza meg a Kalandmesterek Könyvében foglaltak szerint (lásd Nem-játékos Karakterek viselkedése).

**Demoralizálás:** Elveheted mások lelkesedését, harci kedvét. Képes vagy meggyőzni másokat, hogy tegyék le a fegyvert és hagyjanak fel a küzdelemmel, illetve hagyjanak fel azzal, amit épp tesznek. Ez általában több percet, akár néhány órát is igénybe vehet (a KM megítélése szerint). Ha harc közben szeretnél ellenfeleid demoralizálásával próbálkozni, általában nem túl sok idő áll rendelkezésedre – megpróbálhatod 1 perc (10 kör) alatt alkalmazni a képzettséget, de az idő szükségessége miatt -10 módosítót kapsz a próbára. A demoralizálás minden körben egy mozgás-értékké cselekedetted igényel. Amennyiben közben támadást intélnél egy – vagy több – ellenfeled ellen, próbához további -5 módosítót kapsz. Tégy egy Meggyőzés képzettség-próbát. A célszámot, és a Demoralizálás sikerességét a Kalandmester határozza meg a Kalandmesterek Könyvében foglaltak szerint (lásd Nem-játékos Karakterek viselkedése).

**Lelekítés:** Képes vagy szövetségeseidet fellekesíteni valamilyen cél érdekében. Társaid fellekítéséhez legalább 1 körön keresztül kell beszélned (nekik pedig hallaniuk kell téged), ez minden körben egy egyszerű cselekedettedbe kerül. Beszéd végén tégy egy Meggyőzés képzettség-próbát. A célszámot, és a Lelekítés sikerességét a Kalandmester határozza meg a Kalandmesterek Könyvében foglaltak szerint (lásd Nem-játékos Karakterek viselkedése).

**Lázítás:** Képes vagy felhangelni közönségedet és felháborodást, dühöt keltetni bennük valami ellen. Társaid fel-lázításához legalább 1 körön keresztül kell beszélned (nekik pedig hallaniuk kell téged), ez minden körben egy egyszerű cselekedettedbe kerül. Beszéd végén tégy egy Meggyőzés képzettség-próbát. A célszámot, és a Lázítás sikerességét a Kalandmester határozza meg a Kalandmesterek Könyvében foglaltak szerint (lásd Nem-játékos Karakterek viselkedése).

Az Együttérzés keltése és a Lejáratás hatása egyes személyekre, kisebb csoportokra, esetleg konkrét dolgokra vonatkozik, míg a Demoralizálás, a Lelekítés és a Lázítás hatása eszmékre, célokra, esetleg néptömegekre. Sokszor a helyzettől függ, hogy melyiket alkalmazhatod. A zarnok bárót lejáratathat az úri társaságon, de lázítani ellene csak az elnyomott nép körében érdemes.

**Újrapróbálkozás:** Általában nem lehetséges. Még ha az első próba sikeres volt is, a másik karaktert nem lehetett jobban meggyőzni, és az újabb próbálkozás többet ronthat, mint amennyit segíthet. Ha az első próba sikertelen volt, a karakter valószínűleg még jobban meggyőződik igazáról, és az újabb próbálkozás teljesen értelmetlen volna.

**Egyéb:** A NJK-k befolyásolására tett Karaktera dobások általában képtelenül használt Meggyőzés próbák.

**Összhang:** Amennyiben legalább 5. szinten jártas vagy az Átverés, az Embersimert vagy a Megfelemlítés képzettségek valamelyikében, összhang-módosítót kapsz a Meggyőzés próbához, amennyiben a meggyőzés során ezek eszközeivel folyamatodnál. Ezek a módosítók összeadódnak

## Mesterség (Intelligencia; Csak Képzetten)

Képzett vagy egy mesterségben, amilyen például a vértkovácsolás, kosárfonás, könyvtörés, íjkészítés, kovácsolás, ácsolás, cipész, ékkészítés, bőrcserzés, lakatos, fazekasság, hajóácsolás, kömvésesség, csapdakészítés, mechanika, fegyverkovácsolás, vagy szövés.

A Mesterség valójában több különálló képzettség. Tegyük fel például, hogy rendelkezel a Mesterség – Csapdakészítés képzettséggel. Az ebben szerzett ismereteid nem befolyásolják



a fázekasság vagy bőrcserzés próbáit. Lehet több Mesterség képzettség is, különböző szintekkel, de mindegyiket külön képzettségként kell felvenni.

A Mesterség képzettség mindenképpen valaminek az elkészítésével foglalkozik; az ettől eltérő foglalatosságok a Szakma képzettségek közé tartoznak.

**Próba:** Gyakorlat a Mesterséget, és tűrhetően megélés belőle, így hetente ötször annyi rezes keresel, amennyi a képzettségpróba eredménye. Képes vagy használni mesterséged eszközeit és tudod, hogyan kell a vonatkozó napi feladatokat ellátni, hogy lehessen a felmerülő mindennapi problémákat megoldani, és hogyan kell a képzetlen segítőköt felügyelni (a képzetlen munkások, inasok napi bére 2 réz). Ha saját műhelyed van, ennél sokkal többet is kereshetsz az elkészített tárgyak eladásával, ám ilyenkor azokat magadnak kell eladni, ami idő alatt nem foglalkozol újabb tárgyak készítésével, továbbá az sem biztos, hogy elegendő kereslet mutatkozik portékád iránt a piacon.

A Mesterség képzettség alapvető használata azonban a tárgyak készítése – természetesen csak az adott mesterség szakterületébe tartozó tárgyaké. A célszám az elkészítendő tárgy bonyolultságától függ. A célszám, a próba értéke és a tárgy ára határozza meg, mennyi időt vesz igénybe az elkészítés folyamata. A kész tárgy ára határozza meg az alapanyagok árát. (A játék világában a szükséges képzettség szintje, az idő és az alapanyagár határozzák meg a tárgy árát. Ezért határozza meg a tárgy ára és a célszám, hogy mennyi ideig tart a tárgy elkészítése, és hogy mennyibe kerülnek az alapanyagok.)

Minden mesterséghez megfelelő eszközök tartoznak, amelyekkel a képzettség a leírataknak megfelelően használható. A rögtönzött eszközök használata -2 módosítót eredményez a képzettség próbán. Amennyiben azonban az eszközök maguk is mestermunkák, a képzettség próbához +2 módosító járul.

A tárgy elkészítéséhez szükséges időt és pénzt a következőképpen tudod meghatározni:

1. Keresd ki a tárgy árát a Felszerelés Fejezetben, vagy kérd meg a Kalandmestert, hogy adjon meg egy árat, ha a felsorolásokban ez nem szerepel. Bizonyos tárgyak esetében (ilyen például a fegyverek, vérték többsége), a tárgy eredeti ára különbözik a táblázatokban feltüntetett összegtől, mivel ez utóbbiban nagy mértékű adók is benne foglaltatnak. Ilyen esetekben a tárgy eredeti árával számolj – ez általában a tárgy feltüntetett árának a negyede.
2. Keresd ki a célszámot, vagy kérd meg a Kalandmestert, hogy adjon meg egyet.
3. Az alapanyagok ára a tárgy árának a fele.
4. Hetente tégy képzettség próbát.

Ha a próba sikeres, szorozd meg az értékét a célszámmal. Ha az így kapott végeredmény eléri a tárgy részben mért értékét, a tárgy elkészítése egyhét munkáda került. (Ha a szorlat legalább kétszerese a tárgy értékének, az fél hét alatt elkészült, ha legalább háromszorosa, akkor egyhárom hét alatt és így tovább.) Ha a szorlat kevesebb, mint a tárgy ára, akkor az a te hunka alatt elért haladás. Jegyezd fel, és a következő héten tégy újra próbát. Így haladhatsz hetente, amíg az összeg el nem éri a tárgy árát.

Ha elrontod a próbát, a héten nem haladtál. Ha 5 vagy több ponttal véted el, az alapanyagok negyedét tönkretetted, és az alapanyagár negyedét újra ki kell fizetned. Amennyiben a próbát 10 vagy több ponttal véted el, úgy az alapanyagok fele nem tönkre, és ennek megfelelően kerülnek fel a többletköltségek.

**Napi haladás:** Lehetőség van arra is, hogy naponta tégy próbát, nem pedig hetente. Ilyenkor annak kiszámításakor, hogy mennyit haladtál a héten, a próbád eredményének és a célszámnak a szorátát kétfővel kell megszorozni (az yvevi hét – pentád – ötnapos, és az egyszerű emberek ritkán pihennek egy teljes napot munkájukban).

**Mestermunka készítése:** Készíthetsz mestermunkát is, ami bár nem mágius, a különleges megmunkálása miatt pozitív módosítókat ad a használata során felmerülő próbákhoz. Az ilyen tárgyak ára a szokásos ár ötszöröse – minden szempontból ezzel a megnövelt értékkel kell számolni.

A mestermunka fegyverek +1 módosítót adnak a velük végzett támadások TÉ-jére, és a velük okozott sikeres támadások sebészére. A mestermunka páncélok +1 módosítót kapnak az SFE-jükre, +1 módosítót a maximum Ügyesség módosító értékükre, és -1 módosítót az MGT-jükre. A mestermunka pajzsok +1 módosítót kapnak a VÉ módosítójukra, a velük végzett támadások TÉ-jére, és a velük okozott sikeres támadások sebészére. Az egyéb mestermunka eszközök +2 felszerelés módosítót adnak a velük végzett tevékenységekkel kapcsolatos próbákra.

**Tárgyak javítása:** Általában egy tárgy javítása ugyanolyan célszámú, mint az elkészítése. A tárgy javításának költsége a tárgy árának egyötöde.

Tárgy	Mesterség	Célszám
Vért, pajzs	Vértkovácsolás	10 + SFÉ x 2
Hosszúj, rövidj	Íjkészítés	12
Összetett hosszúj, összetett rövidj	Íjkészítés	5
Visszacsapó fj	Íjkészítés	15 + 2 x erőmódosító
Számszerj	Fegyverkovácsolás	15
Egyszerű közelharci/hajtó fegyver	Fegyverkovácsolás	12
Harci közelharci/hajtó fegyver	Fegyverkovácsolás	15
Egztotikus közelharci/hajtófegyver	Fegyverkovácsolás	18
Nagyon egyszerű tárgy (fakanál)	Változó	5
Átlagos tárgy (vaslábas)	Változó	10
Jó minőségű tárgy (harang)	Változó	15
Összetett vagy kivételes tárgy (zár)	Változó	20

**Megjegyzés a fegyver- és vértkovácsolással kapcsolatban:** Ynev legtöbb országában a fegyverek és vérték kereskedelmét és előállítását erősen szabályozzák. Ezek készítésének joga a legtöbb esetben egy bizonyos kovácséé tulajdonában van, és ezek a szervezetek feltétlenül védik sokat érő jogait. Egy fegyver- vagy vértkovácsolásból pénzhez jutni igyekvő karakternek tehát a legtöbb városban szembe kell néznie a céh rosszallásával, ami több mindent jelenthet. Legtöbbször a törvény segítségével lépnek fel ellene, de akár más, kevésbé szelíd módszerekkel is alkalmazhatnák. Különösképp így van ez például Toronban, ahol a Kobra tolvajcéh a kereskedelem minden szintjén és területén jelen van; a túlságosan alkalmatlankodó karakter akár a céh orgyilkosaival is szembe kerülhet.

**Újrapróbaköltség:** Lehetséges, de valahányszor 5 vagy több ponttal rontod el a próbát, újra ki kell fizetned az alapanyagok negyedét (vagy még többet, a rontás mértékének függvényében).



## Mesterség – Alkímia (Intelligencia; Csak Képzetten)

Az Alkímia segítségével különleges anyagokat vagy képes előállítani, ismerd különféle fémek és ötvözetek titkait, egyszerűbb vegyületeket állíthatsz elő, amelyek mágiikus anyagok, porok, itatok alapvető összetevői lehetnek. Alkoholtisz méreket, savakat, lúgokat, de éppúgy készíthetsz festékeket, tintákat is.

**Próba:** Az Alkímiában járatos karakter ismeri a főbb eljárásokat, a leparlást, ötvözt, hevítést, kivonást. Megtanulta a használatos anyagok köznevi és titkos nevét és jelét, és – még ha valamely anyagot nem is ismer – leírás alapján a legbonyolultabbak kivételével bármit el tud készíteni. Megfelelő laboratórium és elegendő idő esetén bármely ismert materiát képes vagy előállítani. A különféle anyagok elkészítésekor a Mesterség képzettségén leírt általános szabályokat kell alkalmazni – a szükséges idő és anyagi ráfordítás tekintetében az alábbi táblázatban foglalt cél-számok a mérvadók.

A képzettség használható ezen kívül más, az alkímiával kapcsolatos tevékenységekre is, mint például ismeretlen anyagok (mérgek, fűszerek, ötvözetek) beazonosítására.

Feladat	Célszám	Megjegyzések
Alkoholok, sók párlása	10	lásd a Mesterség képzettséget
Festékek, tinták készítése	15	lásd a Mesterség képzettséget
Egyszerű savak készítése	15	lásd a Mesterség képzettséget
Alkímista tűz, füstág vagy gyújtósgally elkészítése	20	lásd a Mesterség képzettséget
Többkomponensű ötvözetek készítése	25+	lásd a Mesterség képzettséget
Anyag beazonosítása	25	próbaközlásonként 1 ezüst (20 ezüst, ha biztosra mész)

**Újrapróbálkozás:** Lehetséges, de az anyagok elkészítésénél minden sikertelen dobás tönkretesz az alapanyagok felét, és ezt újra ki kell fenned. Az anyagok vagy varázslatok beazonosításánál mindegyik sikertelen próbálkozás felhasználja a kísérletenkénti költséget.

**Egyéb:** A tárgyak elkészítéséhez vagy beazonosításához alkímista felszerelésre van szükség. Ha valamely városban dolgozol, a tárgy alapanyagárába foglalva megvásárolhatod a szükséges eszközöket is, bizonyos helyeken azonban nehéz vagy egyenesen lehetetlen alkímista felszereléshez jutni. A tárgyak beazonosításának költsége az egyéb szükséges anyagok beszerzését jelenti. Az alkímista laboratórium (lásd a Felszerelések fejezetben) megvásárlása és fenntartása +2 felszerelés módosítót ad az Alkímia képzettség-próbához (abból a kedvező körülményből kiindulva, hogy így a legmegfelelőbb eszközök állnak rendelkezésre), ez azonban nem befolyásolja az előállított anyagok árát.

**Összhang:** Ha legalább 5. szinten jártas vagy a Ismeret – Természet képzettségben, Alkímia dobásaidhoz összhang-módosítót kapsz.

## Mesterség – Méregkeverés (Intelligencia; Csak Képzetten)

A képzettség birtokában a karakter képes különféle mérgek előállítására, tárolására és használatára.

Feladat	Célszám	Megjegyzések
Egyszerűbb mérgek készítése	15	lásd a Mesterség képzettséget
Halálos mérgek, kábító szerek,	25	lásd a Mesterség képzettséget
Komponensenként	+5*	
Mérgek azonosítása	25	
* Többkomponensű mérgek esetén		

**Próba:** A mérgek hatásától függően növekszik a mérgek készítésénél a próbák célszáma (átlagosan 15-25 között).

A mérgek hatásaira vonatkozó szabályok megtalálhatók a Kalandmesterek Könyvében.

**Egyéb:** A mérgek előállításához speciális felszerelés szükséges. A szükséges felszerelés minősége a mérgek összetevőinek függvénye, azonban nem szerethető be minden kisebb településen. Az alapanyagok ára egyszerűbb mérgek esetén pár ezüsttől a bonyolultabb mérgekhez szükséges több száz aranyig terjedhet.

**Összhang:** Ha legalább 5. szinten jártas vagy az Ismeret – Természet képzettségben, Méregkeverés dobásaidhoz összhang-módosítót kapsz.

Ha legalább 5. szinten jártas vagy a Mesterség – Alkímia képzettségben, s ásványi alapú összetevőket használ, Méregkeverés dobásaidhoz összhang-módosítót kapsz.

Ha legalább 5. szinten jártas vagy az Ismeret – Herbalizmus képzettségben, s növényi alapú összetevőket használ, Méregkeverés dobásaidhoz összhang-módosítót kapsz.

## Mesterség – Mechanika (Intelligencia; Csak Képzetten)

Ez a képzettség használatos a különféle mechanikus eszközök összeszerelésére, szétszedésekre és javításokra: ide tartozik többek között a csapdák hatástalanítása, a záruk kikapcsolása (akár nyitott, akár zárt helyzetben), vagy egy kicsi kerekének a megpiszkálása annak érdekében, hogy leessen menet közben. Képes vagy megszerelni vagy éppen hatástalanítani különféle mechanikus szerkezeteket, miután volt alkalom megvizsgálni, tanulmányozni őket.

**Próba:** A Mechanika képzettség alkalmazásával képes vagy össze- vagy éppen szétszerelni a különféle bonyolultságú mechanikus eszközöket.

**Eszköz-összeszerelés:** A Mechanika képzettség segítségével alkothatsz új eszközöket. Ilyenkor a Mesterség képzettségénél ismertetett általános szabályok a mérvadók.

**Eszköz karbantartása, javítása:** Képes vagy megjavítani az elromlott eszközöket. Ehhez persze pénzre és időre van szükség (lásd a táblázatot, alább). A célszámot a KM határozza meg. Amennyiben nem rendelkezel a célnak megfelelő szerzőkkel, s körülmény-módosítót kapsz a próbához. Ha olyan eszközt javítasz, amely számodra ismeretlen +5 módosítót kapsz a próbához. Azek a módosítók összeadódnak.

Képes vagy továbbá „összefoizni” egy elromlott eszközt – azaz ideiglenes javításokat végezni rajta. Ha így teszel, a képzettség-próba célszáma csökken 5-tel, és az ideje is lerövidül, akár egy egykörös cselekedetre is. Ilyenkor azonban csak egyetlen hibát tudsz megjavítani egy képzettségpróbaival, és azt is csak rövid időre, 1-2 percre vagy órára – ahogy a KM megtilti. Ezután a szerkezet újra felmondja a szolgálatot, és ilyenkor már csak egy rendes szereléssel lehet megjavítani.

Javítás mértéke	Célszám	Költség
Egyszerű javítás (szerszámok, egyszerű szerkezetek)	10	ár 1/5-e
Átlagos javítás (átlagos szerkezetek, malom szerkeze)	15	ár 1/5-e
Bonyolult javítás (kahrei nyílpuska, óramű)	20	ár 1/5-e
Nagyon bonyolult javítás (tűzfegyverek, perputua)	25	ár 1/5-e

**Eszköz megrongálása, hatástalanítása:** Képes vagy mechanikus eszközök hatástalanítására, tönkretételére. A Mechanika próbát ilyenkor a KM dobja helyett, így nem tudhatod, sikerrel jártál-e. A próbához szükséges idő és a célszám az eszköz bonyolultságától függ. Egy egyszerű eszköz hatástalanítása 1 kört vesz igénybe (és ilyenkor mindenképp legalább egy egykörös cselekedetnek számít). Az összetett vagy bonyolult eszközök 2d4 kört vehetnek igénybe. Úgy is meg



tudsz piszkálni egyszerűbb eszközöket, mint például egy nyereg vagy egy kocsierek, hogy rendesen működjenek egy ideig, és csak aztán essenek szét (általában 1d4 percnyi használat után).

Egy egyszerűbb tárgy hatástalanítása (megpiszkálása, kiakasztása stb.) egy 10-es célszáma tett képzettség-próbát igényel. A bonyolultabb, vagy összetettebb eszközök célszáma magasabb. A próbát mindig a KM dobja. Ha a próba sikeres, hatástalanítottad az eszközt. Ha sikertelen, de legfeljebb 4-gyel rontottad el, a kísérleted kudarcot vallott, de újra próbálkozhatsz. Ha a dobást legalább 5-tel elvérted, valami balul üt ki. Ha csapdáról van szó, véletlenül működésbe hoztad; ha valmit tönkre akartál tenni, meggyőződésed, hogy sikerült, azonban az eszköz továbbra is jól működik.

Eszköz	Idő	Célszám
Egyszerű (tár kiakasztása)	1 kör	10
Érdekes (kocsierek megroggálása)	d4 kör	15
Nehéz (csapda hatástalanítása vagy visszaállítása)	2d4 kör	20
Átkozottul bonyolult (összetett csapda hatástalanítása, egy óramű-szerkezet ügyes hatástalanítása – nem megrongálva azt)	2d4 kör	25

\*Ha a karakter nem akar nyomot hagyni az ügyködéséről, a célszám 5-tel nő.

Az ilyen próbálkozásokhoz szükség van legalább néhány egyszerű, a célnak megfelelő szerszáma (csákány, fésztfóva, fűrész, ráspoló, tolvajkulcs-készlet stb.). Ha szerszámok (lásd a Felszerelés fejezetben) nélkül próbálkozol a képzettség ilyen alkalmazásával, a dobásodhoz -4 körülmény-módosító járul, míg ha valami egyszerű eszközt alkalmazol, ez a módosító -2-re csökken. Viszont, ha az általad használt szerszámkészlet mestermunka, a próbához +2 módosító járul.

**Ujrapróbálkozás:** Lehetőséges, de csak amennyiben tudod, hogy az előző próbálkozás nem sikerült.

## Művészetek (Karizma)

Képezt vagy a művészi önkifejezés valamely fajtájában, műalkotásokat vagy képes létrehozni valamely művészeti forma területén: festészet, szobrászat, kalligráfia (a KM más típusokat is engedélyezhet.) A zeneszerzés, a költészet és más hasonló területek is ide sorolhatóak (az elkészült zenedarabok és költemények előadásakor azonban az előadó vonatkozó Előadóművészetek képzettsége a mérvadó). Műved nem egyszerű munkadarab, hanem valódi esztétikai műremek, mely képes mások érzelmet befolyásolni, lefesteni a világ csodálatos voltát, vagy éppen megkérdőjelezni azt.

A Művészetek képzettséget többször lehet felvenni, minden alkalom egy újabb művészeti ágra vonatkozik.

**Próba:** A műalkotásoknak két lépcsőfoka van: megalkotásuk és bemutatásuk.

**Megalkotás:** Egy mű megalkotása időt és alapanyagokat (pl. festék, márvány, faragó szerszámok) igényel. Az alapanyagok költsége a mű méretétől függően változik – festmények esetében 1 ezüst és 1 arany között mozog, szobrok esetében 5 és 20 arany között. Ritka és értékes alapanyagok esetében penze ez az összeg 10-30 %-kal (vagy még többel) is növekedhet.

Amint az alapanyagok kéznél vannak, nekiláthatsz az alkotásnak. Először azt dönts el, mi lesz a műved alapvető témája – egy nemes portréja, vagy „az udvari orkok sanyargatottsága”. A célszám attól függ, mennyire ismerhető fel ez a téma, és milyen könnyen foglatható műalkotásként.

Ahhoz, hogy az alkotás elkészüljön, legalább 20-szal többet kell dobni a célszámmal. Amennyiben ez nem sikerülne elsőre, úgy hetente újat lehet dobni, és a további sikeres próbák annnyal növelik az első próba értékét, amennyivel értékük meghaladja a célszámot (amelyiké pont egyenlő a célszámmal, az 0-val járul hozzá az összeghez, viszont így is sikeresnek számít). Amennyiben valamelyik próba során legalább 10-zel kevesebbet dobsz a célszámmal, a művet már nem tudod

Téma	Célszám
Csendélet vagy portré	15
Monumentum	20
Jól ismert idea (szépség, szenvedés, hit)	20
Bonyolult idea (transzcendencia, megvilágosodás)	25
Új, egyedi idea vagy stílus	+10
Különleges alapanyagok	-1 - -5

tovább finomítani, és elkészültnek tekinthető. Ilyenkor meg kell vizsgálni, hogy az alkotás folyamata során elért összeg mennyivel haladja meg az eredeti célszámot, ettől függ a műalkotás minősége. Amennyiben az alkotás folyamata során egyáltalán nem született siker, az alapanyagok kárba vesztek.

Próba eredménye	Minőség	A kész mű értéke	Bemutatós
Egyszerű siker	Átlagos mű	Alapanyagok kétszerese	-2
5-tel több,			
mint a célszám	Jelentős mű	Alapanyagok ötszöröse	-
10-zel több,			
mint a célszám	Nagyszerű mű	Alapanyagok tízszerese	+2
15-tel több,			
mint a célszám	Remekmű	Alapanyagok ötvenszerese	+4
20-szal több,			
mint a célszám	Mestermű	Alapanyagok százszorosa	+6

**Bemutatós:** Amikor a mű elkészült, be lehet mutatni a közönségnek. Amennyiben olyan műalkotásról van szó, amely valamely előadóművészet tárgyát képezi, akkor a megfelelő Előadóművészetben kell képzettség-próbát tenni. Amennyiben ez nem így van, akkor valamely vonatkozó Ismeret (Esztétika, Építészeti stb.) képzettségben, esetleg – a KM megítélése szerint – más képzettségben teendő a próba. A mű bemutatásával kapcsolatos próbához a minőségétől függően adódhatnak módosítók.

## Nyelvismeret (Intelligencia; Csak Képzett)

Képes vagy valamely nyelvet beszélni, és behatóan ismered a nyelvhez tartozó kultúrkört is. Alapesetben minden karakter egy nyelvet 4-es szinten ismer – az anyanyelvet, erre nem kell Kp-t költenie. Anyanyelved származási helyedről függ; egy erigov lovag az ervei ismeri gyermekkorától, egy shadoni bajjívó a shadonit stb..

A Nyelvismeret voltaképp több különálló képzettség – nyelvenként egy.

A Nyelvismeret képzettség 1. szintjén a karakter néhány egyszerű szó ismer, míg a 2. szinten már egyszerűbb mondatokat is megért és képes összerakni. A 3. szinten már könnyen kifejezhet egyszerűbb gondolatokat. A 4. szinten a karakter olyan jól beszél a nyelvet, mint az az átlagember, akinek ez az anyanyelve. 5. szinten – vagy e fölött – a karakter már nyelvészeti alapokon közelít a nyelvhez, kezdi megérteni a szavak eredetét, és a mögöttes nyelvtani vonatkatokat. 5. szint felett minden további szint, egy – az adott nyelven belül található – szubkultúra avagy dialektus szókincsének, szavajárásának és kiejtésének módjának ismeretét jelenti.

Egy írástudó karakter (vagyis, aki rendelkezik az Írástudó képességgel) tud írni és olvasni minden olyan nyelven, amelyet legalább 1. szinten ismer. Minden nyelv rendelkezik ábécével, bár gyakran több nyelv is ugyanazt az ábécét használja.



# Ynev főbb nyelvei a következők

Ynev	Hol beszélik?
Bírodalmi khors	Krán
Shadoni	Shadon
Govviki	Govvik
Közös	Pyarroni Államközösség, Ordán, Ynev legtöbb helyén az iskolázottak második nyelve
Ilanori	Yllinor, Ilanor
Nomád nyelvek	Déli puszták, Krán
Dzsad	Tába el-Ibara
Elf	Elfendel, Sirenar, Krán
Tárran	Yllinor
Ork	Krán, Gro-Ugon
Goblin	Gro-Ugon
Toroni	Toron
Aszisz	Abaszisz, Quironeia
Erv	Erigov, Északi Szövetség
Tiadlani	Tiadlan
Dwoon	Dwyll Unió
Niarei	Niare, Enoszuze
Törpe	Tárin

**Próba:** Azoknak, akik legalább 3. szinten elsajátították valamely nyelvi ismeretét, általában nem kell próbát tenniük, amikor hétköznapi társalgásba bonyolódhatnak másokkal, akik szintjük legalább 3. szinten ismerik a nyelvet (ha valaki egy beszélgetést akar kihallgatni, akkor nem nyelvismeret, hanem Hallgatóság próbát kell tennie). Amennyiben azonban valamelyik résztvevő fél alig beszél a nyelvet, úgy próbát kell tennie, ha bonyolultabb gondolatokat szeretne kifejezni vagy megérteni. Ugyanígy azoknak is próbát kell tenniük, akik – bár maguk jól beszélnek a nyelvet – szeretnék megérteni, mit is akar kifejezni az ilyen karakter kesze-kusza zagyválásával. Ilyenkor összegeznünk kell a két fél vonatkozó Nyelvismeret képzettségének szintjét, és ennek alapján megállapítható a Nyelvismeret próbák célszámának értéke.

Beszélgető Felek	Célszám
Nyelvismerete összesen 3 vagy kevesebb	20
Nyelvismerete összesen 4 vagy 5	15
Nyelvismerete összesen 6 vagy több	10
Aktívan próbálnak kommunikálni	-2*
Eltérő dialektusban beszélnek	+2

\* Ennyivel csökken a célszám

**Nyelvfüggetlenség:** A Nyelvismeret képzettség különösen fontos azon képzettségek használatához, amelyek eredményessége sokban függ a nyelvi megértéstől. Ilyenek többek közt az Átverés, Meggyőzés, Alcázás, Hamisítás, Információgyűjtés, Megfélemlítés vagy az Emberismeret. Bonyos körülmények között az Ismeret, Előadómnívészter, Szakma és a Mesterség képzettségek használatához is szükség lehet Nyelvismeret próbára – a KM megfélemlése szerint. Ilyenkor a Nyelvismeret próbá szabad cselekedetnek minősül.

Azok, akik valamely nyelvet 5. vagy annál magasabb szinten ismernek, képesek lehetnek megállapítani valakiről, hogy valóban anyanyelve-e az adott nyelv vagy sem. Ilyenkor ellenpróbát kell tenni, és amennyiben a hallgató fél nagyobb dob a beszélőnél, meg tudja állapítani annak anyanyelviségét.

**Ősi nyelvek:** A Nyelvismeret képzettség keretében elsajátítható bizonyos ősi nyelvi ismeret is, olyanokét, amelyeket már nem – vagy alig – használnak. Ilyenek például a kyr, a cranai, a lingua domini és a godoni. A mai nyelvekhez hasonlóan az ősi nyelvek ismerete is fontos lehet bizonyos

képzettségek használatához (lásd Nyelvfüggetlenség képzettségek, fentebb) – ez azonban csak igen-igen ritka esetekben fordulhat elő, lévén az ősi nyelveket manapság nem igazán beszélik, és így szinte sosem adódik olyan helyzet, amikor valamely ősi nyelvet kellene használnod beszélgetéseid során. Leggyakrabban talán néhány Ismeret képzettség lehet az, amelyhez elengedhetetlen valamely ősi nyelv ismerete; ilyen lehet például a történelem (ősi kódexek lapozgatása), demonológia (rég elfeledett, titkos nyelveken írt tekercsek értelmezése). Mivel nem nagyon akadnak már olyanok, akik beszélnék ezeket, az ősi nyelveket sokszor igen nehéz és körülményes elsajátítani – ha a karakter nem ismer senkit, aki ismerné az adott nyelvet, akkor kénytelen forrt nyelvmelékere, dokumentumokra támaszkodni tanulmányai folyamán (tehát rendelkeznie kell az Írástudó képességgel). Bizonyos ősi nyelvek, mint egyes aquir dialektusok mágius potenciállal bírnak, szavaikban lehetséges megkötni a mágius energiákat. Jelen képzettség nem vonatkozik eme nyelvekre, mágius használatuk, a bennük rejlő misztikus energiák, lehetőségek kiaknázása csak a megfelelő képességek birtokában lehetséges – arról nem is beszélve, hogy az elszábadó lények hangképző szervei csupán a legprimitívebb aquir kifejezések kiejtésére alkalmasak. (Minderrelől egy későbbi kiegészítőben olvashatsz majd.) Természetesen az ősi nyelvek esetében is minden egyes nyelvre külön kell felvenni a képzettséget; az a Domvik-pap, aki 5. szinten bírja a lingua dominat, egy szót sem ért kyrül.

1. szinten a karakter felismeri, ha az általa bírt ősi nyelven írt szöveg kerül elé, esetleg felismeri, ha ezen a nyelven szólnak hozzá, azonban csupán információmorszákat fog fel. 2. szinten képes az egyszerűbb szövegek értelmezésére. 3. szinten képes egyszerűbb mondatok megalkotására, van már fogalma az adott nyelv kiejtési módozatairól is, majd 4. Szintén maga is megszólalhat a nyelven, és az igazán bonyolult frások kivételével értelmezni tudja az írott szövegeket. 5. szinten nagyon kevés írásos dokumentum okozhat neki problémát, és akár beszélgetésben is jól helytállhat. Elefelet az újabb szintek már az ősi nyelv különféle helyi és történeti változataiban való elmélyedést jelzik; a karakter képes lehet különbségtételezni Kyria különböző tartományaitaiban hogyan használjt szójárások, avagy, hogy az ősi könyv Cranra fennállásának melyik korszakában fródott stb.

**Újpróballozások:** Azok, akik megkísérlék megérteni egymást, annyiszor próbálkozhatnak, amennyiszor csak szeretnének, és persze amennyire idejükből és türelmükből telik. Egy bizonyos állítás vagy gondolat megértésével azonban csak egyszer lehet próbálkozni.

**Összhang:** Ha legalább 5. szinten jártas vagy valamely Nyelvismeret képzettségben, az adott nyelv használatára során összhang-módostót kapsz Átverés, Meggyőzés, Alcázás, Hamisítás, Információgyűjtés, Megfélemlítés vagy Emberismeret próbáidhoz.

## Összpontositás (Akarateró)

Kiemelkedően jó vagy elméd összpontositásában. Képes vagy kizárni a tudati folyamatokból a különféle zavaró forrásokat, és egy adott feladatra összpontositani.

**Próba:** Az Összpontositás használható arra, hogy egy varázslatot vagy psi diszciplínát befejezz a figyelemelterelő körülmények ellenére, mint például amikor megérsz, varázsolnak vagy psi diszciplínát alkalmaznak ellened, vagy valamilyen más zavaró körülmény gátolna ebben... Ez a képzettség használható minden egyéb típusú figyelemelterelés leküzdésére is, mint pl. amikor megpróbálsz úgy kihallgatni egy beszélgetést, hogy közben mások is beszélnek közted és a beszélgetők közt.

Az alábbi táblázat tartalmaz különféle figyelemelterelő eseményeket, melyek Összpontositás próbá dobádt okozhatják varázslás vagy psi-használat közben.

Összpontozás célszám *	Zavaró körülmény
10 + okozott sebész Sp értéke **	A karakter sebet kap a varázslat elmondása, avagy a diszciplínára való összpontozás közben
10 + az utoljára elszenvetett folyamatos sebész fele **	Folyamatosan sebész veszélyforrás. ++
10 + zavaró varázslat vagy diszciplína erősségének a fele	Nem sebész varázslat vagy diszciplína által megzavarva. ++ +
10	Lendületes, kiszámíthatatlan mozgás (mozgó lovon, zötykölődő kocsin, hullámzó vízen csónakban vagy vihar dobálta hajó rakterében ülve).
15	Durva mozgás (vágató lovon, nagyon zötykölődő kocsin, zúgón lecsorgó csónakon, vihar dobálta hajó fedélzetén ülve)
20	Különösen durva mozgás (földrengés).
15	Összegabalyodott állapotban (kötélbe gabalyodva).
20	Birkózás közben, vagy leszorítva. Csak olyan varázslatot alkalmazhat, amelyhez nem szükséges széles mozdulatokat tennie, és nem szükséges hangosan kimondani a varázsigéket - természetesen az olyan néma összpontozást igénylő cselekedetekre, mint a psi diszciplínák, eme megkötés nem vonatkozik.
5	Az időjárás széles - esőt vagy ólmos esőt fúj
10	Az időjárás széles, hódarárt, port vagy szemetet fúj.
15	Védekezés közben varázsolva (hogy az ellenfelek ne tehessenek megszakító támadást)

\* Ha épp egy varázslatot vagy diszciplínát próbál az alkalmazni, irányítani vagy összpontozni a fenntartására, amikor a zavaró körülmény bekövetkezik, add a feltüntetett cél-számokhoz a varázslat vagy diszciplína Erősségének a felét (lefelé kerekítve).

\*\* Elérő-pont sebész az Sp-nek a duplája számít

+ Az egy kör vagy annál hosszabb varázslási idejű varázslatok és meditációs idejű diszciplínák alkalmazásakor vagy az olyan tevékenységek végrehajtásakor, amelyek ennél tovább tartanak.

Aszempől cselekedet varázslási idejű varázslatok és meditációs idejű diszciplínák vagy az egy egyszerű cselekedetet igénylő tevékenységek esetén csak akkor kell dobni, ha a sebész a végrehajtásuk, alkalmazásuk során kívánt megszakító vagy készenlétre helyezett támadásból ered.

++ Amilyen egy lágoló olajóban úszva lehet.

**Újrapróbalkozás:** Lehetséges, bár az új dobás nem semlegesíti a korábbi sikertelen dobás eredményét, ami szinte mindig az éppen alkalmazott varázslat vagy diszciplína megszakítása, vagy egy fenntartott varázslat vagy diszciplína elvesztése.

## Psi használat (Intelligencia)

A Psi használat képzettség azt mutatja, mennyire tudod uralni a psi energiádat. Ezt a képzettséget valamelyik Psi képességgel használva a karakter teljes értékű psi-használóvá válik, és Psi-pontokhoz juthat. A karakter Psi-pontjainak számát a következőképp kell kiszámolni:

(Psi használat képzettség szintje + INT módosító) x psi-képesség szorzója.

Psi-pontjaid száma részben a Psi használat képzettség szintjétől függ. Psi használat képzettség értéke és az Intelligencia módosítódnak az összegét szorozd be a Psi képességéből eredő szorzóval, így kapod meg a Psi-pontjaid

A psi képességek szorzói a következők:

Psi módszer	Szorzó
Pyarioni alapfok	x2
Pyarioni mesterfok	x3
Knt (Kaszt képesség)	x4
Slan (Kaszt képesség)	x4
Supa (Kaszt képesség)	x5

számát. Amennyiben több Psi képességed van, úgy a legnagyobb szorzót vedd figyelembe).

**Próba:** A Psi képzettségek használata nem igényel próbát. A karakter vagy rendelkezik az adott tudással, ami a diszciplínák létrehozásához szükséges, vagy nem.

Egyéb: Bővebben lásd a Psi és Diszciplínák fejezetet.

A Psi használat képzettségre csak akkor költöhet a karakter a Kp-től, ha rendelkezik valamelyik Psi képességgel.

## Rejtjelfejtés (Intelligencia; Csak Képzetten)

Ez a képzettség használható elhagyott templomok falaira vésett runák kibetűzésére, egy ősi, ismeretlen nyelven írt, eltréfített levél lényegének a megértésére, egy elfeledett ábécé betűivel írt kincses térkép megfejtésére, vagy egy barlang falaira vésett misztikus hieroglifák értelmezésére. Használható ezen felül titkosítások megfejtésére, és üzenetek titkosítására is.

**Próba:** Megfejtethet egy ismeretlen nyelven írt, régies nyelvű, titkosított vagy befejezetlen üzenet értelmét. A legegyszerűbb üzenetek esetében a célszám 25, átlagos szövegeknél 30, míg az ősi, bonyolult vagy egzotikus írásoknál 35 vagy még ennél is több.

Ha a próba sikeres, nagyjából megérted, miről szól az írás – tízpercenként nagyjából egy oldalnyi szöveget olvashatsz el így (nagyon ősi vagy bonyolult szövegeknél persze lassabban megy a dolog – esetleg naponta csak egy oldal). Ha a próba sikertelen, nem vagy képes megérteni, miről szól a szöveg. Amennyiben a próbán több mint 5-tel kevesebbet dobál a célszámnál, valamilyen hibás következtetésre jutsz.

A KM dobja a képzettség-próbát, hogy ne tud, a karakter mikor von le hibás következtetést, és mikor nem.

**Újrapróbalkozás:** Nem lehetséges.

**Összhang:** Ha legalább 5. szinten jártas vagy valamely vonatkozó ismeret képzettséged, összhang-módosítót kapsz a Rejtjelfejtés képzettség-próbádhoz.

## Rejtőkódolás (Ügyesség; Vért módosító)

Ezzel a képzettséggel hűződhat be az árnyak közé és haladhat észrevétlenül, közelíthetsz meg egy őrzemet a bokrok oltalmában, vagy követhetsz valakit feltűnés nélkül.

**Próba:** A Rejtőkódolás képzettség-próbádat azon személyek észlelés próbája ellen dobod, akiknek esélye van észrevenni téged. Ha a sebességed felét teszed meg az adott körben, nem járul módosító a dobásodhoz. Ha a sebességed felénél többet mozgasz (de legfeljebb annyit, amennyi a sebességed), a dobásodhoz -5 módosító járul. Ha kocogsz, vagy ha rendes mozgásod mellett még mást is cselekszel az adott körben, a

módosító értéke -10. Futás vagy rohamozás közben szinte lehetetlen rejtve maradni (-20 módosító).

A kisebb és nagyobb teremtmények méretüknél fogva is módosítót kapnak a Rejtőzködés próbáikhoz: Hangyányi +16, Parányi +12, Apró +8, Kicsi +4, Nagy -4, Hatalmas -8, Óriási -12, Kolossális -16.

Nem rejtőzhet el, ha valaki figyel téged, még ha csak felszínesen is. Befuthatsz egy sarak mögé, és ott elbújhat, de akkor a többiek tudni fogják, nagyjából merre vagy. Ha sikerül a szemlélődők figyelmét egy pillanatra elterelni (például egy Átverés próbával), megpróbálhat elrejtőzni.

**Figyelem elterelése, megkönyvitendő az elrejtőzést:** Az Átverés képzettség használata segíthet az elrejtőzésben. Egy sikeres Átverés próbával elterelheted a jelenlévők figyelmét annyi időre, hogy megpróbálkozhass egy Rejtőzködés dobással akkor is, amikor amúgy tudnak a jelenlétekről. Ilyenkor 1 egykörös cselekedet áll rendelkezésre ahhoz, hogy elrejtőzz. Amíg a többiek figyelmé nem rád irányul, dobhatsz Rejtőzködés próbát, ha el tudsz érni egy megfelelő rejtekhelyig. Ezt a próbát azonban -10 módosítóval dobod, mivel nagyon gyorsan kell cselekedned.

**Orvlövészet:** Ha már sikeresen elrejtőztél, és célpontodtól legalább 4 láb távolságban vagy, végrehajthatsz egy távolsági támadást, és aztán megint elrejtőzhetsz. Ilyenkor, a lővés után, egy mozgás-értékű cselekedet keretében tehetsz egy Rejtőzködés próbát -20 módosítóval. Ha ez sikeres, célpontod nem sejt, honnan érte a támadás.

## Szexuális Kultúra (Karizma)

Képzett vagy a szerzetkezés művészetében. Yneven több kultúrkör is kialakított a maga, többitől eltérő tudományát ezen a területen. A karakter feltehetően a születési helyének megfelelő kultúra szokásait és ismereteit bírta. A szexuális kultúra alapvető ismerete csupán a kulturált szerzetkezés tudományát jelenti, míg a szerzetkezés igazi mesterei a legmagasabb szintű kéjben részesítik partnerüket, többnyire érzelmileg is magukhoz láncolva ezzel a másikat.

**Próba:** Próbát kapsz abban az esetben szükséges tenni, amennyiben a karakternek az örömszerzésen kívül egyéb szándékai is vannak a szerzetkezéssel.

Célszám	Hatás
5	Kulturáltan szeretkezni, érzéklni és teljesíteni a partner kívánságait.
15	Az együttletet követő napon, a partnerrel kapcsolatos minden Karizma alapú képzettség-próbára és Karizma tulajdonság-próbára +2 módosítót kapsz.
25	Partnered már nem csupán kellemes emlékként őrizi a csodálatosan sikerült éjszakát, hanem érzelmileg is kötődni kezd hozzád (akkor is, ha korábban csupán vágyainak kielégítése volt a célja). Az együttletet követő héten, a partnerrel kapcsolatos minden Karizma alapú képzettség-próbára és Karizma tulajdonság-próbára +2 módosítót kapsz.
35	A szerelmi együttlet során tökéletesen magadhoz láncolod a másikat, aki ezek után már szinte képtelen ártalmadra lenni. Az együttletet követő héten, a partnerrel kapcsolatos minden Karizma alapú képzettség-próbára és Karizma tulajdonság-próbára +4 módosítót kapsz. Ezek után az elcsábított félnek minden egyes alkalommal sikeres Akaratör próbát kell tennie (célszám 10 + a Karizma módosító), minden olyan esetben, amikor olyat cselekedne, melyről világosan tudja, hogy károdra van.

## Szabadulóművészet (Ügyesség; Vért módosító)

Ezt a képzettséget akkor használod, ha kötelekből vagy bilincsből akarsz szabadulni, egy keskeny helyen akarsz átférni, vagy ki akarsz csusszanni valakinek a szorításából.

**Próba:** A kötél, bilincs vagy egyéb, a mozgást akadályozó eszközökkel való szabadulás 1 percet vesz igénybe. Egy hálóból egykörös cselekedet kiszabadulni. A szűk helyen való átférkezéshez 1 percre vagy esetleg még több időre is szükség lehet, a szűk szakasz hosszától függően.

Akadály	Célszám
Kötél	A megkötözött karakter Kötélhasználat próbájának eredménye +10
Háló	20
Bilincs	30
Szűk hely	30
Mestermunka bilincs	35
Birkózás	Az ellenfél birkózás próbájának eredménye

**Kötél:** A Szabadulóművészet dobásodat a téged megkötözött karakter Kötélhasználat dobása ellen dobod. Mivel könnyebb megkötözni valakit, mint a kötelekből kiszabadulni, a megkötözött karakter +10 módosítót kap a dobásához.

**Bilincsek és mestermunka bilincsek:** A célszám a bilincsek minőségétől függ.

**Háló:** A hálóból egy egykörös cselekedet kiszabadulni.

**Szűk hely:** A célszám olyan helyekre vonatkozik, ahol a fejed átfér, de a vállaid nem. Ha a hely hosszú, mint például egy kémény, a KM kérheti, hogy több próbát tégy. Olyan helyen, ahol a fejed nem fér át, senmiképpen nem juthatsz át.

**Birkózás:** Dobhatsz egy Szabadulóművészet képzettség-próbát ellenfeled birkózás próbája ellen, hogy kiszabadulj a birkózásból, vagy – amennyiben lesozított – arra, hogy kiszabadulj a lesozításból (a birkózásból azonban ilyenkor nem szabadulsz ki). Ez egy egyszerű cselekedet, úgyhogy abban a körben, amikor a lesozításból kiszabadulsz, már mozgathatsz is (lásd További lehetőségek birkózás közben: Kicsusszanás, a Harc fejezetben).

**Újrapróbálkozás:** Tehetsz újabb próbát, ha szűk helyen akarsz átférni. Ha a helyzet megengedi, és nincs ellenállás, szabadon újrapróbálkozhatsz, vagy akár igénybe veheted a Húzás szabályt.

**Összhang:** Ha legalább 5. szinten jártas vagy a Kötélhasználat képzettségben, összhang-módosítót kapsz a kötelekből való szabadulásra tett Szabadulóművészet próbáidhoz.

## Szakma (Intelligencia; Csak Képzetten)

Értesz valamely szakma vagy foglalkozás műveléséhez, lehetsz pl. gyógyszerész, csónakos, könyvelő, italfőző, szakács, hajtó, halász, vadász, kocsis, füvész, gulyás, kocsmáros, favágó, molnár, bányász, hordár, hajós, írók, kincsmester, ostromgépész, lovász, tímár, kocsi, faragó. Ide tartoznak az olyan területek is, mint a lelektan, vallatás, oktatás, birtokigazgatás, solymászat, pénzügy, földművelés, állattenyésztés, hajózás, bányászat, térképezés, csapadékváltás.

A Mesterséghez hasonlóan a Szakma is valójában több különálló képzettség. Tegyük fel például, hogy rendelkezel a Szakma – Szakács képzettséggel. Az ebben szerzett ismereteket nem befolyásolja a molnár vagy bányász próbáidat. Lehet több Szakma képzettséged is, különböző szintekkel, de mindegyiket külön képzettségként kell felvenned.

Míg a Mesterség kifejezetten valaminek az elkészítésével foglalkozik, a Szakma inkább egy szélesebb körű, kevésbé összefüggő ismereteket igénylő foglalkozás, másrészt szerzett jártasságot jelent.



**Próba:** Gyakorlat a Szakmádat, és tűrhetően megélsz belőle, így hetente ötször annyi rezet keresel, amennyi a képzettségpróba eredménye. Képes vagy használni szakmád eszközeit, el tudod végezni a napi teendőket, képes vagy felülvizelni a képzetlen gyakornokokat (a képzetlen gyakornokok, inasok napi bére 2 réz), és megbirkózol a gyakori problémákkal. Egy hajós például tudja, hogyan kell az alapvető csomókat megkötöni, hogyan kell a vitorlával bánni és hogyan lehet megjavítani, hogyan kell a tengeren az árbocokosárban őrködni. A különleges feladatok célsmáját a KM adja meg.

**Ujrapróbaközlés:** A jövedelemszerzésre dobott Szakma próbát nem lehet újra próbálni. A próba történetét ki a heti keresetedként, be kell érned azzal (a hét elteltével új próbát tethetsz, a következő hétre). Az egy bizonyos feladat elvégzésére tett próbákat általában újra lehet próbálni.

## Úszás (Állóképesség)

Ezzel a képzettséggel úszhatsz, mérülhetsz, búvárkodhatsz. **Próba:** A sikeres úszás próba segítségével megteheted a sebesség negyedet egy mozgás-értékű cselekedetként, vagy a sebesség felét egy teljes-körös cselekedetként. Minden körben dobj próbát. Ha a próba sikertelen, nem haladtál az adott körben. Ha a próbát legalább 5-tel rontod el, a víz alá merülsz, és feldoklani kezdés. A megfulladásra vonatkozó szabályokat lásd a Kalandmesterek Könyvében.

Ha víz alá merülsz (akár mert fulladozol, akár szándékosan), minden egyes víz alatt töltött kör után -1 módosító járul az úszás próbához.

Az úszás próbák célsmája a víz milyenségétől függ:

Víz	Célszám
Nyugodt Víz	0
Zavaros Víz	15
Viharos Víz	20

Minden úszással töltött tíz perc után tégy Úszás képzettség-próbát. A célszám az első tíz perc után 10, ezután pedig tízpercenként 1-gyel nő. Ha a próbát elrontod, kimerülsz, és legalább fél órát pihenéssel kell töltened, mielőtt folytathatnád az úszást – ilyenkor legfeljebb lebeghetsz a vízben.

Egyéb: A szokásos vért módosító helyett -1 módosító járul az úszás próbához a felszereléssel minden 2 font súlya után.

## Ugrás (Erő; Vért módosító)

Ezzel a képzettséggel ugorhatsz át vermeket, vetődhetsz át alacsony kerfészek felett, vagy érheted el egy fa alsó ágait.

**Próba:** Az ugrásod rendelkezik egy alaptávval, amely növelhető attól függően, hogy mennyivel haladja meg próbád értéke a 10-es célszámot. Az ugrás maximális távolsága a magasságtól függ.

A leírt távolságok 10 láb alapsebbségű karakterekre vonatkoznak. Ha a karaktered mozgása kevesebb (például a vért, a megerhelés vagy a cipelt súly miatt), arányosan csökkentés a távolságokat. Ha a karaktered mozgása több, növel meg arányosan a távolságokat.

Az ugrással megtett távolság beleszámít a karakter maximális mozgásába. Ha leugrasz egy magasságtól, kevesebbet sérülhetsz, mintha leestél volna ugyanonnan. Tégy egy Ugrás képzettség-próbát 15-ös célszám ellen, és ha sikerrel jártál, csökkentés 4 lábbal a zuhanás magasságát a sérülés kiszámításának szempontjából.

A vízszintes ugrások a csúcspontjuk (a vízszintes távolság egynegyede) felületen érik el.

Egyéb: Az a karakter, aki rendelkezik a Futás képzettséggel, és nekifutásból ugrik, negyedével megnöveli az elért távolságot vagy magasságot, de az így sem emelkedhet a maximum fölé.

**Összhang:** Ha legalább 5. szinten jártas vagy az Akrobatika képzettségben, összhang-módosítót kapsz az Ugrás próbához.

Ugrás fajtája	Alap távolság	Távolság növekmény	Maximum távolság
Távugrás	2 láb	+1/3 láb pontonként	Magasság x6
nekifutásból*		10 felett	
Távugrás helyből	1 láb	+1/3 láb 2 pontonként	Magasság x2
		10 felett	
Magasugrás	1 láb	+1/3 láb 4 pontonként	Magasság x1.5
nekifutásból*		10 felett	
Magasugrás helyből	1 láb	+1/3 láb 8 pontonként	Magasság
		10 felett	
Hátraugrás	0.33 láb	+1/3 láb 8 pontonként	Magasság
		10 felett	

\*Lehetetlen nekifutni, ha a karakter sebessége valamilyen okból a felére vagy az alá csökken. Nehéz vértben nem lehetséges nekifutni.

## Túlélés (Intelligencia)

Ezzel a képzettséggel biztonságban tájékozódhatsz a vadonban; felismerheted annak jeleit, ha vadállatok élnek a közelben, vagy elkerülheted a futóhomokot és más hasonló természeti veszélyeket.

**Próba:** Biztonságban tudhatsz, és élelemmel láthatod el magadat és társaidat a vadonban.

**Élelemszerzés:** Megélsz a vadonban. A napi mozgásod felét teheted meg, ha közben vadászol és gyűjtogetsz. Egy sikeres képzettség-próbával (célszám 15, ez a KM növelheti a kiellenőbb területeken) egy napi élelmet és innivalót szerezhetsz önmagad számára. Minden két pont után, amennyivel a célszámot túldobod, további egy embernek tudsz élelmet és italt találni.

Védekezés az időjárási viszontagságok ellen: Védekezhatsz az időjárási viszontagságok ellen. Tégy egy Túlélés képzettség-próbát. Képzettség-próbád függvényében az alábbi táblázat szerint módosítót kapsz a Fizikai ellenállásodhoz (de csak a természeti veszélyek ellen), ha a napi sebességed felével mozgatsz (vagy a módosító dupláját, ha egy helyben maradsz). Ha több karakterre szeretnéd kiterjeszteni ezt a védelmet, minden egyes karakter -2 módosító jelenet a képzettség-próbádra.

Túlélés képzettség-próba eredménye	Fizikai Ellenállás módosító
0-9	0
10-19	+1
20-29	+2
30-39	+3
40-49	+4
+10-enként	+1-gyel nő

**Természeti veszélyek elkerülése:** Egy sikeres próbával elkerülheted a természeti veszélyeket, mint a futóhomok, és nem tévedsz el. A célszám általában 15 és 25 között mozog (persze esetenként ennél magasabbra is rúghat).

**Nyomolvasás:** Képes vagy követni a különféle lények és karakterek által hagyott nyomokat.

A nyomok megtalálásához, vagy egy mérföldön keresztül való követéséhez Túlélés képzettség-próbát kell tenned. Új próbát kell tenned, ha a nyomok nehezen követhetővé válnak, például más nyomok kereszteszik őket, vagy visszafelé haladnak és elválnak. Nyomkövetés közben sebességed felével mozgathatsz (mozgathatsz a teljes sebességeddel is, ekkor azonban próbához -5 módosító járul). A célszám a felszíntől és a körülményektől függ:

Felszín	Célszám
Nagyon Lágy	5
Lágy	10
Szilárd	15
Kemény	20

**Nagyon puha talaj:** Bármilyen olyan felszín (friss hó, vastag por, vizes iszap), amiben mélyen és tisztán látszanak a nyomok.

**Puha talaj:** Olyan felület, ami elég lágy ahhoz, hogy könnyen benyomódjon, de szilárdabb, mint a friss hó vagy a vizes iszap, és amiben a lények gyakori, de sekély nyomokat hagynak.

**Szilárd talaj:** A legtöbb normális, a természetben található felület (gyep, mező, erdő stb.), vagy a különösen lágy vagy

Körülmény	Célszám módosító
A követett csoport minden 3 teremtménye után	-1
A követett lények mérete:*	
Hangyányi	+8
Parányi	+4
Apró	+2
Kicsi	+1
Közepes	±0
Nagy	-1
Hatalmas	-2
Óriási	-4
Kolosszális	-8
Minden eltelt 24 óra a nyomok hagyása óta	+1
Minden eltelt esős óra a nyomok hagyása óta	+1
A nyomokat frissen hullott hó takarja be	+10
Rossz látási viszonyok:**	
Borult vagy holdtalan éjszaka	+6
Holdfény	+3
Köd vagy csapadék	+3
A követett csoport elrejt a nyomait	lásd
(és a sebessége felével mozog)	Nyomrejtés, alább

\* A kevert méretű csoportok esetén csak a legnagyobb lény módosítója számít.

\*\* Ebből a csoportból csak a legnagyobb módosítót alkalmazd.

koszos mesterséges felület (vastag szőnyeg, nagyon koszos vagy poros padló). A lények hagynak ugyan nyomokat (letört gallyak, szőrcsomók), lábnyomokat azonban csak ritkán.

**Kemény talaj:** Minden olyan felület, ami nem tartja meg a nyomokat, amilyen például a csupasz kő vagy a padló. A legtöbb folyómeder is ebbe a csoportba tartozik, mivel az esetleges lábnyomokat itt a víz elmosa. A lények csak apró nyomokat (patanyomok, szétszóró kavicsok) hagynak.

Ha elvétezt egy Túlélés próbát, újra próbálkozhatsz 1 óra (kint) vagy 10 perc (bent) keresgélés után.

**Nyomrejtés:** Képes vagy elrejtetni a nyomaidat, és így nehezebb követni téged. Amikor ezzel próbálkozol, tégy egy Túlélés képzettség-próbát, és az eredményből vonj ki 10-et – ennivel nő azoknak a célszáma, akik megpróbálják fellelni a nyomaidat.

**Normális:** A képességgel nem rendelkező karakter is próbálkozik nyomkövetéssel, de nem követhet 10-es célszámmal nehezebb nyomokat.

**Újrapróba:** Elelemszerzéssel és az időjárásviszonyok elleni védekezéssel 24 óránként egyszer próbálkozhatsz. Ennek a próbának az eredménye számít a következő próbáig. Eltévédés vagy a természeti veszélyek elkerülése érdekében akkor dobsz, amikor a helyzet megkívánja. Ha már egyszer eltévédettél vagy valamely veszélyforrást nem sikerült elkerülnöd, nem lehet újrapróba.

**Összhang:** Ha legalább 5. szinten jártas vagy a Keresés képzettségben, összhang módosító járul a Nyomkövetésre dobott Túlélés képzettség-próbáidhoz, amennyiben állatok nyomait követed.

**Egyéb:** A Túlélés képzettség városban nem alkalmazható.

## Zárnyitás (Ügyesség; Csak képzetten)

Zár	Célszám
Nagyon egyszerű zár	20
Közepes zár	25
Jó zár	30
Hihetetlen jó zár	40

Ki tudod nyitni a reteszárakat, az összetett kombinációs zárat, és meg tudod oldani a rejtvényzárakat. A próbálkozáshoz legalább valami egyszerű, a feladatnak megfelelő eszköze van szükséged (csakány, feszítővas, álkulcs, drót stb.). Ha tolvajszerszám nélkül próbálkozol meg a Zárnyitás próbával, a dobásodhoz -4 módosító járul, még ha rendelkezél egyszerűbb eszközökkel. A mestermunka tolvajszerszám-készlet +2 módosítót ad a dobásodhoz.

**Próba:** A zár kinyitása egy egykörös cselekedet – bonyolultabb zárat esetében esetleg ennél több időt is igénybe vesz (a KM megítélése szerint). A képzettség-próba célszáma a zár bonyolultságától függ.

**Egyéb:** A képzetlen karakterek nem képesek így kinyitni a zárat, lehetséges azonban, hogy erővel le tudják törni őket; szerszám nélkül képtelenség kinyitni a legegyszerűbb zárat is.



## Képességek



A képességek alatt a karakterek különleges tehetségeit értjük, melyek közül néhány lehetővé teszi, hogy sok esetben valóban csodás dolgokat vigyen véghez. Egy kalandozó már első szinten több képességgel rendelkezik, s ahogy halad az idő és egyre tapasztaltabb lesz (szinteket lép), újabb képességeket nyer.

## Képesség

A képességektől eltérően a képességeket nem pontokból vásárolja a karakter, hanem a képességlistánál választja őket. Minden karakter induláskor (lényegében 0. szinten) három képességet kap, és ezután 1. 2. és 3. karakterszinten és ezt követően minden 3. karakter-szinten (6., 9., és így tovább) új képességet választhat (lásd: Tapasztalat). A többkasztú karakterek a teljes karakter-szint után kapják ezeket a képességeket, nem kasztjuk egyenkénti szintje után.

Ezen felül a kasztok általában extra képességeket kapnak saját listáikról. Ezek a kasztja jellemző képességek, a kaszt tagjainak kiképzéséhez kapcsolódnak.

Egy-egy képességet csak egyszer lehet felvenni – amennyiben az adott képesség leírásában másként nem szerepel.

## Követelmények

Bizonyos képességek követelményekkel rendelkeznek; felvételükhez és használatukhoz a megfelelő szintű tulajdonsággal, a megfelelő fortélyal, szakértelemmel vagy Támadó Értékkel kell rendelkezni. A karakter a képességet azon a szinten tanulhatja meg, amikor a követelményt elérte. Például 3. szinten Urodan, a fegyverforgató elkölt egy Képzettség-pontot a Lovaglás képzettségére (ezzel 4. Szintre emeli addig 3. Szintű Lovaglás képzettségét), és ugyanakkor felveheti a Lovas harc – Alapfok képességet.

A legtöbb képesség megszerzésére a karakternek több-kévesebb időt kell szánnia. A KM döntésén múlik, hogy egy képességre mennyi időt kell áldoznia; a képességeknel felsorolt követelményeken túl a KM mindig állíthat újakat, amennyiben a leírásban felsoroltakat nem találja elegendőnek. Gyakran mester is szükséges egy-egy képesség elsajátításához – vagy legalábbis jelentősen lerövidíti a tanulási időt. Mielőtt felvenné egy képességet, egyeztess a KM-eddel a tanulási időről és az egyéb követelményekről!

Amennyiben a karakter nem felel meg az adott képesség leírásánál szereplő követelményeknek, nem alkalmazhatja azt. Ha például egy boszorkánymesteri átok következtében egy karakter izmai elsovadnának, és ereje kisebb lesz 13-nál, nem használhatja a Támadás Erőből képességet, hiába rendelkezik vele.

## A képességek fajtái

A képességeket különböző csoportokba soroljuk attól függően, hogy az élet melyik területére vonatkoznak, mit lehet elérni segítségükkel. Bizonyos csoportok csak meghatározott kasztok számára elérhetőek – a Mágikus képességek például csak a varázshasználók számára.

**Általános:** A karakter általános – testi, lelki és egyéb – jellemzőit határozzák meg.

**Alvilági:** A karakter által eljáratított – sötét és kevésbé sötét – alvilági praktikák tartoznak ide.

**Harci:** A karakter harci jártasságát tükrözik – kunsztok, cselek és fortélyok, amelyek a küzdelem során igencsak jól jöhetnek.

**Háttér:** A karakter származását, nemzeti, faji és családi hátterét, illetve veleszületett különleges képességeit jelölő képességek. Az e csoportba tartozó képességeket csak karakteralkotáskor lehet felvenni, az induláskor kapott képességek egyikeként.

**Mágikus:** A karakter mágia-ismereteit és használatát határozzák meg, illetve ennek határait bővítik ki.

**Pszí:** Olyan képességek, amelyek a karakter pszichés használatára vannak hatással, illetve az általa ismert diszciplínák határait bővítik ki.

**Szakértő:** A karakter bizonyos dolgokban szerzett szakértelmét, jártasságát mutatják, és segítik őt ezek használatában.

**Szerafista:** Ezekre a képességekre a karakter a szeráfokkal, e nagyhatalmú lényekkel kötött alkuk révén tehet szert, ám ezek sajnos csak egy későbbi kiegészítőben kapnak helyet.

**Szociális:** Ezek a képességek segítik a karaktert a társas érintkezésben – segítségükkel jobban megérthet, esetlegesen befolyásolhat másokat.

## Képességek fajtái

Az alábbiakban felsoroljuk a különféle képességeket, fajtáik szerint csoportosítva. Bizonyos képességek egyszerűen több kategóriába is tartoznak – ezeket értelemszerűen mindegyik ilyen kategóriában feltüntetjük.



### Általános képességek

Edzettség  
Éber alvó  
Fájdalomtűrő  
Fürgeség  
Képzett (Képzettség) – Alapfok  
Képzett (Képzettség) – Mesterfok  
Képzett ugró  
Képzett úszó  
Kétkezesség  
Kitartás – Alapfok  
Kitartás – Mesterfok  
Kittűnő emlékezet  
Lelkierő  
Marcona  
Sprint – Alapfok  
Sprint – Mesterfok  
Szerencsefi  
Szép  
Tehetség  
Vadonélő

### Alvilági képességek

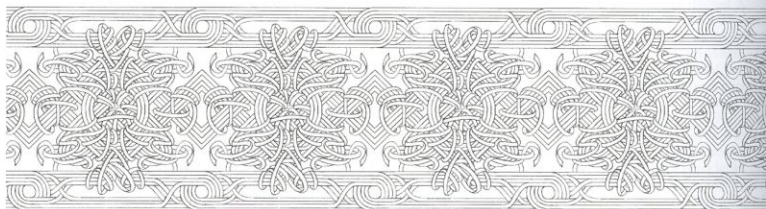
Alvilági kapcsolatok  
Csábító  
Fenygető fegyver  
Képzett cselezés – Alapfok  
Képzett cselezés – Mesterfok  
Képzett hamisító  
Képzett (Képzettség) – Alapfok  
Képzett (Képzettség) – Mesterfok  
Képzett színlelés – Alapfok  
Képzett színlelés – Mesterfok  
Képtelmű  
Kígyónyelv  
Kódfejtő  
Kódló  
Kötél táncos  
Megkötözhetetlen  
Méregkeverő

Orgazda  
Orvlövész  
Orvtámadás – Alapfok  
Orvtámadás – Mesterfok  
Pók  
Suhánó árnyék  
Szabotőr  
Százarcú  
Tehetség  
Zártörő

### Harci képességek

Balkezes védekezés  
Ellovagló támadás  
Elsőprő roham  
Fegyverforgatás – Alapfok  
Fegyverforgatás – Mesterfok  
Fegyverforgatás (Pusztakezes Harc)  
– Alapfok  
Fegyverforgatás (Pusztakezes Harc)  
– Mesterfok  
Fegyverrántás – Alapfok  
Fegyverrántás – Mesterfok  
Fegyvertörés – Alapfok  
Fegyvertörés – Mesterfok  
Fenygető fegyver  
Forgószél támadás  
Földharc  
Gyors kezdeményezés  
Gyors lövés  
Gyors újratöltés  
Harc mindhalálig  
Harc jártasság – Alapfok  
Harc jártasság – Mesterfok  
Harc láz – Alapfok  
Harc láz – Mesterfok  
Harc összpontosítás  
Harc reflexek  
Kaszabolás – Alapfok  
Kaszabolás – Mesterfok

Képzett belharc – Alapfok  
Képzett birkózás  
Képzett célzás  
Képzett cselezés – Alapfok  
Képzett cselezés – Mesterfok  
Képzett gáncsolás  
Képzett hártás  
Képzett (Képzettség) – Alapfok  
Képzett (Képzettség) – Mesterfok  
Képzett lefegyverzés  
Képzett lovasroham  
Képzett öklelés  
Képzett roham  
Képzett színlelés – Alapfok  
Képzett színlelés – Mesterfok  
Kétkézes harc – Alapfok  
Kétkézes harc – Mesterfok  
Kitámadás  
Kitérés  
Kínokozás – Alapfok  
Kínokozás – Mesterfok  
Könnyűvért-viselet  
Köpenyvívás  
Körkörös harc  
Közel lövés  
Legázolás  
Letaglózás  
Lovas harc – Alapfok  
Lovas harc – Mesterfok  
Lovas físzat  
Lótáncoltatás  
Lövés futás közben  
Mesterkör – Alapfok  
Mesterkör – Mesterfok  
Mozgékony  
Nehézvért-viselet – Alapfok  
Nehézvért-viselet – Mesterfok  
Összeropantás  
Pajzshasználat – Alapfok  
Pajzshasználat – Mesterfok  
Pajzzsal öklelés  
Páros harc



Pontos lövés  
 Pusztítás – Alapfok  
 Pusztítás – Mesterfok  
 Rész a pajzson  
 Részlet – Alapfok  
 Részlet – Mesterfok  
 Támadás erőből  
 Távoli lövés  
 Távoltartás – Alapfok  
 Távoltartás – Mesterfok  
 Vakharc – Alapfok  
 Vakharc – Mesterfok  
 Vasökl

### Hátér

Fogékony  
 Kalandozó  
 Kegyelet  
 Kiválasztott  
 Korg

### Mágikus

Haemas Phlogon  
 Hatalom amulettje  
 Hatalom hangszere  
 Hőltetés  
 Képzett (Képzettség) – Alapfok  
 Képzett (Képzettség) – Mesterfok  
 Kisebb mágikus hatalom – Alapfok  
 Kisebb mágikus hatalom – Mesterfok  
 Mágia dala  
 Mágikus fókusz – Alapfok  
 Mágikus fókusz – Mesterfok  
 Manaháló érzékelése  
 Polihisztor  
 Sebő hang  
 Távoli kép  
 Távvarázsló  
 Természeti erők megzabolázása –

### Alapfok

Természeti erők megzabolázása –  
 Mesterfok  
 Zengő dal  
 Zengő hang

### Pszi

A test hatalma – Alapfok  
 A test hatalma – Mesterfok  
 A tudat hatalma – Alapfok  
 A tudat hatalma – Mesterfok  
 Érzékek kavalkádja  
 Képzett (Képzettség) – Alapfok  
 Képzett (Képzettség) – Mesterfok  
 Láthatatlan kéz  
 Membrán  
 Pszi – Alapfok  
 Pszi – Mesterfok  
 Pszi Kitérés  
 Pszi-Pajzstörés  
 Pszi-Vért  
 Tele-színesztézia  
 Vakharc – Mesterfok

### Szakértő

Aktív tudás  
 Alkudozás – Alapfok  
 Alkudozás – Mesterfok  
 Biztos kezű mászó  
 Felcser  
 Figyelmes hallgatózás  
 Idomár  
 Ihletett  
 Iparos  
 Írástudó  
 Képzett (Képzettség) – Alapfok  
 Képzett (Képzettség) – Mesterfok  
 Képzett szájról olvasás

Kódfejtő  
 Kódoló  
 Kötéltáncos  
 Lenyűgőzés  
 Léglovas  
 Nyelvtudós  
 Pók  
 Régiségkereskedő  
 Sikamlós  
 Szakember  
 Személynyesztő  
 Tehetség  
 Útkereső  
 Villámgyors Keresés

### Szociális

Alidar gyöngye  
 Beilleszkedő  
 Csábító  
 Higgadt  
 Irányítás  
 Képzett hergelés – Alapfok  
 Képzett hergelés – Mesterfok  
 Képzett (Képzettség) – Alapfok  
 Képzett (Képzettség) – Mesterfok  
 Kétféltelmű  
 Kígyónyelv  
 Megszégyenítés  
 Nagyvilági kapcsolatok  
 Provokátor  
 Szónok – Alapfok  
 Szónok – Mesterfok  
 Társasági ember  
 Tehetség  
 Tiszta fejű  
 Véleményformáló  
 Világfi



## Képességek leírása

A képességek leírásai a következő mintát követik.

**Képesség neve** [Képesség típusa: Általános, Alvilági, Harci, Háttér, Mágikus, Psziché, Szakértő, Szociális]

A képesség rövid leírása, miben rejlik haszna.

**Követelmény:** A képesség felvételéhez szükséges minimum Tulajdonság érték, minimum Támadó Érték, más képességek, szükséges képességek vagy valamely kaszt-szint minimuma. Ha a képességnek nincs követelménye, az a bejegyzés hiányzik. Egy képességnek egynél több követelménye is lehet, ez esetben – ha a leírás nem említi – a karakter mindegyik feltételnek meg kell feleljen ahhoz, hogy a képességet felvehesse. A számszerűsített követelmények esetében minimum értékekről van szó, a karakter akkor veheti fel az adott Képességet, amennyiben ekkora vagy ennél nagyobb értékkel rendelkezik az adott területen.

**Hatás:** Mit érhet el a karakter a képesség alkalmazásával.

**Alapeset:** Itt szerepel, hogy a képességgel nem rendelkező karakter mire képes annak hiányában. Ha a képesség hiánya nem jelent hátrányt, ez a bejegyzés hiányzik.

**Egyéb:** Egyéb információ a képességről, ami segíthet megítélni hasznosságát.

## Aktív tudás [Szakértő]

Elméleti ismereteidet nagy hatékonysággal alkalmazod a mindennapok gyakorlatában.

**Követelmények:** Intelligencia 13+, Ismeret (választott témakörben) 6+

**Hatás:** Válassz ki egy Ismeret képzettséget! Amennyiben bármely tevékenység elvégzésében segítségére lehet választott szakterületed, úgy az ezen tevékenység elvégzésére tett bármely képzettség-próbához az Ismeret képzettséged minden 3. szintje után jár +1 összhang-módosító.

**Alapeset:** A képesség hiányában összhang-módosító a képzettség minden 5. foka után nő +1-gyel.

## Aláíró gyöngye [Szociális]

Rengeteg egzotikus szerelmi praktikát ismersz, amelyekkel szexuális partnereidet kényeztetethet – mindegyiket a maga feléle szerint.

**Követelmények:** Karizma 13+, Emberismeret 6+, Szexuális Kultúra 8+

**Hatás:** Szeretkezés közben Szexuális Kultúra képzettség-próbához Emberismeret képzettséged minden 3. szintje után jár +1 összhang-módosító.

**Alapeset:** A képesség nélkül az összhang-módosító a képzettség minden 5. szintje után nő +1-gyel.

## Alkudozás – Alapfok [Szakértő]

Tapasztalt alkudozó vagy – talán a dsadoktól lestél el a fortélyokat, esetleg te magad is e nép sarja vagy.

**Követelmény:** Karizma 13+, Emberismeret 6+, Meggyőzés 6+

**Hatás:** Alkudozáskor +3 módosítót kapsz Meggyőzés és Emberismeret képzettség-próbádra. Amennyiben Meggyőzés próbád sikeres, az árat 2%-kal változtathatod meg minden egyes pontért, amivel nagyobb lett próbád értéke ellenfeled próbájánál. A küszöb 40%; ennél nagyobb mértékben nem lehet az árat befolyásolni.

**Alapeset:** Sikeres Meggyőzés próba esetén az árat 1%-kal változtathatod meg pontonként, és a küszöb 20% (lásd Meggyőzés képzettség).

## Alkudozás – Mesterfok [Szakértő]

Az alkudozás mestere vagy – az alku tárgyához árának törttiséért jutsz hozzá, vagy sokszorosáért adsz túl rajta.

**Követelmény:** Karizma 15+, Alkudozás – Alapfok, Emberismeret 10+, Meggyőzés 10+

**Hatás:** Alkudozáskor +5 módosítót kapsz Meggyőzés és Emberismeret képzettség-próbádra. Amennyiben a Meggyőzés próbád sikeres, az árat 3%-kal változtathatod minden pontnyi különbségért, amivel ellenfeled Emberismeret próbáját túldobta. Az árat bármennyivel megváltoztathatod a magad javára, vásárláskor azonban csak különleges esetekben mehet az ár az eladó költségei alá – elvégre ő sem teljesen ostoba.

Ennek a képességnek a hatására nem adódik össze az Alkudozás – Alapfok képesség hatásával.

**Alapeset:** Lásd Alkudozás – Alapfok.

## Alvilági kapcsolatok [Alvilági]

Ismered az utat az alvilág útvesztőjében, tudod hogyan működnek a tolvajcélhek, hogyan férkőzhetsz a bizalmukba.

**Követelmények:** Ismeretek – Alvilág 4+, Információgyűjtés 4+

**Hatás:** Járatos vagy az alvilág dolgaiban, tudod, hol érdemes keresgélnek, és meddig merészkedhetsz el. Az Információgyűjtés alkalmazásakor, amikor a Gyánús tárgyak, szolgáltatások lehetőséggel élsz, csupán akkor vétesz súlyos hibát, ha 20-szal elrontod a képzettség-próbádat. Ezen felül információgyűjtés közben képzettség-próbához az Ismeret – Alvilág képzettséged minden 3. szintje után jár +1 összhang-módosító.

**Alapeset:** Az összhang-módosító a képzettség minden 5. szintje után nő +1-gyel. A Gyánús tárgyak, szolgáltatások lehetőség esetén már akkor is súlyos hibát követsz el, ha a célszámmal 10-zel kevesebbet dob (lásd az Információgyűjtés képzettség leírását).

## A test hatalma – Alapfok [Psziché]

Különs tehetséged van ahhoz, hogy elméd energiáit az anyagi síkon hasznosítsd, és tested képességeit tökéletesítsd vele.

**Követelmény:** Intelligencia 13+, Akaraterő 11+, Karizma 11+, Psziché – Alapfok, Psziché használat 6+

**Előny:** A Fizikai típusú Psziché diszciplínák erősségéhez (és a vonatkozó próbákhoz is) +2 járul.

## A test hatalma – Mesterfok [Psziché]

Továbbátpélt a megkezdett úton; tested bálumatos tetekre lehet képes szellemi energiáid segítségével.

**Követelmény:** Intelligencia 15+, Akaraterő 11+, Karizma 11+, Psziché – Alapfok, A test hatalma – Alapfok, Psziché használat 12+

**Előny:** A Fizikai típusú Psziché diszciplínák erősségéhez (és a vonatkozó próbákhoz is) +4 járul, és a meditáció időtartama egy kategóriával alacsonyabb lesz (tehát például egyszerű cselekedetből szabad cselekedet lesz – a szabad cselekedet időtartama nem változik).

Azon diszciplínáknak, melyek több körös meditációt igényelnek, a meditáció ideje a felére csökken.



Egyéb: E képesség hatása nem adódik össze A test hatalma – Alapfok képességével.

## A tudat hatalma – Alapfok [Pszí]

Ösztönös érzékel bírsz a mentális, asztrális természetű Psi gyakorlatok terén.

**Követelmény:** Intelligencia 13+, Akaraterő 11+, Karizma 11+, Psi – Alapfok, Psi használat 6+

**Előny:** Ezáltal bizonyos diszciplínáit nagyobb hatékonysággal képes alkalmazni. A Tudati típusú Psi diszciplínák erősségéhez (és a vonatkozó próbákhoz is) +2 járul.

## A tudat hatalma – Mesterfok [Pszí]

Ösztönös tehetségedet a további képzés még erősebbé teszi.

**Követelmény:** Intelligencia 15+, Akaraterő 11+, Karizma 11+, Psi – Alapfok, A tudat hatalma – Alapfok, Psi használat 12+.

**Előny:** Bizonyos diszciplínáidat nagyobb hatékonysággal vagy képes alkalmazni. A Tudati típusú Psi diszciplínák erősségéhez (és a vonatkozó próbákhoz is) +4 járul, és a meditáció időtartama egy kategóriával alacsonyabb lesz (tehát például egyszerű cselekedetből szabad cselekedet lesz – szabad cselekedet időtartama nem változik).

Azon diszciplínáknak, melyek több körös meditációt igényelnek, a meditáció ideje a felére csökken.

Egyéb: E képesség hatása nem adódik össze a Tudat hatalma – Alapfok képességével.

## Balkezes védekezés [Harcí]

Balkezes fegyvereddel képes vagy háritani az ellened írtézett közelharcú támadásokat.

**Követelmények:** Ügyesség 13+, Alap Támadó Érték +4, Fegyverhasználat – Alapfok (az adott fegyverre), Harci Jártasság – Alapfok, Kétkézes Harc – Alapfok

**Hatás:** Amikor két, legalább alapfokon ismert fegyverrel harcolsz, a cselekedet alatt kijelölhetsz egy ellenfelet, akinek a támadásai ellen +2 kitérés módosítót kapsz a VÉ-dre (a háritás manőver alkalmazásához pedig a TÉ-dre). Bármely cselekedet alkalmazásával új ellenfelet választhatsz, aki ellen a módosító érvényesül. Ha valamilyen okból kifolyólag készülnélnek számítás, akkor ez a módosító is elvész.

E képesség csupán akkor alkalmazható, ha fegyveredet ügyességből forgatod.

Érdemes megjegyezni, hogy ez a képesség nem csupán bal kézzel használható. Amennyiben a karakternek a bal a fő fegyverforgató keze, úgy értelemszerűen a jobb kezére érvényes a képesség.

## Béiliskedő [Szociális]

Könnyen beilleszkedsz más kultúrába, elsajátítod a szokásokat, alkalmazkodsz a normákhoz.

**Követelmény:** Nyelvismeret – választott kultúra (kulturkör) nyelve 4+, Ismeret – Hely (az adott kultúra által elfoglalt terület) 4+

**Hatás:** Ezt a képességet a sajátodtól eltérő kultúrák kapcsán használhatod, amennyiben nyelvet (Nyelvismeret) és szokásait (Ismeret – Hely) legalább 4. szinten ismered. Amikor ennek a kultúrának tagjaival találkozol, érintkezel, +4-et kapsz az NJK-k viselkedését befolyásoló képességeid próbáihoz – ez lényegében ellensúlyozza az idegen kultúrákkal való érintkezésről a szociális próbákra kapott levonásokat.

**Alapeset:** Idegen kultúrákban -4 levonás sújtja a karakter szociális próbáit. Ide tartoznak a Karizma tulajdonságpróbák, valamint a közvetlen képességek próbái: Alcázás, Átverés, Előadóművészetek, Emberismeret, Információgyűjtés, Megfélemlítés és Meggyőzés.

## Biztos kezű mászó [Szakértő]

Mászás közben jól biztosítod magad, és ezért kisebb esély, hogy lezuhanasz.

**Követelmények:** Ügyesség 13+, Mászás 8+

**Hatás:** Ha elvétezz egy Mászás képzettség-próbát, a lezuhanás elkerülése érdekében tett Mászás próba célszáma 5-tel csökken – fal esetén az eredeti célszám +10, lejtő esetén az eredeti célszám.

**Alapeset:** Lásd a Mászás képzettség leírását.

## Csábító [Szociális, Alvilági]

Kifejezetten jól használod szavaidat vagy bájaidat – az újaid köré csavarhatod és felhasználhatod másokat.

**Követelmények:** Karizma 13+, Átverés 6+, Meggyőzés 6+

**Hatás:** Csábítás esetén (lásd Átverés képzettség) tégy egy Meggyőzés képzettség-próbát, amelynek célszáma az áldozat azon Emberismeret próbájának eredménye, amelyet Átverés próbád ellen dobott. Amennyiben Meggyőzés próbád sikeres, az áldozat nem csak megteszi a kért szívességet, hanem később is önként igyekszik a kedvedben járni, maga keresi, miben segíthetne.

**Alapeset:** Lásd az Átverés képzettség leírását.

## Édzettség [Altalános]

Keményebb vagy az átlagnál, jobban bírod a sérüléseket.

**Követelmény:** Állóképesség 13+

**Hatás:** +2 módosítót kapsz a Szívósság jellemződhöz – és ezáltal az Ép-ídhöz és a Fizikai Ellenállásodhoz is.

## Élővágó támadás [Harcí]

Képzett vagy a hátsóról indított gyors támadásokban.

**Követelmény:** Lovas harc – Alapfok, Lovaglás 6+

**Hatás:** Amikor hátsóról harcolsz, és a roham manővert alkalmazod, a rohamnak megfelelően mozgatsz, támadatsz, majd tovább mozgatsz (a roham irányába folytatva tovább a mozgást). A körben megtett mozgásod nem haladhatja meg a hátsó sebességének kétszeresét. A megtámadott ellenfél nem intézhet ellened megszakító támadást.

**Alapeset:** Amikor támadás csak a támadásod előtt mozoghat.

## Élsőpró roham [Harcí]

Vad előretöréssel elsöpörheti ellenfeled.

**Követelmény:** Erő 13+, Alap Támadó Érték +4, Támadás Erőből

**Hatás:** Amikor áttörést hajtasz végre valaki ellen, nem dönhetsz úgy, hogy elkerül téged. Ha sikerül felkötnöd ellenfeledet, végrehajthatod ellene egy megszakító támadást, és megkapod a felvő ellenfelek ellen járó hagyományos +4 módosítót. Ezt a képességet csak akkor használhatod, ha fegyveredet Erőből forgatod.

**Alapeset:** Lásd Áttörés (Harc fejezet)

## Éber alvó [Általános]

Nem túl mély az álmod, könnyedén felriadsz bármilyen rendellenes neszre.

**Hatás:** Alvás közben is dobhatsz hallgatóság próbákat (azonban ilyenkor -4 levonás sújtja a képzettségedet), ha valami gyanús nesz hallik. Ha a próbád sikeres, felebreedsz. Azonnal tehetesz még egy Hallgatóság próbát, hogy megállapítsd, mi is volt a rendellenes zaj oka.

Azon karakterek, kik fajukból adódóan rendelkeznek a Szaglász faji képességgel, az Éber alvó képesség révén Szaglászkat is alkalmazhatják a fent leírt módon. Lásd a Szaglász faji képesség leírását (Fajok fejezet).

**Egyéb:** Az Éber alvó képességgel rendelkező karakterek alvás közben sokszor felriadnak, a legapróbb neszekre is – életük során már hozzászoktak ehhez, és nem zavarja pihenésüket. Így amennyiben a karakter álmát valami jelenetkéntelen zaj töri meg, a karakter azonnal vissza tud aludni, és lényegében nem zavarja meg pihenését az esemény – Ép-it, Fp-it, Pszi-pontjait ennek megfelelően nyeri vissza.

## Érzékek kavalkádja [Pszi]

Kifejezetten jó érzéked van az Érzékelésítés (Tompítás, Megzavarás) diszciplínához, talán, mert elméd ösztönösen fogékony erre a gyakorlatra, vagy azért, mert mestereidről nagyon alapos kiképzést kaptál. Képes vagy célpontjaid érzékeit a véletlektől felerősíteni vagy lecsökkenteni.

**Követelmény:** Intelligencia 13+, Akaraterő 13+, Karizma 13+, Tudat jellemző 3+, Pszi – Alapfok, Pszi – Mesterfok, Pszi használat 10+

**Hatás:** Amennyiben az Érzékelésítés (Tompítás, Megzavarás) diszciplína alkalmazásával valakinek az érzékeit befolyásolod, dönthetsz úgy, hogy kétszeres pont-pont költségért a véletlektől fokozod a hatást.

Ha valakinek az érzékeit fokozod, +4 módosítót kap a vonatkozó próbára, valamint befolyásolt érzékeinek hatótávja még egyszer megduplázódik (amennyiben ez lehetséges).

Ha valakinek valamelyik érzékét tompítod, a diszciplína időtartamára teljesen megszüntetheted a befolyásolt érzék – célpont megvakul, megsüketül, vagy elveszti szaglását, ízlelését vagy tapintását. Az olyan képzettség-próbákat, amelyek a kérdéses érzéken alapulnak, a célpont automatikusan elrontja, illetve vaklás esetén vak, sükettség esetén süket állapotúnak számít.

**Alapeset:** Lásd az Érzékelésítés (Tompítás, Megzavarás) diszciplína leírását a Pszi fejezetben.

## Fájdalomtűrés [Általános]

Keményebb vagy az átlagnál, abban bírod a fájdalmat.

**Követelmény:** Állóképesség 13+

**Hatás:** Az alap Szívósság jellemződnék megfelelő extra Fp-t kapsz. Amikor nő a Szívósság jellemző, ugyanannyival nő az így kapott Fp-k száma is.

## Fegyverforgatás – Alapfok [Harc]

Válassz ki egy fegyverkategóriát az alább felsoroltakból. Az összes, ebbe a kategóriába tartozó fegyvert képzetten tudod használni a harcban. Alább találhatóak a főbb fegyverkategóriák, a fegyverek döntő többsége ezek valamelyikébe tartozik. Egyes különösebb fegyverek kisebb csoportokat alkotnak, amelyekben csupán néhány fegyver szerepel, sőt, némelyik forgatásához külön képességre kell felvenni (a Felszerelés fejezetben a fegyverek bemutatásánál megtalálható, hogy az adott harci eszköz mely csoportba tartozik). A csoportok teljes listáját lásd a Felszerelések fejezetben, a Fegyverek táblázataiban.

Íme néhány példa:

Fegyverforgatás (Egykezes Szűrő-vágó) – Alapfok  
Fegyverforgatás (Egykezes Zúzó) – Alapfok  
Fegyverforgatás (Szálfégyverek) – Alapfok  
Fegyverforgatás (Hajítófegyverek) – Alapfok  
Fegyverforgatás (Íjak) – Alapfok

**Hatás:** Rendszeren tudsz támadni az adott kategóriába tartozó fegyverekkel.

**Alapeset:** A fegyvered e képesség nélkül használó karakter támadásaihoz -4 módosító járul.

**Egyéb:** Ezt a képességet többször is felveheted. Valahányszor felveszed, egy újabb fegyverkategóriára vonatkozik.

A pusztakezes harchoz tartozó Fegyverforgatás – Alapfok képesség egy kicsit eltér ettől a képességtől, ezért az külön található.

## Fegyverforgatás – Mesterfok [Harc]

Egy bizonyos fegyver használatában akkora gyakorlatot szerzettél, hogy azt igazán mestersen forgatod, ami jelentős előnnyel járhat a harc során.

**Követelmények:** Alap Támadó Érték +5, Fegyverforgatás – Alapfok (az adott fegyverrel)

**Hatás:** A kiválasztott fegyverrel végzett támadásaid és egyéb harci manővereid TÉ-jéhez +2 módosító járul. Ez az összes harci tevékenységre vonatkozik (hárítás, lefegyverzés stb.). Ezenkívül +2 módosítót kapsz az adott fegyverrel okozott sebészeidre.

**Egyéb:** Ezt a képességet többször is felveheted, azonban hatása nem adódik össze. Valahányszor felveszed, új fegyverre vonatkozik. A Fegyverforgatás – Alapfok képességtől eltérően, a képesség csak egyetlen fegyvertípusra érvényes, nem egy egész kategóriára.

A pusztakezes harchoz tartozó Fegyverforgatás – Mesterfok némileg eltér ettől a képességtől, ezért azt külön tárgyaljuk.

## Fegyverforgatás (Pusztakezes Harc) – Alapfok [Harc]

Fegyver nélkül, illetve páncélkesztyűben is képes vagy felvenni a harcot fegyveres ellenfeleiddel.

**Hatás:** Játéktechnikailag fegyveresnek számítás fegyvertelenül, illetve páncélkesztyűben is – vagyis a fegyveres ellenfeleid nem tehetnek megszakító támadást ellened, amikor fegyvertelenül támadsz rájuk, te viszont intézhetsz megszakító támadást a téged pusztá kézzel támadó ellenfelek ellen.

**Alapeset:** E képesség hiányában a karakter nem szenved el pusztakezes harc során a képzetlenségből eredő szokásos levonásokat a TÉ-jére, azonban fegyvertelennek számít, és ez bizonyos esetekben nagy hátrányt jelenthet (lásd a Harc fejezetben).

## Fegyverforgatás (Pusztakezes Harc) – Mesterfok [Harc]

Kifejezetten jól alkalmazod a pusztakezes harci technikákat.

**Követelmények:** Alap Támadó Érték +5, Fegyverforgatás (Pusztakezes Harc) – Alapfok

**Hatás:** Amikor fegyvertelenül vagy páncélkesztyűben harcolsz, +2-t kapsz a TÉ-dre. Ez a módosító minden harci manőverre vonatkozik, és +2 módosítót kapsz az így okozott sebészeidre.



Egyéb: A páncélkésztyű használata nem igényel külön fegyverforgatás – Mesterfok képességet; amennyiben valaki mesterfokon jártas a pusztakezes harcban, úgy a páncélkésztyű is mesterfokon használja.

## Fegyverrántás – Alapfok [Harci]

Gyorsan tudod előrántani fegyveredet, és jól jöhet a harcok elején.

**Követelmény:** Ügesség 15+, Alap Támadó Érték +4, Harci Jártasság – Alapfok

**Hatás:** Fegyvered előrántása szabad cselekedet, és nem mozgás-jellegű.

A képességet csak akkor használhatod, ha fegyveredet Ügességből forgatod.

## Fegyverrántás – Mesterfok [Harci]

Egyetlen mozdulattal rántatható elő fegyvered, és sújthatasz vele ellenfeledre.

**Követelmény:** Ügesség 17+, Alap Támadó Érték +6, Fegyverrántás – Alapfok, Harci Jártasság – Alapfok

**Hatás:** Amikor előrántod a fegyveredet, és ugyanabban a körben támadsz is vele, ellenfeled készületlennek minősül (csak ennek a támadásnak a szempontjából). Ezt a Képességet egy ellenfél ellen egy csatában csak egyszer alkalmazhatod. Csak akkor használhatod, ha fegyveredet Ügességből forgatod.

## Fegyvertörés – Alapfok [Harci]

Olyan harci technikákban is járatos vagy, melyek révén ellenfeled fegyverét veszélyeztetetheted. A képesség segítségével nagy előnyökre tehetesz a harcban.

**Követelmény:** Erő 13+, Alap Támadó Érték +2, Támadás Erőből

**Hatás:** Amikor ellenfeled fegyverét támadod, ő nem intéhet ellened megszakító támadást (lásd Fegyver Megtámadása, Harc fejezet).

Ezt a képességet csak akkor használhatod, ha fegyveredet Erőből forgatod.

## Fegyvertörés – Mesterfok [Harci]

Különösen erős és pontos csapásaidnak ellenfeleid fegyverei többnyire képtelenek ellenállni – a legjobb kovácsok művei is áldozatul eshetnek előtted.

**Követelmény:** Erő 13+, Alap Támadó Érték +4, Fegyvertörés – Alapfok, Támadás Erőből

**Hatás:** Amikor ellenfeled fegyverét támadod, csapásod ellen a fegyver keménységének csak a fele érvényesül (lefelé kerekítve).

Ezt a képességet csak akkor használhatod, ha fegyveredet Erőből forgatod.

## Felcser [Szakértő]

Járatos vagy a különféle orvosi praktikákban, a sebeszet és a betegellátás egyéb területein. Végezhetsz műtéteket pácienseiden, és elláthatsz olyan sérüléseket is, amelyekkel szemben az egyszerű gyógyítók tehetetlenek.

**Követelmények:** Intelligencia 15+, Gyógyítás 10+, Ismeretek – Élettan 10+

**Hatás:** Amikor a Gyógyítás képzettséget Elsősegélynyújtás céljából alkalmazod, Ép sérüléseket is kezelhetsz – az, hogy hány Ép-t vagy képes gyógyítani, a képzettség-próba eredményének a függvénye (amennyiben önmagadat látod el, próbához -5 módosító járul):

Eredmény	Visszanyert Ép
11 – 13	1
14 – 16	2
17 – 19	3
20 – 22	4
23 – 25	5
minden további +3	+1

**Műtét:** A műtét sikeres végrehajtásához Gyógyítás képzettség-próbát kell tenned. A célszám a műtét bonyolultságától függ:

Célszám	Műtét
10	Kiseb beavatkozás (seb összevarrása, felületi daganatok eltávolítása)
20	Nagyobb beavatkozás (csontok összeillesztése, amputálás)
30	Bonyolult beavatkozás (vérátömlesztés, végtagok visszavarása, lobotómia)
Ezeket a célszámokat egy sor körülmény befolyásolhatja:	
Célszám	Körülmény
+0	Gyógyító rendel, egyetemen kórházai
+5	Városi kórház
+10	Tábori szanitéc-sátor

Ahhoz, hogy a műtét sikerüljön, legalább 20-sal többet kell dobni a célszámmal. Amennyiben ez nem sikerülne először, úgy óránként újrapróbálkozhatsz, és a további sikeres próbák annnyival növelik az első próba értékét, amennyivel értékük meghaladja a célszámot (amelyik egyenlő a célszámmal, az 0-val járul hozzá az összeghez, viszont így is sikeresnek számít). Egy sikertelen próba még nem jelenti azt, hogy a műtét nem sikerült, kettő azonban már igen. Ilyenkor az áldozat állapota nem javult és nem is romlott. Ha valamelyik próbáján a felcser legalább 10-zel kevesebbet dob a célszámmal, komplikáció lépett fel, és az addig gyűjtött sikerek elvesznek. Ha ezután közvetlenül megint ilyen rosszabb dob a felcser, akkor végzetes hiba történt – ez általában azt jelenti, hogy a páciens Ép-i 0-ra csökkennek, és haldokolni kezd. Ilyenkor jó eséllyel meghal, hacsak nem stabilizálják az állapotát. A műtét mindenesetre sikertelen.

## Fenyegető fegyver [Alvilági, Harci]

Lehet, hogy a harcban nem vagy halálos, ám néhány látványos mutatvány után mindenki ezt hiszi rólad. Értesz ahhoz, hogy fegyvereddel megfélemlítsd ellenfeledet.

**Követelmények:** Alap Támadó Érték +2, Fegyverforgatás (a megfélemlítés során használt fegyverrel) – Alapfok, Megfélemlítés +8

**Hatás:** Amennyiben olyan fegyverrel fenyegeted áldozatot, amelynek a forgatásában alapfokon jártas vagy, Megfélemlítés képzettség-próbához +3 módosítót kapsz. Amennyiben mesterfokon értesz a fegyver használatához, +6 a módosító értéke.

Ezek a módosítók a fegyveres megfélemlítés szokásos módosítóin felül járulnak a próbához.



## Figyelmes hallgatózás [Szakértő]

Hallgatózás közben képes vagy kizárni a különféle zavaró körülményeket.

**Követelmények:** Akaratérő 13+, Hallgatózás 8+, Összpontosság 4+

**Hatás:** Amikor egy teljes-körös cselekedet keretében alkalmazod Hallgatózás képzettségedet, a különféle zavaró körülményekből eredő célszám-módosítóknak csak a fele járul a célszámban.

**Alapeset:** Lásd a Hallgatózás képzettség leírását.

## Főgököny [Háttér]

A karakter nem csupán a kellő elmeheli képességekkel rendelkezik, hanem azokkal az adottságokkal is, melyek révén képes elsajátítani a tapasztalati mágia valamely formájának foglaltait. A tapasztalati mágia elsajátítása nem csak tanulás, hanem bizonyos beállítottságot és hajlamot igényel. E képesség a karakter mágiához fűződő viszonyát is tükrözi – a karakter csak egyetlen tapasztalati mágiatéma iránt lehet főgököny.

**Előfeltétel:** Intelligencia 11+

**Hatás:** A karakter képes a tapasztalati mágia valamely formája (tűzvarázsló, boszorkány vagy boszorkánymester) használatának elsajátítására, továbbá alkalmazhatja az ehhez a mágiatémahoz tartozó bizonyos alapvető praktikákat (lásd a Mágia Könyvében).

**Alapeset:** E képesség nélkül a karakter nem képes a tapasztalati mágia használatára.

**Egyéb:** Az a karakter, aki rendelkezik a Kiválasztott képességgel, nem veheti fel a Főgököny Képességet. Egyszerre csak egy mágiatéma lehetsz Főgököny.

Ezt a képességet csak karakteralkotáskor veheted fel az induláskor kapott három képesség valamelyiként, ám a KM egészen kivételes esetben engedélyezheti a későbbi szinteken történő felvételét.

## Forgószél támadás [Harci]

A közeledben álló ellenfeleket egy lélegzetelállító, körbeforduló támadással egyszerre tudod megtámadni.

**Követelmény:** Intelligencia 13+, Ügyesség 13+, Alap Támadó Érték +8, Harci Jártasság – Alapfok, Kitámadás, Kitérés, Mozgékonyaság

**Hatás:** Teljes körös cselekedet esetén dönthetsz úgy, hogy a szokásos támadásaid helyett egyetlen támadást hajtasz végre – teljes Támadó Értékkel – minden olyan ellenféllel szemben, aki az általam fenyegetett területen található.

Ezt a képességet csak akkor használhatod, ha a fegyveredet Ügyességből fordatsz.

## Földharc [Harci]

Akkor sem vagy védtelen, amikor ellenfeled csele, a síkos talaj, esetleg balszerencse miatt földre kerül: a földön gurulva képes vagy elkerülni a neked irányított csapásokat, és még kevés is veszélyesnek számítasz.

**Követelmény:** Ügyesség 13+, Alap Támadó Érték +2

**Hatás:** Ha fekvő helyzetben harcolsz, VÉ-det nem sújtják a szokásos levonások közelharci támadások ellen, ahogy a TÉ-det sem sújtják a szokásos levonások, ha fekvő helyzetből indítasz közelharci támadást. Ha a támadó dobosod sikeres, azonnal talpra ugorhatsz szabad cselekedetként.

## Fürgesség [Általános]

Fürgőbb és mozgékonyabb vagy az átlagnál, ezáltal könnyebben térsz ki a veszélyek elől.

**Követelmény:** Ügyesség 13+

**Hatás:** +2 módosítót kapsz a Gyorsaság jellemződhöz – és ezáltal a VÉ-dhez is.

## Gyors kezdeményezés [Harci]

Kiélezett reflexeidnek köszönhetően képes vagy megelőzni legtöbb ellenfeledet a harcok során.

**Hatás:** A kezdeményezés próbáidhoz +4 módosító járul.

## Gyors lövés [Harci]

Lövéseidet kivételesen gyorsan tudod leadni.

**Követelmény:** Ügyesség 13+, Alap Támadó Érték +4, Fegyverforgatás (valamely távolsági fegyver) – Alapfok

**Hatás:** Ha olyan távolsági fegyvert használsz, amelyben legalább alapszinten jártas vagy, 1-gyel csökken a fegyvered gyorsasága. E képesség használatához a teljes támadás cselekedetet kell használnod.

## Gyors újratöltés [Harci]

Gyakorlatodnak köszönhetően kifejezetten gyorsan tudod újratölteni számszerjádát.

**Követelmény:** Ügyesség 13+, Alap Támadó Érték +4, Fegyverforgatás (Lőfegyverek) – Alapfok

**Hatás:** A kilőtt nyílpuskád újratöltéséhez szükséges idő lecsökken – kézi vagy könnyű nyílpuska esetében egy szabad cselekedetre, nehéz vagy ismétlő (kahrei) nyílpuska esetében egy mozgás-értéki cselekedetre, a shadoni páncéltörő nyílpuska esetében pedig egy teljes-körös cselekedetre módosul. A nyílpuska újratöltése továbbra is megszakító támadásra jogosítja azon ellenfeleidet, akiknek a fenyegetett területen tartózkodsz.

Kézi vagy könnyű nyílpuskával körönként többet is támadhatsz, ebben az esetben ezeknek a sebessége 6-nak tekintendő. Kahrei nyílpuskával továbbra is csak a rendes ütemben lövösz.

**Alapeset:** E képesség nélkül a kézi vagy könnyű nyílpuska újratöltése egy mozgás-értéki cselekedetet, a nehéz vagy ismétlő (kahrei) nyílpuska újratöltése egy teljes-körös cselekedetet, a shadoni páncéltörő nyílpuska újratöltése pedig három teljes-körös cselekedetet vesz igénybe.

**Egyéb:** Mivel egy körben legfeljebb három szabad cselekedettel rendelkezel, így kézi és könnyű nyílpuskával – még egészen magas Alap Támadó Érték esetén is – maximum három támadásra nyílik alkalom. A képesség összeadódik a Gyors Lövés képesség hatásával.

## Haemas Phlogon [Mágikus]

A képesség neve gondolni nyelven annyit tesz: 'Lángverű'. Ezen képesség birtokában a tűzvarázsló örökre és visszavonhatatlanul magába fogadja a tüzet. Egy egész napig tartó szertartás során – melyre csak Ordanban kerülhet sor – a Rend mesterei átítatják vérét a tűz esszenciájával. Ennek két hatása lesz a tűzvarázslóra. Vére izzóan vörössé válik, melynek fénye sötétben vagy akár sűrűkötetben is jó pár lábnyi távolságról észlelhető; éjszakai sötétségben a szeme féhére is halovány, vörös izzással párázik, de torka mélyéből is hasonló fény tör elő, így a legtöbben igen hallgatagvá válnak éjeleante.

Mivel testhőmérséklete kissé megemelkedik, infralátással jobban észlelhetővé válik, közelében elolvad a hó, érintésére vízzé válnak a jégsapok. A hideget és a meleget is jobban tűri, mint mások. Nagy hidegben és melegben is 10 fokkal többet bír elviselni, mint a közönséges halandók. A másik, egyszerű, de annál látványosabb és pusztítóbb hatás a lángrobbanás. Halála pillanatában minden, jelen szertartáson átesett tűzvarázsló képes pusztító erejű lángrobbanásban felszabadítani testi és szellemi energiáit – ami egybeírta mágiatelméleti szem-szögből néve kimondottan bizár és megmagyarázhatatlan jelenség (lásd még a Lángkitörés varázslatot, Tűzmágia fejezet).

**Követelmény:** Állóképesség 13+, Tűzvarázsló kaszt

**Hatás:** A Tűzvarázsló jól tűri a hideget és a meleget – az őt célzó fagy és hő-alapú mágiai erőssége egyvel csökken.

Amennyiben áldozatai látják lángoló szemét vagy torkát, a tűzvarázsló +2 módosítót kap az ellenük dobott Megfélemlítés képesség-próbáira. Sőtétben azonban -2 módosító járul a Rejtőzködés képesség-próbához.

Lángrobbanás különleges erősségét 1 teljes-körös cselekedet felőlőre összpontosítással ébresztheti fel. Abban az esetben, ha újabb összpontosítással el nem altatja, amikor Ép-i elfogyak és meghal, bekövetkezik a Lángrobbanás, melynek erősségét a következőképpen kell kiszámolni: minden Tűzvarázsló kaszt-szint 1 E-t, minden 3 aktuális Mana-pont további 1 E-t, és minden aktuális 5 ?-pont további 1 E-t jelent – a Lángrobbanás Erőssége ezeknek az összege.

**Egyéb:** Számos mágiatudor szerafista aspektusnak titulálja ezen képességet, mely vádat a Tűzvarázsló Rend mereven elutasítja. A képességgel bíró tűzvarázslók Ordonon kívül járva mindent elkövetnek, hogy elérjék és bennük égő tüzet.

## Harc mindhalálig [Harci]

Nem könnyű elpusztítani, a másokat földre kényszerítő szörnyű sebeket fel sem veszed, és akár halálos sérüléseid ellenére is tovább harcolsz – mindhalálig.

**Követelmények:** Állóképesség 11+, Alap Támadó Érték +4, Kitartás

**Hatás:** Amennyiben kimerülten (vagy elcsigázottan) harcolsz (akár Fp-id számának csökkenése miatt, akár más okból), cselekedeteidet 2-vel kisebb levonás sújtja – kimerültség esetén tehát nincs levonás, elcsigázottság esetén pedig csak -2. A körönkénti Akaratérő próbát sem kell megdobnod kábultság ellen (lásd Sebesülés és halál, Harc fejezet).

Amikor Ép-idnek már kevesebb, mint a negyede van meg, nem számítasz harckeptelennek, és nem kell Állóképesség próbákat dobnod a megerőltető cselekedetek után, hogy eszméletned maradj. Ha Ép-id száma 0-ra csökken, sem veszed el az eszméletedet. 0 Ép-n körönként csak egy egyszerű cselekedetet hajthatsz végre. Ekkor azonban már Állóképesség próbát kell dobnod, amikor megerőlteted magad (a célszám 15), ha ezt nem dobod meg, eszméleted veszted, és haldokolni kezdesz.

## Harci jártasság – Alapfok [Harci]

A gyakorlással töltött hosszú évek nem múltak el nyomtalanul; támadás esetén sem nyílik rés védelmedben.

**Követelmény:** Intelligencia 13+, Ügyesség 13+, Alap Támadó Érték +2

**Hatás:** Amikor közelharcban a támadás vagy teljes támadás taktikát alkalmazod, TÉ-det 1-től -5-ig terjedő értékkel csökkentheted, míg VÉ-det ugyanennyivel növelheted. A módosító értéke nem haladhatja meg az Alap Támadó Értékedet. A támadásaidhoz és VÉ-dhez járuló módosítókat a következő cselekedetedig érvényesek. Ez a VÉ módosító kitérés módosítóknak számít.

**Alapeset:** A Harci jártassággal nem rendelkező karakter is alkalmazhatja a védekező taktikát, ilyenkor támadásaihoz +4 módosító, VÉ-jéhez azonban csak +2 kitérés módosító járul.

## Harci jártasság – Mesterfok [Harci]

Kivételesen figyelemzetten védekezel, ellenfeleidnek a legkisebb lehetőséget sem hagyod.

**Követelmény:** Intelligencia 13+, Ügyesség 13+, Alap Támadó Érték +6, Harci Jártasság – Alapfok

**Hatás:** Amikor a Harci jártasság Képességet alkalmazod, bármekkora lehet az az érték, amellyel TÉ-det csökkentés és VÉ-det növelés, egészen addig, amíg ez az érték nem haladja meg az Alap Támadó Értékedet (a Harci jártasság – Alapfok képességgel rendelkező karakter legfeljebb +5-tel növelheti a VÉ-jét).

## Harci láz – Alapfok [Harci]

A harctéren féktelen örvöngés kerít a hatalmába; szörnyű sebeket osztogatsz, és nem érzed meg a téged érő ütéseket.

**Követelmény:** Erő 13+, Állóképesség 13+, Alap Támadó Érték +3, Támadás Erőből

**Hatás:** Amikor úgy érzed szükségét, felélesztheted a tüzet, és nekikezdhetsz pusztító örvöngésednek a csatamezőn. A Harci Láz felidézése egy szabad cselekedet, azonban csak akkor hajthatod végre, amikor rajtad van a cselekvés sora, tehát nem kezdhetts bele valásképpen valaki másnak a cselekedetére, hogy már ilyenkor megkapd a Harci Láz nyújtotta hatásokat.

A Harci Láz idejére +2 módosítót kapsz az Erő és az Állóképesség tulajdonságaidra, +1 módosítót a Mentális és az Asztrális ellenállásaidra, a VÉ-d azonban 2-vel csökken.

Az Állóképesség növekedésével +1 Ép-t kapsz, valamint szintenként +1 Fp-t – ezeket azonban elveszted, amikor a Harci Láz véget ér, és Állóképességed visszaáll az eredeti értékére (bár Ép-id és Fp-id száma ilyenkor sem csökkenhet 0 alá). A Harci Láz ideje alatt nem használhatsz olyan képességeket és képzettségeket, amelyek türelmet és összpontosítást, egyáltalán, tiszta elmét igényelnek (ilyenek például a varázslás és a psi-használat), nem folytathatsz védekező harcot, nem harírhatsz, és csak közelharc támadásokat végezhet. A Harci Láz legfeljebb annyi körig tart, amennyi a (magnóvált) Állóképesség módosítód, de akár idő előtt véget is vethetsz neki. A Harci Láz elmúltával fáradt vagy, és kimerültnélk számítasz. Egy csata alkalmával csak egyszer idézheted fel magadban a Harci Lázat.

Ezt a képességet csak akkor használhatod, ha fegyveredet Erőből forgatod.

## Harci láz – Mesterfok [Harci]

Csata közben elmédet felfalja az indulat, dühöd nem ismer határt. Kevesen képesek megállni előtted.

**Követelmény:** Erő 13+, Állóképesség 15+, Alap Támadó Érték +8, Harci láz – Alapfok, Támadás Erőből

**Hatás:** A harci láz nyújtotta hatások a kétszeresére emelkednek: +4 módosítót kapsz az Erődre és az Állóképességedre, és +2 módosítót a Mentális és az Asztrális ellenállásaidra. Az Állóképesség növekedésével +2 Ép-t kapsz, valamint +2 Fp-t szintenként. A VÉ-det sújtó levonás továbbra is csak -2 marad.

Ezt a képességet csak akkor használhatod, ha fegyveredet Erőből forgatod.

## Harci összpontosítás [Harci]

Képzett vagy a mágia és a psi harc közbeni használatában.  
**Hatás:** A harc közben használt Összpontosítás próbáidhoz +4 módosító járul (lásd Összpontosítás képzettség).

## Harci reflexek [Harci]

Halálosan gyors vagy, villámként csapsz le a legkésebb lehetőségekre is, amikor ellenfeled védtelen egy-egy pillanatra.

**Követelmények:** Ügyesség 13+

**Hatás:** A védelmükön rést hagyó ellenfeleid ellen az Ügyesség módosítónak megfelelő számú extra megszakító támadást intézhetsz. Egy 15-ös Ügyességgel rendelkező karakter például 3 megszakító támadást indíthat egy körben – egyet a mindenki számára rendelkezésre álló megszakító támadás miatt, és további kettőt +2-es Ügyesség-módosítója miatt. Ha például a karakter által veszélyeztetett területen négy ellenséges szoldos halad keresztül, hogy a karakter mögött álló varázshasználat támadják, a négyből három ellen megszakító támadást indíthat. Egy adott ellenfél ellen még így is csak egy megszakító támadást indíthat.

**Alapeset:** Az a karakter, aki nem rendelkezik ezzel a képességgel, egy körben csak egy megszakító támadásra jogosult, és nem indíthat megszakító támadást, ha késztelen.

## Hatalom amulettje [Mágikus]

A legtöbb boszorkánymesteri iskolában, rendben elsajátítható képesség, mely révén a karakter képessé válik tárgyakban megkötni a manát, és azt onnan kinyerni, ha a stükség úgy hozná.

**Követelmény:** Intelligencia 13+, Boszorkánymester kaszt

**Hatás:** A boszorkánymester képes egy tárgyat Mana-pont-jainak tárolására megkötni. Ettől kezdve egykoros cselekedet keretében feltöltheti (azonban egyszerre kell beletöltenie az összes manát, továbbá csak teljesen üres amulettet tölthet fel), és szabad cselekedet keretében tudja kinyerni belőle. Több Mp-t is ki tud nyerni belőle, mint amennyi a maximumhoz hiányzik, ez esetben azonban a többlet Mana-pont elvész. Egy boszorkánymesternek egyszerre egy hatalom amulettje lehet. A tárgynak mestermunkának kell lennie.

## Hatalom hangszere [Mágikus]

Képes vagy választott hangszeredet mágikus energiákkal átlényegtetni.

**Követelmény:** Intelligencia 13+, Bárdmágia kaszt képesség megléte, Összpontosítás 8+, Előadóművészet (a választott hangszere) 8+

**Hatás:** Választott hangszered képessé válik a mágikus energiák tárolására. A hangszert egyszerre kell feltölteni a mágikus energiákkal, ebből következően legfeljebb annyi Mana-pont tárolására képes, amennyivel a feltöltés pillanatában rendelkezel. A hangszerből bármikor kinyerheted egy mozgás-értékű cselekedet keretében a benne tárolt mágikus energiákat, melyek ilyenkor a te aktuális Mp-id számát növelik. Természetesen így sem lehet több Mana-pontod a maximális Mp-id számanál. Nem szükséges egyszerre kivonnod a hangszeredben tárolt Mp-eket, ám újabb feltöltésével csak akkor próbálkozhatsz, ha az teljesen „kiürült”. További megkötés, hangszered feltöltésére kizárólag éjjel, csillagos égbolt alatt vagy képes, mikor elmédet – az Összhangzat megszólaltatásával – Mp-kel telítend. Így azon az éjjelen, mikor hangszeredet átlényegtet, elmédet már nem töltheted fel mágikus erővel.

**Egyéb:** Egy bárdnak egyszerre csak egy mágikus hangszere lehet, így csupán egy effajta tárggyal rendelkezhet.

## Higgadt [Szociális]

Nem könnyű kihozni a sodorból; túl jól ismered az olosz provokációkat ahhoz, hogy felvedd mindenféle senkiházi szájhős sértéseit.

**Követelmény:** Karizma 13+, Emberismeret 6+

**Hatás:** Amennyiben valaki olyan szociális képességet vagy képzettséget használ el, amelynek célszáma az Asztrális Ellenállásod, tehetsz egy Emberismeret próbát – ha ennek eredménye nagyobb, mint az Asztrális Ellenállásod értéke, úgy a „támadás” szempontjából ez az új érték a mérvadó.

## Hőltetés [Mágikus]

A tűzvarázsló képessé válik teljes sötétségben is tájékozódni a környezetében lévő hőforrások alapján.

**Követelmény:** Intelligencia 13+, Állóképesség 13+, Tűzvarázsló kaszt

**Hatás:** A tűzvarázsló mostantól használhatja a fajoknál leírt Infralátás Faji Képességet. Teljes sötétségben is látja az élőlények teste, tüze és hasonlóak által kibocsátott hőt.

## Idomár [Szakértő]

Értesz az állatokhoz, többnyire könnyen megbarátkozol velük, és a magad akarata felé hajlítod őket.

**Követelmények:** Karizma 13+, Állattartás 8+

**Hatás:** Az állattartás képzettség-próbáidhoz +2 módosító kapsz. Ezenkívül az állatok idomítására és felnevelésére fele annyi időt kell fordítanod naponta, mint e képesség nélkül kellene (állatonként másfél órát), és egyszerre akár 6 állatot is idomíthatsz és nevelhetsz.

**Alapeset:** Lásd az Állattartás képzettség leírását.

## Ítletett [Szakértő]

Nem csupán választott művészeti technikáit ismered kitűnően, hanem művészeted révén közölni is akarsz valamit a világgal, és nem kötik béklyója kezdet a konvenciók.

**Követelmények:** Művészet (az alkalmazott művészeti ágban) 8+

**Hatás:** Amennyiben egy olyan Művészeti képzettséged segítségével, amelyben legalább 8. szinten képzett vagy, valami eredetit, egyedit szeretnél alkotni, a célszámhoz csak +5 módosító járul a stílus vagy idea új, avagy egyedi volta miatt.

**Alapeset:** Új, egyedi ideák és stílus esetén a célszám 10-el nő (lásd a Művészetek képzettség leírását).

## Ipáros [Szakértő]

Képes vagy sietve is a minőségű munkát végezni, ami sok-sok pénzt hozhat a konyhára.

**Követelmények:** Intelligencia 13+, Mesterség (a választott mesterségben) 10+

**Hatás:** Válassz ki egy mesterséget. Az ehhez kapcsolódó Mesterség képzettség használatokra a naponta vagy hetente keresett pénz összegét, valamint a tárgyak készítésének számolt összeget is szorozd meg másféllal. A választott mesterséghez kapcsolódó egyéb feladatok elvégzése általában csak kétharmadnyi időt vesz igénybe, mint rendesen.

**Alapeset:** Lásd a Mesterség képzettség leírását.



Egyéb: Ezt a képességet többször lehet felvenni, ám a hatása nem adódik össze – minden egyes felvételekor egy újabb mesterséget kell választanod.

### Irányítás [Szociális]

Az emberek hallgatnak rád; sokak szerint született vezető vagy, de legalábbis képes vagy érvényesíteni akarodat, és összehozni társaidat.

**Követelmény:** Intelligencia 13+, Meggyőzés 7+

**Hatás:** Irányíthat más karaktereket, és ezáltal olajozottabban teheted együttműködésüket. Ehhez sikeres Meggyőzés próbát kell tenned – a célszám 15 + az irányított karakterek száma. Amennyiben a próba sikeres, az együttműködő karakterek az együttműködéshez használt próbákra akkora módosítót kapnak, amekkora a te Intelligencia módosítót (lásd Együttműködés, Képzettségek fejezet).

### Írástudó [Szakértő]

Bírsz az írás és olvasás tudományával – ez nagy kincs Yneven.

**Követelmények:** Intelligencia 11+, Nyelvismeret 1+, vagy Ósi Nyelv Ismerete 1+

**Hatás:** Azokon a nyelveken, amelyekből legalább 1. szintű képzettséggel bírsz, képes vagy írni és olvasni. Az ezzel kapcsolatos próbákhoz az adott nyelvismeret képzettségedet kell használnod.

**Egyéb:** Ezt a képességet csak egyszer kell felvenni – hatása az összes olyan nyelvre vonatkozik, amelyekből a karakter legalább 1. szintű képzettséggel rendelkezik.

### Kalandozó [Háttér]

Sokak szerint a kalandozók kiválasztottak, az égiek megkülönböztetett figyelemmel kísérik pályafutásukat; nos, esetében talán van valami igazságtartalma a mendemondáknak.

**Hatás:** Induláskor jobb alap tulajdonságokkal rendelkezel, mint mások. Lásd a Tulajdonságok címszó alatt (Karakteralkotás).

Amennyiben a tulajdonságok értékét pontelosztással határoztad meg, a szokásosnál 4 ponttal többet oszthatsz el.

Amennyiben a tulajdonságok értékét dobással határoztad meg, 4 kockát újradobhatsz – együtt vagy akár külön-külön is.

**Egyéb:** Ezt a képességet csak karakteralkotáskor veheted fel, az induláskor kapott három képesség valamelyikéként.

### Kaszabolás – Alapfok [Harc]

Amint végzel egy ellenfeleddel, azonnal új után veted magad, nem nyugszol, míg mindet el nem pusztítod.

**Követelmény:** Erő 13+, Alap Támadó Érték +4, Támadás Erőből

**Hatás:** Ha csapásod következtében ellenfeled összeesik (általában azáltal, hogy 0 Érp-re sebzod, megölöd stb.), kapsz egy azonnali extra közelharci támadást egy másik, az általad veszélyeztetett területen tartózkodó lény ellen. Ez előtt a támadás előtt nem végezhet szívesítő mozgást. Ez a támadás ugyanazal a fegyverrel és ugyanazzal a támadási módostóval történik, mint az előző támadásod.

Ezt a képességet egy körben csak egyszer használhatod, és csak akkor, ha fegyveredet Erőből forgatod.

### Kaszabolás – Mesterfok [Harc]

Olyan erővel és lendülettel forgatod fegyveredet, hogy elhullott ellenfeleid után azonnal új ellenfelet támadhatsz.

**Követelmény:** Erő 13+, Alap Támadó Érték +8, Kaszabolás – Alapfok, Támadás Erőből

**Hatás:** Mint a Kaszabolás – Alapfok képességnél, azonban nincs meghatározva, hányszor használhatod egy körben.

Ezt a képességet csak akkor használhatod, ha fegyveredet Erőből forgatod.

### Kegyelt [Háttér]

A karakter valamely istenbe helyezi hitét és bizalmát – ennek az istennek lesz a kegyltje, és az isten papjává, paplovagjává válhat. A kegyltség több az átlag halandók hiténél – a kegylt karakter teljes életét választott istenének ajánlja, istene és a nagyvilág előtt is felvállalja hitét és vallását, és elkötelezettségének tanúbizonyságát is adja, ha arra kerül a sor. Cserébe az isten is különös figyelemmel kíséri a karakter sorsát, és más hívei fölé helyezi. A Kegyltség erős elkötelezettség mind a hívő, mind az isten részéről.

**Követelmény:** Akaraterő 11+

**Hatás:** A karakter képes bizonyos szakrális eredetű praktikák alkalmazására, továbbá lehetőségged van istened papjává válni (lásd a Mágia Könyvében).

**Alapeset:** E képesség nélkül a karakter nem képes a szakrális eredetű mágia használatára.

**Egyéb:** Az a karakter, aki rendelkezik a Kiválasztott képességgel, nem veheti fel a Kegyelt Képességet.

A Kegyelt karakterek nem önmagukban, hanem istenükben keresik az erőt és a bizonyosságot, és egyéni ambícióikat feladják istenük szolgálatáért – kötelesek istenük dolgai után járni. Amennyiben a KM úgy ítéli meg, hogy a karakter nem teljesítette istene vele szemben támasztott elvárásait, a karakter elveszti Kegyelt képességét (és annak minden előnyét, a szakrális mágia használatát is beleértve), amíg istenét valamiképp ki nem engeszteli.

A karakter egyszerre csak egy istennek lehet a kegyltje, egymást követően két különböző isten soha nem fogadja kegyeibe a karaktert (bár egyes legendák szerint léteztek, vagy talán ma is léteznek olyan kivételes halandók, akiket több isten is kegyébe fogadott).

Ezt a képességet csak karakteralkotáskor veheted fel – az induláskor kapott három képesség valamelyikéként, ám a KM egészen kivételes esetben engedélyezheti a későbbi szinteken történő felvételét.

### Képzett belharc – Alapfok [Harc]

Nem esel kétségbe, ha ellenfeled közvetlen közelébe kerülsz – sőt, ilyenkor még veszélyesebb is vagy, mint pengetávoslagból.

**Követelmény:** Ügyesség 11+, Alap Támadó Érték +3

**Hatás:** Sikeres közel-kerülés után belharc folytatása közben +2 módosítót kapsz a TÉ-dre. Amennyiben ellenfeled is rendelkezik ezzel a képességgel, úgy mindketten megkapjátok ezt a módosítót. A képesség következtében a sötétségből eredő módosítók figyelmen kívül hagyhatók.

**Alapeset:** lásd Harc fejezet, Belharc.



## Képzett belharc – Mesterfok [Harci]

Nagy bajban van az ellenfeled, aki elköveti azt a hibát, hogy túl közel enged magához – bár amúgy sem hagyts neki sok lehetőséget arra, hogy megakadályozza közel kerülésedet.

**Követelmény:** Ügyesség 13+, Alap Támadó Érték +8, Belharc – Alapfok

**Hatás:** Amikor Belharcot kezdeményezel, közel-kerülésed mindenképpen sikeres, abban az esetben is, ha ellenfeled megszakitó támadása sikeres. Ezen felül Belharc közben +1 módosítót kapsz sebzésre, feltéve, hogy könnyű fegyvert forgatsz.

**Alapeset:** lásd Harc fejezet, Belharc.

## Képzett birkózás [Harci]

Jól ismered a birkózás mesterfogásait, és nem habozol ezeket harcban a magad javára fordítani.

**Követelmény:** Alap Támadó Érték +2, Fegyverforgatás (Pusztakezes Harc) – Alapfok

**Hatás:** +2 módosítót kapsz a birkózás dobásaidra.

Amikor sikeres pusztakezes támadást intézel ellenfeled ellen, rendes sebést okozol neki, majd szabad cselekedetként megkísérelheted megragadni – ez a megragadás nem jogosítja fel ellenfeledet megszakitó támadásra.

Ha birkózás közben sebést szeretnél okozni, birkózás dobásodat nem sújtja emiatt levonás.

**Alapeset:** E képesség hiányában a megragadás alapeset támadásnak minősül, amely megszakitó támadásra jogosítja az ellenfelet.

Ezen kívül, amennyiben a karakter sebést szeretne okozni, vonatkozó birkózás dobásaihoz -4 módosító járul.

## Képzett célzás [Harci]

Villámgyorsan célba veszed ellenfeleidet, lövéseid rövid összpontosítás után is halálosak.

**Követelmény:** Ügyesség 13+, Alap Támadó Érték +8, Fegyverhasználat (az adott löveggyel) – Mesterfok, Összpontosítás 8+

**Hatás:** A célzás taktika alkalmazása során egy teljes-körös cselekedet keretében már +2 módosítót kapsz TÉ-dre (azonban legfeljebb 3 kört áldozhatsz a célzás harci cselekedetre).

**Alapeset:** Normál esetben a karakter +1 módosítót kap TÉ-jére minden célzással eltöltött kör után.

## Képzett cselezés – Alapfok [Harci, Alvilági]

Ellenfeleid megtévesztése többnyire nem okoz gondot.

**Követelmények:** Alap Támadó Érték +4, Átverés 8+

**Hatás:** A cselezés taktikát (lásd Átverés képzettség) mozgás-értékű cselekedetként alkalmazhatod.

**Alapeset:** A cselezés taktika egyszerű cselekedetnek számít (lásd az Átverés képzettség leírását).

## Képzett cselezés – Mesterfok [Harci, Alvilági]

Védredben van a harctéri megtévesztés, és ez sokszor ellenfeleid életébe kerül.

**Követelmény:** Alap Támadó Érték +4, Képzett cselezés – Alapfok, Átverés 12+

**Hatás:** Amennyiben az Átverés képzettség Cselezés trükkjét használod, többször is alkalmazhatod egyazon ellenfél ellen ugyanabban a harci jelenetben, azonban a második kísérlet alkalmával -2 módosító járul az Átverés próbához, és ez a módosító minden újabb próbálkozásnál további -2-vel nő.

## Képzett gáncsolás [Harci]

Miután elgáncsoltod ellenfeledet, azonnal végrehajthatsz ellene egy támadást.

**Követelmény:** Intelligencia 13+, Harci Jártasság – Alapfok

**Hatás:** Ha sikeresen elgáncsoltod ellenfeledet, azonnal kapsz egy extra támadást ellene, éppúgy, mintha a gáncsolásra nem használtál volna el támadást. Például Kildar három támadással rendelkezik +11, +6 és +1 alap Támadó Értékkel. Az egyik körben megpróbálja elgáncsolni ellenfelét. Első próbálkozása kudarcot vall (így elhasználja az első támadását). A második támadása sikeres, úgyhogy azonnal az ellenfelet támadhat +6 alap TÉ-vel. Ezután marad még egy támadása, +1 alap TÉ-vel.

Ezt a képességet csak akkor használhatod, ha fegyveredet Ügyességből forgatod.

**Alapeset:** lásd Gáncsolás.

## Képzett hamisító [Alvilági]

Komoly gyakorlatra tétlél szert a Hamisítás terén, és különleges fortélyokat sajátítottál el. Képes vagy ellenőrizni saját munkádát is, felismerve a kevésbé sikeres hamisítványaidat.

**Követelmények:** Intelligencia 13+, Hamisítás 6+

**Hatás:** Ha hamisítás közben kétszer annyi időt szánsz a munkára, mint amennyi rendes esetben lenne szükséges, a képzettség-próbát nyíltan dobhatod, és így rájöhetsz, ha nem sikerült a hamisítás.

**Alapeset:** A hamisítás próbát a KM dobja helyett, hogy ne tudd, milyen jól sikerült a munkád (lásd a Hamisítás képzettség leírását).

## Képzett hárítás [Harci]

Harci tudásod révén nem vagy védtelen a feléd intézett támadásokkal szemben, képes vagy megállítani vagy elkerülni a halálos csapásokat is.

**Követelmény:** Intelligencia 13+, Ügyesség 13+, Alap Támadó Érték +2, Harci jártasság – Alapfok, Harci reflexek

**Hatás:** Annyi extra hárítást hajthatsz végre egy körben, amennyi az Ügyesség módosító. Mindegyik extra Hárítás elhasznál egyet a Harci reflexek képesség által nyújtott megszakitó támadásokból.

Ezt a képességet csak akkor használhatod, ha fegyveredet Ügyességből forgatod.

## Képzett hergelés – Alapfok [Szociális]

Sértéseid és tesztbeszéd többnyire elevenben találak, egy odavetett megjegyzés vagy obszcén mozdulat is elég lehet, hogy a célpont elméje elboruljon.

**Követelmény:** Karizma 13, Emberismeret +4, a célpont által beszélt nyelv ismerete +3

**Hatás:** Amikor valakit hergelsz, az csupán egy egyszerű cselekedetnek kerül.

**Alapeset:** Amennyiben valaki nem rendelkezik ezzel a képességgel, a hergelés egy teljes-körös cselekedetnek kerül (lásd az Emberismeret képzettség leírását).

## Képzett hergelés – Mesterfok [Szociális]

Igazi mestere vagy mások megértésének, ha valakit fel akarsz ingerelni, többnyire sikerrel jársz. Persze, pályafutásodnak könnyen véget vethet egy felbőszült korg csatabárdja...

**Követelmény:** Karizma 15, Képzett Hergelés – Alapfok, Emberismeret +8, a célpont által beszélt nyelv ismerete +3

**Hatás:** Amikor valakit hergelsz, +5 módosítót kapsz a dobásodra. Ezenkívül képes vagy annyira felingerelni ellenfeledet, hogy amennyiben úgy kívánsz, csak arra tud koncentrálni, hogy minél előbb elpusztítsd téged. Ilyenkor a támadó automatikusan a támadó harcmodor harci taktikát alkalmazza ellened (+2 TÉ, -4 VÉ), és ezért könnyebb is megsebezned.

## Képzett (Képzettség) – Alapfok

[Általános, Alvilági, Harci, Mágikus, Pszi, Szakértő vagy Szociális]

Nagy gyakorlatra tettél szert valamely képzettségnek a használatában; ilyen lehet például a Lovaglás.

**Követelmény:** választott képzettség 4+

**Hatás:** +3 módosító járul a kiválasztott képzettséggel végzett próbáidhoz.

A képesség fajtája attól függ, hogy melyik képzettségre veszed fel.

Általános – Akrobatika, Egyensúly, Észlelés, Futás, Hallgatkozás, Keresés, Lopózás, Mászás, Rejtőzködés, Szabadulóművészet, Ugrás, Úszás, Túlélés

Alvilági – Álcázás, Átverés, Emberismeret, Értékbecslés, Észlelés, Hallgatkozás, Hamisítás, Információgyűjtés, egyes Ismeretek (a KM megítélése szerint), Keresés, Kézügyesség, Kötélhasználat, Lopózás, Mászás, Megfélemlítés, Meggyőzés, egyes Mesterségek (a KM megítélése szerint), Rejtjellejtés, Rejtőzködés, Szabadulóművészet, egyes Szakmák (a KM megítélése szerint), Zárnyítás

Harci – Akrobatika, Egyensúly, Futás, Lovaglás  
Mágikus – egyes Ismeretek (a KM megítélése szerint), Összpontosítás

Pszi – Összpontosítás, Pszi használat  
Szakértő – Állattartás, Előadóművészetek, Értékbecslés, Gyógyítás, Hamisítás, Ismeretek, Kötélhasználat, Mesterségek, Nyelvismeret, Rejtjellejtés, Szakmák, Zárnyítás  
Szociális – Átverés, Előadóművészetek, Emberismeret, Információgyűjtés, Megfélemlítés, Meggyőzés, Művészetek, Szexuális Kultúra

**Egyéb:** Ezt a képességet többször is felveheted, hatása nem adódik össze. Minden alkalommal, amikor felveszed, új képzettségre vonatkozik.

## Képzett (Képzettség) – Mesterfok

[Általános, Alvilági, Harci, Mágikus, Pszi, Szakértő vagy Szociális]

Rendkívül nagy gyakorlatra tettél szert valamely képzettségnek a használatában, amilyen például a Lovaglás – a képzettség mestere vagy.

**Követelmény:** választott képzettség 8+, Képzett (választott képzettség) – Alapfok

**Hatás:** +2 módosító járul a kiválasztott képzettséggel végzett próbáidhoz. Ez a módosító összeadódik a Képzett (Képzettség) – Alapfok képességből eredő módosítóval. Ezenkívül annyira gyakorlott vagy az adott képzettség használatában, hogy bármilyen helyzetben választhatod a tized szabályt.

A képesség fajtája attól függ, hogy melyik képzettségre veszed fel.

Általános – Akrobatika, Egyensúly, Észlelés, Futás, Hallgatkozás, Keresés, Lopózás, Mászás, Rejtőzködés, Szabadulóművészet, Ugrás, Úszás, Túlélés

Alvilági – Álcázás, Átverés, Emberismeret, Értékbecslés, Észlelés, Hallgatkozás, Hamisítás, Információgyűjtés, egyes Ismeretek (a KM megítélése szerint), Keresés, Kézügyesség, Kötélhasználat, Lopózás, Mászás, Megfélemlítés, Meggyőzés, egyes Mesterségek (a KM megítélése szerint), Rejtjellejtés, Rejtőzködés, Szabadulóművészet, egyes Szakmák (a KM megítélése szerint), Zárnyítás

Harci – Akrobatika, Egyensúly, Futás, Lovaglás  
Mágikus – egyes Ismeretek (a KM megítélése szerint), Összpontosítás

Pszi – Összpontosítás, Pszi használat  
Szakértő – Állattartás, Előadóművészetek, Értékbecslés, Gyógyítás, Hamisítás, Ismeretek, Kötélhasználat, Mesterségek, Nyelvismeret, Rejtjellejtés, Szakmák, Zárnyítás  
Szociális – Átverés, Előadóművészetek, Emberismeret, Információgyűjtés, Megfélemlítés, Meggyőzés, Művészetek, Szexuális Kultúra

**Egyéb:** Ezt a képességet többször is felveheted, hatása nem adódik össze. Minden alkalommal új képzettségre vonatkozik.

## Képzett lefegyverzés [Harci]

Ügyes cseledek, vágásaid segítségével hatékonyan szabadíod meg ellenfeleidet fegyvereiktől.

**Követelmények:** Intelligencia 13+, Ügyesség 13+, Alap Támadó Érték +3, Harci Jártasság – Alapfok

**Hatás:** Amikor megpróbálsz lefegyverezni valamely ellenfeledet, nem jogosult ellened megszakító támadásra, és nincs esélye arra, hogy ő fegyverezzen le téged.

Ezt a képességet csak akkor használhatod, ha fegyveredet Ügyesgből forgatod.

**Alapeset:** lásd Lefegyverzés.

## Képzett lovasroham [Harci]

A lovasharc mestere vagy, rohamaid ellen gyalogos ellenfeleidnek nincs sok esélye.

**Követelmény:** Erő 13+, Alap Támadó Érték +6, Lovas Harc – Alapfok, Támadás Erőből, Lovaglás 8+

**Hatás:** Ha lovon ülve, a roham taktika alkalmazása során sikeres támadást hajtasz végre, a Roham szokásos módosítóján felül további +2 módosítót kapsz a TÉ-dre, valamint az okozott sebzés kiszámításához megkétszerezheted az Erő módosítót.

## Képzett öklelés [Harci]

Hatékonyan ökleled fel ellenfeleidet – miközben véded magad támadásaiktól.

**Követelmény:** Erő 13+, Alap Támadó Érték +3, Támadás Erőből

**Hatás:** A roham Öklelés taktikát hajtasz végre (lásd Harc fejezet), nem adsz alkalmat a védekezőnek megszakító támadásra.

Ezt a képességet csak akkor használhatod, ha fegyveredet Erőből forgatod.

## Képzett roham [Harci]

Rohamaid elsöprő erejűek, képes vagy teljes egészében kihasználni a lendület nyújtotta előnyöket. **Követelmény:** Erő 13+, Alap Támadó Érték +4, Támadás Erőből

**Hatás:** A roham taktika alkalmazása során a Roham szokásos módosítóján felül további +2 módosítót kapsz a TÉ-dre, valamint az okozott sebzés kiszámításához megkétszerezheted az Erő módosítót. A képesség csak gyalogosan alkalmazható, és csak akkor, ha fegyveredet Erőből forgatod.



## Képzett szájról olvasás [Szakértő]

Kitanult a szájról olvasás tudományát, többnyire nem okoz gondot, hogy a szájmozgás alapján kihüvelyezze a mondatokat értelmét.

**Követelmények:** Intelligencia 13+, Észlelés 8+, Nyelvismeret (a megfigyelt nyelven) 4+

**Hatás:** Amikor az Észlelés képességeidet arra használod, hogy szájról olvasd, és a beszélő által használt nyelvet legalább 4. szinten beszéled, +5 módosítót kapsz a képzettség-próbához. A szöveget csak akkor érted félre, ha legalább 10-zel kevesebbet dobod a célszámmal.

**Alapeset:** Lásd az Észlelés képzettség leírását.

## Képzett színlelés – Alapfok [Harcí, Alvilági]

Gyakorlott vagy ellenfeleid átverésében a harctéren.

**Követelmény:** Alap Támadó Érték +4, Átverés 8+

**Hatás:** A színlelés taktikát (lásd Átverés képzettség) mozgás-értékű cselekedetként alkalmazhatod.

**Alapeset:** A színlelés taktika egyszerű cselekedetnek számít (lásd az Átverés képzettség leírását).

## Képzett színlelés – Mesterfok [Harcí, Alvilági]

Többnyire nem okoz gondot ellenfeleid megtévesztése a harmezőn; túl ostobák, hogy felismerjék trükkjeidet.

**Követelmény:** Alap Támadó Érték +4, Képzett színlelés – Alapfok, Átverés 12+

**Hatás:** Amennyiben az Átverés képzettség Színlelés trükkjét használod, többször is alkalmazhatod egyazon ellenfél ellen ugyanabban a harci jelenetben, azonban a második kísérlet alkalmával -2 módosító járul az Átverés próbához, és ez a módosító minden újabb próbálkozásnál további -2-vel nő.

## Képzett ugró [Általános]

Lehet, hogy kiképezés miatt vagy kitűnő ugró, az is lehet, hogy ennek csupán remek fizikumod az oka, a lényeg mindenképpen ugyanaz: Megdöbbentő távolságokat és magasságokat vagy képes leküzdeni.

**Követelmények:** Ügesség 13+, Ugrás 10+

**Hatás:** Amikor valamely ugrás maximum távolságát vagy magasságát számíthat ki, a testmagasságodat szorozd meg 1,2-zel, és a kapott értéket használod a számításkor.

**Alapeset:** Lásd az Ugrás képzettség leírását.

## Képzett úszó [Általános]

Az úszólecek nem múltként el nyom nélkül, gyors vagy és kártartó a vízben.

**Követelmények:** Állóképesség 13+, Úszás 10+

**Hatás:** Úszás közben döntéshozatal ügy, hogy a szokásos úszósebességed kétszeresével üssz – ilyenkor a képzettség-próbához -4 módosító járul.

Ezenfelül csak akkor kezdesz el fuldokolni, ha valamely képzettség-próbát legalább 10-zel rontottad el.

**Alapeset:** Lásd az Úszás képzettség leírását.

## Kétértelmű [Szociális, Alvilági]

Nem csupán a tolvajnyelvhez érthetsz, hanem ahhoz is, hogy megnehezítsd az illetéktelen kíváncsiságok dolgát. Képes vagy mondanivalódat álcázni, rejtve tartani.

**Követelmények:** Intelligencia 13+, Átverés 8+

**Hatás:** Amikor az Átverés képzettség Tolvajnyelv trükkjét alkalmazod, +2 módosítót kapsz a próbához, valamint azzal a szöveggel, amely mögé a titkolt üzenetet rejtet, megpróbálhatod direkt tévútra vezetni a kértelen hallgatókat. Bárkinek, aki titkos üzenetet célpontja, ám hall téged, Emberismeret próbát kell tennie, amelynek célja az a Átverés próbát értéke +5 – ha ezt nem dobja meg, azt a – szerinte titkoltnak vélt – mondatod szűri le szövegeidből, amivel te tévútra szeretnél vezetni.

**Alapeset:** Lásd az Átverés képzettség leírását.

## Kétkézes harc – Alapfok [Harcí]

Képes vagy összehangolni kezeid mozgását a harc során, így mind a két keziddel egyaránt veszélyes lehetsz.

**Követelmény:** Ügesség 13+ vagy Erő 13+, Alap Támadó Érték +2

**Hatás:** Kétkézes harc esetén a balkezes fegyver negatív módosítóját csökkentet 4-gyel. Ezt a képességet csak akkor alkalmazhatod, ha forgatott fegyvereidhez tartozó tulajdonságod értéke legalább 15 (durva fegyverek esetén az Erő, keses fegyverek esetén az Ügesség).

**Alapeset:** Lásd Támadás két fegyverrel, és A kétfegyveres harc módosítói c. táblázat.

## Kétkézes harc – Mesterfok [Harcí]

Nincs nagy jelentősége, hogy melyik kezdet az ügyesebb, mind a kettővel halálos lehetsz a harc során.

**Követelmény:** Ügesség 15+ vagy Erő 15+, Alap Támadó Érték +12, Kétkézes harc – Alapfok

**Hatás:** Balkezes fegyvereddel még egy támadást hajthatsz végre körönként (lásd: A Kétkézes Harc Módosítói), ennél a támadásnál a Támadó Értéked annyi csökken, amennyi a lassabb fegyvered fegyvergyorsasága – a gyorsabb fegyvered a lassabbhoz igazodik. Ezt a képességet csak akkor alkalmazhatod, ha forgatott fegyvereidhez tartozó tulajdonságod értéke legalább 15 (durva fegyverek esetén az Erő, keses fegyverek esetén az Ügesség).

**Alapeset:** E nélkül a képesség nélkül balkezzel csak egy támadás lehetséges.

## Kétkézesség [Általános]

Egyaránt ügyes vagy mindkét keziddel.

**Hatás:** A karakter egyformán képes használni mind a két kezét. Figyelmét egyszerre csak az egyik kezére tudja összpontosítani, úgyhogy harcban továbbra is a szokásos levonások sújtják, azonban – akár körönként is – váltogathatja, hogy az adott körben melyik keze számít a gyengébb kéznek, és melyik az erősebbnek (a módosítók szempontjából).

## Kiseb mágikus hatalom – Alapfok [Mágikus]

Minden varázstudó ráébred idővel, hogy miként lehet a varázslatait hatékonyabban és hatásosabban alkalmazni. Vannak, akik mesterük instrukciói alapján jutnak el idáig, de akadnak olyanok is, akik maguktól világosodnak meg. Az eredmény meggyőző, kevesebb mana felhasználásával is képesé válsz egy adott hatás elérésére.

**Követelmény:** Intelligencia 15+, Mágiaforma 3+, Fogékony vagy Kiválasztott képesség

**Hatás:** Válassz ki egy iskolafomat, amiben legalább 3. fokozatú vagy. Amikor az adott iskolafomához tartozó, legalább 2-es Erősfítés varázslatot hozol létre, úgy annak manaköltsége 1E erősfítéssel kisebb, azonos varázslat manaköltségével lesz egyenlő. Tehát egy 5E-s tűzfákardéddig 5x4=20 Mana-pontba került, a továbbiakban csupán (5-1)x4=16 Mana-pont a költsége. Ettől az erősfítésre vonatkozó képzettség korlát nem módosul.

**Egyéb:** Ezt a képességet többször is felveheted, azonban minden újabb felvételkor más-más iskolafomát kell megjelölnöd.

## Kiseb mágikus hatalom – Mesterfok [Mágikus]

Elérheted azt a szintet, amikor a lehető legkevesebb mana szükséges egy adott mágikus hatás létrehozásához. Ezen tudást többnyire csak nagyobb rendek iskoláiban, vagy kiemelkedő tudású magányos mesterektől lehet elsajátítani.

**Követelmény:** Intelligencia 17+, Mágiaforma 7+, Kisebbségi mágikus hatalom- Alapfok, Fogékony vagy Kiválasztott képesség

**Hatás:** Válassz ki egy iskolaformát, amiben legalább 7. fokon képzett vagy. Amikor az adott iskolaformához tartozó, legalább 3-as Erőstétű varázslatot hozol létre, úgy annak manaköltsége 2E erőstétűvel egyenlő, azonos varázslat manaköltségével lesz egyenlő. Tehát egy 5E-s tűzkard eddig  $5 \times 4 = 20$  Mana-pontba került, a továbbiakban csupán  $(5-2) \times 4 = 12$  Mana-pontba kerül. Ettől az erősítésre vonatkozó képzettség korlát nem módosul.

**Egyéb:** Ezt a képességet többször is felveheted, azonban minden újabb felvételnél más-más iskolaformát kell megjelölnöd.

## Kitartás – Alapfok [Általános]

Edzettség eredményeként szívós vagy, nem okoz gondot hosszabb távok lefutása és leüszása.

**Követelmény:** Állóképesség 13+

**Hatás:** Valahányszor hosszabb ideig elhúzódó fizikai cselekedetre tesztel próbát (pl. futás, úszás, lélegzet visszatartása), a próbához +4 módosító járul.

## Kitartás – Mesterfok [Általános]

Emberfeletti teljesítményekre vagy képes; nem okoz gondor hosszú mérföldek gyors megtétele, az árral szemben való úszás...

**Követelmény:** Állóképesség 15+, Kitartás – Alapfok

**Hatás:** Valahányszor hosszabb ideig elhúzódó fizikai cselekedetre tesztel próbát (pl. futás, úszás, lélegzet visszatartása), a próbához +8 módosító járul.

## Kitámadás [Harc]

Mozgás közben is jól tudod ütemezni közelharc támadásaidat.

**Követelmény:** Ügyesség 13+, Alap Támadó Érték +4, Kiterés, Mozgékonyág

**Hatás:** Közelharcban mozgathatsz a támadásod előtt és után is – feltéve, hogy a körben nem mozogsz többet a sebességednél. Az ilyen mozgás nem jogosítja fel a megtámadottat megszakító támadásra ellened.

Nem használhatod ezt a képességet, ha nehézférte viselsz.

## Kitérés [Harc]

Ügyesen kerülöd ki a neked számt csapásokat.

**Hatás:** Amikor rajtad van a cselekvés sora, kijelölhetsz egy ellenfelet, aki ellen +2 kiterés módosítót kap a Védő Értéked (és minden, amiben szerepet kap a Gyorsaság jellemző). Bármelyik cselekedeted közben új ellenfelet választhatsz. Minden olyan körülmény, amelynek hatására késztetlennek számítanál, megfoszt az e képességgel eredő kiterés módosítótól.

A kiterés módosítók (például ez, és a Mozgékonyág képességből eredő módosító), a legtöbb másfajta módosítótól eltérően, összeadódnak.

## Kitűnő emlékezet [Általános]

Megdöbbentő könnyedséggel vagy képes emlékezetedből előcsalni a távoli múlt emlékeit is.

**Követelmények:** Intelligencia 13+

**Hatás:** Az emlékezést célzó Intelligencia próbáidra +5 tehetség módosítót kapsz (részleteket lásd a Kalandmesterek Könyvében).

Ezt a képességet nem használhatod olyan esetekben, amikor valamely képzettségedre kellene dobnod, kivéve az olyan képzettségek használatakor, amelyeknél az emlékezetnek döntő szerepe lehet (például a különféle Ismeret képzettségek esetében) – ezekben az esetekben +1 tehetség összeghang módosítót kapsz a képzettség-próbádra.

## Kiválasztott [Háttér]

A karakter lelke igen magas fokra jutott a lélekévándorlásban, és így esélye van arra, hogy néhány élet múlva – sőt, talán épp ebben az életében – mássá váljon.

Előfeltétel: Akaraterő 11+, Intelligencia 11+, Karizma 11+

**Hatás:** A karakter megvilágosodottsága folytán képes lehet a mozaikmágia vagy a psi Slan Útjának elsajátítására. A kiemelkedés e két útja egymást kizárja – az előbbi a világ felé forduló lelki alkotást feltételez, míg az utóbbi befelé forduló, csendesen szemlélődő és elmélkedő személyiséget kíván.

A Kiválasztott képességgel rendelkező karakter +1 szabadon felhasználható módosítót kap naponta, amit a karakter szabadon áldozhat bármelyik próbadozására (többek közt képzettség- és tulajdonság-próbára, valamint támadásra) vagy harcértékére – a módosító azonban csak egyetlen próba erejéig érvényes. Minden 3. szinten a karakter naponta további +1 módosítót kap (3. szinten összesen +2-t, 6. szinten +3-at, és így tovább) – ha a karakter +2 vagy annál több módosítóval rendelkezik, ezeket szabadon oszthatja el naponta, azonban körönként csak egyet használhat fel belőlük.

**Alapeset:** E képesség nélkül a karakter nem képes sem a mozaikmágia, sem a psi Slan útjának elsajátítására és használatára.

**Egyéb:** Ezt a képességet csak karakteralkotásokkor veheted fel, az induláskor kaptál három képesség válogatásból.

Az a karakter, aki rendelkezik a Kiválasztott képességgel, nem veheti fel a Kegyelet Képességet.

## Kégyönyelv [Szociális, Ahvilági]

Jól ismered az embereket és azt is, hogy mit szeretnének hallani. Mindezt gátlástalanul ki is használod, hisz oly rövid az élet...

**Követelmények:** Karizma 13+, Emberismeret 8+

**Hatás:** Amennyiben olyasvalakivel szemben alkalmazod Átverés vagy Meggyőzés képzettségedet, aki Emberismeret próbáján nagyobb dob a te próbád értéknél, és így megsejtené céljaidat, tehetsz egy Emberismeret képzettség-próbát az ő Emberismeret próbájának eredménye ellen, hogy megérezd a dolgot. Amennyiben ez a próbák sikere, újradobhatod az Átverés vagy Meggyőzés képzettségpróbádat, ezúttal +4 módosítóval.

**Alapeset:** Lásd az Átverés és az Emberismeret képzettségek leírását.

## Kínkókozás – Alapfok [Harc]

Támadásaiddal rettenetes kínokat tudsz okozni ellenfeleidnek.

**Követelmény:** Ügyesség 13+, Alap Támadó Érték +8, Fegyverhasználat (a Kínkózásához használt fegyverrel) – Mesterfok, Élettan 6+

**Hatás:** Ezt a képességet akkor alkalmazhatod, ha olyan fegyverrel támadsz, amelynek forgatásában mesterfokon jártas vagy. Támadásod előtt előre be kell jelentened, hogy a képességet alkalmazod. Amennyiben ezt követően sikeres támadást dobsz, az okozott sebzés értéke 1 Sp-vel nő minden 3 pontnyi különbséget, amennyivel túldobtal ellenfeled VÉ-jét. Támadásod túltűrés esetén sem okoz EP sérülést, ám akkor kétszeres Fp sebzést ejtesz. Ellenfelednek ezen felül egy Akaraterő próbát kell tennie (célszám 5 + az elszenvetett Fp sérülés), ha elvétí, 1 körre bódult állapotúnak számít. A bódultság mindenféleképpen egy körig tart, akkor is, ha egy körben többször vétí el próbáját az áldozat.

Ezt a képességet csak egykezes szűrő-vágó fegyverekkel alkalmazhatod, és csak abban az esetben, ha fegyveredet Ügyességből forgatod.

**Egyéb:** Nem veheti fel ezt a képességet az a karakter, aki rendelkezik a Pusztítás – Alapfok képességgel.

## Kínokozás – Mesterfok [Harci]

A támadásaid során ellenfeleidnek okozott kínok elviselhetetlen mértéket öltenek.

**Követelmény:** Ügyesség 15+, Alap Támadó Érték +12, Fegyverhasználat (a Kínokozáshoz használt fegyverrel) – Mesterfok, Kínokozás – Alapfok, Eleattan +10

**Hatás:** Ezt a képességet csak akkor alkalmazhatod, ha olyan fegyverrel támadsz, amelynek forgatásában mesterfokot jártas vagy. A hatása ugyanaz, mint az Alapfoknál, de itt a sebzés minden 2 pontnyi különbséget nő 1 Sp-vel, és az ellenfélnek Akaraterő próbát kell tennie (célszám 5 + az elszelvedett Fp sérülés), ha elvétli, 1 körre kábult állapotúnak számít, ha megdobja, bódultnak.

Ezt a képességet csak egykezes szűrő-vágó fegyverekkel alkalmazhatod, és csak abban az esetben, ha fegyveredet Ügyességből forgatod.

## Korg [Hátér]

A Keleti barbárok közé születél, büszkén viseled a korg nevet.

**Hatás:** Induláskor +1 faji tulajdonságérték módosított kapsz az Erő tulajdonságodra, majd a 2. karakter-szinten mindhárom ellenállásodra. Minden további 3. szinten +1-el nőnek ellenállásaid (5., 8., 11. és így tovább). Az Asztrális és Mentális Ellenállás esetében ezek a módosítók a psi-pajzsokhoz hasonlóan működnek, és csak azokban az esetekben érvényesek, amikor azok is érvényesek lennének. A a módosító járul maximális Ép-id számához is – mivel az Ép-k száma mindenkoron megegyezik a Fizikai Ellenállással.

**Egyéb:** Ezt a képességet csak karakteralkotáskor veheted fel, az induláskor kapott három képesség valamelyikéént. A Korg képességgel csak olyan emberek rendelkezhetnek – még félelkek sem –, akik a Keleti Barbárok népéből származnak.

Az a karakter, aki rendelkezik ezzel a képességgel, nem rendelkezhet a Kegvelt, Kiválasztott vagy a Fogékony képességekkel, illetve egyik Psi képességgel sem.

## Kódfejtő [Alvilági, Szakértő]

Gyakorlatlan olvasó titkosított szövegeket.

**Követelmények:** Intelligencia 13+, Rejtjelrejtés 8+

**Hatás:** Amennyiben Rejtjelrejtés képzettségedet titkosított szövegek előolvasására használod, a képzettség alkalmazása feleannyi időt vesz igénybe, mint rendesen. Csak akkor jutsz téves következtetésre, ha a próbát legalább 10-szel rontod el.

**Alapeset:** Lásd a Rejtjelrejtés képzettség leírását.

## Kódpólo [Alvilági, Szakértő]

Mesterien titkosítasz szövegeket.

**Követelmények:** Intelligencia 13+, Rejtjelrejtés 8+

**Hatás:** Amennyiben Rejtjelrejtés képzettségedet szövegek titkosítására használod, a próbához +4 módosítót kapsz.

**Alapeset:** Lásd a Rejtjelrejtés képzettség leírását.

## Könyvüvert-viselet [Harci]

Jártas vagy a könyvüvert viselésében.

**Követelmény:** Erő 11+, Állóképesség 11+

**Hatás:** Amikor vértet viselsz, a vért teljes Mozgásgátló Tényezője csak az Akrobatika, Egyensúly, Kézügyesség, Lopózás, Mászás, Rejtőzködés, Szabadulóművészet és Ugrás képzettség-próbákból vonandó le. A támadással és az egyéb mozgással kapcsolatos próbák esetében az MGT 3-mal kevesebbné számít, de 0 alá természetesen nem csökkenhet.

**Alapeset:** Annak a karakternek, aki vértet visel, holott járatan a vértviseletben, a vért teljes Mozgásgátló Tényezőjét le kell vonnia a támadásaiából, a Védő Értékéből és a mozgással kapcsolatos képzettség-próbáiból (beleértve a lovaglást is).

## Köpenyvivás [Harci]

Iskolázott vagy a köpenyvivás művészetében; nem kardforgató kezeden tartott köpenyvel megzavarhatod ellenfeledet.

**Követelmények:** Ügyesség 15+, Alap Támadó Érték +4, Harci Jártasság – Alapfok, Fegyverhasználat (Hálók) – Alapfok, Kétkézes Harc – Alapfok

**Hatás:** Nem fegyverforgató kezeden tartott köpenyvel megzavarhatod ellenfeled támadását. A cselekedeted alatt kijelölhetsz egy ellenfelet, akinek a támadásai ellen felfakarsz vagy (20% tévesztési esély). Bármely cselekedet alkalmával új ellenfelet választasz, aki ellen a támadás érvényesül. Ha valamilyen okból kifolyólag késztetlenné számítasz, akkor a takarást is elveszíted.

Ezt a képességet csak akkor használhatod, ha a fegyveredet Ügyességből forgatod.

## Körkörös harc [Harci]

Szédítő gyorsasággal pörögsz és változtatod helyzetet, így szinte lehetetlen közrefogni közelharcban.

**Követelmény:** Intelligencia 13+, Alap Támadó Érték +6

**Hatás:** Amennyiben harcban sikeres Akrobatika képzettség-próbát teszel (célszám 15 + a téged bekérteni igyekvő ellenfél létszáma), a téged közrefogó ellenfeleid nem kapják meg a közrefogásból származó módosítókat, illetve nem jogosultak orvtámadásra.

Ha valamilyen okból mozdulatlanságra kényszerülsz, vagy lőhátról harcolsz, nem alkalmazhatod ezt a képességet

## Körtáncos [Szakértő, Alvilági]

Rendkívül fejlett az egyensúlyérzéked, nem okoz gondot keskeny peremeken egyensúlyozni, imbolygó függőhidakon végigszaladni.

**Követelmények:** Ügyesség 13+, Egyensúly 8+

**Hatás:** Egyensúlyozás közben teljes sebességgel mozoghatsz. Amennyiben a próbát +5 módosítóval dobod, akár futhatsz is.

Amennyiben valaki rád támad, támadó-dobásához nem kapja meg a szokásos +2 módosítót ellened.

**Alapeset:** Lásd az Egyensúly képzettség leírását.

## Közelő lövés [Harci]

Kifejezetten jól használod fíjadat vagy számszerfíjadat a közeli célpontok ellen.

**Követelmények:** Ügyesség 13+, Fegyverforgatás (valamegy távolsági fegyver) – Alapfok

**Hatás:** Minden olyan távolsági fegyverrel, amelyet használatában legalább alapszinten jártas vagy, +2 TÉ-módosítót kapsz a 10 lábánál nem nagyobb távolságban lévő ellenfelek ellen.

## Láthatatlan kéz [Psi]

Ügyesen és fűrgen tudsz tárgyakat manipulálni a Telekinézis diszciplína használatakor.

**Követelmény:** Intelligencia 13+, Akaraterő 13+, Karizma 13+, Tudat jellemző 3+, Psi – Alapfok, Psi – Mesterfok, Psi használó 10+

**Hatás:** A Telekinézis diszciplína használatával képes vagy a tárgyak gyors, hirtelen mozgására. Ilyenkor a diszciplína alkalmazása kétszer annyi Psi-pontba kerül, mint rendesen – nem fejteths ki azonban nagyobb Erőt, így, mint Psi használat képzettséged szintjének a fele (felefele kerétkre).

A diszciplína használata ilyenkor nagyobb figyelmet követel, mint alapesetben, így körönként egy teljes körös cselekedetet igényel.





A mozgató tárgyak sebessége ilyenkor körönként 40 láb lehet.

Amennyiben a tárgy manipulálása közben valamilyen képesség-próbát kéne tenned, akkor a vonatkozó képességet legfeljebb akkora szinten használhatod, amekkor a Pzi használat képességed szintje (próbáid az Intelligencia módosítót add a képesség szintjéhez a szokásos tulajdonság-módosító helyett). Ha valamilyen olyan képességet akarsz alkalmazni így, amelynek követelményei közt a képesség is szerepel, azt csak akkor használhatod, ha a követelmény az így lecsökkent szintű képesség is teljesíti.

A leggyakrabban fegyverek forgatására szokás használni a diszciplínát. Ilyenkor az alap TÉ-d lefeljebb akkora mértékben számít a TÉ-dbe, mint Pzi használat képességed szintjének a kétharmada (lefelé kerekítve) – az esetleges többszöri támadásokat is ez alapján határozható meg. A támadás dobása az Intelligencia módosítót add a szokásos tulajdonság-módosító helyett.

**Alapeset:** Lásd a Telekinézis diszciplína leírását a Pzi fejezetben.

## Légázolás [Harci]

Vad lovasrohamod elsőpörthi ellenfeled, ki könnyen lovad patái alatt végezheti.

**Követelmény:** Alap Támadó Érték +6, Ellovagló Támadás, Lovas Harc – Alapfok, Lovaglás 8+

**Hatás:** Amikor hátsón ülvé áttörést hajtasz végre valaki ellen, nem dönthet úgy, hogy elkerül téged. Ha sikerül felkötödni ellenfeledre, hátsód szabad cselekedetként végrehajthat ellene egy támadást az elsőleges fegyverével és teljes TÉ-jével, megkapva a fekvő ellenfelek ellen járó hagyományos +4 módosítót.

**Alapeset:** Lásd Áttörés, Harc fejezet.

## Lelkierő [Általános]

Talán azért, mert szentül hiszel egy ügyben, talán azért, mert kitűnő szellemi kiképzést kaptál, akarodat nehéz megtörni.

**Követelmény:** Intelligencia 13+

**Hatás:** +2 módosítót kapsz a Tudat jellemzőidhez – és érált az Asztrális és a Mentális Ellenállásodhoz is.

## Lenyűgözés [Szakértő]

Művészeddel képes vagy megigézni közönségedet, elvonni figyelmüket más dolgokról.

**Követelmények:** Karizma 13+, Előadóművészet 10+

**Hatás:** Mindazok, akik látják és/vagy hallják az előadásodat, teljesen a hatás alá kerülhetnek (ezt a Képességet csak olyan Előadóművészet esetében használhatod, amelyből legalább 10. szintű képességgel rendelkezel). Tégy egy Előadóművészet képesség-próbát, és az eredményt hasonlítsd össze a közönség tagjainak Asztrális Ellenállásával (a psi pajzsok jelen esetben nem számítanak, hiszen nem éri asztrális támadás az elmét). Azokkal, akik ellenállását nem sikerült megdönti, nem történik semmi különös, csak az Előadóművészetek képesség használatának szokásos hatásai érvényesülnek. A közönség azon tagjai, akiknek ellenállásánál nagyobb – vagy egyenlő – a próbát eredménye, a képesség hatás alá kerülnek, és lenyűgözve csodálnak. Viselkedésük veled szemben két lépcsőfokkal jobbra változik (lásd NJK-k viselkedése), amíg nem tesz valami olyasmit, ami elrontaná a hatást. Mindaddig, amíg az előadásod tart, Észelés és Hallgatás próbáikhoz -4 büntetés járul, és készenlétnek számítanak, amennyiben valamilyen harci esemény történne, valamint -10 módosítót kapnak a meglepetés ellen tett próbáikhoz. Nyilvánvaló veszély esetén a hatás automatikusan és azonnal véget ér.

Miközben ezt a képességet alkalmazod, végig koncentrálnod kell – ez minden körben egy egyszerű cselekedetet igényel (ez persze magában foglalja az Előadóművészet képesség használatát is).

## Létaglózás [Harci]

Súlyos csapásaid ledönthetik ellenfeleiket a lábukról.

**Követelmény:** Erő 15+, Alap Támadó Érték +5, Képzett Gáncsolás, Támadás Erőből

**Hatás:** Amikor ellenfeled ellen túlfűtést érsz el, azonnal végrehajthatasz ellene szabad cselekedetként egy gáncsolás próbát (lásd Gáncsolás, Harc fejezet).

Ezt a képességet csak akkor használhatod, ha a fegyveredet az Erő tulajdonságodból fordítod.

## Léglovás [Szakértő]

Gyakorlottan üldö meg a repülő hatásokat is.

**Követelmények:** Ügyesség 13+, Lovaglás 6+

**Hatás:** Repülő hatások megülésekor nem járul negatív módosító a Lovaglás képesség-próbáidhoz.

**Alapeset:** Repülő hatások megülésekor -5 módosító járul a Lovaglás képesség-próbáidhoz (lásd a Lovaglás képesség leírását).

## Lovas harc – Alapfok [Harci]

Képzetten harcolsz lóhátról.

**Követelmény:** Lovaglás 4+

**Hatás:** Körönként egyszer, amikor eltalálnál a hatását, a karakter egy szabad cselekedet keretében tehet egy Lovaglás próbát, hogy elkerülje a csapást. A találatot akkor kerülöd el, ha a Lovaglás képesség-próbát értéke nagyobb a hátsódhoz támadó ellenfél támadás dobásának értékénél (tulajdonképpen a Lovaglás próbát eredménye lesz a hátsó VÉ-je, ha meghaladja azt).

## Lovas harc – Mesterfok [Harci]

Lovadát mesterien irányítod a csatatéren.

**Követelmény:** Lovas harc – Alapfok, Lovaglás 8+

**Hatás:** A karakter Lovas Harc – Alapfok képességét körönként annyi támadás ellen alkalmazhatja, ahány szabad cselekedete van a körben, ám mindegyik próbálkozás felemészti ezek egyikét.

**Egyéb:** Normál körülmények között egy karakter 3 szabad cselekedetet tehet egy körben.

## Lovas fűszat [Harci]

Gyakorlott vagy a lóhátról való fűszatban, ennek hatására kisebbek negatív módosítói, ha mozgó hatásod fűszatból lösz.

**Követelmény:** Lovas Harc – Alapfok, Fegyverforgatás (valamely távolsági fegyver) – Alapfok, Lovaglás 6+

**Hatás:** Olyan fegyverekkel, amelyek forgatásában legalább alapfokon jártas vagy, a hatásról végezt távolsági támadásaid negatív módosítója megváltozik: -4 helyett -2, ha a hatás üg, -8 helyett -4, ha vágat.

## Lótáncoltatás [Harci]

Harctan szinte összeforrsz hátsóddal, könnyedén kitörsz ellenfeleid acélgyűrűjéből.

**Követelmény:** Ügyesség 13+, Intelligencia 13+, Alap Támadó Érték +10, Harci Reflexek, Lovas harc – Mesterfok, Lovaglás 13+

**Hatás:** Amennyiben lóhátról harcolsz, és ellenfeleid közelednek vagy bekerítenek, nem kapsz meg az ebből származó TÉ módosítót, és nem hajthatok végre élened (vagy lovad ellen) ortvátadást – feltéve, hogy sikeres Lovaglás képesség-próbát teszel, amelynek célszáma 20 + a téged bekeríteni igyekvő ellenfelek száma.

Ha valamilyen okból hátsódd vagy te magad mozdulatlanságra kényszerültök, nem alkalmazhatod ezt a képességet.

## Lövésfutás közben [Harci]

Képezt vagy a rajtaütésszerű távolsági támadásokban.

**Követelmény:** Ugryesség 13+, Alap Támadó Érték +6, Fegyverforgatás (Lőfegyverek) – Alapfok, Kitérés, Mozgékonyág

**Hatás:** Amikor olyan távolsági fegyverrel támadsz, amelynek forgatásában legalább alapszinten jártas vagy, mozgathatsz a támadás előtt és után is, feltéve, hogy nem mozgatsz többet a sebességednél.

## Marcona [Altalános]

Megjelenésed marcona, már-már ijesztő. Ez nem feltétlenül csak és kizárólag a fizikai kinézetet jelenti, hanem azt is, hogy miként használsz ki adottságaidat, és hozod ki megjelenésedből a lehető legtöbbet.

**Hatás:** Olyan helyzetekben, amikor számít ijesztő voltod (mint például valaki megfélemlítésekor), +2 módosítót kapsz az ilyen irányú Karizma alapú dobásaidhoz.

Az egyes fajok alkati különbségei miatt, a Marcona képességből eredő módosítók nem minden esetben érvényesülnek. A Kalandmester – a karakter és a szemlélődők fáját mérlegelve – dönthet úgy, hogy a képességből eredő módosító nem érvényes, vagy csak a fele érvényesül.

**Egyéb:** Ez a képesség többször veheted fel – minden egyes felvételével +2-vel nő a módosító értéke.

Nem veheted fel ezt a képességet, ha rendelkezél a Szép képességgel.

## Mágia dala [Mágikus]

Varázslataidat hétköznapi muzsikálás vagy éneklés lepleibe burkolhatod.

**Követelmény:** Intelligencia 13+, Bárdmágia kaszt képesség meglete, Előadóművészet (a képesség során alkalmazott előadásmód) 8+

**Hatás:** A képesség segítségével nem csak a Dalmágiába tartozó varázslataidat, hanem bármilyen mágiaidat észrevétlenül alkalmazhatod. A képesség alkalmazása szabad cselekedetnek minősül, ám az ilyen módon – észrevétlenül – létrehozott nem Dal típusú varázslatok Mp igénye 12-vel megnövekszik. Varázslás közben egy Előadóművészet képzettség-próbát kell tenned, melynek eredménye az esetleg gyanakvó külső szemlélő észlelés vagy Hallgatózás próbája célszámaként szolgál a továbbiakban.

**Alapeset:** E képesség nélkül, ha nem Dalmágiát alkalmazol, külső szemlélő számára nyilvánvaló lesz, hogy mágiaidat használod.

## Mágikus fókusz – Alapfok [Mágikus]

Kevés az olyan varázstudó, aki mágiajában minden területén egyformán jártos. Minden tanoncunk megvannak a kedvenc mágiaformái, melyekben mesterré kíván válni. Amennyiben megvan benne az akarat, és rászánja a megfelelő időt, kiemelkedhet társai közül, és a választott formában nagyobb hatalmat szerezhet.

**Követelmény:** Intelligencia 13+, Mágiaforma képzettség 3+, Fogékony vagy Kiválasztott képesség

**Hatás:** Válassz ki egy iskolaformát, amelyben legalább 3. szinten képzett vagy. Az adott iskolaformához tartozó képzettség használatakor +2 módosítót kapsz. Ezentúl, az adott képzettség alá tartozó varázslatok Erősségének maximuma a képzettség szintje +2 lesz.

**Egyéb:** Ez a képességet többször is felveheted, azonban minden újabb felvételtkor más-más iskolaformát kell megjelölnöd.



## Mágikus fókusz – Mesterfok [Mágikus]

Vannak varázstudók, akik nem elégszenek meg azzal, hogy valamelyest már kiemelkedő egy adott mágiaformában. Ők kívánnak lenni a legjobbak az egész birodalomban, vagy akár az egész kontinensen. Hajtja őket a vágy, hogy minél nagyobb hatalmat szerezzenek az adott terület fölött. Belőlük válnak az adott mágiaforma legavatottabb és legelismerettebb mesterei.

**Követelmény:** Intelligencia 15+, Mágiaforma képzettség 7+, Mágikus fókusz (az adott iskolaformában) – Alapfok, Fogékony vagy Kiválasztott képesség

**Hatás:** Válassz ki egy iskolaformát, amelyben legalább 3. szinten képzett vagy. Az adott iskolaformához tartozó képzettség használatakor +4 módosítót kapsz. Ezentúl, az adott képzettség alá tartozó varázslatok Erősségének maximuma a képzettség szintje +4 lesz.

**Egyéb:** Ezt a képességet többször is felveheted, azonban minden újabb felvételtkor más-más iskolaformát kell megjelölnöd.

## Manaháló érzékelése [Mágikus]

Magas szintű mágikus képzed és kifinomult érzékenységed képes teszt a Manaháló komolyabb változásainak, rezgéseinek észlelésére.

**Követelmény:** Intelligencia 17+, Keresés 12+, Varázsló vagy Tűzvarázsló kaszt

**Hatás:** Egy területet bejárva, a Tűzvarázsló képes megmondani, hogy a helyi Manahálóban vannak-e komolyabb elváltozások. Ilyen elváltozások lehetnek a mana-áramlás jelentős megváltozása, a mana kiáramlása egy adott helyről, manában szegény terület és hasonló. 100 négyzetlábként 1 perc szükséges a terület felméréséhez.

A képesség legnagyobb érzékenysége 100 Mp/10 láb – tehát például 30 lábról egy minimum 300 manás mágikus hatást képes megérezni, annál kisebbet nem. Mágikusfémleltek, és egyéb olyan anyagok jelenlétében (1 mérföldes körzetükben), melyeket a KM ide sorol, e képesség használata eredménytelen.

**Egyéb:** Ez a Képesség nagyszerűen használható mágikus csapdák, komolyabb varázstárgyak, de akár mágikus, vagy mágiait taszító szörnyetek felkutatására is.

## Membrán [Pszí]

Megérzed, ha valaki Ellenállásodhoz vagy Statikus Pajzsodhoz ér.

**Követelmény:** Intelligencia 15+, Akaratod 11+, Karizma 11+, Pszi – Alapfok, Pszi használat 8+

**Előny:** A karakter a Statikus Pajzsra köthet építhet egy Membránt, mely figyelmeztet a rá irányuló passzív 7-tesztelésre. A Membránt ugyanúgy építheted, mint a Statikus 7-pajzsot, és az arra vonatkozó szabályok érvényesek rá – kivéve, hogy Erősségének csak 1 7-pontba kerül. A Membránnak két fajtája van – Asztrális és Mentális. Mindkettőből csak egy-egy lehet egyszerre egyazon tudat körül.

Az Asztrális Membrán felépítője megérzi, ha valaki valamilyen erősebb érzéssel viselkedik vele szemben, vagyilyenekkel töltött gondolattal vannak irányában (a KM megítélése szerint). Azonnal tudomásra jut, ha Asztrálszemmel rátekinenek. Természetesen akkor is nyomban riaszt, ha asztrál-varázslattal próbálnak hatni a viselőjére.

A Mentális Membrán felépítője megérzi, ha valaki huzamosabb ideig figyel, beszél róla, vagy ha valamilyen erősebb gondolat árad irányában (a KM megítélése szerint). Azonnal tudomásra jut, ha Mentális szemmel rátekinenek. Természetesen akkor is nyomban riaszt, ha mentál-varázslattal próbálnak hatni a viselőjére.

A fentieket mindenképp megérzed. Ezen felül, tégy egy Erősség-próbát, amelynek célszáma 30 minusz a határ Erőssége (ha nincs Erősség, akkor a KM határozza meg). Ha a próba

sikeres, azt is megérezed, hogy milyen irányból ér a hatás. Ha a célszámot legalább 10-szel túldobod, azt is meg tudod nagyjából állapítani, hogy milyen hatás ért. A ?-használó más elméje köré is építhet membránt, ilyenkor az jut a tudomására, ha a fent említett módszerekkel annak viselőjére próbálnak hatni.

Maga a Membrán is ostromolható.

Egyéb: E képesség birtokában építhetsz Asztrális és Mentális Membránt egyaránt – elég csak egyszer felvenned.

## Megköthetetlen [Alvilági]

A kötelek nem sokat érnek ellened; képes vagy a legzorosabb, legfináltságú csomókból is kiszabadulni.

**Követelmények:** Intelligencia 13+, Szabadaloművészet 8+

**Hatás:** Amennyiben kötelekből vagy bilincsekből szabadulsz, Szabadaloművészet képzettség használata csupán fél percet vesz igénybe. Ezen felül különösen jártas vagy abban, hogy miként szabadulj meg a téged megkötöző ellenfeled béklyóitól, így ha ellenfeled

Kötélhasználat képzettsége ellenében kényszerültsz ellenőrizni tenni, +5 módosítót kapsz Szabadaloművészet képzettség-probádra.

**Alapeset:** Lásd a Szabadaloművész képzettség leírását.

## Megszégyenítés [Szociális]

Igaz mestere vagy ellenlábasaid megszégyenítésének; a kinyújtott szerszencsétlen kapcsán többnyire a te éleid jutnak először az emberek eszébe, hosszú ideig.

**Követelmény:** Karizma 13+, Emberismeret 8+, Ismeret – Etikett (az adott kultúrkörben) 6+

**Hatás:** Képes vagy nagyon jól felmérni, mi az, amivel megsejtetheted ellenfeledet. Amennyiben az Emberismeret képzettség Empátia taktikáját arra használod, hogy valakit megsejtés, megszégyenítés mások előtt, Emberismeret próbáidhoz a vonatkozó Ismeret – Etikett képzettséged minden 3. szintje után jár +1 összhang-módosító.

**Alapeset:** Az összhang-módosító a képzettség minden 5. szintje után nő +1-gyel.

## Mesterkör – Alapfok [Harc]

A mesterkörben tanulni kívánni – ez a vívásoktatás egy különleges módszere, amely a vívó összpontosítását és magabiztosságát hivatott fejleszteni.

**Követelmények:** Alap Támadó Érték +4, Kitérés, Összpontosítás 4+

**Hatás:** Amennyiben figyelmedet egyetlen ellenfeledre összpontosítod, eredményesebben védekezhetsz ellene vagy támadhatod, ám máskor támadásaival szemben kiszolgáltatottabbá válsz. Amikor olyan ellenfeleddel állsz közelharcban, akivel szemben Kitérés képességed VÉ-módosítót ad, dönthetsz úgy, hogy a VÉ-dhez további +2 módosító járuljon ellene, valamint +2 módosító az ellene irányuló támadásaid TÉ-jéhez. Amennyiben így döntesz azonban, az adott körben -4 büntetést kapsz a VÉ-dre mindenki más támadásai ellenében.

## Mesterkör – Mesterfok [Harc]

Kitanultad a mesterkör technikáit, és most már több ellenfeledre is összpontosíthatsz egy időben.

**Követelmények:** Alap Támadó Érték +8, Kitérés, Mesterkör, Összpontosítás 10+

**Hatás:** Amikor közelharcban állsz valamely ellenfeleddel, akivel szemben Kitérés képességed VÉ-módosítót ad, és a Mesterkör – Alapfok képességet alkalmazod, a Mesterkör hatásait az összes olyan ellenfél ellen megkapod, akiket fenyegetsz, és az alapesetben szereplő levonás (-4) sem járul a VÉ-dhez támadásaid ellen. Azon ellenfelek ellenében, akiket nem fenyegetsz, továbbra is jár a -4 módosító, a Kitérés képességből adódó VÉ-módosítót pedig továbbra is csak egy-alkali ellen kapod meg.

## Méregkeverő [Alvilági]

Tovább jutottál a méregkeverés útján, mint a legtöbb rugvajakos, és a mérgek egy bizonyos csoportjára specializálódtál.

**Követelmények:** Intelligencia 13+, Méregkeverés 8+, Ismeret – Herbalizmus, Ásványok vagy Életlen 6+

**Hatás:** Válassz ki egy ismeretszempontot (herbalizmus, ásványok, élelten), melynek segítségével hatékonyabban teheted Méregkeverés képzettségedet. Amikor a választott szakterület hasznodra lehet egy adott típusú mérge előállításánál (például a herbalizmus növényi alapú mérgek esetében), a képzettség-probáidhoz a vonatkozó Ismeret képzettséged minden 3. szintje után jár +1 összhang-módosító.

**Alapeset:** Az összhang-módosító a képzettség minden 5. foka után nő +1-gyel.

**Egyéb:** Ezt a képességet többször is felveheted, mely esetben mindig kiváltsághoz egy újabb szakterületet, mely segítségére lehet méregkeverésed.

## Mozgékonyaság [Harc]

Kifejezetten ügyesen manőverezel az ellenfelek közt, és kerülöd el csapásait.

**Követelmény:** Ügyesség 13+, Kitérés

**Hatás:** Amikor fenyegetett területről lépsz ki, vagy haladsz rajta keresztül, +4 kitérés módosítót kapsz az ellened irányított megszakító támadások ellen. Bármilyen körülmény, amelynek hatására készületlennek számítanál, megfoszt a képességedből eredő kitérés módosítótól.

A kitérés módosítók (pl. ez a Kitérés képességből eredő módosító), eltérően a legtöbb másfajta módosítótól, összeadódnak.

## Nagyvilági kapcsolatok [Szociális]

Ismered az utat az úri szalonok, a lovagtermek ülvésztoiben, tudod, mik a felsőbb réteg elvárásai, hogyan férközhetsz a bizalmukba.

**Követelmények:** Ismeretek – Etikett 4+, Meggyőzés 4+

**Hatás:** Járatos vagy az úri világ dolgaiban, tudod, hol érdemes keresgélnek, és meddig merészkedhetsz el. A Meggyőzés képzettség alkalmazásakor, amikor az Együttérzés Keltése vagy a Lejárta lehetőségével élsz, nem romolhat irántad közönséges viselkedése. Ezen felül Meggyőzés közben képzettség-probáidhoz az Ismeret – Etikett képzettséged minden 3. szintje után jár +1 összhang-módosító.

**Alapeset:** Az összhang-módosító a Keltés és a Lejárta esetén súlyos hibát követsz el, ha 10-nél kevesebbet dobzs (lásd a Kalandmesterek Könyvében).

## Nehézvért-viselet – Alapfok [Harc]

Jártas vagy a nehézvértek viselésében.

**Követelmény:** Erő 13+, Állóképesség 13+, Könnyűvért-viselet

**Hatás:** Amikor vértet viselsz, a vért teljes Mozgásgátló Tényezője csak az Akrobatika, Egyensúly, Kézügyesség, Lopózás, Mászás, Rejtőzködés, Szabadaloművészet és Ugrás képzettség-probákban van. A támadással és az egyéb mozgással kapcsolatos próbák esetében az MGT nem érvényesül.

**Alapeset:** Lásd a Könnyűvért-viselet képesség leírását.



## Nehézvért-viselet – Mesterfok [Harci]

A legsúlyosabb vértekben is könnyedén mozogsz.

**Követelmény:** Erő 13+, Allóképesség 13+, Könnyűvért-viselet, Nehézvért-viselet – Alapfok

**Hatás:** A Megterheltség kiszámításakor a vérted tényleges súlyának csupán a felét kell figyelembe venni.

Olyan vérben is „kényelmesen” alszol, amelyben amúgy nem tudnál kipihenni magad, ezt azonban egy huzamban csak annyi alkalommal teheted meg, amennyit az Allóképesség módosított. Ez után legalább egy éjszakát a vérted nélkül kell aludnod, hogy elkerüld a negatív módosítókat.

**Alapeset:** Lásd a Felszerelés fejezetben.

## Nyelvtudós [Szakértő]

Kifejezetten jó érzéked van egy bizonyos tanult nyelvhez, olyan szinten bírsz vele – sőt, még talán magasabban – mintha világleletemben ezt beszélt volna.

**Követelmények:** Intelligencia 13+, Nyelvismeret (a választott nyelvben) 4+

**Hatás:** Válassz ki egy nyelvet. Az ehhez kapcsolódó Nyelvismeret képzettség használatakor nem nő a próbád cél-száma, amennyiben az általa ismertől eltérő dialektusban beszélnek hozzád, vagy azt kell használnod.

Ezen felül a választott nyelv használata során a nyelvfüggő képzettségek próbáihoz a Nyelvismeret képzettséged minden 3. szintje után jár +1 összhang-módosító.

**Alapeset:** Lásd a Nyelvismeret képzettség leírását, valamint az összhang-módosító a képzettség minden 5. szintje után nő +1-gyel.

**Egyéb:** Ezt a képességet többször felveheted, ám a hatása nem adódik össze – minden egyes felvételekor egy újabb nyelvet kell választani.

## Orgazda [Alvilági]

Különös pontossággal becslöd fel a kétes úton hozzád került tárgyak értékét, felmérve azok tényleges értékét, és a birtoklásukkal kapcsolatos felmerülő esetleges veszélyeket.

**Követelmények:** Értékbécslés 8+, Ismeret – Alvilág 8+

**Hatás:** A rabolt, lopott vagy egyéb törvénytelen módon megszerzett tárgyak felbecslésekor +2 módosítót kapsz az Értékbécslés próbához. Amennyiben az Értékbécslés próbát megelőzően sikeres képzettség-próbát teszel az Ismeret – Alvilág képzettségben (célszám általában az Értékbécslés próba cél-száma), akkor sokkal pontosabban meg tudod határozni a vizsgált tárgy értékét (illetve annak veszélyeit, amennyiben annak jogos tulajdonosa vagy bárki, bármi fenyegetést jelenthet). Továbbá sikeres Értékbécslés próba esetén a tárgy értékét 10%-os pontossággal tudod megbecsülni. Sikertelen próba esetén az érték 50%-tól 150%-ig terjedhet a becslés érték. A mesélő dob 2d6+3-at, megszorozza a tárgy értékének 10%-ával, és ezt az értéket mondja meg neked.

**Alapeset:** Lásd az Értékbécslés képzettséget.

## Orvlövészet [Alvilági]

Távolsági fegyverekkel akár messzebből is hajthatasz végre ortvámadást.

**Követelmény:** Ügyesség 13+, Intelligencia 13+, Alap Támadó Érték +6, Életten +8, Ortvámadás – Alapfok

**Hatás:** Távolsági fegyverekkel bármilyen távolságban képes vagy ortvámadást végrehajtani.

**Alapeset:** Távolsági fegyverekkel legfeljebb 10 láb távolságban vagy képes ortvámadást végrehajtani.

Ortvámadás – Alapfok [Alvilági]

Megantották, miként találál el harcban ellenfeleid érzékeny pontjait, így fájdalmas, sőt, sok esetben halálos sebeket tudsz okozni.

**Követelmény:** Ügyesség 13+, Alap Támadó Érték +4, Fegyverforgatás (a képesség alkalmazása során használt fegyver) – Alapfok, Ismeret – Életten 8+

**Hatás:** Képes vagy rendkívül sebzést okozni ellenfelednek azzal, hogy léfontosságú pontjait célozd.

Minden olyan esetben, amikor ellenfeled készületlennek számít, támadással d10 5p többletsebzést okozol. Túlulást esetén ez a többletsebzés is az Ép-ből vonódik le, csakúgy, mint a fegyver eredeti sebzése. Az ortvámadáshoz különösen nagy precizitás és áttűtő erő szükséges, ezért távolsági fegyverekkel csak abban az esetben lehetséges őket végrehajtani, ha az áldozat legfeljebb 10 lábra található a karaktertől.

Ortvámadás esetén még a szokásos 4 módosító ellenére sem alkalmazható a Visszafogó csapás harci taktika olyan fegyverrel, amely egyébként rendes sebzést okoz, mivel az ortvámadáshoz a fegyvert optimálisan kell használni.

Az ortvámadás csak jól megfigyelhető testfelépítései célpontokon lehet végrehajtani. A karakternek jól kell látnia a célpontot ahhoz, hogy kiválaszthassa a megfelelő pontot, és arra is képesnek kell lennie, hogy fegyvereivel elérje a célt. Takarásban lévő célpont ellen tehát nem lehet ortvámadást végrehajtani.

**Egyéb:** E képesség csak elfásbásúkat ellen alkalmazható, vagy egyéb olyan, az elfásbásúakhoz felépítésükben közel álló lények ellen, akiknek az anatómiáját az ortvámadás aprólékosan ismeri – ha a KM engedélyezi.

## Ortvámadás – Mesterfok [Alvilági]

Ha lehetőséged van gondosan kivitelezni, gyilkos csapást mérhetsz ellenfeledre gyenge pontjára.

**Követelmény:** Ügyesség 15+, Intelligencia 11+, Alap Támadó Érték +8, Fegyverforgatás (a képesség alkalmazása során használt fegyver) – Alapfok, Ortvámadás – Alapfok, Életten képzettség 12+

**Hatás:** Amennyiben olyan fegyverrel hajtasz végre ortvámadást, amelynek forgatásában Mesterfokon jártas vagy ortvámadáshoz +2 módosítót kapsz, sebzésedhez pedig +2d10 Sp-t.

**Egyéb:** E képesség hatása nem adódik össze az Ortvámadás – Alapfok képességgel.

## Összeroppantás [Harci]

Birkózás közben képes vagy összemorzsolni ellenfeled csontjait.

**Követelmény:** Erő 15+, Fegyverforgatás (Pusztakezes Harc) – Mesterfok, Képzett Birkózás, Alap Támadó Érték +10

**Hatás:** Birkózás közben, ha leszorított ellenfeledet, az ebből fakadó sebzés az áldozat Ép-iből vonandó le. Ellenfeled képtelen megmozdulni, ekkor azonban neked is végig mozdulatlanok kell maradnod, így a rád támadás +4 módosítót kapnak támadásuk TE-jére (nem számitasz azonban magatehetetlennek).

Ezt a képességet csupán akkor használhatod, ha pusztakezes Támadás dobásodba az Erő módosítódodat adod.

**Alapeset:** Rendes esetben csak rútlúttal lehet Ép sebzést okozni.

## Pajzshasználat – Alapfok [Harci]

Jártas vagy a pajzsok használatában.

**Követelmények:** Erő 11+

**Hatás:** Amikor pajzsot használ, a pajzs teljes Mozgásgátló Tényezőjét csak az Akrobatika, Egyensúly, Kézügyesség, Lopózás, Mászás, Rejtőzködés, Szabadulóművészet és Ugrás képzettség-próbákból vonandó le. A támadással- és az egyéb mozgással kapcsolatos próbák esetében az MGT nem érvényesül.

**Alapeset:** Annak a karakternek, aki jártasság nélkül használ pajzsot, a pajzs Mozgásgátló Tényezőjét minden támadásából és mozgással kapcsolatos szakértelméből (beleértve a Lovaglás is) le kell vonnia.

## Pajzshasználat – Mesterfok [Harc]

Képzett vagy a pajzsoddal való támadásban, miközben továbbra is használhatod védekezésre.

**Követelmények:** Alap Támadó Érték +6, Kétkezes Harc – Alapfok, Pajzshasználat– Alapfok

**Hatás:** A Teljes Támadás harci cselekedet keretében indítható pajzsoddal egy balkezes támadást, miközben VÉ-det továbbra is növeli a pajzs VÉ-módosítója.

**Alapeset:** Amikor a pajzsodat támadásra használod, VÉ-módosítója nem érvényesül.

## Pajzzsal öklelés [Harc]

Hátrálkítheted ellenfeleidet azáltal, hogy pajzsoddal felökleled őket.

**Követelmény:** Erő 13+, Alap Támadó Érték +4, Pajzshasználat– Alapfok, Támadás erőből

**Hatás:** Amikor pajzsoddal támadsz ellenfeledre, olyan hatása van, mintha felöklelnéd (lásd Öklelés). Valójában azonban nem lépsz be az ellenfeled által elfoglalt területre, és így megszakító támadásra sem jogosult senki ellened. Ellenfeledet viszont nem lökheted hátrébb 2 lábnál, és nem is mozgathatsz utána. Ezt a Képességet alkarvédővel és tányérpajzsral nem használhatod.

Ezt a képességet csak akkor használhatod, ha fegyveredet Erőből forgatod.

## Páros harc [Harc]

Társaddal együtt képes vagy különleges páros harci taktikák alkalmazására, minek hatására jóval veszélyesebbek lesztek a harcban.

**Követelmény:** Alap Támadó Érték +4

**Hatás:** Amennyiben te és valamilyen társad rendelkeztek ezzel a képességgel, és közrefogtok egy ellenfelet, mindketten +4 módosítót kaptok a támadó dobásokokra (ez nem addig össze a szokásos +2 módosítóval).

**Alapeset:** Közrefogáskor +2 a szokásos TÉ módosító.

## Pólihisztor [Mágikus]

Szorgalmasabb vagy varázsszót társaidnál, több időt töltesz gyakorlással és tanulással. Nem egyfélé specializálódás, hanem a mágia több területén szerzel közepes tudást.

**Követelmény:** Intelligencia 15+, Fogékony vagy Kiválóított Képesség, valamely Varázshasználó kaszt-szint 1+

**Hatás:** Kapsz 3 képzettség pontot, amit szabadon elköltözhetsz mágikus iskola-képzettségeid között (betartva a kaszt-szintből eredő korlátot, ami alaphasznált kaszt-szint +3-ig engedélyezi a növelést). Csak olyan varázshasználó kaszt iskola-képzettségeit növelheted, amelyben kaszt-szinted legalább 1.

## Pontos lövés [Harc]

Nem okoz számomra gondot, hogy összevissza mozgó ellenfeledet eltáldál távolról.

**Követelmény:** Ügesség 13+, Alap Támadó Érték +4, Fegyverforgatás (valamely távolsági fegyver) – Alapfok

**Hatás:** Távolsági fegyverekkel anélkül támadhatsz közelharcban álló ellenfelekre, hogy a TÉ-dhez -4 módosító járulna.

## Pók [Szakértő, Alvilági]

Rendkívül ügyesen mászol.

**Követelmények:** Ügesség 13+, Mászás 8+

**Hatás:** Mászás közben egy sikeres Mászás képzettség-probával a teljes sebességednek megfelelő távolságot tehetsz meg egy Egyéb típusú teljes-körös cselekedet keretében. Ennek felét, vagyis a sebességed felét tehetsz meg egy Egyéb típusú mozgás-értéktől cselekedettel. Amennyiben a próbát -5 módosítóval dobod, e távolságok kétszeresét tehetsz meg a jeltett cselekedetek keretében.

Amennyiben valaki rád támad, támadó dobásához nem kapja meg a szokásos +2 módosítót ellened.

**Alapeset:** Lásd a Mászás képzettség leírását.

## Provokátor [Szociális]

A tömegek demoralizálásának, fellázításának és felkeltesítésének mestere vagy, nem habozol, ha demagógiát kell alkalmaznod. Egyes rossznyelvek szerint ideális hordószónok vagy.

**Követelmény:** Karizma 13+, Meggyőzés 10+, a közönség által beszélt nyelvi ismerete 3+

**Hatás:** Amikor a meggyőzés képzettség Demoralizálás, Lázítás vagy Felkeltesít taktikáját alkalmazod, képzettség-probádra +5 módosítót kapsz.

## Ψ-szi – Alapfok [Psz]

Jártas vagy a szellem művészetében, bár még nem túl magas szinten. E képesség elsajátítása általában a Pyrroni módszerben való alapvető iskolázottságot jelöli, ám a többi psi tan (Slán Út, Kyr Metódus és Siopa Rendszer) alapjait is ide sorolhatjuk.

**Követelmény:** Intelligencia 13+, Akaraterő 11+, Karizma 11+

**Hatás:** Képes vagy alkalmazni az általános Psi diszciplínákat alapfokon – tehát csak önmagadra.

Mostantól érdemes képzettség-pontokat költened a Psi használat képzettség növelésére. Psi pontjaid száma megegyezik a Psi használat képzettség és az Intelligencia módosítód összegének kétszeresével.

## Ψ-szi – Mesterfok [Psz]

Képes vagy mesterfokon alkalmazni az általános Psi diszciplínákat. E képesség elsajátítása általában a Pyrroni módszerben való magasabb fokú iskolázottságot jelöli, ám más psi tanok (Kyr Metódus és Siopa Rendszer) elmélyítésének közbülső lépését is ide sorolhatjuk.

**Követelmény:** Intelligencia 13+, Akaraterő 13+, Karizma 13+, Tudat alap 3+, Psi – Alapfok, Psi használat 6+

**Hatás:** Képes vagy alkalmazni az általános Psi diszciplínákat mesterfokon – tehát önmagadra és másokra is. Psi pontjaid száma megegyezik a Psi használat képzettség és az Intelligencia módosítód összegének háromszorosával.

## Ψ-szi Kitérés [Harc, Psi]

Csúszolt elméd a harcban is segítségére lehet. Képes vagy megérezni ellenfeleid mozdulatait, és felkészülni rájuk.

**Követelmény:** Intelligencia 13+, Akaraterő 11+, Karizma 11+, Psi – Alapfok, Vakharc – Alapfok, Psi használat 12+, Összpontosítás 8+

**Hatás:** Hatás: A Hatodik Érzék diszciplína alkalmazásával közelharcban képes vagy érzéklni a téged körülvevő ellenfeleket. A diszciplína psi-pont költsége ilyenkor alkalmazásanként 2 psi-pont.

Ha valamelyik ellenfeled távolsági fegyverrel készül megtámadni, tehetsz egy Összpontosítás képzettség-próbát – a célszám a tőled számított, yvevi lábban mért távolsága. Ez a próba nem számít cselekedetnek. Ha a próbád sikeres, felkészülhetsz ellenfeled támadására, és VÉ-dhez hozzáadhatod a Gyorsaság jellemződet az adott támadás ellen.

**Alapeset:** Távolsági támadások ellen VÉ-dbe nem számít bele a Gyorsaság jellemző (lásd a Harc fejezetben).

## Ψ-szi-Pajzstörés [Psz]

Elméld képességed kitűnően tudod támadásra alkalmazni; ellenfeleid Psi-pajzsait könnyedén elspróld.

**Követelmény:** Intelligencia 13+, Akaraterő 13+, Karizma 13+, Tudat jellemző 3+, Psi – Alapfok, Psi – Mesterfok, Psi használat 10+

**Hatás:** A Pszí-Ostrom diszciplína használatakor Erősségenként csak 2 Pszí-pontba kerül az ostrom.

**Alapeset:** Lásd az Statikus Pszí-Pajzs diszciplína leírását a Pszí fejezetben.

## Ψszí-Vért [Pszí]

Nem hagyok sok esélyt az ártó szándékú Pszí használóknak, elméd védelmén még a legráfínaltabb támadások sem tudnak kifogni. Statikus Pszí-pajzsaid és Ellenállásaid nehezen bonthatók le.

**Követelmény:** Intelligencia 13+, Akaratő 11+, Karizma 11+, Tudat jellemző 3+, Pszí – Alapfok, Pszí használó 10+

**Hatás:** Képes vagy Ellenállásaid és Statikus Pszí-pajzsaid köré egy újabb védőburkot húzni, mely által ezek nehezebben bonthatókká válnak. A Pszí-Vértet ugyanúgy építheted, mint a Statikus Pszí-pajzsot, és az arra vonatkozó szabályok érvényesek rá – kivéve, hogy Erősségenként 20 Pszí-pontba kerül. A Pszí-Vértnél két fajtája van – Asztrális és Mentális. Mindkettőből csak egy-egy lehet egyszerre egyazon tudat körül.

Pszí-Ostrom alkalmával az ostrom Erősségét annyival kell csökkenteni, amennyi a Pszí-Vért Erőssége.

Maga a Pszí-Vért is ostromolható – azonban a Pszí-ostrom ilyenkor kétszer annyi Pszí-pontba kerül, és a Pszí-Vért Erőssége ilyenkor is levonódik az Erősségeből.

**Alapeset:** Lásd a Statikus Pszí-Pajzs diszciplína leírását a Pszí fejezetben.

**Egyéb:** E képesség birtokában építhetsz Asztrális és Mentális vértet egyaránt – elég csak egyszer felvenned.

## Ψszűtítés – Alapfok [Harci]

Ütésed pusztító erejűed és pontosak – jó eséllyel végeznek ellenfeleddel.

**Követelmény:** Ügyesség 13+ vagy Erő 13+ (az alkalmazott fegyvertől függően), Alap Támadó Érték +8, Fegyverhasználat (a Ψszűtítéshez használt fegyverrel) – Mesterfok, Életlen 6+

**Hatás:** Amennyiben olyan fegyverrel támadsz, amelynek forgatásában mesterfokon jártas vagy, a túlütés küszöböd 3-mal csökken – tehát elég csupán 12-zel túldobnod ellenfeled VÉ-jét.

A Ψszűtítés előnyét csak fegyveres közelharcban élvezheted, birkózás és távolsági harc esetén nem.

**Alapeset:** A Ψszűtítással nem rendelkező karakter akkor ér el túlütést, ha 15-tel dobja túl ellenfele VÉ-jét.

**Egyéb:** Nem veheti fel ezt a képességet az a karakter, aki rendelkezik a Kínokozás – Alapfok képességgel.

## Ψszűtítés – Mesterfok [Harci]

Az ölés igazi mestere vagy, sok esetben egyetlen ütéssel végzel azokkal a szerencsétlenekkel, kik veled kerülnek szembe.

**Követelmény:** Ügyesség 15+ vagy Erő 15+ (az alkalmazott fegyvertől függően), Alap Támadó Érték +12, Fegyverhasználat (a Ψszűtítéshez használt fegyverrel) – Mesterfok, Ψszűtítés – Alapfok, Életlen 10+

**Hatás:** Amennyiben olyan fegyverrel támadsz, amelynek forgatásában mesterfokon jártas vagy, a túlütés küszöböd 5-tel csökken – tehát elég csupán 10-zel túldobnod ellenfeled VÉ-jét.

Amennyiben túlütést érsz el, támadásaidal fegyvered szokásos sebészen felül további 3 ép sebzést okozol.

A Ψszűtítés hatásait csak közelharcban használhatod, birkózás és távolsági harc esetén nem.

Régiségkereskedő [Sakértő]

Különös pontossággal becslőd fel a régi, ritka és különleges tárgyak értékét.

**Követelmények:** Értékbérlés 8+, Ismeret – Történelem 8+

**Hatás:** Ritka vagy ősi tárgyak felbecslésekor +2 módosítást kapsz az Értékbérlés próbához. Amennyiben az Értékbérlés próbát megelőzően sikeres képzettség-próbát teszel valamely, KM megítélése szerint a vizsgált tárgyhoz kapcsolódó Ismeret képzettségben (célszám általában az Értékbérlés próba célszáma, és a vonatkozó képzettség rendszert az Ismeret Történelem, ritkább esetekben Ismeret – Legenda), akkor sokkal pontosabban vagy képes meghatározni a vizsgált tárgy értékét. Ilyenkor sikeres Értékbérlés próba esetén a tárgy értékét 10%-os pontossággal tudod megbecsülni. Sikertelen próba esetén az érték 50%-ától 150%-áig terjedhet a becsült érték. A mesélő dob 2d6+3-at, megszorozza a tárgy értékével 10%-ával, és ez az érték mondja meg neked.

**Alapeset:** Lásd az Értékbérlés képzettséget.

## Řés a pajzsos [Harci]

Fegyvered be tudod csúsztatni ellenfeled vértjének réséin, illetve képes vagy megtalálni vértjének leggyengébb pontjait.

**Követelmény:** Intelligencia 13+, Alap Támadó Érték +8, Fegyverforgatás (a Képesség alkalmazása során használt fegyverrel) – Mesterfok

**Hatás:** Felhasználhatz egy egyszerű cselekedetet arra, hogy ellenfeledet tanulmányozd, és felfeled vértzetének gyenge pontjait. Tégy egy Intelligencia próbát – a célszám az ellenfél vértzetének SFÉ-je + 5. Amennyiben a próbád sikeres, a következő támadásod sebészből nem vonódik le az ellenfél vértjéből adódó teljes SFÉ, csak a fele (lefelé kerekítve). (Ez csak a vért SFÉ-jére vonatkozik, az esetleges mágiából, faji- és kaszt-képességekből adódóakra nem.) Ellenfeled VÉ-je a támadás szempontjából annyival nő, amennyi vértje SFÉ-jének a fele (lefelé kerekítve).

**Egyéb:** A képesség alapesetben a különböző természetes eredetű SFÉ-k ellen is alkalmazható, ám ezt a KM az adott lény ismeretében felülbíráhatja (ha úgy véli, hogy a lénynek nincs gyenge pontja a természetes vértzetén).

## Řiposzt – Alapfok [Harci]

Ha valakinek a támadását sikeresen hátrítottad, arra azon nyomban visszatámadhatasz.

**Követelmény:** Ügyesség 15+, Intelligencia 13+, Alap Támadó Érték +6, Harci jártasság – Alapfok

**Hatás:** Amikor ellenfeled támadását kivédte a Hárítás manőverrel, azon nyomban visszatámadhatz rá szabad cselekedetként – feltéve, hogy a támadó az általad veszélyeztetett területen található.

Ezt a képességet csak akkor használhatod, ha a fegyveredet Ügyességből forgatod.

## Řiposzt – Mesterfok [Harci]

Ha valaki közelharcban rád támad, arra visszatámadhatz azon nyomban – akár sikeresen hátrítottad a csapást, akár nem.

**Követelmény:** Ügyesség 15+, Intelligencia 13+, Alap Támadó Érték +8, Harci jártasság – Alapfok, Řiposzt – Alapfok

**Hatás:** Amikor ellenfeled rád támad, a Hárítás cselekedet után azon nyomban visszatámadhatz rá, akár sikerült a támadás akár nem, feltéve, hogy a támadó az általad veszélyeztetett területen található. Amennyiben ellenfeled is és te is sikeres támadó dobást dobtok, a csapások egyszerre sújtanak le, és egy időben szenveditek el a csapások következményét.

Ezt a képességet csak akkor használhatod, ha a fegyveredet Ügyességből forgatod.

## Řebző hang [Mágikus]

A bárdok mágiájukkal háttérben nem a fizikai hatásokat, hanem sokkal inkább a látérből manipulálást, a fizikai megtestesülés nélküli illúziókat részesít előnyben. Ezért kevés Bárd igényli azon varázslatok elsajátítását, melyek közvetlen fizikai sebzés vagy fájdalom okozható. A képesség





## Szép [Általános]

Szép vagy az átlagnál, vagy csak több figyelmet fordítasz a megjelenésedre. Ez nem feltétlenül csak és kizárólag a fizikai szépséget jelenti, hanem azt is, hogy miként használsz ki természetes adottságaidat, és hozod ki megjelenésedből a lehető legtöbbet. Vannak persze határok – ha valaki eleve csúnya, ezzel a képességgel sem tudja azt feledtetni.

**Hatás:** Olyan helyzetekben, amikor számít hatásos kinézeted (mint például csábításkor), +2 módosítót kapsz az ilyen irányú Karizma alapú dobásaidhoz.

Az egyes fajok alkati különbségei miatt a Szép képességből eredő módosítók nem minden esetben érvényesülnek. A Kalandmester – a karakter és a szemlélődők fáját mérlegelve – dönthet úgy, hogy a képességből eredő módosító nem érvényes, vagy csak a fele érvényesül.

**Egyéb:** Ezt a képességet többször veheted fel – minden egyes felvételével +2-vel nő a módosító értéke.

Nem veheted fel ezt a Képességet, ha rendelkezel a Marcona képességgel.

## Szónok – Alapfok [Szociális]

Csiszolt mondatfűzésednek, megnyerő hangodnak és mesteri hangszívrozódnak köszönhetően egész tömegeket ragadtatsz magaddal.

**Követelmények:** Karizma 15+, Meggyőzés 10+, a közönség által beszélt nyelv ismerete 4+

**Hatás:** Ha valamely tömeget lázítás vagy lelkesítés, ennek hatása nem csupán azokra terjed ki, akik hallották beszédedet, hanem mindazokra, akiknek az eredeti hallgatóság tagjai továbbadták. Hatalmas tömegekre terjesztheted ki így hatásodat – hogy mekkorára, azt a KM feladatra mégtől.

**Alapeset:** A Meggyőzés képesség Lázítás vagy Lelkesítés taktikáinak hatása csak a hallgatóságra terjed ki.

## Szónok – Mesterfok [Szociális]

Már néhány szó elég, és hallgatóságod akár a halálba is követ téged.

**Követelmények:** Karizma 17+, Szónok – Alapfok, Meggyőzés 15+, a közönség által beszélt nyelv ismerete 4+

**Hatás:** Ha valamely tömeget lázítás vagy lelkesítés, ennek hatása 100-szor annyi ideig tart, mint beszéded hossza, így ha naponta-két naponta van alkalmod beszélni hozzájuk, lényegében korlátlan ideig fenntartható a tömeg lelkesedése vagy lázadása.

**Alapeset:** A Meggyőzés képesség Lázítás vagy Lelkesítés taktikáinak hatása tízszer annyi ideig tart, mint beszéded hossza, de legfeljebb egy órán keresztül (lásd a Meggyőzés képességet).

## Támadás erőből [Harc]

Kivételesen nagy erejű csapásokat tudsz közelharcban bevinni.

**Követelmény:** Erő 13+, Alap Támadó Érték +2

**Hatás:** Amikor rajtad van a cselekvés sora, mielőtt még leadtad volna a körben esedékes támadásaidat, dönthetsz úgy, hogy a támadásaid TÉ-jéből levonsz valamennyit, és ezt az értéket hozzáadod a sebészedhez. Az érték nem lehet nagyobb az alap Támadó Értéknél. A támadáshoz és a sebészhöz járuló módosítók a következő cselekedetig vannak érvényben.

## Társasági ember [Szociális]

Képes vagy elismíteni a szociális bukásokat – akár a sajátjaidat, akár másokét.

**Követelmények:** Karizma 13+, Ismeret – Etikett 6+

**Hatás:** Megpróbálhatod elcsendesíteni bármiféle szociális ballépés hatását, akár a legdurvább modortalanságokat is. Nem teheted meg nem történtté a dolgot, eltörölheted

azonban a társadalmi stigmát, ami az elkövetőt sújtja. Tégy egy Ismeret – Etikett próbát, a célszám a következők szerint alakul:

Ballépés	Célszám
Tudatlanságból eredő ballépés	10
Kisebb melléfogás	15
Nagyobb melléfogás	20
Sértés	25
Halálos sértés	30

képzettségével (általában Meggyőzés vagy Ismeret – Etikett), +10 módosítóval – ha sikerrel jár, nem tudtad megakadályozni a törekvéseit.

## Távolsági lövés [Harc]

A szokásosnál nagyobb távolságra tudsz támadni távolsági fegyverekkel.

**Követelmény:** Ügyesség 13+, Alap Támadó Érték +4, Fegyverforgatás (valamely távolsági fegyver) – Alapfok

**Hatás:** Amikor valamilyen löfőfegyvert használsz (pl. íj), a fegyver hatótáv-egysége másfélszeresére nő. Hajtott fegyverek esetében a hatótáv-egység megkétszereződik.

## Távolsági kép [Mágikus]

Az általad létrehozott, Fénymágiaba tartozó varázslatok hatótávja megnő.

**Követelmény:** Intelligencia 11+, Bárdmágia kassz képesség megléte

**Hatás:** Ez a képesség lehetővé teszi számodra, hogy 5 Mp befektetésével bármely Fénymágia típusú varázslat hatótávját a duplájára növelj (tehát amennyiben a kívánt varázslathoz 5 Mp-tal többet használsz fel, úgy annak hatótávja a kétszeresére nő). Több Mp elköltésével a hatótáv még tovább növelhető – további 5 Mp-nként a távolság szorozója 1-gyel nő (10 Mp-ért háromszorosa, 15 Mp-ért négyszerese, és így tovább).

A képesség alkalmazása szabad cselekedetnek minősül.

**Alapeset:** a Fénymágiaba tartozó varázslatok hatótávja változó (lásd a Bárdmágia leírását).

## Távoltartás – Alapfok [Harc]

Fegyvered segítségével képes vagy megakadályozni, hogy ellenfeled közel kerüljön hozzád.

**Követelmény:** Alap Támadó Érték +3, Fegyverforgatás (a használt fegyverrel) – Alapfok

**Hatás:** A Távoltartás – Alapfok képesség akkor alkalmazható, amikor olyan fegyverrel harcolsz, amelynek forgatásában legalább alapfokon jártas vagy, és amellyel elérsz nagyobb, mint ellenfeled elére. Ha ellenfeled megpróbál megközelíteni, hogy megrámdjon, akkor is intézhetsz ellene megszakító támadást, ha az kiegészítő mozgást végez fenyegetett területeken.

**Alapeset:** lásd Harc fejezet, Fenyegetett terület, Elérés

## Távoltartás – Mesterfok [Harc]

Közelharcban szinte lehetetlen megközelíteni téged.

**Követelmény:** Alap Támadó Érték +8, Távoltartás – Alapfok, Fegyverforgatás (a használt fegyverrel) – Mesterfok

**Hatás:** Amennyiben olyan fegyverrel harcolsz, amelynek forgatásában legalább mesterfokon jártas vagy, és amellyel elérsz nagyobb, mint ellenfeled elére, ha sikeres megszakító támadást hajtasz végre ellenfeled ellen, az nem képes közelebb kerülni hozzád.

**Alapeset:** lásd Harc fejezet, Fenyegetett terület, Elérés

## Távvarázsló [Mágikus]

Amikor a varázstudó komoly tapasztalatra és tudásra tesz szert egy mágiaformában, elkülöníthetetlen, hogy a Mana-háló működéséről, felépítéséről is egyre többet tudjon meg. Egy idő után arra is képessé válhat, hogy ezen ismeretek kihasználásával kitolja varázslatainak hatótávját.

**Követelmény:** Mágiaforma képzettség 15+, Fogékony vagy Kiválasztott képesség

**Hatás:** Azon iskolához tartozó varázslatoknál, melyekben legalább 15. szinten jártas vagy, képes vagy a hatótávot Látótávra kitolni. (lásd: Mozaik mágia – Hatótáv) Ekkor a létrehozott varázslat erőssége feleződik. (Felhívjuk a KM-ek figyelmét, hogy Látótávra a még jól kivethető távot értjük, ami tiszta időben körülbelül 100-200 ynevi láb. Tehát például a játékos nem képes elteleportálni a oldalra és onnan azzal érvelni, hogy most látja egész Ynevet.)

## Tehetség [Általános, Alvilági, Szakértő vagy Szociális]

Valamilyen területen különös tehetséggel rendelkezel.

**Hatás:** Tehetiségből fakadóan bizonyos képzettségek használatkor – illetve más próbákra – +2 tehetség módosítót kapsz a dobáshoz (a tehetség módosítók nem adódnak össze). Hogy ez mely képzettségekre vonatkozik, az az adott tehetségtől függ. A módosító csak olyan esetekben járul a próbához, ha tehetség szerepet játszhat az események végkimenetében – általában amennyiben a tehetség neve passzol a végzett tevékenységhez, akkor a módosító jogosnak tekinthető. Amennyiben valamilyen helyzetben egyszerre több tehetség képességed miatt is részesülnél módosítóban ugyanezen próbára, ezek nem adódnak össze, mivel a tehetségmódosítók nem halmozhatók (lásd Módosítók halmozása, Harc fejezet).

**Egyéb:** Ezt a Képességet többször is felveheted, a hatása nem adódik össze – minden alkalommal új tehetséget kell választanod.

## Tele-színezés [Pszi]

Elméd nagyon érzékeny, és mestere vagy a gondolatátvitel-nem. Telepatikus úton már nem csupán szavakat vagy képes kölni, hanem hangokat, képeket, szagokat, szinte bármit.

**Követelmény:** Intelligencia 13+, Akaraterő 13+, Karizma 13+, Tudat jellemző 3+, Pszi – Alapfok, Pszi – Mesterfok, Pszi használat 10+

**Hatás:** Amennyiben a Telepátia (Gondolatátvitel) diszciplína alkalmazásával valakinek az érzékeit befolyásolod, döntéshoz, úgy, hogy nem csupán szavakat, hanem képeket, hangokat, érzeteket, érzelmeket is átadsz beszélgetőpartnerednek – a diszciplína használatának alap költsége (de nem az Erősségek költsége) ilyenkor a kétszeresére nő.

**Alapeset:** Lásd a Telepátia (Gondolatátvitel) diszciplína leírását a Pszi fejezetben.

## Természeti erők megbabolázása – Alapfok [Mágikus]

Nagy intenzitással, de nem túláradó erősséggel bíró természeti jelenségek energiáiból képes manit méríteni a tűzvarázsló. Ilyenek lehetnek a tomboló viharok, hőkutak, alvó vulkánok, forgószél, gyengébb földrengések. Ezen jelenségek ugyan főként természetes eredetűek, de mágikusan keltettek esetében is ugyanígy használható a képesség.

**Követelmény:** Intelligencia 13+, Állóképesség 11+, Ismeret – Természet 9+, Tűzvarázsló kaszt

**Hatás:** Ez a képesség lehetővé teszi számodra, hogy a fent említett természeti jelenségek közelében felhalmozódó manából a saját varázslataidat erősebbé tedd. Ugyanolyan erősítés mellett a természeti jelenség 200 lábnyi körzetében varázslatát hatótávja megkétszereződik. A képesség alkalmazása szabad cselekedetnek minősül.

Tehetség	Általában ide tartozó próbák	Képesség típusa
Éber	Hallgatkozás és Észlelés	Általános
Empatikus	Emberismeret és Meggyőzés	Szociális
Negédes	Átverés és Meggyőzés	Szociális
Művész	Előadóművészetek és Művészetek	Szociális
Erdőjáró	Túlélés és Ismeretek – Természet	Szakértő
Simabeszédű	Diplomácia és Emberismeret	Szociális
Árnyék	Lopózás és Rejtőzködés	Alvilági
Utcagyerek	Átverés és Információgyűjtés	Alvilági
Vezető alkak	Meggyőzés és Meggyőzés	Szociális
Félelmetes	Emberismeret és Megfélemlítés	Alvilági
Kigyótestű	Szabadulóművész, és Birkózás közben	Szakértő, Általános
Fürge	Akrobatika, Futás és Ugrás	Általános
Megbízható	Meggyőzés és Információgyűjtés	Szociális
Jellegtelen	Álcázás és Rejtőzködés	Alvilági
Színész	Álcázás és Előadóművészetek	Szociális
Meggyőző	Átverés, Meggyőzés és Megfélemlítés	Szociális
Jószemű	Hamisítás és Értékbecslés	Alvilági
Állatbarát	Lovaglás és Állattartás	Szakértő
Csaló	Átverés, Álcázás és Kézgyűgyesség	Alvilági
Ártlela	Úszás, Futás, Ugrás és Mászás	Általános
Fürgeujjú	Zárnyitás és Kézgyűgyesség	Alvilági
Művelt	2 választott Ismeret	Szakértő
Utazó	Lovaglás és Túlézés	Szakértő

**Alapeset:** A tűzvarázslói varázslatok hatótávja alapesetben a leírásuknál található értékkel egyezik meg.

**Egyéb:** A képesség többször is felvehető s ez esetben a hatótáv szorzója eggyel megnő (x3, x4 stb.). Túláradóan erős természeti jelenségek közelében a képesség nem használható, a mana kiszámíthatatlan és tomboló áramlásai miatt. A természeti jelenség intenzitásának meghatározása is KM feladata.

## Természeti erők megbabolázása – Mesterfok [Mágikus]

Csak a tűzvarázslók képesek érzékelni és kiaknázni a más beavatottak által észlelhetetlen és használhatatlan manaforrások, a tűzhányók és hőkutak erejét, na és persze az 'egyszerű' tűzt is. A mágiaelmélet tudorai máig értetlenül állnak e különös képesség előtt – csak annyit tudnak bizonyosan, hogy az erős hőt és fényt szülő természeti jelenségek összegyűjtik a Világegyetemet átható mágikus energiákat. Így aztán cseppet sem meglepő, ha egyes renegát tűzvarázslók alvó tűzhányók lejtőjén ütnék tanyát.

**Követelmény:** Intelligencia 15+, Állóképesség 13+, Tűzvarázsló kaszt, Természeti erők megbabolázása – Alapfok

**Hatás:** E képesség segítségével a fent említett természeti jelenségek energiáját, ezt a természetes manaforrást sokkal hatékonyabban használhatod ki, mint mások. Az ilyen forrásokból, valamint a hagyományos ordani módszer (Godoni Transz), és a Tűzgyújtás Kaszt Képesség által gyorsabb ütemben szerzel mana-pontokat. Mana-pontjaid másfélszer gyorsabban térnek vissza ezen módszerek használatával.

## Tiszta fejű [Szociális]

Nem könnyen dől be a különböző manipulációknak, többnyire rajtakapod a rosszban szántálókak.

**Követelmény:** Akaraterő 13+, Emberismeret 6+

**Hatás:** Amennyiben valaki valamely szociális képességet vagy képzettséget használ ellened, amelynek célszáma a Mentális Ellenállásod, tehetséged vagy Emberismeret próbát – ha ennek az eredménye nagyobb, mint a Mentális Ellenállásod értéke, úgy a "támadás" szempontjából ez az új érték a mérvadó.



## Útkereső [Szakértő]

Ismeretlen és nehéz terepen is képes vagy megelni a legjobb és legrövidebb utat.

**Követelmények:** Intelligencia 11+, Túlélés 5+

**Hatás:** Amikor nehéz vagy ismeretlen terepen illetve rossz viszonyok közt utazol, és emiatt csökkennie a sebességed, tehetsz egy Túlélés képzettség-próbát ezt ellensúlyozandó. Ha a próbát eredménye legalább 20, utazásod sebessége 1 kategóriát javul (x1/4-ről x1/2-re, x1/2-ről x3/4-re és x3/4-ről x1-re), ha legalább 25, 2 kategóriát, és ha legalább 30, akkor 3 kategóriát. E képesség használatával nem emelheted a sebességszorzót x1 fölé, tehát így nem utazhatsz gyorsabban, mint eredeti sebességed.

**Egyéb:** Ez a képesség nem alkalmazható taktikai vagy helyi mozgás esetében, csakis az utazósebességet javíthatja (lásd a Kalandmesterek Könyvében).

## Vadonélő [Általános]

Otthonosan mozogsz egy kiválasztott természeti környezetben.

**Követelmények:** Intelligencia 11+, Túlélés 4+

**Hatás:** Válassz ki egy környezetet (erdő, mocsár, sivatag vagy hasonló). Az ebben a környezetben tett Túlélés képzettség-próbáidhoz +4 módosítót kapsz.

**Alapeset:** Lásd a Túlélés képzettség leírását.

**Egyéb:** Ezt a Képességet többször lehet felvenni, a hatása nem adódik össze – minden egyes felvételekor egy újabb környezetet kell választanod.

## Vakharc – Alapfok [Harc]

A legkönnyebb védtelemek, ha sötétben kell harcolniuk, te azonban nem tartozol a szerencsétlenek közé. Éles hallásod és esetleg szaglásod segítségével képes vagy megtalálni ellenfeleidet a sötétben is, és felvenni velük a harcot.

**Követelmények:** Hallgatóság 4+ vagy Szaglás faji képesség

**Hatás:** Ha közelharcban támadásod nem találja a takarásdobás miatt, egyszer újradobhatod a tévesztési százalókat, és így esetleg mégis eltalálhatod ellenfeleidet (lásd: Takarás táblázat). Ez értelemszerűen csak akkor igaz, ha rájöttél, ellenfeled pontosan hol tartózkodik (lásd Harc fejezet).

A számokra láthatatlan közelharc támadó – bár továbbra is készülletlenek számítás vele szemben – nem kap ellened pozitív módosítókat.

A sebességedet vakság miatt csökkentő módosítónak csak a felét kapod meg. A sötétség és a rossz látási viszonyok a szokásos 1/2 helyett 3/4-ére csökkentik sebességedet (lásd: Állapotok táblázat).

**Alapeset:** A téged támadó láthatatlan ellenfelekre vonatkozó támadás módosítók lépnek érvénybe, ahogyan a sötétség vagy rossz látási viszonyokból következő sebességszökkenés is.

## Vakharc – Mesterfok [Harc, Pszi]

Elméd hatalmát is képes vagy segítségül hívni, így a sötétség sem jelenthet számodra akadályt, ha ellenséggel kell megküzdeni.

**Követelmény:** Intelligencia 13+, Akaraterő 11+, Karizma 11+, Pszi – Alapfok, Vakharc – Alapfok, Pszi használat 12+, Összpontosítás 8+

**Hatás:** A Hatodik Érzék diszciplína alkalmazásával közelharcban képes vagy érzékelni a téged körülvevő ellenfeleket. A diszciplína pszi-pont költsége ilyenkor percenként 5 Pszi-pont.

Minden ellenfeleddel szemben tehetsz egy Összpontosítás képzettség-próbát – a célszám 10 + a töled számított, yvei lában mért távolságuk. Ez a próba nem számít cselekedetnek. Amelyik ellenfeleddel szemben sikeres a próbát, megérzed pontos helyzetét, így támadhatod is rá. A sötétségből eredő takarás-dobást sem kell elvégezned. Az így érzékelt láthatatlan

közelharc támadókkal szemben nem számítasz készülletlennek – így nem kapnak ellened módosítókat, és a VE-d sem csökken ellened.

Ez a képesség a sebességedet nem javítja.

**Alapeset:** A téged támadó láthatatlan ellenfelekre vonatkozó támadás módosítók lépnek érvénybe, ahogyan a sötétség vagy rossz látási viszonyokból következő sebességszökkenés is (lásd a Harc fejezetben, valamint a Vakharc – Alapfok képesség leírását).

## Vasőköl [Harc]

Pusztakezes támadásaidal is szétzúzhatod ellenfeled fegyverét vagy pajzsát.

**Követelmény:** Erő 15+, Alap Támadó Érték +8, Fegyverforgatás (Pusztakezes Harc) – Mesterfok

**Hatás:** Pusztá kézzel is megkérelhetsz ellenfeled fegyvere vagy pajza ellen fegyvertörést manővert végrehajtani.

**Alapeset:** Fegyvertörést csak zúzó vagy vágó fegyverrel végezheted (lásd Fegyvertörés, Harc fejezet).

## Véleményformáló [Szociális]

Képzett vagy az argumentáció tudományában, nem okos nehézséget megváltoztatni mások véleményét.

**Követelmény:** Karizma 13+, Meggyőzés 10+

**Hatás:** Amikor a Meggyőzés képzettség Együttérzés keltése vagy Lejáratás taktikáját alkalmazod, képzettség-próbádra +5 módosítót kapsz.

## Világfi [Szociális]

Különös, magával ragadó, impulzív stílusod kiemel a körülötred állók közül.

**Követelmények:** Karizma 15+

**Hatás:** Képes vagy azonnal egy társaság középpontjába kerülni, és gondosan csiszolt stílusod minden megmozdulásból sugárzik.

Bármíneféle tevékenység során megpróbálhatod stílusoddal lenyűgöznöd a többieket. A tevékenységhez szükséges próbákat a szokásos módon teszed, ha azonban legalább 5-tel túldobod a szükséges célszámot, a végrehajtás stílus rendkívül imponáló a többiek számára. Ennek az eredménye a KM-től függ, a lehetséges eredmények azonban általában a következők: kedvező módosítót kapsz a kezdeményező dobásodhoz az elkövetkező tevékenységeid során, vagy az olyan, Karizma alapú dobásaidhoz, amelyekkel még inkább szeretnéd lenyűgöznöd azokat, akik tanúit voltak bravúrodnak (a módosító értéke +2, ha 5-tel többet tül a célszámod – ez további 5-önként +1-gyel nő).

Nagyon nehéz téged kellemetlen helyzetbe hozni, mivel még a legcsúfosabb bukást is könnyed ténccá alakíthat. Bármikor, amikor valaminek csúfos kudarcot vallasz, tehetsz szabad cselekedetként egy Átverés képzettség-próbát, hogy eltussold mellőfogásokat, és az szándékosnak látszék. A célszám attól függ, mi is az, amiben elbuknál, de általában 15 és 20 között mozog. Minél inkább túldobod a célszámot, annál kedvezőbbben ítélek meg buklovedésed.

Szabad cselekedetként tehetsz egy Meggyőzés ellenpróbat bármikor, amikor valaki megkísérel zavarba hozni, vagy megsejygeníteni. Ezt az ellenpróbat még akkor is megteheted, ha nincs tudomásod ellenlábásod ellened irányuló ténykedéséről (ilyenkor a KM dob). Ha az ellenpróbat sikeres, ellenlábásod ármánykodása kudarcot vall.



## Villámgyors keresés [Szakértő]

Szemed gyorsan áttekinti a környezetet, és mindig tudod, mit kell keresned.

**Követelmények:** Intelligencia 13+, Keresés 4+

**Hatás:** Amikor a Keresés képzettségedet használod, az csak egy egyszerű cselekedetbe kerül – így lényegében kétszer olyan gyorsan kutakodsz.

**Alapeset:** A Keresés képzettség használata teljes-körös cselekedeteket igényel (lásd a Keresés képzettség leírását).

## Zártörő [Alvilági]

Gyakorlatban és gyorsan töröd fel a legkülönbözőbb záarakat.

**Követelmények:** Ügyesség 13+, Zárnyitás 8+

**Hatás:** A Zárnyítás képzettséged használata feleannyi időt vesz igénybe, mint rendszeren – általában csak egy egyszerű cselekedetet.

**Alapeset:** Lásd a Zárnyítás képzettség leírását.

## Zengő dal [Mágikus]

Az élelad létrehozott dalmágikus hatások hatótávja megnő.

**Követelmény:** Intelligencia 11+, Bárdmágia kaszt-képesség megléte

**Hatás:** Ez a képesség lehetővé teszi számodra, hogy 5 Mp befektetésével bármely Dalmágia típusú varázslat hatótávját a duplájára növelj (tehát amennyiben a kívánt varázslathoz 5 Mp-tal többet használsz fel, úgy annak hatótávja a kétszeresére nő). Több Mp elköltésével a hatótáv még tovább növelhető – további 5 Mp-nként a távolság szorozója 1-gyel nő (10 Mp-ért háromszoros, 15 Mp-ért négyszeres, és így tovább).

A képesség alkalmazása szabad cselekedetnek minősül.

**Alapeset:** a Dalmágiába tartozó varázslatok hatótávja alapesetben 10 láb (lásd a Bárdmágia leírását).

## Zengő hang [Mágikus]

Az élelad létrehozott, és Hangmágiába tartozó varázslatok hatótávja megnő.

**Követelmény:** Intelligencia 11+, Bárdmágia kaszt-képesség megléte

**Hatás:** Ez a képesség lehetővé teszi számodra, hogy 5 Mp befektetésével bármely Hangmágia típusú varázslat hatótávját a duplájára növelj (tehát amennyiben a kívánt varázslathoz 5 Mp-tal többet használsz fel, úgy annak hatótávja a kétszeresére nő). Több Mp elköltésével a hatótáv még tovább növelhető – további 5 Mp-nként a távolság szorozója 1-gyel nő (10 Mp-ért háromszoros, 15 Mp-ért négyszeres, és így tovább).

A képesség alkalmazása szabad cselekedetnek minősül.

**Alapeset:** a Dalmágiába tartozó varázslatok hatótávja változó (lásd a Bárdmágia leírását).







Jellem

Egy értelmes lény cselekedetén legyen az az Északi Szövetségből származó bátor lovag, toroni, minden hájjal megkent boszorkánymester, megnyugodni sehol sem tudó félelű, avagy a Vérivók törzsének vad ork harcosa. Eme négy jellemvonás határozza meg legnagyobb részét, alapvető viszonyulása Élethez, Halálhoz, Rendhez, Káoszhoz. Eme négy alappilléren nyugszik tehát Ynev lakóinak személyisége, ám csupán ezek nem elegendők ahhoz, hogy létrejussanak a személyiségek. Az apró jellemvonások teszik igazán élővé az értelmes lényeket, ezek árnyalják személyiségüket.

Ahhoz tehát, hogy meghatározzuk karakterünk személyiségét, el kell gondolnunk arról, milyen beállítottságú karaktert játszánánk szívesen, majd ennek fényében meg kell határozni fő jellemét. Eme döntésnek játéktechnika vonzatai is lehetnek, alaposan meg kell hát fontolni választásunkat. Ez azonban csupán a víz; ezek még csak általános, elnagyolt képet adnak karakterünkről. Az általunk alkotott személyiség előbbé tételében a felsorolt jellemvonások lehetnek segítségünkre. Nem kötelező csupán az alábbiakban található listára szorítkozni a választás során; bármikor kitalálhatsz új jellemvonásokat, olyanokat, melyek nem szerepelnek itt, de úgy véled, illenek karakteredhez (hisz ezek a jellemvonások csupán példák).

A négy fő jellem (Élet, Halál, Rend, Káosz) nem csupán egyedül alakthatja egy karakter jellemét, hanem párosítani is lehet őket.

A négy fő jellem összesen 12 különféle kombinációban fordulhat elő. Mindegyiket egy nevei lény, teremtmény nevével illetjük, ezzel is utalva az adott jellem sajátosságaira.

A 12 különböző jellem a következők:

### Élet – Unikornis

Az élet a legfőbb érték, óvni és terjeszteni kell. Egy Unikornis jellemű lény számára ez a kezdet és vég. Mindenkenk joga van az élethez, vélekedésük szerint Ynev fölöttén az a jogot csak a legsúlyosabb bűn révén vehetethi el valaki – ha az élet szentsége ellen tör. Nem mondhatjuk azonban, hogy az Élet hívei gyűlölnék a halált. Az élet részeként kezelik, csupán akkor próbálnak tenni ellene, ha valaki siettetni akarja a természetet véget. Ekkor fordulhat elő, hogy egy Élet jellemű karakter más pusztulását okozza – hogy az Életet megvédje, ölni kényszerül.

### Halál – Mantikóra

Az élet semmi, csak egy árnyék, a gyengék menedéke, mi persze nem védheti meg őket. Egy Mantikóra jellemű karakter többnyire semmire sem bicsúli mások élethez való jogát, talán azért, mert irigylő (ülők) (azt mesélik, a legtöbb élőholt szörnyet az életet szomjazza mindenek felett), avagy a saját létét sem bicsúli semmire, így hát mások élethez való ragaszkodását sem érti meg. Előfordulhat persze az is, hogy egy Halál jellemű lény nem akar semmi rosszat másoknak, csupán tudja, hogy az élet csak egy állapot, mely után a halál hozhatja el a kiteljesedést...

### Rend – Draco

Rend alatt többféle dolgot érthetünk; sokszor az istenek és a halandók törvényei nem esnek egybe. Am egy Draco jellemű karakter mindig hisz abban, hogy a világban végső soron rendezettségnek kell uralkodnia, és épp ezért mindig szilárdan ragaszkodik egy idearendszerhez. Többfajta lehet ez; a városőrök törvényt tisztelő és ahhoz szilárdan ragaszkodó kapitánya (ritka madár az ilyen) éppúgy a Rendet szolgálja, mint Kyel szenteletű papja. Épp ezért előfordulhat, hogy két Rend jellemű karakter kerül szembe egymással, hisz elképzeléseik a világ ideális állapotáról igencsak különbözhetnek...

### Káosz – Tracilon

A legfőbb mérték mindig a személyiség, semmiféle isteni vagy emberi törvény nem állhat ennek útjába. A világ kiismerhetetlen, rendezetlen, folyton változó, és ennek így kell lennie. A Tracilon jelleműek legfőképp magukban hisznek, tetteiket semmiféle más értékrend szerint sem lehet megítélni. Nem jelenti mindez feltétlenül azt, persze, hogy egy Káosz jellemű sem hinne az égiek hatalmában, ám az általuk tisztelt égi hatalmasságok is a világ rendezetlen mivoltát, az állandó változás szükségességét hirdetik, és ők részei eme isteni terveknek.

### Élet, Rend – Kerub

A Kerub jelleműek amellest, hogy az élet szentségét védelmezik, mindig figyelembe veszik a fennálló – akár isteni, akár emberi – törvények betartását is, noha a vérontást mindenképpen kerülendőnek tartják. Ha kell, ennek érdekében még a törvények megszegésére is hajlandók, ameddig ez nem segíti elő a Halál vagy Káosz erőinek térnyerését.

### Élet, Káosz – Sellő

A Sellő jellemű karakterek is elsődleges fontosságúnak tartják az élet védelmét, de eszközeikben már nem annyira válogatósak, mint Élet jellemű hittársaik. Sokszor fittyvet hányanak mindenféle törvényre, gyakorta még a józan ész dik-tálta elővigyázatosságot is figyelmen kívül hagyják. Annnyira azonban nem öntörvényűek, hogy ne vegyék észre, cselekedeteikkel mikor ártanak olyanoknak is, akik nem szolgáltak arra rá.

## Halál, Rend – Krák

Mindazok, akik Krák jelleműek, nem tulajdonítanak nagy fontosságot mások életének; gyakorta a ragadozók kegyetlenségével gyilkolnak, de soha nem pusztá szeszélyből, élvezetből. Általában egész eszmerendszer áll a hátuk mögött, olykor nagy hatalmú szervezetek, amelyek soha nem riadnak vissza a vér látványától. Gyilkosságaiknak többnyire célja van, tetteik túlmutatnak önmagukon. Ideológiaiuk legalább annyira megveti a Káosz különféle megjelenési formáit, mint a cél nélküli létet.

## Halál, Káosz – Kíméra

A Kíméra jellemű karakterek egyesítik magukban mindazt, amely gyűlöletet lehet a magukat józanul gondolkodónak nevezők szemében. Persze egy Halál, Káosz jellemű lény számára ez a gyűlölet mit sem jelent; szánnivaló ideák mögé rejtőzve férgek csupán az őket megvetők. Számukra az élet – gyakorta a sajátjuk is – mit sem ér, nem ritka az olyan sem, aki kifejezetten gyűlöli mindazokat, akik szervezett államokban, közösségekben laknak. Módszereikben nem válogatnak, gyakorta elhamarkodottan döntenek. Sokuk céljai közt szerepel, hogy ne csak hatékonyan, de látványosan is cselekedjenek.

## Rend, Élet – Griffon

A Griffon jelleműek mindenben alátetik magukat a saját maguk vagy mások által hozott törvényeknek; cselekedeteiket erős szabályok határozzák meg. Szabályok, melyek tiltják ugyan a gyilkosságot, de mindazok ellen szólnak, akik az életet veszélyeztetik. Ha arra kényszerülnek, hogy öljenek, azt soha nem élvezetből, hanem mindig kötelességből teszik, ám sosem haboznak ilyen esetekben, legyen szó akár olyanról, ki kedves a szívüknek.

## Rend, Halál – Hastin

Méltán kapták nevüket a legszívósabb harci kutyákról a Hastin jelleműek. Szolgálnak s ölnek, ha kell. Kérlelhetetlen és könyörtelen gyilkosok, mihelyt arra valakitől parancsot kaptak vagy érdekeik, hitük így követeli. Nem életcéljuk azonban más életének kioltása, semmiképp nem ölnek szórakozásból. Általában hideg és számító eszmerendszerek vállalkoznak magukénak; nem ritkán a felsőbbrendűség ideáját szolgálják. Előfordulhat, hogy a Hastin jelleműek magukat humánusnak, könyörületesnek tekintő hatalmak szolgálatában állnak; az eszmék iránti odaadás eltörzíthatja az embert.

## Káosz, Élet – Pegazus

Öntörvényű és önfújó alakok a Pegazus jelleműek, akik ha valakit szolgálnak, azt csakis saját érdekében teszik. Mindenfajta korlátozás csak nyűg a számukra, szabadságuk megkurtítása. Bármít is tesznek azonban, ha csak módjukban áll, igyekeznek megkímélni ellenfeleik vagy áldozataik életét, hisz a magukét is sokra becsülik, és másoktól sem tagadják meg az élet jogát.

## Káosz, Halál – Démon

Talán a Démon jellemű karakterek azok, akik legtávolabb állnak mindattól, amit pyaroni bűlcsök emberinek neveznek. Körtöségek nélkül, zavaros gondolatok hajtják őket, s mivel az életet semmibe veszik, nem ritkán szakadatlan harc, menekülés az életük. A tiszteletet nem, csupán a félelmet ismerik, s csakis az erősebbeket ismerik el maguk felett. Ártó szándék munkál bennük, a sokak számára alapvetőnek tekintett értékek ellen törnek, legfőbb vágyuk a rombolás. Sokan riasztóan sokáig jutnak a céljuk felé vezető úton.

## Jellemvonások

A Jellem meghatározta általános viselkedésen kívül a jellemvonások azok, amelyek igazából kialakítják egy karakter személyiségét. Minden játékosnak természetesen magának kell meghatároznia ezeket a jellemvonásokat, és célszerű olyanokat választania, amelyek eljátszására is képes lesz. Ezekről a néha jelentékteleneen tűnő részletekről lesz igazán életszerű a karakter, s bizonyos szituációkban ezeknek a részleteknek, és nem a játékos gondolkodásának kell befolyásolnia a karakter cselekedetét.

A jellemvonások arra szolgálnak, hogy színesítsék a karakter játékát, jellemték. Maguk a Jellemek a jellemzők néhány alapvető jellemvonást, ám az sem kizárt, hogy a játékos ezekről másként gondolkodjon. Az alábbiakban felsorolunk néhány a négy fő jellem sugallta jellemvonást. Mindez nem azt jelenti, hogy ezek mindegyike megtalálható lesz az adott jellemű karakter személyiségében; ezek csupán az eligazodásban segítenek. Az is előfordulhat, hogy valaki ezek egyiktől sem tartja érvényesnek a saját karakterére, és az sem kizárt, hogy más – esetleg ellentétes – jellemvonások kioltás egyénét.

**Élet** – bekétes, jámbor, gyöngéd, élvhajhász, léha, jóindulatú, vendégszerető, barátságos, toleráns, belátó, stb.

**Halál** – könyörtelen, hidegvérű, durva, erőszakos, perverz, kiégett, magába forduló, fatalista, érzéketlen, stb.

**Rend** – nyugodt, kiegyensúlyozott, tiszteletűd, alázatos, egyenes, becsületes, kitaró, makacs, rendszertű, akaratos, stb.

**Káosz** – lobbanékony, szenvedélyes, hirtelenharagú, szemtelen, nyakas, vad, kiszámíthatatlan, hazug, káótrendű, szertelen, szétszórt, szórakozott, tréfás, stb.

Senki nem tekintse azonban mindezeket önmagára nézve kötelezőnek, hiszen mindenkinek olyan karaktert kell megformálnia, ami neki tetszik a leginkább. A fentiekben kívül is van még számtalan jellemvonás, mindenki válasszon tetszése szerint!

Érények, hibák, jó és rossz szokások, általános háttérinformációk

Az itt következők nélkül is el lehet kezdeni persze a játékokat, de azok, akik igazán élethű karaktert terveznek maguknak, nem feledkezhetnek meg ezekről az „apróságokról” sem.

Senki sem mondhatja el magáról, hogy tökéletes, bizonyos téren viszont majd mindenki fel tud mutatni olyan dolgokat, amire mások nem képesek. Érdemes a KM-mel egyetve leírni mindazokat a dolgokat, mint az előtörténetben, amelyek később még fontosak lehetnek a számára, viszont nem lehet számokkal meghatározni őket. Az érények és a hibák jelenése nyilvánvaló, némelyikkel már a jellemvonásoknál is találkozhattál. Csakúgy fontossággal bírhatnak valakinek a jó vagy rossz tulajdonságai is. Van aki képtelen korán felkelni, mások horkolnak, vagy nem képesek ellenállni a nőknek, itálnak, s persze olyan is akad, aki gondosan ellenőrzi mindenét lefekvés előtt, vagy sosem italozik. Az ilyen szokásokból számtalan akad. Egy csupa jó tulajdonsággal bíró karakterrel a játék igen hamar unalmasá válhat, hisz az életben is szinte elképzelhetetlennek az ilyen személyiségek. Sokszor néhány látszólag hátrányának tűnő rossz tulajdonság kijátszása nagyban növelheti a játék élvezetét.

Érdemes az előtörténetben felírni mindazoknak a nevet, akiket ellenségként illetve barátként írtak számon a karakter, s ide kerülhetnek az ismert városok, országok is. Csakúgy jegyezzék fel mindazon dolgokat, amelyek félelmet, undort, stb. válthatnak ki, illetve amelyek önbizalommal, bátorsággal töltik el a karaktert.

Ezáltal szinte teljesen le is írtad azt a karaktert, akivel játszani szeretnél. Persze mindez nem elég; neked kell élettel megtölteni eme személyiséget a játékok során.







Harcrendszer



Rengeteg kalandozó szerez magának hírnevet és vagyont azáltal, hogy harcban felelmetes ellenfeleket, rémséges szörnyetégeket győz le. A kalandozóknak vándorlásaik során rengeteg alkalmuk nyílik magukat a harmezőn kipróbálni, rátermettségüket bizonyítani.

Ez a fejezet a harc szabályait taglalja – az alapokkal kezdünk, majd rátérünk néhány különleges taktikára, amelyeket a karakterek harc közben alkalmazhatnak. A Kalandmesterek Könyvében sok további szabály található, amelyek a harc közben felmerült problémákra kínálnak megoldást.

## Harc Áttekintés

**Körök** A harcot körökre osztjuk. Minden egyes körben az összes résztvevő cselekedhet. A kör a játéktábla világ 6 másodpercét jelenti.

### Kezdeményezés

Az első kör előtt minden játékos kezdeményezés próbát tesz. A szörnyek vagy ellenfelek kezdeményezés dobását a KM végzi.

### Kezdeményező Dobás:

d20 + Gyorsaság alap + Ugyesség módosító

A karakterek a kezdeményezés sorrendjében cselekszenek, a legmagasabb kezdeményezési karaktertől a legalacsonyabbig. A kezdeményezés az egész harcra vonatkozik, hacsak valamelyik karakter nem cselekszik valami olyasmit, ami megváltoztatja a kezdeményezése értékét.

### Támadások

Megozghatsz és végrehajthatsz egyetlen támadást. Ha távolsági támadást hajtasz végre, az megszakító támadást (lásd alább) von maga után a téged fenyegető ellenségtől.

### Támadó dobás

Ahhoz, hogy egy támadással az ellenfeledet eltaláld, és sérülést okozz neki, a támadó dobásod eredményének el kell érnie, avagy meg kell haladnia a célpont védtényezőit.

### Összeharci Támadó Dobás:

d20 + támadó érték alap + Erő vagy Ugyesség módosító (fegyvertől függően) + méret módosító = eltalált VÉ.

### Távolsági Támadó Dobás:

d20 + támadó érték alap + Erő vagy Ugyesség módosító (fegyvertől függően) + méret módosító + távolság módosító = eltalált VÉ.

### VÉDŐ ÉRTEK (VÉ)

A karakter Védő Értéke (VÉ-je) az az érték, amit harcban el kell érnie egy támadó dobással ahhoz, hogy a karakternek sérülést okozzanak.

### Közelharci Védő Érték:

10 + Gyorsaság alap + Ugyesség módosító + pajzs módosító + egyéb módosítók

### Távolsági Védő Érték:

10 + Ugyesség módosító + pajzs módosító + egyéb módosítók

### Sebzés

Amennyiben eltalálsz az ellenfeledet, dobj sebzést a fegyver sebzésének megfelelően. Az erőből forgatott (durva) közelharci és a hajtófegyverek sebzéséhez add hozzá az Erő módosítót. Az ügyességből forgatott (kecses) közelharci fegyverek sebzéséhez pozitív Erő módosítónak csak a felet adhatod (lefelé kerekítve) – amennyiben az Erő módosítód negatív, úgy annak egésze levonandó a sebzésből. Az íjak és paritnyak sebzéséhez csak abban az esetben adjuk hozzá az Erő módosítót, ha az adott fegyvert akkora Erő módosítóra készítették, amekkora a karakteré. Ha ennél kisebbre van méretezve, akkor a kisebbik értéket adhatod csak hozzá a sebzéshez. Ha a fegyver nagyobb Erő módosítóra készült, mint a karakteré, akkor a sebzéshez ugyan hozzáadhatod a saját módosítót, a TE-d azonban annyiival csökken, amennyivel kisebb az Erő módosítód a fegyver követelményénél. Ha íjakat és a paritnyakat alapelemben 0-s Erő módosítóra készítek. A számszerű sebzésbe nem számít bele az Erő módosító.

Ha két kézzel forgatsz egy fegyvert, a sebzéshez pozitív Erő módosítónak a másfélszerese járul.

Az így kiszámolt Sebzés-pont (Sp) érték váltható át Ép vagy Fp sebzésre – attól függően, hogy a támadás során Tulitást ért-e el.

### Tulitás

Amennyiben támadó dobásod összeréte legalább 15-el meghaladja ellenfeled VÉ-jét, úgy Tulitást ért el. Ilyenkor lehetőség van arra, hogy kritikus sebzést okozz ellenfelednek. Ekkor támadásoddal Ép sebzést okozol. Minden Ép sebzés egyben kétszerannyi Fp veszteséget is okoz, ez fordítva azonban nem igaz.

## ÉLETERŐ-PONT (ÉP)

Az Életerő-pont érték azt jelzi, mennyi kritikus sérülést képes a karakter elviselni, mielőtt meghal.

$Ép = 10 + \text{Szívósság alap} + \text{Állóképesség módosító}$

## FAJDALOMTŰRÉS-PONT (FP)

A Fájdalomtűrés-pont érték azt jelzi, mennyi könnyebb sérülést képes a karakter elviselni, mielőtt kimerül.

$FP = \text{szintenként az } FP\text{-dobás} + \text{szintenként az Állóképesség módosító}$

### Támadási módok

Amikor támadást hajtasz végre, több alapvető lehetőség közül választhatsz.

Támadás: Mozgathatsz és végrehajthatsz egyetlen támadást, vagy támadhatsz, és aztán mozgathatsz.

Teljes Támadás: Bizonyos karakterek képesek lehetnek egy körben több támadásra, de csak amikor a teljes támadás cselekedetét hajtják végre. Amikor teljes támadást hajtasz végre, legfeljebb egy kiegészítő mozgást tethsz meg az adott körben mellette.

### Varázslatok

Mozgathatsz, majd használhatsz egy egyszerű-cselekedet varázslási idejű varázslatot. A varázslás megszaktó támadásra jogosítja fel a téged fenyegető ellenfeleket (lásd alább).

### Ellenállások

Amikor mágikus vagy különleges támadásnak vagy hatásnak (pl. mérgek, betegségek, égés, zuhanás) vagy kitéve, általában erősség-próbát kell tenni az adott hatás erősségével.

Erősség próba:  $d20 + \text{erősség}$

A támadás hatása akkor érvényesül, ha a próba eredménye nagyobb a vonatkozó ellenállásod értékénél. Az ellenállásoknak három fajtája van: Fizikai, Asztrális és Mentális.

Fizikai ellenállás értéke:  $10 + \text{Szívósság alap} + \text{Állóképesség módosító}$

Asztrális ellenállás értéke:  $10 + \text{Tudat alap} + \text{Karizma módosító}$

Mentális ellenállás értéke:  $10 + \text{Tudat alap} + \text{Akaraterő módosító}$

Az ellenállások értéke csökkenthető, akár 0-ig is. Az Asztrális és Mentális Tudat ellenállásokat a Pszi Ostrom disziplína használatával lehet csökkenteni. A Fizikai ellenállás értéke megegyezik a karaktered aktuális ÉP-inék számával – amennyiben ÉP-t sebzódsz, Fizikai ellenállásod is csökken.

### Mozgás

Minden karakter sebesség értékkel rendelkezik, amit yvevi labban (egy földi méter) adunk meg. Egy körben annyit mozgathatsz, emellett végrehajthatsz egy támadást, vagy használhatsz egy egyszerű cselekedet varázslási idejű varázslatot. Mozgathatsz akár a támadás vagy varázslás előtt, akár utána, mozgásodat azonban egészben kell megtenned, nem oszthatod ketté.

Kocoghatsz is, amivel a sebességed kétszeresét teheted meg, vagy futhatsz, amivel a négyszeresét.

Amikor egy ellenséged által fenyegetett területre lépsz, vagy onnan kilépsz, ellenségedtől megszaktó támadást (lásd alább) szenvedhetsz el, kivéve a következő eseteket (amikor mozgásod nem jogosítja ellenfeleidet megszaktó támadásokra):

- Ha csak mozgatsz (de nem futsz) a körödben, a kör kezdetekor elfoglalt (általában 2 yvevi láb átmérőjű) terület nem számít fenyegetettnek. Ha később lépsz más ellenfél által fenyegetett területre, nekik már lehetőségük lesz megszaktó támadásra ellened.

- Ha az egész kör alatt egy kiegészítő mozgást teszel meg csupán, ezért a mozgásért nem jogosultak ellened megszaktó támadásra ellenfeleid.

### Kiegészítő Mozgás

Amennyiben a körödben egy egészkörös cselekedetet hajtasz végre (akár teljes támadást, akár varázslást, akár valami mást), emellett csupán egy kiegészítő mozgást tethsz meg. A kiegészítő mozgás hossza Kicsi és Közep méretű teremtményeknél általában 2 yvevi lab.

### Megszaktó támadás

A harc során a körülötted lévő területet fenyegeted – akkor is, ha nem rajtad van a cselekvés sora. Az olyan ellenfél ellen, aki az általad fenyegetett területen bizonyos cselekedeteket hajt végre, megszaktó támadásra vagy jogosult. A megszaktó támadás egyetlen támadás, egy körben csak egyetlen írt hajthatasz végre. A megszaktó támadásra jogosított cselekedet között a mozgás (kivéve a Mozgás résznél kiemelt eseteket), a varázslás, és a távolsgói fegyverrel történő támadás számítanak.

### Halál, Haldoklás és Gyógyítás

Fájdalomtűrés-pontjaid száma szabja meg, mennyi sérülést tudsz elcsenvedni, mielőtt kimerülöl leszel.

Életerő-pontjaid száma szabja meg, mennyi sérülést tudsz elcsenvedni, mielőtt harcceptelen leszel és haldokolni kezdesz.

Fájdalomtűrés-pontok negyede: Ha Fájdalomtűrés-pontjaidnak csak a negyede vagy kevesebb marad (lefelé kerekítve), kimerülöl. Nem vagy képes futni vagy mozogni, és minden próbádra, VE-dre és ellenállásodra -2 módosítót kapsz.

o Fájdalomtűrés pont: Ha a Fájdalomtűrés-pontjaid 0-ra estek, kimerülöl vagy. Minden további sebzés az ÉP-idből vonódik le. Körölként Akaratot próbát kell tenned (célszám 15), amelyik körökben elvéted, azokban Kálválnak számítasz. Ezt a dobást minden körben meg kell dobnod, amíg 0 FP-n vagy.

Életerő-pontok negyede: Ha Életerő-pontjaidnak csak a negyede vagy annál kevesebb marad (lefelé kerekítve), harcceptelennek számítasz. Körölként csak egy egyszerű cselekedetet vagy képes végrehajtani, és minden próbádra, valamint VE-dhez -2 módosító járul. Ha megerőltetted magad, Állóképesség próbát kell tenned (célszám 15), ha ezt nem dobod meg, eszméleted vesztel.

o Életerő-pont: Ha az Életerő-pontjaid elfogynak, eszméleted vesztel, és haldokolni kezdesz. Azonnal dobod kell egy Állóképesség-próbát 5-ös célszámmal. Ha elbukod a dobást, meghalsz. Ha megdobod, életben maradsz, ám a dobást percenként meg kell ismételned, a célszám pedig minden éltel perc után eggyel nő. Amennyiben legalább 10-szél túldobod a célszámot vagy természetes 20-at dobsz, állapotod stabilizálódik.

### Stabil állapot

A stabil állapotú karakter továbbra is eszméletlen marad, de már nincs közvetlen éleveszélyben. Egy haldokló karakter magától a fejt leírt módon képes stabilizálódni. Más karakterek sikeres Gyógyítás képzettség-próbával (célszám 15), vagy mágikus praktikák útján tudják stabilizálni a karaktert. A stabil állapotú karakter felesletéhez hosszsz gondozás vagy mágia szükséges.

### Gyógyulás

A természetes gyógyulás folyamán a karakter minden egyes pihenésed töltött nap után egy ÉP-t gyógyul. Minden egyes pihenésed töltött órá után a karakter annyi ÉP-t gyógyul, amennyi a karakter-szintje.

### Állapotok

Egy karakter közérzetét és fogylétet rengeteg körülmény befolyásolhatja, amelyek által a karakter eltérő állapotokba kerülhet. Ezeknek az állapotoknak különféle hatásai lehetnek, amelyek befolyásolhatják a karakter id-jestőképességét – akár a csatamezőn, akár más területeken. (Az állapotok ismertetését lásd: Állapotok táblázatban)



## Harcértékek

A M.A.G.U.S. rendszerében több alapvető érték határozza meg, hogy a karakter miként képes helytállni a harcban. A következő rész ezen értékek leírását tartalmazza, a későbbiekben pedig használatuk kerül kifejtésre (lásd: A Harc Menete).

### Támadó érték

A támadó értéked, ha közelharc fegyvert használsz, a következőképpen számolandó ki:

**Közelharc TÉ** = Támadó érték alap + Erő vagy Ügyesség módosító (fegyvertől függően) + méret módosító + egyéb módosítók

Távolsági fegyverrel a támadó értéked a következőképpen számolandó ki:

**Távolsági TÉ** = Támadó érték alap + Erő vagy Ügyesség módosító (fegyvertől függően) + méret módosító + távolság módosító + egyéb módosítók

**Erő módosító:** Az Erőd segít abban, hogy egy fegyvert nagyobb erővel és gyorsabban lendíts meg, ezért az olyan – durva – fegyverek esetében, amelyeknél inkább a lendület számít, mint a pontosság, az Erő módosítód beleszámít a közelharc támadó dobásaidba.

**Ügyesség módosító:** Mivel az Ügyesség méri a koordinációt és a biztos kezet, az Ügyesség módosítód beleszámít a támadásaidba azon – kecses – fegyverek esetében, amelyeknél inkább a pontosság számít, mint a lendület.

**Méret módosító:** Minél nagyobb egy teremtmény, annál könnyebb harcban eltalálni. Minél kisebb, annál nehezebb. Egy ember könnyű célpont egy törpe számára, ugyanúgy, ahogyan egy ceph is könnyű célpont egy embernek. A Támadó Értékhez attól függően járul méret módosító, hogy mekkora az elérés a támadó és a védő méretei között (lásd: Méret-különbségből adódó TÉ módosítók táblázat). A méretek csökkenő sorrendben a következők: Kolosszális, Óriási, Hatalmas, Nagy, Közepes, Kicsi, Apró, Parányi, Hangyányi.

**Távolság módosító:** A távolság módosító attól függ, hogy milyen fegyvert használsz és milyen messze található a célpont. Minden távolsági fegyvernek van egy úgynevezett hatótáv-egysége, mint például 4 ynevi láb egy dobótörmel vagy 10 ynevi láb egy nehéz számszerjénél (lásd Felszerelés fejezet – Fegyverek táblázat). A hatótáv egységen belüli ellenfelek ellen módosítatlanul támadhatsz, például egy rövidíjjal (8 ynevi láb hatótáv-egység) módosítatlanul támadhatsz egy 7 ynevi láb távolságra lévő célpontra. Mindegyik teljes hatótáv-egységnyi távolság azonban összeadódó -2 módosítót eredményez a támadó dobásához. Egy rövidíjjal használt íjász például -6 módosítóval támad egy 30 ynevi lábra lévő célpontra (mert a 30 ynevi láb kevesebb négy hatótáv-egység, de nem kevesebb hárommal). A hajtótávfegyvereknek, mint például a hajtóbárd, maximális hatótávolsága öt hatótáv-egység. A löf-fegyvereknek, mint az íjak, a maximális hatótávolsága tíz hatótáv-egység.

**Egyéb módosítók:** Rengetegféle egyéb tényező módosíthatja a Támadó Értékedet, például bizonyos képességek, varázslatok, körülmények, vagy különféle minőségű fegyverek.

### Sebzés

A Sebzést Sebzés-pontokban (Sp) mérjük. Ha eltaláltad az ellenfeledet, a használt fegyvertől függő Sp-nyi (lásd Felszerelés fejezet – Fegyverek Táblázat) sebzést okozol neki. A fegyvertelen támadások és a különböző teremtmények természetes fizikai támadásai fegyveres sebzésnek számítanak a különféle sebzés módosító szempontjából.

Minimum fegyveres sebzés: Egy támadás akkor is sebez legalább 1 Sp-t, ha negatív módosítók a sebzést amúgy 1 alá csökkentenék. Ez nem vonatkozik azonban az SFÉ-ből eredő módosításra, ami akár 0-ra is csökkentheti a sebzést (az alát természetesen ez sem).

**Erő módosító:** Az erőből forgatott (durva) közelharc- és a hajtótávfegyverek sebzéséhez add hozzá az Erő módosítót. Az ügyességből forgatott (kecses) közelharc fegyverek sebzéséhez pozitív Erő módosítódnak csak a felét (lefelé kerekítve) adhatod – amennyiben az Erő módosítód negatív, úgy az egészet. Az íjak és paritattyák sebzéséhez csak abban az esetben adódik hozzá az Erő módosítód, ha az adott fegyvert akkor is Erő módosítóval készítették, amekkora a karakteredé. Ha ennél kisebbre méretezték, akkor csak a kisebbik értéket adhatod hozzá a sebzéshez. Ha a fegyvert nagyobb Erő módosítóval kalibrálták, mint a karakteredé, akkor a sebzéshez ugyan hozzáadhatod a saját módosítót, a TÉ-d azonban annyiakkal csökken, amennyivel kisebb az Erő módosítód a fegyver követelményénél. Az íjakat és a paritattyákat alapesetben 0-s Erő módosítóval készítik. A számszerj sebzésében nem számít bele az Erő módosító.

Bizonyos esetekben pozitív vagy negatív módosítókat kapsz a sebzésedhez.

**Egyéb módosítók.** Az okozott sebzést egyéb körülmények is módosíthatják, például bizonyos képességek, varázslatok és hasonlók.

**Két kézzel forgatott fegyver:** Amikor két kézzel forgatott fegyverrel okozol sebzést, pozitív Erő módosítód másfélszerese járul a sebzéshez (lefelé kerekítve). Amennyiben az Erő módosítód negatív, az nem másfélszeresedik. A könnyű fegyvernek minősülő fegyverek nem kapják meg ezt a sebzés-módosítót (lásd Felszerelés fejezet – Apró, Kicsi, Közepes és Nagy méretű fegyverek).

**Sebzés szorzása:** Bizonyos esetekben a sebzést meg kell szoroznod valamennyivel. Ilyenkor a sebzést annyiszor dobod ki, amennyivel meg kellene szoroznod, minden egyes sebzéshez add hozzá a módosítókat, és az egészet add össze, hogy megkapd a támadás okozta sebzést.

**Megjegyzés:** Ha különféle hatások miatt többször is meg kellene szoroznod a sebzést, az összes szorzás az alap sebzést használja kiindulásként (lásd Szorzás).

**Kivétel:** A külön kockával dobandó extra sebzést (ilyen lehet például egy lángokkal övezett kard által okozott tűzsebzés) ne szorozd meg.

**Időleges tulajdonság veszteség:** Bizonyos támadásformák, mérgek és mágikus praktikák nem Sp-ben mérhető sebzést okoznak, hanem más hatást gyakorolnak az áldozatra. (Lásd : Állapotok táblázat)

### Védő Érték

A Védő Érték (VÉ-d) azt jelzi, mennyire nehéz pontos, sérülést okozó ütést bevinni neked. Ez az a támadó dobás eredmény, amit egy ellenfélnek el kell érnie, hogy sérülést okozhasson. Az átlagos földműves VÉ-je pl. 10. A karakter VÉ-je a következőképp számítható ki:

**Közelharc VÉ** = 10 + Gyorsaság alap + Ügyesség módosító + pajzs módosító (esetleges fegyver módosító) + esetleges Mozgásgátló Tényező + egyéb módosító

**Távolsági VÉ** = 10 + Ügyesség módosító + pajzs módosító (esetleges fegyver módosító) + esetleges Mozgásgátló Tényező + egyéb módosító

**Gyorsaság alap:** Kasztotodról és szintetől függően jobban vagy kevésbé jól vagy képes elkerülni, kivédeni a rád irányzott csapásokat. Általános harci tapasztalatodat jelöli ez az érték. A Gyorsaság alap a távolsági támadásokkal szemben nem érvényesül, mivel ezeket szinte lehetetlen elkerülni, bármennyire képzett legyen is a karakter a harcban.

**Ügyesség módosító:** Ha magas az Ügyességed, könnyebben kerülöd el a támadásokat. Ezért számít bele a VÉ-dbe az Ügyesség módosító.

**Pajzs és fegyver módosító:** A pajzsok és a speciális védekező fegyverek javíthatják a VÉ-det. Ez a módosító azt jelzi, mennyire tudnak megvédeni a csapásoktól. Egyes nagyobb, lomhább fegyverek azonban csökkenthetik a VÉ-t (MGt).

**Mozgásgátló tényező:** A nehezebb, merevebb vérték a sebést felfogják ugyan, akadályozhatják azonban viselőjük szabad mozgását.

**Egyéb módosítók:** Sok más tényező befolyásolhatja a VÉ-det:

2-7-1. táblázat: Méretkülönbségből adódó TÉ módosítók

Támadó mérete	Méret módosító
8-cal nagyobb	-16
7-tel nagyobb	-13
6-tal nagyobb	-10
5-tel nagyobb	-8
4-gyel nagyobb	-6
3-mal nagyobb	-4
2-vel nagyobb	-2
1-gyel nagyobb	-1
megegyezik	±0
1-gyel kisebb	+1
2-vel kisebb	+2
3-mal kisebb	+4
4-gyel kisebb	+6
5-tel kisebb	+8
6-tal kisebb	+10
7-tel kisebb	+13
8-cal kisebb	+16

**Kiterés módosítók:** Más VÉ módosítók következhetnek a harcmodorból, amivel a csapásokat igyekszel elkerülni, mint például a Kiterés képességből vagy a védekező harcmodorból eredő módosító. Ezeket a módosítókat kiterés-módosítónak nevezzük. Az olyan helyzetekben, amikor elvesztenéd a VÉ-dből az Ügyesség módosítót, elveszíted a kiterés módosítót is. A másfajta módosítóktól eltérően a kiterés módosítók összeadódnak. A Kiterés képességből eredő +2 és a védekező harcmodorból eredő +2 módosítók összeadódnak, és +4 kiterés-módosítót eredményeznek.

### Kezdeményező Érték

A Kezdeményező Értékkel (KÉ) mutatja meg, hogy milyen gyorsan vagy képes reagálni egy adott helyzetre – ennek többek közt a csataterén van jelentősége.

KÉ = Gyorsaság alap + Ügyesség módosító

### Sebzésszfelfogó érték

A különféle vérték, páncélzatok csökkentik a viselőjük által elszenvedett sebzést. A páncélzatok ezen tulajdonságát az úgynevezett Sebzésszfelfogó Értékkel (SFÉ) mérjük. A páncél annyival csökkenti minden egyes, viselőjét ér sikeres támadás Sp-jét, amennyi az SFÉ-je. Azon támadások, amelyeknek a rendes sebzésen kívül még egyéb, különleges hatása is van (mérgezett nyílak, lángoló kard és hasonlók) csak akkor fejtik ki ezen többlet-hatásukat, amennyiben az áldozat legalább 1 pontnyi sebzést elszenved magától a fegyvertől.

Az SFÉ különböző forrásokból származhat.

**Vérték:** A különféle vértetek, vastagságuk, kimunkáltságuk, és anyaguk függvényében csökkentik a sebzést (Felszerelés fejezet – Vérték táblázat).

**Természetes Vérték:** Egy lény természetes vértete SFÉ-t szolgáltat a lénynek. A természetes vértet leggyakrabban pikkelyek, írha vagy hatalmas izomrétegek formájában jelennek meg. Természetes vértete varázstárgyak, varázslatok vagy egyes különleges képességek révén is szert tehet.

**Mágikus Módosítók:** A mágikus módosítók a vértet hatékonyságát növelik, esetleg téged ruháznak fel SFÉ-vel.





## Sebesség

A sebesség mutatja meg, mennyit mozgathatsz egy körben úgy, hogy emellett még maradjon idő egy egyszerű cselekedetre – például egy támadásra vagy egy varázslat használatára. A sebesség elsősorban a fajtától függ – egyes képességek és varázslatok növelhetik, a karaktered által viselt vértet azonban csökkentheti.

A Kicsi méretű lények (törpe stb.) alap sebessége 6 ynevi láb.

A Közepes méretű lények (ember, elf, ork stb.) alap sebessége 10 ynevi láb.

Az ezektől eltérő méretű lények sebességéről a Bestiáriumban esik majd szó.

Ha csak annyit mozgatsz egy körben, amennyi a sebessed, akkor van még lehetőség egy támadásra ugyanabban a körben. Ha rohamozol, akkor a sebessed kétszeresét teheted meg. Ha nem támadsz, akkor sebessed kétszeresét teheted meg a körben. Ha rohansz, akkor a sebessed négyszeresét (vagy a háromszorosat, ha nehéztvért viselsz, vagy súlyos terhet cipelsz).

## Ellenállások

Kalandozóként több baj is érhet, mint hogy fegyverrel megsebeznek. A betegségek, varázslatok, mérgek és egyéb ártó praktikák legkülönbözőbb változatai mind-mind ártalmadra lehetnek.

Szerencsére egy, a kalandok során megedződött hős az ilyen veszedelemeket is képes túlélni.

Általában, amikor valamely mágikus vagy egyéb szokatlan támadási formának vagy kitéve, ellenállásod révén képes lehetsz elkerülni vagy csökkenteni a hatást. Ilyenkor erősség-próbát kell dobni a vonatkozó ellenállásod ellen – a támadáshoz hasonlóan ez a próba is egy d20 dobás, amihez az adott mágikus vagy egyéb hatás erőssége adódik (lásd a Mágia könyvében, illetve a Kalandmester Könyvében).

## Erősség próba: d20 + Erősség

Ezt a próbát a támadó fél dobja (amennyiben nincs támadó, akkor a mesélő). A célszám a vonatkozó ellenállásod értéke:

Fizikai ellenállás = 10 + Szívósság alap + Állóképesség módosító

Asztrális ellenállás értéke = 10 + Tudat alap + Karizma módosító

Mentális ellenállás értéke = 10 + Tudat alap + Akarat erő módosító

## Ellenállás fajták:

Háromféle különböző ellenállás létezik:

**Fizikai:** Ez az ellenállás méri a karaktered testi ellenálló képességét, és olyan támadások ellen használatos, mint a mérgek, a bűnűlés és az olyan mágia, ami a fizikai testedre hat. A Fizikai ellenállás segít az olyan hatások csökkentésében, mint a mérgek, a betegség, a bűnűlés, a megsemmisítés és hasonló. A Szívósság alapadat és az Állóképesség módosítót adod a Fizikai ellenállásodhoz.

**Mentális:** A Mentális ellenállás a karaktered mentális védelmét, akaraterejét és a mentálistestet célzó mágikus hatások elleni védettségét tükrözi. Mentális ellenállásodhoz a Tudat alapodat és az Akarat erő módosítót adod.

**Asztrális:** Az Asztrális ellenállás a karaktered asztrális védelmét, érzelmi stabilitását és az asztrálistestet célzó mágikus hatások elleni védettségét tükrözi. Asztrális ellenállásodhoz a Tudat alapodat és a Karizma módosítót adod.

Az ellenállások értéke különféle módszerek segítségével csökkenthető. Az Asztrális és Mentális ellenállásokat a Psi Ostrom diszciplína használatával lehet csökkenteni. A Fizikai ellenállás értéke pedig megegyezik a karaktered aktuális Épnek számával – amennyiben Ép-t sebzódsz, Fizikai ellenállásod is csökken. A próbák alkalmával mindig a karakter vonatkozó ellenállásának aktuális értékét kell figyelembe venni.

Az elvesztett ellenállás-pontokat a karakter az Ép-eknek megfelelő ütemben nyeri vissza (lásd Gyógyulás).





## A Harc meggyorsítása

A harc menetét rengeteg trükkkel lehet felgyorsítani.

**Támadás és Sebzés:** Dobható a támadó és a sebzés dobásaidat egyszerre. Ha a támadásod sikertelen, figyelmen kívül hagyhatod a sebzést, de ha találsz, a barátaidnak nem kell megvárniuk, amíg sebzést is dobod.

**Többszörös Támadások:** Használj több különböző színű dobokockát, így akár egyszerre is dobhatod az összes támadásodat az adott körben. Azt, hogy melyik kocka melyik támadásodat jelenti, a dobás előtt mondd meg.

**Előre Dobás:** Ha már tudod, kire fogsz támadni, ledobhatod a támadásodat még mielőtt a te fordulóod következne a harci körben. (Erről kérdezd meg a KM-ed véleményét, mielőtt így teszel. Van olyan KM, aki szereti figyelni játékosai dobásait.)

**Dobókockák, mint jelölők:** Használj dobókockákat a rövid (körökben mért) időtartamú mágikus hatások időtartamának jelölésére. Amikor a hatás kezdetét veszi, helyezz magad elé egy kockát, amelyik annyit mutat, ahány körig a varázslat hatása tart. Minden körben fordítsd a dobókockát a következő – eggyel alacsonyabb – számmra, amíg a hatás időtartama le nem telik.

**Takarás Dobás:** Ha a célpontodat takarás miatt elvéheted, dobj egyszerre a támadó és a takarás-dobást. Ha a takarás-dobás miatt a támadásod sikertelen lenne, hagyd a támadó dobást figyelmen kívül.

**Előre Kidobott Kezdeményezés Értéke:** Kérd meg a KM-et, hogy dobja ki előre a szörnyök és ellenfelek, illetve a karakterek kezdeményezését, a csata előtt dőköszíve a cselekvési sorrendet. Így amikor a harc ténylegesen elkezdődik, kihagyhatjátok a kezdeményezés dobást, és rögtön belevehettek magotokat a csatába.

**Bábuk:** Használj bábukat és négyzetáras táblát (papírt) a terep és a harc részvevőinek viszonylagos helyzetét szemléltetendő. Sokkal gyorsabb oda tenni a bábudat, ahová akarod, mint körülírni (és megjegyezni), hol is van a karaktered. Bábuk használatuk általában az 1 hüvelyk (2,5 cm) = 2 méter méretarányt szoktuk használni, és egy mező a négyzetárason egy 2 méter x 2 méter méretű területet jelöl.

## Égészség

A harc során karaktered egészségi állapota rohamosan változhat – általában a téged ért csapások sebzésének következtében romlik, azonban javulhat is a különféle gyógyító varázslatok és praktikus folyamánnyaként.

## Életerő- és Fájdalomtűrés-pontok

Az Életerő- és Fájdalomtűrés-pontjaid szabják meg, mennyi sérülést vagy képes elviselni úgy, hogy még talpon maradj, és tovább harcolhass.

### Fájdalomtűrés-pontok

A Fájdalomtűrés-pontok (Fp) azt jelölik, milyen mértékben képes a karakter elkerülni az ellene irányuló sikeres támadások súlyosabb hatásait, elfordulni a halálos ütések elől, így csökkentve azok hatását. Ha egy csapástól Fp-kezt vesztesz, az nem feltétlenül jelenti azt, hogy a csapás eltalált – talán csak annyi történt, hogy hajsza hűján sikerült kiérnie előle, és ekközben sebesülést szenvedett tőle, felülete sebzést okozott neked. Ahogy egyre kevesebb Fp-d marad, egyre kevésbé vagy képes kitérni a rád irányuló csapások elől, így azok egyre veszélyesebbé válnak számodra. A magasabb szintű karakterek több Fp-vel bírnak, mint az alacsonyabb szintűek, hisz sokkal több tapasztalatot szerezhetnek a halálos sebesülések elkerülésében.

A Fájdalomtűrés-pontjaid száma az egyes szinteken kapott Fp-id összege. Az egyes szinteken kapott Fájdalomtűrés-pontjaid számát a következőképp lehet kiszámítani:

$$Fp = (Aktuális \setminus \text{kasztolt} \setminus \text{függő}) \text{ Fájdalomtűrés-dobás értéke} + \text{Állóképesség módosító}$$

### Életerő-pontok

Az Életerő-pontok (Ép) azt jelölik, milyen mértékben képes a karakter elviselni a valós sérüléseket. Ha egy csapástól Ép-kezt vesztesz, az azt jelenti, hogy a csapás valamilyen módon mindenképp eltalált, és sebet ejtett rajtad – egy egyszerű vágástól egészen a halálos sérülésig.

Az Életerő-pontjaid (Ép) számát a következőképp lehet kiszámítani:

$$Ép = 10 + \text{Szívósság alap} + \text{Állóképesség módosító}$$

## Sebesülés és Halál

A harc során szinte elkerülhetetlen, hogy karaktered megsérüljön. Minél tapasztaltabb, kitartóbb és harcedzettebb vagy azonban, annál inkább vagy képes ellenállni a sérüléseknek.

### Sebződés

A leggyakoribb módja annak, hogy egy karakter megsérül, az Fp- és Ép-vesztés – legyen a forrása egy ork csatabárdja, egy boszorkánymester villámcsapása, vagy a rád ömlő izzó lava.

A Fájdalomtűrés-pontjaid (Fp) és az Életerő-pontjaid (Ép) mérik, mennyire nehéz harcceptelenné tenni és megölni téged. Bár a különféle ellenfelek különféle módszerekkel rendelkezhetnek, hogy ártsanak neked, bántsanak és megöljenek, általában csupán sérülés ér, és Fp-t vagy Ép-t vesztesz. A különböző forrásból eredő sebségek összeadódnak, és idővel teljesen elfogyhatnak Fp-id vagy Ép-id. Ilyenkor bajban vagy.

A karaktered Fp-inek és Ép-inek számát a karakterlapod jelölőd – mind a maximális, mind az aktuális értékek. A maximális értékek csak ritkán változnak, általában akkor, ha szintet lépsz. Az aktuális értékek már sokkal gyakrabban változnak, ha megsebesülsz, csökkennek, ha gyógyulsz, nőnek. Ahogy a karaktered sérül, az elszenvedett Sebzés-pontokat levonod ezekből, és a maradékot ford be az aktuális Ép és az aktuális Ép rovatokba. Ha a karaktered gyógyul, a visszatért pontokat hozzájuk adod, és az eredményt ford be az aktuális Ép és az aktuális Ép rovatokba.

### Sebzés-pontok

A Sebzés-pontok (Sp) azt jelképezik, milyen mértékű sebzést képes okozni egy adott fegyver, varázslat vagy más támadási forma. Attól függően, hogy a támadás mennyire sikeres, az Sp sebzést Ép vagy Fp sebzésre kell váltani – általánosságban szólva túltűrés esetén Ép-re, amúgy pedig Fp-re.

Minden egyes pontnyi elszenvedett Ép sérülés 2 Fp levonását is eredményez, mivel az ilyen sebesülések nagyon fájdalmasak, és igen megviselik a karaktert.

## A Sebzés hatása

Ahogy a harc folyamán sebződsz, karaktered egyre rosszabb egészségi állapotba kerül, amely állapotok megnehezítik, hogy a harcban helytálj, és végső esetben karaktered halálához vezethetnek. Fp-id és Ép-id aktuális számától függően a következő egészségi állapotokba kerülhet a karaktered:

**Fájdalomtűrés-pontok negyede:** Ha Fájdalomtűrés-pontjaidnak csak a negyede vagy annál kevesebb marad (letélekerítve), kimerültté válsz. Nem vagy képes futni vagy rohamozni, és minden próbádra, VÉ-dre és ellenállásodra -2 módosítót kapsz.

**Fájdalomtűrés-pontok száma 0:** Ha Fájdalomtűrés-pontjaid száma 0-ra esik, továbbra is kimerültnek számítasz. Ezen felül ezután körölként Akaratérő-próbát kell dobnod (célszám 15) – amelyek körben elvéted, abban a körben kárhoztatnak számítasz. Ezt a próbát minden egyes körben meg kell dobod,

amíg 0 Fp-n vagy. Minden további sebzés az Ép-idből vonódik le.

Ha gyógyítással a karakter Fp-inek száma a maximális érték negyede fölé emelkedik, a karakter nem számít többé kimerültnek, és a fenti megkötések nem vonatkoznak rá.

**Életerő-pontok negyede:** Ha Életerő-pontjaidnak csak a negyede vagy annál kevesebb marad (lefelé kerekítve), harc-éptelennek számítasz. Körönként csak egy egyszerű cselekedetet vagy képes végrehajtani, és minden próbához valamint VE-dísz-2 módosító járul. Ha megerőltetted magad, dobod kell egy Állóképesség-próbát (célszám 15), ha ezt nem dobod meg, eszméletet vesztesz. A futás, támadás, varázslás, és a fizikai igénybevételre vagy mentális összpontosítással járó cselekedetek megerőltetőnek számítanak.

**Életerő-pontok száma 0:** Ha az Életerő-pontjaid 0-ra esnek, eszméletet vesztesz, és haldokolni kezdesz. Az Életerő-pontok száma nem csökkenhet 0 alá.

**Magatehetetlen ellenfelek sebzése:** Hiába van nagyon sok Fp-d vagy Ép-d, a kés a hátban marad. Ha nem vagy képes valahogy elkerülni vagy elhárítani a rád mért csapásokat, komoly bajban vagy (lásd magatehetetlen ellenfelek).

Ha kegyelemdöfést hajtanak végre rajtad, Ép-id száma azonnal 0-ra kerül, a haldoklással kapcsolatos Állóképesség próbához +10 módosító járul.

### Észmeletlenség

Az eszméletlen karakter nincs tudatánál, magatehetetlennek számít. Ellenfelei rendkívül előnyös pozícióból támadhatnak rá, sőt akár kegyelemdöfést is végrehajthatnak ellene.

**Eszmélet visszanyerése:** Az eszméletlen karakterek óránként tehetnek egy Állóképesség próbát (célszám 15), hogy visszanyerjék az eszméletüket. Amennyiben ez sikertelen, a karakter óránként újabb próbát tehet. Ha a próba sikeres, felelmes. Soron kívül jogosult az Állóképesség próbára az a karakter, akit fellocsolnak, megfogozgatnak, esetleg más praktikákkal próbálnak eszméletére téríteni. Amennyiben valamelyik próba sikeres, a karakter felelmes, és mindaddig eszméletlenül marad, amíg bármilyen okból újból nem sebződik (akár csak Fp-t is), vagy valamilyen módon meg nem erőlteti magát. Amennyiben ez bekövetkezik, Állóképesség próbát kell tennie 15-ös célszám ellenében – ha nem dobja meg, újint eszméletét veszti.

Ha gyógyítással – vagy természetes gyógyulással – a karakter Fp-inek száma maximális Ép-inek negyede fölé emelkedik, megszűnik az eszméletvesztés veszélye.

### Haldoklás

A haldokló karakter élete veszélyben forog; bármelyik pillanathban meghalhat.

Amint a karaktered haldokolni kezd, azonnal dobnod kell egy Állóképesség próbát 5-ös célszám ellen. Ha elrontod a dobást, meghalsz. Ha megdobod, életben maradsz, ám a dobást ezután minden 10. körben meg kell ismételned (a célszám minden eltelt 10 kör után eggyel nő). 0 ÉP-n minden további sebzés halálos a karakter számára.

Amennyiben legalább 10-zel túldobod a célszámot, vagy természetes 20-at dobssz, állapotod stabilizálódik.

**Stabilizáció:** A haldokló karakterek maguktól stabilizálódnak, ha az Állóképesség próbán legalább 10-zel túldobják a célszámot, vagy természetes 20-at dobna. Ezen kívül is léteznek módszerek a haldokló karakterek stabilizálására:

1. A Gyógyítás képzettség sikeres használata (célszám 15).

2. Valamely idevágó mágikus praktika használata.

A stabil állapotú karakternek nem kell tovább Állóképesség próbát dobnia, hogy elkerülje a halált. Eszméletlen ugyan, de már nincs életveszélyben. Amennyiben azonban a karakter újabb sebzést szenved el, ismét dobnia kell egy Állóképesség-próbát (valamint ezután minden 10. kör végén), amit ha nem dob meg, haldokolni kezd, és a haldoklás rendes szabályai vonatkoznak rá. A próba célszáma ilyenkor is

5-ről indul, függetlenül attól, hogy korábban, a stabilizáció előtt mennyi ideig haldoklott a karakter.

### Halál

Amennyiben a haldoklás során a karakter nem dobja meg valamelyik Állóképesség próbáját, meghal. Ilyenkor lelke elhagyja a testét, a személyes aura védelme megszűnik a test felett.

### Egyéb Állapotok

A sebződés hatásain kívül egyéb állapotokba is kerülhetsz: a harc folyamán – ilyenek lehetnek például a vakság, a siketség, a bénultság, a rémület, a pánik és hasonló. Ezek az állapotok mind befolyásolhatják a karakter cselekedeteit és harci helytállását. Az állapotokat és hatásait részletesen a 2-7-19. táblázat ismerteti.

### Gyógyulás

Elvesztett Fp-idet és Ép-idet szerencsére többféle módon is visszanyerheted. Ha van pár órád vagy napod pihenni, magadtól is felgyógyulhatsz valamennyi sérülésedből, a képzett gyógyítók pedig sok olyan köznapi és mágikus módszert ismernek, amelyek segítségével meggyorsíthatják felépüléseted.

Ha egy súlyosan sebesült (Ép-t vesztett) karakter sebeit valaki (akár ön maga is) ellátja, normálisan gyógyulni kezd, amennyiben állapota stabil. Az ilyen karakter előbb-utóbb rendbe is jön. Annak a súlyosan sebesült karakternek azonban, akinek a sebesülését nem látják el, óránként dobnia kell egy Állóképesség próbát 15-ös célszám ellen. Amennyiben nem dobja meg, veszít 1 Ép-t, annak minden következményével. Amennyiben megdobja, elindul a gyógyulás folyamata. Az első sikeres dobás után már nem kell dobni; ilyenkor már minden valószínűség szerint fel fog épülni, hacsak újból nem sebződik, akár Fp-t is. Ekkor ugyanis megint dobnia kell óránként, amíg csak sikerrel nem jár, vagy el nem kezd haldokolni.

A karakter Ép-it és Fp-it visszanyerheti természetes gyógyulás (napok és órák alatt), gyógyítás (változó időtartamú) vagy mágia útján (szinte azonnal). Egyik esetben sem gyógyulhat azonban vissza több Ép-t vagy Fp-t, mint azok maximális értéke.

### Természetes gyógyulás

A karakter minden pihenéssel töltött órában annyi Fp-t gyógyul, amennyi a karakter-szintje, és minden pihenéssel töltött nap után 1 Ép-t. Egy 5. szintű harcos tehát óránként 5 Fp-t és naponta 1 Ép-t kap vissza. A karakter végezhet könnyű, nem megterhelő cselekedeteket, amennyiben azonban harcol vagy varázsol, aznap – vagy abban az órában – nem gyógyul. Ha mindvégig ágyban marad, és csak a pihenésnek szenteli magát, karakter-szintje másfélszeresét kapja vissza Fp-ben (lefelé kerekítve), és 2 naponként 3 Ép-t.

A magasabb szintű karakterek azért gyógyulnak több Fp-t, mert szívósabbak, és mert esetükben bizonyos számú Fp vesztés kisebb mértékű kimerültséget jelöl, mint alacsonyabb szintű társaiknál.





## Gyógyítás

Egy képzett gyógyító képes meggyorsítani a karakter gyógyulásának ütemét, a Gyógyítás képzettség hosszútávú ápolás opciójával. Az így kezelt karakterek óránként másfélszer annyi Fp-t nyernek vissza, mint a karakter-szintjük (lefelé kerekítve), és 2 naponta 3 Ép-t. Ha ezen kívül mindvégig ágyban is maradnak, akkor óránként kétannyi Fp-t gyógyulnak, mint a karakter-szintjük, és naponta 2 Ép-t.

## Mágikus gyógyítás

Több különböző mágikus hatás, psi diszciplína és különleges képesség is, mint például a pap gyógyítás varázslatai vagy a különféle gyógyító italok, Ép-t vagy Fp-t (vagy mindkettőt) adhatnak a karakternek. Az adott Fp vagy Ép mennyisége az adott varázslattól vagy képességtől függ.

## Tulajdonság-sérülés visszagyógyulása:

A tulajdonság-sérülés pihenéssel (könnyű cselekvés, nincs harc vagy varázslás) 1 pont / nap ütemben tér vissza. Teljes pihenéssel vagy gyógyító közbenjárásával 2 naponta 3 pont tér vissza, teljes pihenés és ezzel egyidejű ápolás esetén pedig napi 2 pont.

## Az Állóképesség növekedése és az aktuális Életerő- és Fájdalomtűrés-pontok

Amennyiben a karakter Állóképessége valamilyen okból kifolyólag megnövekszik, az megnövelheti Fp-i és Ép-i számát. A hatás ideje alatt a többletpontokat akár vissza is lehet gyógyítani. Amikor azonban a karakter Állóképessége visszaáll eredeti értékére, annyi Fp-t és Ép-t veszít, amennyit a hatás kezdetekor kapott. Amennyiben a hatás elmúltával a karakter több Fp-t veszítene, mint amennyivel éppen rendelkezik, a különbözetet nem veszíti el Ép-ben. Ilyenkor a karakter 0 Fp-re kerül, és kimerültté válik. Egyéb esetekben azonban a szokásos sebződés szabályok értelmében kell eljárni.

Például Krom (4. szintű fegyverforgató és 3. szintű Korg, 18-as Állóképességgel) +4 Állóképességet kap, ha az Örjögés kaszt-képességet használja. Ez +2 Ép-t és +14 Fp-t jelent neki, 21-ről 23-ra emelve aktuális Ép-it, és 73-ról 87-re aktuális Fp-it. Ha Kromnak sérülés következtében csak 62 Fp-e marad, Ajdus vissza tudja gyógyítani Fp-jt 87-re. Ha azonban az Örjögés végén Kromnak csak 2 Ép-e marad, akkor, amikor elveszíti a +2 Ép-t, 0-ra esik, és eszméletlenül válik.

## A Harc Menete

A harc menete ciklikus – először az egyik fél támad, majd a másik. A résztvevők bizonyos sorrendben cselekednek. A harc menete általában a következőképpen alakul:

1. A harcot minden résztvevő készülélenül kezdi, ez azonban csak az első cselekedetükig tart.
2. A KM eldönti, ki bír tudomással az ellenfeleiről, és ki nem. Ha akad olyan, aki tudomással bír, és akad olyan, aki nem, a hagyományos harci körök előtt lezajlik egy meglepetés kör. Az ellenfeleiről tudó résztvevők kezdeményezés-próbát dobhatnak, hiszen a meglepetés körben cselekedhetnek. A meglepetés körben a kezdeményezés érték sorrendjében (legmagasabb kezdeményezéstől a legalacsonyabbig) cselekednek az ellenfeleiről tudomással bíró karakterek, azonban csak egy egyszerű cselekedetet hajthatnak végre. Az ellenfeleiről nem tudó karakterek nem cselekedhetnek a meglepetés körben. Amennyiben a csatát mindenki cselekedet nélkül kezdne – avagy épp senki sem –, nincs meglepetés kör.
3. Azok a résztvevők, akik még nem dobtak kezdeményezés-próbát, most megteszik. Mindegyik résztvevő készen áll már az első hagyományos kör megkezdésére.
4. A résztvevők a kezdeményezés értékeik sorrendjében cselekszenek.
5. Amikor mindenki cselekedtet már, a legmagasabb kezdeményezés értékű karakter cselekszik újra, és a 4. és 5. lépések addig ismétlődnek, amíg a harc véget nem ér.

## Kezdeményezés

Minden körben valamennyi, a harcban résztvevő karakter és lény cselekedhet valamit. A résztvevők kezdeményezése dönti el a cselekvési sorrendet a legmagasabb kezdeményezéstől a legalacsonyabbig. Ennek meghatározásán minden harc elején az összes résztvevő dob egy kezdeményezés-dobást.

## Kezdeményezés-dobás: d20 + Kezdeményezés-érték

A KM meghatározza, milyen sorrendben cselekszenek a karakterek, a legmagasabb kezdeményezéstől számolva vissza a legalacsonyabbig – ennek a dobásnak az eredmény vonatkozik a harc összes körére, hacsak valaki nem cselekszik olyasvalamit, amittől megváltozik a kezdeményezése. A KM általában lejegyzik a karakterek nevét kezdeményezés sorrendben, hogy harc közben gyorsan tudjon egyik karakterről a másikig haladni. Ha két vagy több résztvevőnek ugyanakkora a kezdeményezése, a Kezdeményezés értékük sorrendje dönt (a legmagasabb KE-jű karakter cselekszik előbb). Ha még mindig akad azonos kezdeményezés, dobj fel egy pénzérmét, hogy ki cselekedjék előbb.

**NJK-k kezdeményezése:** A KM jellemzően egyetlen kezdeményezés próbát dob az NJK-knak. Így minden körben egyszer jönnek a játékosok, és egyszer jön a KM is. A KM azonban dönthet úgy, hogy külön kezdeményezés próbát dob a különböző fajta NJK-knak, vagy akár minden egyes NJK-nak is. Például a KM dobhat egy kezdeményezés próbát a városőrség vezetőjének, és egy másikat a városőr szakasz többi tagjának.

**Első kör:** A csata elején, mielőtt még cselekedhetné volna (mielőtt az első hagyományos körben, a kezdeményezéssel szerint cselekedhetné volna), nem vagy képes rendesen reagálni ellenfeleid támadására. Ilyenkor **készületlenül** számítasz (ez akkor érint különösen érzékenyen, ha valaki orvostámadást hajt végre ellened). A meglepett karakterek nem jogosultak megszakító támadásra.

## Különleges kezdeményezésszerű cselekedetek

A harcban általában olyan gyorsan cselekszel, amely gyorsan csak tudsz, előfordulhatnak azonban olyan alkalmak is, amikor valamely esemény bekövetkezése, esetleg valaki más cselekedetére vársz, hogy aztán arra válaszképp cselekdj valamit.

## Késletetés

Ha késleltetsz, abban az esetben nem akkor cselekszel, amikor rajtad lenne a cselekvés sora, hanem csak később, amikor jónak látod. Meghatározhatod az új kezdeményezés értéket, és amikor eszerint kerül rád a sor, végrehajthatod a cselekedeteket. Amennyiben az új kezdeményezéssed magasabb, mint a korábbi volt, az nem azt jelenti, hogy hamarabb cselekedhetnél abban a körben, amikor késleltetni kezdesz. Ilyenkor már csak a következő körben hajthatasz végre egy cselekedetet a magasabb kezdeményezéssel – a késleltetéssel időt nem lehet nyerni. Az új kezdeményezéssed előre megadható, de megteheted azt is, hogy egyszerűen addig vársz, amíg valami olyasmi történik, amire reagálni akarsz.

A késleltetés olyankor hasznos, amikor tudni szeretnél, mit cselekedtek az adott körben társaid és ellenfeid, mielőtt te magad cselekednél. Ennek azonban az az ára, hogy csökken a kezdeményezéssed – az idő, amit az események szemlélésével töltöttél, elveszett számodra. A késleltetéssel nem szakhatód meg valaki más cselekedetét (mint megteheted azt a cselekedet készenléthe helyezésével).

Például Vendamas és Myrek át akar jutni egy katoná mellett, aki egy Tharr-papot őriz. Vendamas kezdeményezése 22, de késleltet. Tudja, ha elhaladna a katoná mellett, az megszakító támadást intézhetne ellene. 14-nél a pap Kaoszardot varázsol, hogy Vendamas támadja vele. 8-nál a katoná készenléthe helyez egy cselekedetet: megtámad bárkit, aki a közelébe jön. 6-nál Vendamas megrohmozza a papot. A



katoná támad egyet a készenlétbe helyezett cselekedet miatt, és még egyet megszakító támadásként, mivel a fenyegetett területen mozog keresztül. Vendamas lerázza magáról, eléri a papot, és rácsújt egyszer. Most cselekszik Myrek, 5-nél. Ő is elcsalad a katoná mellett, és a papra támad. A harc hátralevő időjére 5 lesz a kezdeményezése.

**A késleltetés korlátai:** A karakter nem csökkentheti a saját kezdeményezés értékét szándékosan -10 alá. Amikor a kezdeményezés eléri ezt az értéket, és a karakter még ekkor sem cselekszik, úgy új kör kezdődik a legmagasabb kezdeményezéstől kezdve, amivel a harc nem késleltető résztvevőnek valamelyike bír (a késleltető karakterek kezdeményezése mindig annyi, ahol épp a kör tart). A karakter addig késleltetheti a cselekedetét, ameddig szeretné – akár több körön keresztül is. Amíg azonban késleltet, nem cselekszik.

**Több késleltető karakter:** Ha több karakter is késleltet, a magasabb Kezdeményező-értékkel (döntetlen esetén a Gyorsaság alap számít) rendelkező karakter van előnyös helyzetben. Ha két késleltető karakter ugyanannál a kezdeményezésszel akar cselekedni, a magasabb KÉV-el rendelkező karakter eldöntheti, hogy előbb szeretne cselekedni vagy később.

Például egy sötét éjszaka Myrek egy sikátorban belebotlik egy gyanús kinézetű idegenbe. Myrek kezdeményezése 17, magasabb, mint a gyanús idegenné – nem akar viszont sem támadni, sem menekülni vagy beszéde elgegyedni, amíg nem tudja, mit akar tenni az idegen. Ezért késleltet, hogy az idegen után cselekedhessen. Az idegen kezdeményezése 12. Ő is késleltet. A kezdeményezés csökken, és egyik karakter sem cselekszik. (Ha lettek volna más karakterek is a helyszínen, akkor rendszeren cselekednének a kezdeményezésükkel.) Néhány pillanattal csak állnak egymással szemben, amikor a tőlöbön megszillan a hold fénye az őrtárat fegyverzetén. Myrek cselekvésre határozza el magát, az idegen pedig (akinek feltehetően magasabb kezdeményező értéke van) úgy dönt, megvárja, mit tesz Myrek. Myrek tehát elszánja magát, és meghajol az idegen felé, miközben reménykedik.

### Készenlétbe helyezés

A készenlétbe helyezés cselekedettel előkészíthetsz egy cselekedetet, amit majd később cselekszel meg, válságképp egy meghatározott eseményre. A készenlétbe helyezés egyszerű cselekedetnek számít, így lehetséges mozogni mellette. A készenlétbe helyezés nem jogosítja megszakító támadásra a téged fenyegető ellenfeleket (ettől függetlenül azonban maga a készenlétbe helyezett cselekedet jogosíthatja őket megszakító támadásra).

**Hogyan működik a készenlétbe helyezés:** Arilia, a boszorkány és a barátai, goblin útonállókkal harcolnak. 14-es kezdeményezésnél Arilia kijelenti, hogy megbívolja az első goblint, aki 10 láb távolságra ér. 10-es kezdeményezésnél Vendamas Arilia mellé lép, és készenlétbe helyez egy támadást az első közel érő ellenfél ellen. 7-nél a goblinok rohamoznak. Amint az első goblin 10 láb közelre ér, Arilia elmondja a bűbáj, ám a goblin ellenállása sikeres, és a varázslat nem hat rá. Vendamas az első közel érő goblinra sújt, és levágja. A többi goblin azonban odaér hozzájuk, és támadhat rájuk. Ezután Vendamas és Arilia 7-nél fog cselekedni, de a goblinok előtt.

**Cselekedet Készenlétbe Helyezése:** Csak egyszerű, mozgás-értékű vagy szabad cselekedeteket lehet készenlétbe helyezni. Határoz meg a cselekedetet, ami készenlétbe akar sz helyezni, és a feltételt, aminek a teljesülésekor végre akarod azt hajtani. Ezután – bármikor a következő cselekedetedet megelőzően – elvégezheted a készenlétbe helyezett cselekedetet, amint a meghatározott feltétel teljesül. A készenlétbe helyezett cselekedeteket közvetlenül az azt kiváltó cselekedet előtt hajthatod végre. Az a kezdeményező érték, amikor végül cselekedtél, lesz a kezdeményezéssed a harc hátralevő részére, és ezután mindig a cselekedetedet kiváltó teremtmény előtt fogsz cselekedni (amíg valamelyikre kezdeményezése valamilyen okból meg nem változik).

A készenlétbe helyezés következményei a kezdeményezésre: A kezdeményezéssed az a kezdeményezés

érték lesz, amikor végül a cselekedetedet végrehajtottad. Ha újra rajtad van a cselekvés sora, és még nem hajtottad végre a készenlétbe helyezett cselekedetet, már nem is cselekedheted meg – viszont újra készenlétbe helyezheted ugyanazt a cselekedetet. Ha a készenlétbe helyezett cselekedetet a készenlétbe helyezett követő körben, az eredeti kezdeményezéssednél magasabb kezdeményezés értéknél cselekszed meg, a kezdeményezés értéked a csata hátralevő részére az új értékre emelkedik, viszont nem kapod meg a hagyományos cselekedetet abban a körben.

**Varázshasználok megzavarása:** Készenlétbe helyezhetsz egy támadást egy varázshasználó ellen azzal a feltétellel, hogy akkor hajtod végre, „amikor varázsolni kezd”. Amennyiben ezzel a támadással sikerrel megsebz a varázshasználót, elveszítheti a varázslatát (az Összpontosság képzettség-próbájának eredményétől függően).

**Varázis készenlétbe helyezése:** Varázslatokat is helyezhetsz készenlétbe – a rendes szabályok szerint.

Amennyiben sejtjed, hogy valaki varázsolni szándékozik rád, készenlétbe helyezhetsz egy varázslat cselekedetet (gyakorta az „amikor varázsolni kezd” feltétellel), hogy megpróbálhass egy olyan varázslatot létrehozni, ami majd semlegesíti ellenfeled varázslatát (pl. Tűzkötés ellen Vízurat). Ilyenkor, amint ellenfeled belekezd a varázslat létrehozásába, megpróbálhatod felismerni a használt varázslatot egy Ismeret (Magas, Szakrális, vagy vonatkozó Tapasztalati Mágia) képzettség próbával (célszám 15 + a varázslat erőssége). Ha sikerül a próbád, és képes vagy időben elvárásolni a megfelelő varázslatot (megfelelően rövid a varázslás ideje, és van elég manapontod a létrehozásához), a varázslat létrejön, és legalább részben hatástalanítja az ellenfél varázslatát (lásd a Mágia Könyvében).

**Fegyver készenlétbe helyezése roham ellen:** Bizonyos szűrőfegyverekkel (Felszerelés fejezet -Fegyverek táblázat) készenlétbe helyezhetsz egy támadást a roham ellen. Az ilyen fegyverek kétszeres sebzést okoznak, ha találatot érsz el velük egy rohamozó karakter ellen.

### Meglepetés

A harc elején, ha nem észleled ellenfeleid jelenlétét, Ők viszont tudomással bírnak rólad, meglepnek téged.

### Tudomás és meglepetés

Előfordulhat, hogy bizonyos résztvevőket készületlenül ér az ellenfél támadása. Olyan is megeshet, hogy lesből ütnék rajta az egész csapaton, vagy épp ellenkezőleg, a karakterek lepik meg ellenfeleiket.

**Tudomás meghatározása:** A KM dönti el, ki tud az ellenfeleiről, és ki nem. Kérhet Hallgatóság-próbát, Észlelés-próbát, vagy bármilyen más próbát, hogy eldöntse, ki veszi észre az ellenfeleket. Néhány példa:

A csapat (egy részük fémvénrtben csörtetve) egy ajtóhoz ér. A KM tudja, hogy az ajtó másik oldalán lévő őr hallja a csapatot. A csapat tolvaj tagja hallgatózik az ajtónál; szuszogást hall, és ezt elmondja a társainak. A lovag betöri az ajtót. Mindkét oldal tudott az ellenfeleiről; senki sincs meglepve. A karakterek és az őr kezdeményezés dobást dobhat, és a harc kezdetét veszi.

A csapat egy romos fegyverraktárt kutat át, valami értékeset keresve. A raktárban tolvajok bujdosnak rejtékhelyeiken, a megfelelő pillanatra várva. A csapat egyik tagja, a bárd észrevesz egy tolvajt, mire az eddig rejtőző alakok a csapatra vetik magukat. A tolvajok és a bárd kapnak egy egyszerű cselekedetet az első körben. Azok a tolvajok, akik elég közel vannak, megrohmozhatják a kalandozókat, és rájuk támadhatnak. Mások kedvező pozíciót vehetnek fel, vagy löhetnek a meglepett csapattagokra. A bárd varázsolhat, támadhat, vagy bármi más cselekedhet. A meglepetés kör után kezdődik az első hagyományos kör.

A csapat épp egy sötét folyosón halad – hivatlanul. A folyosó végén Dothar, egy embergyűlölő boszorkánymester áll, aki nem szereti, ha megzavarják. A sötétség rejtekébe burkolózva dühösen Villámvarázs varázslatot szór a csapatra. Ez a meglepetés kör. A villámcsapás után kezdődik az első hagyományos kör, és a csapat még mindig nehéz helyzetben van, mert nem tudja, ki a támadó.

**Meglepetés kör:** Ha van olyan résztvevő, aki nem tud az ellenfeleiről, és olyan is van, aki pedig tud, úgy meglepetés kör zajlik le, mielőtt a hagyományos körök elkezdődnének. Az ellenfelekkel tisztában lévő résztvevők cselekedhetnek a meglepetés körben, ezért kezdeményezés dobást dobhatnak. A nem meglepett résztvevők kezdeményezésük sorrendjében (a legmagasabbtól a legalacsonyabbig) végezhetnek egy egyszerű cselekedetet (lásd Egyszerű cselekedetek). Ha senkit sem leplek meg, vagy épp ellenkezőleg, mindenkit megleptek, nincsen meglepetés kör.

**Meglepett résztvevők:** Azok, akik nem tudnak az ellenfeleikről, nem cselekedhetnek a meglepetés körben. Mivel a harc folyamán még nem cselekedtek, az ilyen résztvevők késztületlennek számítanak.

## Harci kör

Minden egyes harci kör 6 másodpercnyi időt jelöl. A kör valójában egy lehetőség arra, hogy a harc minden résztvevője végrehajtsa egy cselekedetet. Bármí, amit nagyjából 6 másodperc alatt meg lehet tenni, végrehajtható egy harci kör során. A leggyakoribb harci cselekedetek – támadás, varázslás, mozgás, rohamozás és hasonlóak –, amelyekre a körben végre lehet hajtani, a következő oldalakon kerülnek részletezésre.

Minden kör azzal kezdődik, hogy a legmagasabb kezdeményezésű karakter cselekszik, ezután a cselekvés sora az alacsonyabb kezdeményezésű karaktereken van – kezdeményezésük eredménye szerint csökkenő sorrendben. Minden kör ugyanazt a kezdeményezés sorrendet használja. Amikor egy karakter a kezdeményezésében sora kerül, az összes cselekedetét végrehajtja, amit az adott körben szeretne. (A kivételként lásd Megszakító támadások és Különleges Kezdeményezésű Cselekedetek)

A kör elejének és végének a legtöbb szempontból nincsen szerepe. A „kör” kifejezés ugyanúgy használatos, mint például a „hónap” – ami ugye jelölhet egy bizonyos hónapot, de utalhat egy hónapnyi időre, ami két egymást követő hónap azonos napja között telik el. Így a kör is jelölhet egy olyan kört, ami a legmagasabb kezdeményezésű karakter cselekedetétől kezdődik, és a legalacsonyabb kezdeményezésű karakter cselekedetéig tart. Általában azonban egy környi időt jelöl, ami az egyik kör valamely kezdeményezés eredményétől a következő kör azonos kezdeményezés eredményéig tart. Az olyan hatások, amelyek bizonyos számú egész körön át tartanak, azon a kezdeményezés eredményén érnek véget, amelyen elkezdődtek. Például Trenat a 15-ös kezdeményezésnél cselekszik, és a Belső Idő diszciplínát alkalmazza, melynek hatását 1 körig szándékozik fenntartani. A karakter addig marad Belső Időben, míg a következő körben ismétlenül rá nem kerül a cselekvés sora, nem pedig annak a körnek a végéig, mikor a diszciplína hatását életre hívta. A Belső Idő hatása tehát a következő kör 15-ös kezdeményezés értéknél ér véget, pontosan akkor, mikor a karakter megválaszthatja a következő cselekedetét (amennyiben tehát a következő körben egy ellenfél a 15-ös kezdeményezés értéknél, de még a karakter előtt cselekszik – például azonos kezdeményezés dobása, de magasabb kezdeményezés értéke miatt -, úgy a Belső Idő még érvényben lesz a cselekedetei alatt.

## Cselekedetek

Az alapvető mozgás, támadás és varázslás cselekedeteket nagyjából minden lehetőséget lefednek, amit csak harcban tenni szeretnél. Végrehajtásuk időtartamát tekintve több kategóriába sorolhatóak. Ezeket írjuk itt le.

### Cselekedetek fajtái

Egy cselekedet fajtája lényegében azt adja meg, hogy a harci körhöz viszonyítva mennyi időt vesz igénybe az adott cselekedet végrehajtása, és hogyan viszonyul a cselekedet a mozgáshoz. A cselekedeteknek négy fajtája van: szabad cselekedet, mozgás-értékű cselekedet, egyszerű cselekedet és teljes-körös cselekedet. Bizonyos tevékenységek nem minősülnek cselekedetnek (lásd Nem-cselekedetek).

**Cselekedetek száma a harci körben:** Egy átlagos harci kör során két mozgás-értékű cselekedetet, vagy egy egyszerű és egy mozgás-értékű cselekedetet, vagy egyetlen teljes-körös cselekedetet hajthatsz végre. Ezeken felül három szabad cselekedetet is végrehajthatsz a körben – amennyiben a KM valamit nem rendelkezik.

**Mikor hajthatsz végre több vagy kevesebb cselekedetet:** Bizonyos helyzetekben vagy csak egy egyszerű cselekedetet, vagy csak egy mozgás-értékű cselekedetet hajthatsz végre a körben. Ennek több oka lehet, például:

- A meglepetés körben mindenki – akit nem leplek meg – csak egy egyszerű cselekedetet hajthat végre. Ehez vezet természetesen mozgás-értékű cselekedetek is.

- Ha készenléte helyzetű cselekedetet (lásd Készenléte helyzetű).

- Ha harcépelen, lelassult vagy kótyagos vagy, esetleg másképp gútnolnak a cselekvési képességeiden.

Esetenként rendes cselekedeteid mellett további cselekedeteket végezhet, például ha Felgyorsultnak számítasz. Ez általában valamilyen mágikus praktika vagy psi eredményeképp fordul elő, és az adott varázslat, tárgy vagy diszciplína leírásából derül ki.

### Szabad cselekedet

A szabad cselekedetek nagyon kevés időt és energiát emésztenek fel, és olyan kevés jelentőséggel bírnak a kör szempontjából, hogy egykorlatilag nem kerülnek időbe a karakternek. Miközben más cselekedeteket végezel, legfeljebb három Szabad cselekedetet hajthatsz végre. A KM azonban határt szabhat annak, hogy hány és milyen szabad cselekedetet végezhet, és hogy mi számít egyáltalán szabad cselekedetnek. Például az, hogy odakiáltás figyelmetztöl egy társadnak, szabad cselekedet. A lovagrend szabályzatának, vagy a pyarroni istenscslád metafizikai hátterének és a vallás dogmatikájának ismertetése azonban már több percet vagy órát is igénybe vehet.

### Mozgás-értékű cselekedet

Egy mozgás-értékű cselekedet során annyi lábat rethatsz meg, amennyi a sebességed, vagy végrehajtsa valamit olyasmí, ami nagyjából ugyanannyi időt vesz igénybe. Mozgás-értékű cselekedeteket végrehajthatsz akár egy egyszerű cselekedet helyett is (fordítva azonban ez nem igaz).

Ha mozgás-értékű cselekedetet végezel, úgy tekintendő, mintha lemozogtad volna a maximális sebességedet. Például egy karakter használhatja a támadás cselekedetet úgy, hogy mozog 6 yvei lábat és támad egyet, vagy hogy felkel a földről, és támad egyet. Használhatja a kétszeres mozgás cselekedetet arra, hogy felálljon a földről, majd mozogjon 6 yvei lábat. A kétszeres mozgással azt is megteheti, hogy feláll fekvő helyzetből, és elővesz egy tárgyat (mindkét cselekedet mozgás-értékű).

Ha valamely körben nem mozogsz ténylegesen (általában azért, mert a mozgásodat felcselreldt egy vagy több mozgás-értékű cselekedetre), egy kiegészítő mozgást akkor is rethatsz, méghozzá vagy a cselekedet előtt, vagy utána, vagy akár közben is. Például, ha a fent említett harcos a földön fekszik,



megteheti, hogy feláll (egy mozgás-értékű cselekedet), végez egy kiegészítő mozgást (egy 2 láb hosszú mozgást), majd támad egyet.

#### Egyszerű cselekedet

Az egyszerű cselekedet keretében lehetőség nyílik egy cselekedet végrehajtására. Amennyiben emellett még mozgás is a körben (a sebességednek megfelelő távolságot), úgy azt a cselekedet előtt vagy után teheted meg. Egyszerű cselekedetek közé tartozik például: az egyszerű cselekedet varázslási idejű varázslatok elűzése, a támadás cselekedet használatát, bizonyos Képességek és képzettségek használata. Megteheted tehát, hogy támadsz egyet, vagy elengedsz egy varázslatot, vagy használod a Gyógyítás képzettségedet, hogy segíts egy haldokló barátodon – ezek mellett pedig átlagos helyzetben még mozgathatsz is.

Teljes-körös cselekedet megkezdése: Egy egyszerű cselekedet keretében lehetőség van egy egyéb típusú teljes-körös cselekedet – tehát támadás-, varázslás- vagy mozgás-cselekedeteket nem – megkezdni (példáért lásd 2-7-3. Táblázat: Egyéb Cselekedetek), amit a következő körben tudsz befejezni egy újabb egyszerű cselekedet keretében. Ilyenkor általában végrehajthatod még egy mozgás-értékű cselekedetet is ebben a második körben. Amennyiben mégsem, akkor legfeljebb kiegészítő mozgást végezheted még, ha az adott cselekedet ezt amúgy lehetővé teszi.

#### Teljes-körös cselekedet

A teljes-körös cselekedet minden idődet felemészti a körben. Emellett csak egy kiegészítő mozgást végezheted (lásd alább), amit a cselekedet előtt, közben vagy után tehetsz meg. Bizonyos teljes-körös cselekedetek közben nem végezheted még egy kiegészítő mozgást sem.

#### Nem-cselekedet

Bizonyos ténykedések még csak szabad cselekedetnek sem számítanak, mert egyáltalán nem kerülnek külön időbe, hogy egy másik cselekedet részét képezik. Az Összpontosítás képzettség használata például részét képezi a varázslás folyamatának.

#### Megszakító támadások

A közelharc szabályai arra a feltételre alapozva kerültek megalkotásra, hogy minden résztvevő megpróbálja elkerülni a reá irányított csapásokat. A játékosnak be sem kell jelentenie, akkor is feltételezzük, hogy a karaktere a harci helyzetben megkísérlí megvédeni magát. Bár a karaktert jelképező bábu mozdulatlanul áll a táblán, nyugodt lehetsz afelől, hogy ha egy ellenséges harcos felé sújtana a csatabárdjával, a karakter kieszene valamit, félrelépne, és fegyverével fenyegetné ellenfelet, hogy annak is aggódnia kelljen bőre épsége miatt.

Néha azonban a harcban résztvevő karakter leengedi a védelmét, és nem védekezik, ahogy azt általában szokta. Ilyenkor a körülötte lévő ellenfelek kihasználhatják ezt a pillanatnyi rést a védelmén, és szabadon rátámadhatnak. Az ilyen támadást nevezik megszakító támadásnak.

**Fenygetett terület:** Azt a területet nevezzük fenyegetett területnek, ahová közelharc támadást indíthatsz – függetlenül attól, hogy esetleg épp nem te vagy soron. Ez általában 2 láb sugarú területet jelent, bármely irányban. Azok az ellenfelek, akik ezen a területen bizonyos cselekedeteket végeznek, megszakító támadásra jogosultak téged.

**Megszakító támadásra jogosítás:** Ha valakinek kilépsz a fenyegetett területéről (kivéve az Elszakadás harci cselekedet, illetve néhány képesség és képzettség), vagy azon belül mozgatsz, általában megszakító támadásra adsz lehetőséget ellenfelednek. Ha az egész körben csak mozgatsz (de nem futsz), az a mező, ahonnan indulsz, nem számít fenyegetettnek, vagyis ellenfeleid nem jogosultak ellened megszakító támadásra az elhagyásáért. Ha azonban egy másik fenyegetett területre lépsz, ellenfeleid jogosultak ellened megszakító támadásra az

első mező elhagyásáért. Ezen felül, ha az egész körben csak egy kiegészítő mozgást végzel, ellenfeleid nem jogosultak megszakító támadásra a mozgásod miatt.

Bizonyos cselekedetek már magukban megszakító támadásra jogosultak; ilyen a varázslás és a támadás távolsági fegyverrel. A 2-7-2. táblázat: Alapvető Harci Cselekedetek és a 2-7-3. táblázat: Egyéb Cselekedetek sok olyan cselekedetet sorolnak fel, amelyek megszakító támadásra jogosíthatnak.

**Megszakító támadás kivételése:** A megszakító támadás egyetlen közelharc támadás, egy körben csak egy megszakító támadást végezheted. Megszakító támadásaként csak olyan közelharc támadás cselekedet hajtható végre, mely amúgy egyszerű cselekedetnek minősül. Ha nem akarsz, nem kell megszakító támadást indítanod.

A Megszakító Támadások esetén a karakter az aktuális TÉ-jét használja, amibe egyedül az esetleges többszörös támadásból eredő levonások nem számítanak bele.

**Harci reflexek és a további megszakító támadások:** Ha rendelkezél a Harci reflexek Képességgel (lásd Képességek fejezet), az Összeges módosított értékével megnö az egy körben engedélyezett megszakító támadásaid száma. Azonban még ilyenkor sem teheted meg, hogy egy megszakító támadásra jogosító alkalommal több megszakító támadást végezz – egy alkalommal csak egyetlen megszakító támadást indíthatsz. Az összes megszakító támadásod a legmagasabb Támadó-érték alapodra használja. Nem csökken a Támadó-érték azért, mert több megszakító támadást végzel egy körben.

2-7-2. Táblázat: Alapvető harci cselekedetek

Cselekedet	Mozgás	Megszakító Támadás *
<b>Támadás cselekedetek</b>		
Támadás (közelharc)	Igen	Nem
Támadás (távolsági)	Igen	Igen
Támadás (fegyvertelen)	Igen	Lehet
Roham	x2 (különleges) +	Nem
Teljes támadás	Kiegészítő	Nem

#### Varázslás és Pszi cselekedetek

<b>Varázslás</b>		
Egyszerű-cselekedetes varázslat		
vagy diszciplína	Igen	Igen
Teljes-körös varázslat		
vagy diszciplína	Kiegészítő	Igen
Fenntartásra összpontosítás	Igen	Nem
Varázstárgy használata	Igen	Lehet
<b>Különleges képesség használata</b>		
Mágikus képesség	Általában **	Igen
Természetterlelti képesség	Általában **	Nem
Kivételes képesség ++	Általában **	Nem

#### Mozgás cselekedetek

Kocogás	x2	Lehet
Futás	x4	Igen

#### Egyéb cselekedetek

	Lehet	Lehet
--	-------	-------

- x2: Szokásos sebesség kétszeresével mozgathatsz.  
 x4: Szokásos sebesség négyeszeresével mozgathatsz.  
 \*: A cselekedetől függetlenül, ha a veszélyzónán belül mozgatsz, vagy onnan kilépsz, általában megszakító támadásra adsz lehetőséget. Ez az oszlop azt mutatja, hogy mikor ad erre lehetőséget maga a cselekedet, és nem a mozgás.  
 \*\*: Mozgathatsz, amennyiben a cselekedet nem teljes-körös cselekedet. Ha igen, akkor általában csak egy kiegészítő mozgást végezheted.  
 +: Szokásos sebesség kétszeresével mozgathatsz, de csak a támadás előtt, utána már nem. Meg kell tenned legalább 4 láb távolságot, és csak egyenes vonalban mozgathatsz.  
 ++: A legtöbb kivételes képesség nem cselekedet. Ez azt egyenesen vonalban mozgathatsz.



### 2-7-3. táblázat: Egyéb Cselekedetek

Cselekedet	Megszakító támadás *
<b>Nem cselekedet</b>	
Késletetés	Nem
Kiegészítő mozgás	Nem
<b>Szabad cselekedetek</b>	
Szabad cselekedet varázslási idejű	
varázslat létrehozása	Nem
Szabad cselekedet meditációs idejű	
diszciplína létrehozása	Nem
Összpontosítás abbahagyása egy	
varázslatra vagy diszciplínára	Nem
Tárgy eljuttatása	Nem
Földre vetődés	Nem
Beszéd	Nem
Ismeret (Mágia) képzettség próba	
ellenvarázis kísérlethez	Nem
<b>Mozgás-értékű cselekedetek</b>	
Mozgás (a sebességnek megfelelően)	Igen
Mászás (a sebesség 1/4-ével)	Nem
Fegyver előhúzása +	Nem
Fegyver elrakása	Igen
Pajzs készenléthez helyezése +	Nem
Pajzs megmozdítása +	Nem
Ajtó kinyitása vagy becsukása	Nem
Tárgy felvétele	Igen
Tárgy elővétele	Igen
Parancs kiadása	Nem
Nehéz tárgy megmozdítása	Igen
Talpra állás fekvő helyzetből	Nem
Kézi vagy Könnyű számszerű megtöltése	Igen
Lóra felszállás, vagy lóról leszállás	Nem
Megbokrosodott ló megbabolázása	Igen
<b>Egyszerű Cselekedetek</b>	
Támadás (távolsági)	Igen
Varázstárgy aktiválása	Nem
Összpontosítás egy varázslat	
fenntartására vagy a célpont megváltoztatására	Nem
Varázslat elengedése	Nem
Segítségnyújtás	Nem **
Öklelés (roham)	Nem
Öklelés (támadás)	Nem
Alakváltás (alakváltó lény)	Nem

Cselekedet	Megszakító támadás *
Érintő varázslat alkalmazása egy célponton	Nem
Érintő diszciplína alkalmazása egy célponton	Nem
Kiszabadulás birkózásból	Nem
Cselezés (lásd Képzettségek fejezet – Átverés)	Nem
Áttörés (roham)	Nem
Haldokló barát ellátása	Igen
Fáklya meggyújtása gyújtósgallyal	Igen
Egyszerű cselekedetet igénylő	
képzettség alkalmazása	Általában
Egyszerű cselekedetet igénylő varázslat	
alkalmazása	Igen
Egyszerű cselekedetet igénylő diszciplína	
alkalmazása	Igen
Teljes védekezés	Nem
Rejtett fegyver előhúzása	Nem
Varázssítal megívása	Nem
<b>Teljes-körös cselekedetek</b>	
Teljes támadás	Nem
Roham + + +	Nem
Elszakadás	Nem
Futás (a sebesség négyszeresével)	Igen
Mászás (a sebesség felével)	Nem
Teljes-körös cselekedetet igénylő	
képzettség alkalmazása	Általában
Kegyelemoldás	Igen
Fáklya meggyújtása	Igen
Lángok kioltása	Nem
Nehéz számszerű megtöltése	Igen
Ismétlődő számszerű megtöltése	Igen
Fegyver ki- vagy beakasztása zárható kesztyűbe	Igen
Olaj előkészítése dobásra	Igen
Kétkézes fegyver elhajítása egy kézzel	Igen
Utazás térkapun keresztül	Nem
Érintő varázslat használatát	
vagy kevesebb baráton	Igen
Érintő diszciplína használatát	
vagy kevesebb baráton	Igen
Kiszabadulás hálóból	Igen
<b>Változó Cselekedetek</b>	
Gáncsolás I	Nem
Lefegyverzés I	Igen
Birkózás I	Igen
Fegyverre csapás (támadás) I	Igen
Tárgyra csapás (támadás) I	Lehet + +
Képesség alkalmazása II	Változó

\*: A cselekedettől függetlenül, ha fenyegetett területen mozogsz, vagy onnan kilépsz, általában megszakító támadásra jogosítod fel ellenfeleidet. Ez az oszlop azt mutatja, hogy maga a cselekedet (és nem a mozgás) jogosítja-e őket megszakító támadásra ellened.

\*\* : Amennyiben valakinek egy olyan cselekedet végrehajtásában nyújtasz segítséget, amely rendes esetben megszakító támadásra jogosít, úgy a Segítségnyújtás is megszakító támadásra jogosít ellenfeleidet.

+: Az ilyen cselekedeteket összekapcsolhatod egy rendes mozgással. Ha rendelkezél a Kétkézes Harc Képességgel, két könnyű vagy egykezes fegyvert húzhatsz elő annyi idő alatt, amíg más egyet húz elő.

+ + : Ha a tárgyat viseli, hordja vagy fogja valaki, akkor igen. Egyébként nem.

+ + + : Bár a roham teljes-körös cselekedetnek minősül, a meglepetés körben mégis lehet rohamozni, annak ellenére, hogy a meglepetés körben a karakternek csak egy egyszerű cselekedete lehet. Ilyenkor azonban a sebességnek nem a kétszeresét mozgathatod yenei lábban, hanem csak a neki megfelelő értéket.

I : Ezek a támadási formák támadás helyett hajthatók végre. Közelharci támadásként használhatóak támadás vagy roham cselekedetben, egy vagy több alkalommal teljes támadás cselekedetben, vagy akár megszakító támadásként is.

II : A Képesség leírása határozza meg az időtartamot.

## Mozgás és Pozíció

Keves karakter áll a csatában egy helyben. Az ellenség ront a csapatra. A lovag előre tör, új ellenfelekre veti magát, miután végezt az előzőekkel. A boszorkánymester kívül marad a tusán, a megfelelő helyet keresi, hogy varázslatait nyugodtan elmondhassa. A tolvaj a perpatvar szélén settenkedik, az alkalmat lesi, hogy valamelyik ellenfél figyelme lankadjon. Végetül pedig, ha a csata már vesztett úgynek tűnik, a legtöbb karakternek előnyére válhat, ha minél gyorsabban hagyja el a terepet. A gőzelem – és a tülélés – szempontjából ugyanolyan fontos szerepe van a csatamezőnek a mozgásnak, mint a fegyvernek és a vértnek.

A mozgás és a helyzet a leggyorsabbban úgy modellezhető, ha bábutak használnak a karakterek és az ellenfelek jelölésére. A hagyományos méretarány szerint 1 hüvelyk (kb. 2,5 cm) az asztalon 2 yvevi láb (2m) távolságnak felel meg a játéknak. Amikor csak lehetséges, törekedjete arra, hogy a mozgás és a helyzet meghatározásánál 2 yvevi lábás egységeket használjatek. Ennél pontosabban általában nem éri meg meghatározni a távolságot.

## Pozíció

A harc során nagy jelentősége lehet annak, hogy ellenfeleidehez képest milyen pozíciót foglalsz el a harctéren – mekkora területet foglalsz el, milyen messziről vagy képes támadni ellenfeleidet, és hányan tudnak rád támadni egyszerre.

**Megjegyzés:** Az itt ismertetett szabályok csak a taktikai mozgásra vonatkoznak. Amikor épp nem bocsátkoznak harcba, a karakterek sokkal szabadabban mozoghatnak. Egy 2 yvevi láb széles folyosón például ketten-hárman is elférnek egymás mellett. Amikor tehát nem harcoltok, ne alkalmazzatek ezeket a szabályokat, mert gátolhatják a karakterek más irányú tevékenységeit.

## Elfoglalt terület

A harc résztvevői – méretüktől függően – bizonyos nagyságú területet foglalnak el a harcmezőn. A Kicsi és Közepes méretű teremtmények egy 2 yvevi láb átmérőjű területet foglalnak el (egy mezőt, amennyiben négyzetárcsok táblát használnak a harc megjelenítéséhez).

2-7-4. Táblázat: Lények mérete és arányai

Lény	Példa	Természetes ** elérés	Oldalak ** szélesség x hosszúság	Súly (körülbelül)
Mérete	a lényre			
Hangyányi	Légy	0	1 arasz x 1 arasz	< 2 put
Parányi	Erdőpille	0	2 arasz x 2 arasz	2 – 20 put
Ápró	Macska	0	1 láb x 1 láb	20 put – 2 font
Kicsi	Gnóm	2 láb	2 láb x 2 láb	2 – 20 font
Közepes	Ember	2 láb	2 láb x 2 láb	20 – 200 font
Nagy (magas) *	Ogár	4 láb	2 láb x 2 láb	200 font – 2 tonna
Nagy (hosszú) *	Ló	2 láb	2 láb x 4 láb	200 font – 2 tonna
Hatalmas (magas) *	Óriás	6 láb	4 láb x 4 láb	2 – 20 tonna
Hatalmas (hosszú) *	Kékgyík	4 láb	4 láb x 8 láb	2 – 20 tonna
	Ceph	2 láb	4 láb x 12 láb	
	Mocsárkőd			
Óriási (magas) *	20 yvevi láb magas gölem	8 láb	8 láb x 8 láb	20 – 200 tonna
Óriási (hosszú) *	Sárkánygyík	6 láb	6 láb x 20 láb	20 – 200 tonna
	Derogar	6 láb	12 láb x 12 láb	20 – 200 tonna
Kolosszális (magas) *	Lélekörvény	10 láb	16 láb x 16 láb	200 – 2000 tonna
Kolosszális (hosszú) *	Átlagos korcsárákány	6 láb	16 láb x 32 láb	200 – 2000 tonna

A Közepes méretnél nagyobb lények általában nagyobb területet foglalnak el (egyszerre több mezőt is a négyzetárcsok táblán).

A Kicsi méretnél kisebb lények kevesebb területet foglalnak (egy mezőn akár többen is tartózkodhatnak).

**Oldal:** Az oldal azt jelöli, hogy mekkora területet foglal el a lény a harcmezőn, és hogy közelharcban mekkora felület támadható az adott lényen – a szélességét és a hosszúságát adja meg. Az oldal mutatja meg, hány lény harcolhat egymás mellett egy folyosón, és hány lény támadhat egyszerre egy teremtményt. Az oldal tulajdonképpen a lény által elfoglalt mező és a szomszédos mező között húzódó határvonalat jelöli. Az oldal elől fogalom, nem lehet előlő, oldalsó és hátulso oldalakról beszélni, a lény ugyanis folyamatosan mozgásban van az általa elfoglalt területen. Hacsak a teremtmény nem benuit, nem lehet meghatározni, hogy melyik az eleje, oldala és hátulja – legalábbis nem úgy, hogy azt a táblára felvezezhess.

**Bekerítés:** Egy Közepes méretű teremtményt jellemzően legfeljebb 8 (hasonló méretű) teremtmény állhat körül – feltéve, hogy van elegendő helyük szabadon helyezkedni. A 8 támadót úgy képzeld el, hogy egyenletesen elosztva veszik körbe a védekezőt.

Amennyiben a védekező lény társai mellett harcol, a falhoz vagy egy sarokba tud hátrálni, be tud állni egy ajtóba, vagy másogyan fedezni tudja magát, a támadók nem tudják körbevenni.

A védekező, attól függően, hogy a körülötte lévő területből mennyit tud akadályokkal levédeni, határt szabhat a közelebe férő ellenfeleknek – ilyenkor csak azokra a területekre (mezőkre) tudnak helyezkedni, ahol nem található akadály. Ha a hátát egy falnak veti, csak öt támadó fér köréje. Ha sarokba húzódik, csak hárman támadhatják. Ha a védekező egy ajtóban áll, a vele szemben lévő teremtmény szabadon támadhatja, valamint a támadó két oldalán álló egyegy teremtmény is, ellenük azonban a karakternek fél fedezéke van (lásd Fedezék). Ha a védekező egy 2 láb széles folyosón harcol, csak egy támadó fér hozzá (hacsak nem egyszerre mind a két irányból érkeznek támadók).

A nagyobb lények (hosszú Nagy lények, valamint minden Hatalmas, Óriási és Kolosszális lény) több helyet foglalnak el a csataterén, mint a közepes méretű lények. Többen is támadhatnak rájuk, mert több támadó fér köréjük. Tekintsd úgy, hogy az ilyen lények köré az oldalainál minden 2 yvevi láb hosszúságonként 1 Kicsi vagy Közepes méretű lény fér, és még

\*. A magas lényeknek a függőleges, míg a hosszú lényeknek a vízszintes kiterjedésük a nagyobb. A nagy (hosszú) lények számos alakban megjelenhetnek. Részletekért lásd a Bestiáriumot.

\*\* A méreteket yvevi mértékegységekben adtuk meg.

4 a „sarkok”-ba, ahol az oldalak találkoznak. (Ezért fér 8 támadó egy Közepes méretű lény köré: 4 a négy 2 láb hosszúságú oldalára, és további 4 a sarkokba.)

Egy ló például oldalait tekintve 4 láb x 2 láb – ekkora helyet foglal el a harcterén (2 mezőt) a négyzetárcsós táblán). Ha elég támadó van, akár 10 ember is köré állhat: 2 – 2 a két hosszabbik oldalára, további 1 – 1 a két rövidebbik oldalára, és még 4 a sarkokba.

Amennyiben a támadók Apró méretűek, úgy többen is hozzáférhetnek a védekezőhöz – 2 láb oldalhosszúságonként 2 támadó fér el, azonban a sarkokon ilyenkor is csak 1-1 fér a védekezőhöz. Egy Közepes méretű lény köré tehát 12 Apró méretű támadó fér: 2-2 a négy 2 láb oldalhosszúságú oldalára, és további 4 a sarkokba. Az Aprónál kisebb méretű lények esetében a Km dolga megítélni, hogy hányan támadhatják a védekezőt – elméletileg patkányok tucatjai, vagy legyek száza is hozzáférhetnek egyszerre egy emberhez.

Amennyiben a támadók Közepes méretűnél nagyobb méretűek, úgy kevesebben férhetnek csak hozzá a védekezőhöz. Mivel nagyobb méretűek, több helyet is foglalnak el a védekező oldalain. Azt, hogy hány ilyen lény fér el egy teremtmény körül, a legegyszerűbb négyzetárcsós táblán kiszámolni – általános szabály nehezen adható. Ilyen helyzetekben helyezd el a támadókat jelképező bábukat a védekezőt jelölő bábu köré – amellyel támadó legalább valamelyik sarkánál érintkezik a védekezővel, megtámadhatja azt.

### Fenygetett terület

Fenygetett területnek nevezzük azt a területet, ahová egy karakter vagy lény képes közelharci támadásokat leadni. Amennyiben egy karakter ellenfelei bizonyos cselekedeteket végeznek az általa fenygetett területen, a karakter megszakító támadásra jogosult ellenük (lásd Megszakító Támadások).

**Elérés:** Ez a távolság jelzi, milyen messzire ér el egy karakter támadása. Amennyiben két egymással harcoló teremtmény közül az egyiknek nagyobb az elérése a másikinál, a nagyobb elérésű lény megszakító támadást indíthat a rövidebb elérésű ellen, amikor az közelebb lép, hogy megtámadhassa, mivel az az általa fenygetett területen mozog, mielőtt közelharcba bocsátkozhatna. (Ha a támadó kiegészítő mozgással lép be a fenygetett területre, a védő nem tehet megszakító támadást).

**Természetes elérés:** Ez a távolság jelzi, milyen messzire ér el egy teremtmény. A lény ilyen távolságban képes fenygetni a területet maga körül.

A Kicsi és Közepes méretű lények természetes elérése általában 2 yvevi láb – a közvetlen mellettük lévő mezőket fenyegetik, ide adhatnak le támadásokat.

A Közepesnél nagyobb méretű lények természetes elérése általában nagyobb mint 2 yvevi láb.

A nagyon kis méretű lények (Hangyányi, Parányi és Apró) nem rendelkeznek természetes eléréssel – elérésük gyakorlatilag 0 yvevi láb. Ahhoz, hogy rád támadhassanak, be kell lépniük az általa elfoglalt területre, vagy már eleve bent kell tartózkodniuk. Mivel az általa fenygetett területen belül kell mozogniuk, mielőtt rád támadhatnának, jogosult vagy ellenük megszakító támadásra. A saját területedbe rendesen támadhatsz, tehát támadhatod őket normálisan. Mivel nincsen természetes elérésük, nem fenyegetik a körülöttük lévő területet. Elmozoghatsz mellettük anélkül, hogy megszakító támadást intézhettek ellened.

**Fegyveres elérés:** Bizonyos fegyverek messzebbre érnek el, mint az átlagos fegyverek. Az ilyen fegyverek segítségével a támadók általában a természetes elérésük kétszeresének megfelelő távolságban fenyegetik a területet maguk körül.

A természetes elérésőtől eltérően a messzire elérő fegyverekkel általában nem lehet a karakter közvetlen szomszédságában tartózkodó lénnyekre támadást leadni. Ilyenkor a karakter a természetes elérése kétszereséig fenyegeti a területet maga körül, a természetes elérésén belül azonban nem. Egy, a méretének megfelelő méretű hosszú dárddal felfegyverezett ogár például akár 8 láb távolságra is támadhat a fegyverével, azonban nem támadhat 4 lábban belül álló karakterekre.

### Taktikai mozgás

A harc során fontos lehet tudni, mennyit mozoghat, mennyi időt vesz igénybe a mozgás, és jogosultak-e ellenfeleid megszakító támadásokra ellened.

### Mozgott Távolság

Az, hogy a mozgásod során milyen távolságot tehetsz meg, a sebességedtől függ. Ez alap sebességed a fajtától függ (lásd Fajok fejezet). Ezt az alap sebességed módosíthatja a terheltség, a viselt vérted (lásd: Taktikai Sebesség Táblázat), és bizonyos képességek is.

**Taktikai sebesség:** Egy egyszerű cselekedet keretében általában akkora távolságot tehetsz meg a harci kör ideje alatt, amekkora a sebességed, és emellett tehetsz is még valamit, például támadhatsz egyet vagy várakozhatsz.

Amennyiben ennél többet szeretnél mozogni, valamelyik mozgás cselekedetet kell végrehajtandó (lásd alább).

Amennyiben olyasmint teszel, ami egy teljes-körös cselekedetet vesz igénybe, például teljes támadást, akkor csak egy kiegészítő mozgást tehetsz a cselekedet mellett, bizonyos cselekedetek mellett pedig egyáltalán nem is mozoghat.

Hogy megtudj, az egyes cselekedetek mellett mennyit mozoghatasz, lásd a Cselekedet Fajtaírt részt, a 2-7-2. táblázatot (Alapvető Harci Cselekedetek) és a 2-7-3. táblázatot (Egyéb Cselekedetek).

**Megerhelés:** A sok felszerelést, súlyt, netán súlyosan sebesült társát cipelő karakter lassabban mozog, mint rendszeren (lásd Teherbírást).

**Képességek:** Bizonyos képességek alkalmazásakor a karakter sebessége megnő (lásd Fajok fejezet).

### Mozgás cselekedetek

Időnként nem szeretnél mást a körödben, mint minél nagyobb távolságot megtenni, esetleg minél messzebb kerülni ellenfeleddől. A mozgás cselekedetek olyan cselekedetek, melyek esetében egész körödöt a mozgásnak szenteled. A ritkább mozgás cselekedetekre – beleértve sok mozgás-értékű cselekedetet is – az Egyéb Cselekedetek résznél található szabályok vonatkoznak (lásd Egyéb Cselekedetek Táblázat).

### Kocogás

Egy különleges egyszerű cselekedet keretében a sebességed kétszeresét teheted meg a körben. Emellett azonban már nem végezhetisz rendes mozgást, mint tehetnérd azt egy hagyományos egyszerű cselekedet esetén. A kétszeres mozgásba lényegében beleszámít a szokásos mozgásod is – ez egy „mozgás és mozgás” cselekedet, olyan egyszerű cselekedet, amelyben az egyik tevékenység helyét a mozgás veszi át.

Akárcsak más mozgások esetén, ha fenygetett területen belül mozgatsz, vagy onnan kilépsz, ellenfeleid jogosultak ellened megszakító támadásra. Mivel a kocogásnál az egész körben csak mozgatsz, az a mező, ahonnan indulsz, nem számít fenygetettnek, vagyis ellenfeleid nem tehetnek ellened megszakító támadást az elhagyásáért. Ha azonban egy másik fenygetett mezőre mozgatsz, ellenfeleid jogosultak a megszakító támadásra az első mező elhagyásáért.

A kocogás sietős mozgás jelöl, ami egy átlagos, meg nem terhelte embernél óránként 9 mérföldes sebességet jelent.

### Futás

Egy teljes-körös cselekedet keretében futhatsz is, ilyenkor azonban nem végezhetisz ezen felül kiegészítő mozgást. Amikor futsz, a sebességed négyeszeresét teheted meg egyenes vonalban (vagy a háromsorostól, ha nehéz vértet viselsz, vagy nagyon meg vagy terhelve). Ilyenkor készségletellenek számítasz, mivel nem tudsz kitérni a támadások elől.

Minden körben, amikor futsz, Futás képzettség-próbát kell dobnod (célszám 5), hogy folytathasd a futást (lásd a Képzettségek fejezetben). Minden körben új próbát kell tenned, a célszám azonban minden újabb körben 1-gyel nő. Annak a karakternek, aki kimerült a futásban, 1 perce meg kell állnia pihenni, mielőtt újra futni kezdhethet. A pihenés alatt nem mozoghat gyorsabban egyszerű sétánál.



A futás egy meg nem terhelt embernél nagyjából óránként 18 mérföldes sebességet jelent.

A kocogástól eltérően, futás esetén az induló mező is fenyegetettnek számít, amennyiben a karakter fenyegetett területen tartózkodik.

### Kiegészítő mozgás

Bizonyos cselekedetek végrehajtása közben karaktered nem végezhet a sebességének megfelelő rendes mozgást – általában teljes-körös cselekedetek végrehajtásakor vagy olyan körök alkalmával, amikor cselekedeteidben korlátozva vagy (lásd 2-7-2. táblázat: Alapvető Harci Cselekedetek). Ilyenkor csak egy-két lépés megtételére van lehetőség. Ezt nevezzük kiegészítő mozgásnak. A kiegészítő mozgást megteheted a cselekedet előtt, után vagy akár közben is. Kiegészítő mozgás megtételekor a téged fenyegető ellenfelek nem intézhetnek megszakító támadást. Hogy a kiegészítő mozgás alkalmával mennyit mozoghatsz, az alap sebességedtől függ (lásd 2-7-5. táblázat: Kiegészítő mozgás).

2-7-5. táblázat: Kiegészítő mozgás

Alap sebesség	Kiegészítő mozgás hossza
6 láb alatt	0 láb
6 – 12 láb	2 láb
14 – 24 láb	4 láb
26 – 36 láb	6 láb
38 – 48 láb	8 láb

### Áthaladás

Néha olyan területeken is megpróbálhatsz áthaladni, ahol már tartózkodik egy másik karakter vagy lény. Az áthaladás sikerességét az befolyásolja, hogy miképpen próbálsz áthaladni a területen, és hogy a területet elfoglaló teremtmény milyen mértékben akadályozza áthaladási kísérletedet.

**Barátságos Teremtmény:** Az olyan területen, amelyet barátságos teremtmény foglal el, szabadon áthaladhatsz.

**Akadályt nem jelentő ellenséges teremtmény:** Az olyan területen, ahol akadályt nem jelentő ellenséges teremtmény tartózkodik, szabadon áthaladhatsz. Akadályt a halott, eszméletüket veszített, megkötözött, megfűkezett, kábult vagy félelmetől dermedt ellenfelek nem jelentenek, mint ahogy az olyan ellenfelek sem, akik nem rendelkeznek fenyegetett területtel.

**Rohamozás:** Roham közben megpróbálhatsz áttörni olyan területen is, amelyen ellenség tartózkodik (lásd Áttörés).

**Akrobatika:** Az akrobatikában képzett karakter megpróbálhat áttugrani az ellenség által elfoglalt területen. (Lásd Képzettségek fejezet – Akrobatika)

**Nagyon kis teremtmény:** A Hangyányi, Parányi vagy Apró méretű teremtmények bármilyen területen áthaladhatnak, ellenfeleik azonban megszakító támadást intézhetnek ellenük.

**Három Kategóriával Kisebb vagy Nagyobb Teremtmények:** Bármely teremtmény áthaladhat egy olyan területen, amelyet egy nála legalább három kategóriával nagyobb méretű lény foglal el. Egy törpe (Kicsi méret) például átszaladhat egy Hegyi Óriás (Hatalmas méret) lábai közt.

Bármely teremtmény áthaladhat egy olyan területen, amelyet egy nála legalább három kategóriával kisebb méretű lény foglal el. Egy sárkány tehát átléphet egy törpét.

### Élszakadás

Egy teljes-körös cselekedet keretében megpróbálhatsz elszakadni a közelharcból.

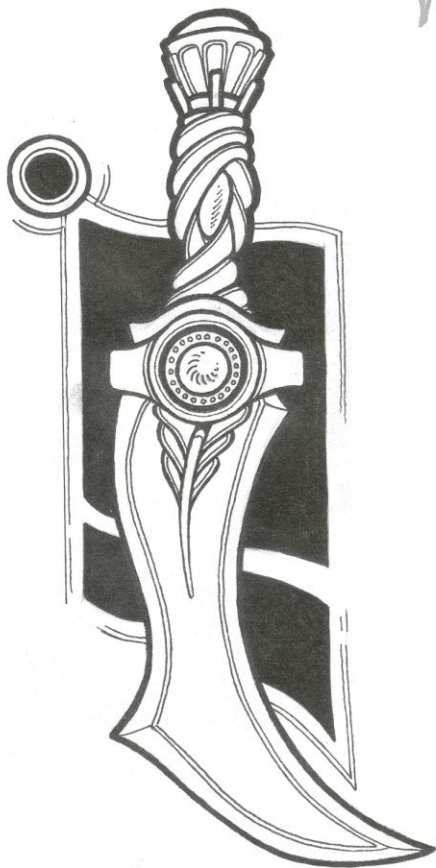
Ahhoz, hogy sikeresen elszakadhass a közelharcból, a mozgásod első szakaszában ki kell lépned az ellenfeled által fenyegetett területről, a lehető legrövidebb úton. A mozgásod első szakasza alatt itt akkora távolság értenőd, amekkorát egy kiegészítő mozgás alatt megtehetsz. Amennyiben ennél többet kellene megtenned, hogy kiszabadulj a fenyegetett területről, nem vagy képes elszakadni.

A fenti feltételek teljesülése esetén

azon ellenfeled, akitől elszakadtál, nem hajthat végre ellened megszakító támadást (további mozgásod azonban feljogosíthat más ellenfeleket megszakító támadásra ellenedben). Amennyiben az elszakadás feltételei nem teljesülnek, és mégis megpróbálsz eltávolodni, ellenfeleid jogosultak ellened megszakító támadásra.

Miután elhagytad a fenyegetett területet, tovább mozoghatsz – egészen a sebességed kétszereséig, akárhá kocognál.

Egyszerre több ellenfeledtől is elszakadhatsz, ilyenkor azonban mozgásod első szakaszában összes ellenfeled fenyegetett területéről ki kell tudnod lépni. Amennyiben egyszerre több ellenfél fenyegetett területén állsz, mindegyiküktől egyszerre kell megpróbálnod elszakadni.



## Támadás cselekedetek

Ezek a legegyszerűbb, leggyakoribb cselekedetek, amit támadáskor végrehajthatsz. A különféle harci helyzetekre vonatkozó szabályokat a Harci Körülmények és a Harci Taktikák részben találod.

### CTámadó dobás

A támadó dobás jelzi az ellenfeled ellen végzett támadás sikerességét. Egy támadó dobás nem egyetlen csapást jelöl – benne foglaltatnak a csapást megelőző felvezető cselek is. Azt jelzi, hogy több próbálkozásból sikerült-e találatot bevinnie ellenfelednek.

**Támadó dobás:** d20 + Támadó Érték

Ha az eredmény eléri a célpont Védő-értékét, a támadásod sikeres, és sebzést okoz.

**Automatikus rontások és találatok:** Ha természetes 1-et dob (a d20 egyet mutat), támadásod mindenképpen sikertelen. Ha természetes 20-at (a d20 húszat mutat), támadásod mindenképpen talál. A 20-as egyben különösen jól sikerült támadást is jelöl. Illyenkor dobj egy Intelligencia tulajdonság-próbát, a célszám 10 + az ellenfél páncéljának SFÉ-je. Ha a próba sikeres, a páncél SFÉ-je nem érvényesül a támadásod sebzése ellen, és a rendes sebzésen felül további 1d3 Ép sebzést szenved el az áldozat – ez az extra sebzés mindenképp az ellenfél Ép-iből vonódik le, és természetesen kétszer annyi FP sebzést is maga után von.

**Sebzés:** Ha a támadó dobásod eredménye eléri a támadott teremtmény VÉ-jét, a támadás sikeres, és sérülést okozhat az ellenfelednek. Dobj a fegyver sebzésének megfelelően (lásd Fegyverek Táblázat), és ehhez add hozzá a különféle módosítókat, amelyek vonatkoznak az adott támadás sebzésére. A dobott Sp érték levonandó a megtámadott teremtmény aktuális Ép-iből vagy FP-iből, attól függően, hogy a támadó dobás során túltüést értél-e el vagy sem.

**Túltüés:** Ha támadás dobásod eredménye 15-tel vagy többel meghaladja az ellenfél VÉ-jét, úgy túltüést értél el. Illyenkor támadásoddal kritikus sebzést okozol, amely ellenfeled Ép-iből vonódik le, és nem az FP-iből. Amennyiben a támadásod talál, de a támadó-dobás nem eredményezett túltüést, az okozott Sp-ker a célpont FP-iből kell levonni.

**Érintő támadás:** Bizonyos támadások figyelmen kívül hagyják a vért, ideértve a pajzst, a hárító fegyvereket és a természetes vértetést is. Például a boszorkánymesterek Kisülés varázslata kifejezi a hatását függetlenül attól, hogy milyen vértet visel a célpont, vagy hogy hárítja-e a csapást. Illyen esetekben a támadó érintő támadó dobást dob (vagy távolsági érintő támadást, vagy közelharcú érintő támadást). A támadó a szokott módon végzi a támadását, de a célpont VÉ-jébe nem számítanak bele a pajzs és a hárító-fegyverek módosítói, valamint a Hárítás harci taktika sem alkalmazható a támadás ellen. A méret módosító, az Ügység módosító és az elterítő módosító azonban továbbra is beleszámít a VÉ-be. Az SFÉ illyen támadások esetében nem számít.

**Varázslatok:** Olyan varázslatoknál, ahol támadást kell dobni, a harci túltüés szabályai érvényesek. Harci varázslatok esetén, ahol nem kell támadást dobni, ott – amennyiben a dobás legalább annyi, mint a célpont Ellenállása – a célpont Ép-t sebződik, amennyiben kevesebb, csak FP-t.

### CTámadás

A támadás cselekedet egy egyszerű cselekedet – melléte mozgásra is van lehetőség. Vagy először mozgatsz, és aztután támadsz, vagy először támadsz, és aztután mozgatsz.

#### Közelharcú támadások

Egy hagyományos közelharcú fegyverrel az elérésen belül tartózkodó ellenfelekre támadhatsz. (Éz általában a 2 láb távolságra tartózkodó ellenfeleket jelenti.) Bizonyos fegyverek

messzebbre érnek el (lásd Felszerelés fejezet). Az illyen fegyverekkel az elérési kétszeresére lévő ellenfelekre támadhatsz, az elérésen belül tartózkodó ellenfelekre azonban nem.

### Távolsági támadás

Távolsági fegyverrel (hajító- vagy löveggyverrel) támadhatsz bármely olyan ellenfélre, akire rálátásod van, és fegyvered maximális hatótávolságán belül tartózkodik. Akkor van rálátásod valakire, ha a köztetek húzóható egyenes vonal nem keresztez akadályokat. A fegyverek maximális hatótávját a fegyver hatótáv-egysége alapján lehet kiszámolni. A hajítófegyverek maximális hatótávja 5 hatótáv-egység. A löveggyverek maximális hatótávja 10 hatótáv-egység. Néhány fegyvernek ennél rövidebb a maximális hatótávja, ez a fegyver leírásában kerül ismertetésre. (Lásd Felszerelés fejezet – Fegyverek)

### Fgyvertelen támadások

Ha fegyvertelenül (ökölcsapásokkal, rúgásokkal, fejleléssel) támadsz, az szokványos közelharcú támadásként kezelendő, néhány kitévétől eltekintve.

**Megszakító támadások:** Ha olyasvalakire támadsz fegyvertelenül, aki fegyvert visel, megszakító támadásra jogosult ellened. A megszakító támadást a te támadásod előtt hajtja végre. Fegyvertelen támadásod a többi régebbi fenyegető ellenfelet nem jogosítja ellened megszakító támadásra, valamint amennyiben az általa megtámadott ellenfél fegyvertelen, akkor őt sem. Ellenfeled azért jogosult ellened megszakító támadásra, mert a feléd meredő fegyver dacára közel kell lépned hozzá, hogy bevethesd a támadásod.

**„Fegyveres” fegyvertelen támadások:** Bizonyos karakterek és lények fegyveresnek minősülnek olyankor is, amikor fegyvertelenül támadnak. A Fegyverforgatás (Pusztakezes Harc) – Alapfok képességgel rendelkező karakter, az érintő támadást használó varázshasználó, és a karmokkal, agyarakkal és más természetes fegyverekkel rendelkező teremtmények fegyveresnek számítanak fegyvertelen harc esetén is. Az, hogy valaki fegyveresnek minősül, egyaránt számít védekezés és támadás közben is. Az illyen karakterek és lények nem jogosítják felfegyverzett ellenfeleiket megszakító támadásra, ők maguk viszont megszakító támadásra jogosultak, amennyiben valaki fegyvertelenül támad rájuk.

**Fegyvertelen támadások sebzése:** Egy Közepes méretű lény fegyvertelen támadása d4 Sp sebzést, egy Kicsi méretű lény fegyvertelen támadása d3 Sp sebzést okoz (amihet az Erő módosítója vagy az Erő módosítójának a fele járul – attól függően, hogy a karakter a pusztakezes harcot durva vagy kecses „fegyverként” használja-e). A fegyvertelen támadások könnyű fegyverrel végzett támadásnak minősülnek (a kétkézes harc szempontjából például).

### CTéjes támadás

Bizonyos esetekben egynél több támadásod lehet egy körben: ha elég magas a Támadó-érték alapod, ha két fegyverrel harcolsz, vagy valamilyen más okból kifolyólag (például, ha egy olyan varázstárgyat vagy képességet alkalmazol, amely ezt lehetővé teszi). Ahhoz, hogy valóban többször támadhass a körben, a teljes támadás cselekedetet kell választanod. A támadásaid megvártágot vagy célpontjait nem kell előre meghatároznod. Megvárthatod, mi lesz a korábbi támadásaid eredménye, mielőtt a következő támadásaid célpontjait meghatároznád.

A teljes támadás egy teljes-körös cselekedet. Ezért csak egy kiegészítő mozgást végezhetisz, miközben ezt a cselekedetet végzed. Ezt a mozgást megregheted a támadásaid előtt, után, vagy akár két támadás között is.

Ha magas támadó-érték alapod miatt rendelkezel több támadással, először a legmagasabb Támadó-értékeden kell támadnod, a többi támadás ezt követi TÉ alap szerint

cökkenő sorrendben. Ha két fegyvert használ, támadhatás bármelyikkel előbb.

**Többszörös támadás:** Többszörös támadás esetén több támadásra vagy jogosult, amelyeknek a száma a Támadó-érték alapodtól (TÉ alap) és használt fegyvered gyorsaságától függ. A körben tett első támadásodat a teljes Támadó-értékkel hajthatod végre. Ezután minden további támadással csökken a támadó értéked használt fegyvered gyorsaságának függvényében – annnyival, amennyi a fegyver fegyvergyorsaság módosítója (2-7-18. Táblázat: Fegyvergyorsaság és Többszörös Támadások). Az Alap Támadó-értéked ilyen módon nem csökkenhet 0-ra vagy az alá. Amikor kiszámolod, hogy hány-szor támadhat egy körben, mindig a Támadó-érték alapodat kell figyelembe venni, hiába jönnek ahhoz más módosítók, amelyek növelik vagy csökkentik az értékét (persze a támadó dobásba már ezek a módosítók is beleszámítanak). Amennyiben a TÉ alapod valamilyen okból nő vagy csökken (például Chi Harc során), úgy a megnövelt vagy csökkentett értéket kell figyelembe venni a többszörös támadások kiszámolásakor.

Akármekkora legyen is a Támadó-érték alapod, egy körben a többszörös támadás miatt legfeljebb 20-szoros csökkenhet a Támadó-érték alapodat, így körönkénti támadásaid maximális száma korlátozott, és bizonyos mértékben a fegyver fegyvergyorsaságától függ (lásd 2-7-18. Táblázat: Fegyvergyorsaság és Többszörös Támadások).

A támadás vagy a teljes támadás kiválasztása: Amennyiben támadásod előtt még nem mozgottál (kiegészítő mozgást sem tettél), az első támadás végrehajtása után is eleget döntened, hogy támadás cselekedet vagy teljes támadás cselekedetet akarsz-e végrehajtani. Ilyenkor az első támadás függvényében döntheted el, hogy akarod-e tovább folytatni a támadást, vagy sem.

## Harc Körülmények

Néha nincs más választásod, mint szemtől szembe venni fel a harcot ellenfeleddel. Általában azonban, ha jól taktikázol, képes vagy valamilyen előnyhöz jutni ellenfeleddel szemben. A harc folyamán különféle helyzetek fordulhatnak elő, amelyek mind hatással lehetnek a harc végkimenetelére. Ez a rész azokkal a kedvező és kedvezőtlen körülményekkel foglalkozik, amelyek a támadások kimenetelét befolyásolhatják.

A helyzetről függően a Támadó-dobásodhoz vagy a Védő-értékedhez járulhatnak pozitív vagy negatív módosítók. A KM dönti el, hogy egy adott helyzetre mely módosítók vonatkoznak (lásd 2-7-6. Táblázat: Támadó Dobás Módosítók).

## Fedezék

Az elérhető legjobb védelem egyike a fedezék. Ha fedezéket bújsz egy fa, romos fal, székár vagy mellvéd mögé, védelmet nyersz a támadások, különösen a távolsági fegyverekkel végrehajtottak ellen.

A fedezék javítja a Védő-értékedet; minél nagyobb a fedezék, annál magasabb a VÉ módosító. Közelharcban, ha fedezéket rendelkezel egy ellenfél ellen, akkor feltehetőleg az ellenfeled is hasonlóképpen áll. Távolsági fegyverek esetén azonban könnyen előfordulhat, hogy jobb fedezéked van, mint az ellenfelednek. Ilyen céllal építettek lőréseket a kastélyok oldalába.

A fedezék formájától függően a KM egyéb módosítókat vagy megkötéseket is érvénybe léptethet. Ahhoz például, hogy hatékonyan támadhass egy szűk nyílason keresztül, hosszú, vékony szűrőfegyvert kell használnod, amilyen például a dárda vagy egy nyílvezető. Egy csatabáddal vagy csakánnyal nem sok kárt tudsz tenni a lőrés mögött álló ellenfeledben.

**Fedezék és megszakító támadások:** Amennyiben nem lehet megszakító támadást végrehajtani az ellenfél ellen, akkor legalább féls fedezék mögött állnak.

**Fedezék és messzire elérő fegyverek:** Ha olyan fegyvert használ, ami messzire elér, a köztudott az ellenfeled között

2-7-6. Táblázat: Támadó dobás módosítók

Körülmény	Közelharc	Távolsági
Mozgás: a védekező fut	+0 x	-6 x
Mozgás: a védekező mászik (nem használhatja a pajzsát)	+2 x	+2 x
Pozíció: a támadó magasabban van a védőnél	+1	+0
Pozíció: a támadó alacsonyabban van a védőnél	-1	+0
Pozíció: a támadó fekszik	-4	**
Pozíció: a védekező fekszik	+4	-4
Meglepetés: A védekező meglepett	+0 x	+0 x
Láthatatlanság: a támadó láthatatlan	+2 x	+2 x
Láthatatlanság: a védekező láthatatlan	lásd Takarás	
Birkózás: a védekező birkózik (a támadó pedig nem)	+0 x	+0 xx
Birkózás: a védekező le van szorítva	+4 x	-4 x
A támadó (egy vagy több társával) közrefogja a védekezőt*	+2	-
Állapot: A védekező kábult, félemtől dermedt vagy egyensúlyát veszítette	+2 x	+2 x
Állapot: a védekező tehetetlen	lásd Magatehetetlen ellenfelek támadása valamint Kegyelemelőfés	
A védekezőnek fedezéke van	lásd Fedezék	
A védekező takarásban van	lásd Takarás	

\*: Egy lényt akkor fogtok közre, ha egy társad a teremtmény veled átellenes oldaláról fenyegeti őt. Ilyenkor fedezéked ellene orvátmadást intézni.

\*\* : A támadó nem alkalmazhatja a legtöbb távolsági fegyvert, amíg fekszik, bár a nyílpuskákat ilyenkor is használhatja.

x: A védekező készülhetnek számít. Ilyenkor lehetséges ellene orvátmadást intézni.

xx: Véletlenszerű dobással dönts el, hogy melyik birkózó felet találod el. Az eltalált védekező készülhetnek számít.

álló személy fedezéket nyújt az ellenfelednek. Általában, ha mindkét teremtmény azonos méretű, a hátrább állónak fél fedezéke van (+4 VÉ). Amennyiben a köztetek álló lényt találnál el, az nem érül, mivel ilyenkor a fegyver nyelvével találod el.

**Fedezék mértéke:** A fedezéket az alapján osztályozzuk, hogy mennyi védelmet nyújt a mögötte állóknak. Egy adott fedezék mértékét a KM határozza meg. Ez nem pusztán matematikai számítás eredménye, mivel jobb fedezéknek számít az, ami a test gyakrabban eltalált részeit fedi. Ha a tested alsó fele van takarásban (például, amikor egy ember egy deréki erő fél mögött áll), az csak negyed fedezéket jelent neked. Ha azonban a tested egyik oldala van fedezékben, például amikor egy sarok mögött állsz, az már fél fedezéket nyújt.

A 2-7-7. táblázat (Fedezék) tartalmaz néhány példát a leggyakrabban előforduló, bizonyos mértékű fedezéket nyújtó fedezékek fajtáiból. Ezek a példák nem feltétlenül állják meg a helyüket minden alkalommal. Egy deréki erő fél például nyújthat fél fedezéket egy mögötte álló embernek, amikor az gnómok ellen harcol, mivel a gnómok alacsony természet miatt így nehezebben találják el az ember felsőtestét. Ugyanez a fal azonban ugyanennek az embernek nem jelentene semmilyen fedezéket egy sárkány ellen, mivel a sárkány valószínűleg felülről támadna rá.

**Fedezék VÉ módosítója:** A 2-7-7. táblázat (Fedezék) tartalmazza a különböző mértékű fedezékekkel járó VÉ módosítókat. Add hozzá a megfelelő értéket a VÉ-dhez. Ez a módosító átfedhet más módosítókat, de általában nem addig össze vetük. Ha például térdelsz, az +2 VÉ módosítót ad távolsági támadások ellen. Ha egy alacsony fal mögé térdelsz, a



fedezők a negyedről (+2) háromnegyre (+7) változik, ezen felül azonban nem kapod meg a +2 módosítót a térdelés miatt.

**Fedezék ellenállás módosítója:** A 2-7-7. táblázat (Fedezék) tartalmazza a különböző mértékű fedezékekkel járó ellenállás módosítókat. Add ezt az értéket az ellenálláshoz, amikor területre ható hatásnak állsz ellen, amilyen például a tűkötörés. Ezen felül, ha kilenc-tized fedezék mögött vagy, a hatás által okozott sebés féleződés. Ezek a módosítók azonban csak az olyan hatások ellen érvényesek, amelyek a fal másik oldaláról erednek vagy terjednek.

**Fedezék eltalálása célpont helyett:** Olykor fontos lehet tudni, hogy a támadás, ami elvételre a célpontot, a fedezéket találta-e el, vagy sem. Ilyenkor számítsd ki, hogy eltalálta volna-e a támadás a célpontot a fedezék nyújtotta VÉ módosító nélkül. Ha a támadó-dobás túl alacsony ahhoz, hogy a fedezékkel javított VÉ-t eltalálja, de ahhoz elég lenne, hogy fedezék nélkül eltalálja a célpontot, úgy a támadás a fedezéknek használt tárgyat találta el. Ez olyankor igazán lényeges, ha a teremtmény egy másik teremtményt használt fedezékül. Ilyen esetekben, ha a támadás a fedezéket találta el, és a támadó-dobás nagyobb a fedezéknek használt lény VÉ-jénél is, a fedezéknek használt lény szenved el a támadás okozta sérülést.

2-7-7. Táblázat: Fedezék

Fedezék foka	Példa	VÉ mód.	Fiz.* mód.
Negyed	Egy ember egy ynevi láb magas fal mögött állva	+2	+1
Fél	Sarok vagy fa mögül harcolva; nyitott ablaknál állva; azonos méretű lény mögött állva	+4	+2
Háromnegyed	Kínézve egy sarok vagy fa mögül	+7	+3
Kilenc-tized	Lőrénél állva; résnnyire nyitott ajtó mögött	+10	+4**
Teljes	Egy szilárd fal másik oldalán	-	-

\*: Olyan hatások ellen, ahol a fedezék számíthat – a Tűkötörés például ilyen, a Védermesztés azonban nem.

\*\* : A sebát hatások ilyenkor feleslegnyi SP-t okoznak, mint rendszeren.

Amennyiben a támadó-dobás alacsonyabb a fedezékként használt lény VÉ-jénél, de magasabb az eredeti célpont fedezék módosító nélküli VÉ-jénél, a támadás mégis az eredeti célpontot találta el. A fedezék nyújtó lény kitért a támadás útjából, és mégsem nyitott fedezéket. A fedezéket nyújtó teremtmény dönthet úgy, hogy beleáll a támadásba, és elveszíti a célpontnak szánt sebzést – ilyenkor a VÉ-jében nem érvényesül a Gyorsaság alapja, sem semmilyen kitérés módosító, ügyessége pedig 0 értékűnek számít (-5 módosító) e támadás szempontjából.

## Takarás

A fedezék mellett a másik legjobb védekezési mód az, ha ellenfeleid nem tudják pontosan, merre is vagy. Takarás alatt az összes olyan körülményt értjük, amikor ténylegesen semmi nem áll a támadás útjában, a támadó célzását azonban mégis megzavarja valami.

**A takarás mértéke:** A takarás mértéke attól függ, mennyire rejtett a védekező a támadó elől. A 2-7-8. táblázat (Takarás) tartalmaz néhány példát arra, hogy mik számítanak különböző fokú takarásnak. A takarás mértéke mindig a támadó szemszögéből értelmezendő. A szürkület vagy a teljes sötétség például nem akadályoz egy infra- vagy ultralátással rendelkező karaktert.

**Tévesztési esély:** A takarásban lévő teremtménynek esélye van arra, hogy az őt egyébként sikeresen elérő támadás a takarás miatt mégsem talál. Ha a támadó fél támadó-dobás

sikeres, a védekező dob egyet a takarás tévesztési esélye ellen. Ha ezt elveti, a támadó rendszeren eltalálta. (Valójában lényegtelen, hogy ki dobja a tévesztési esélyt. Hogy időt takaríts meg, a támadó dobás és a tévesztési esély közül az a dobással kezd, amelyik nagyobb eséllyel eredményez tévesztett támadást, hogy minél ritkábban kelljen kétszer dobni. Megteheted azt is, hogy egyszerre dobod a támadó dobást és a tévesztési esélyt.) Ha több takarás is érvényes a védekezőre (ha például sűrű növényzet mögött áll, vagy majdnem teljes sötétségben tartózkodik), használd azt, amelyik a legmagasabb tévesztési esélyt nyújtja – a tévesztési esélyeket ne add össze.

## Láthatatlanság

A láthatatlan ellenfelek jelentős előnnyel rendelkeznek a harc téren.

**Láthatatlan támadó:** A láthatatlan támadó +2 körülmény módosítót kap a támadó dobására a közelharcban és a távolsági harcban egyaránt, továbbá a védekező készülletlennek minősül.

**Láthatatlan védekező:** A láthatatlan védekezőt úgy kell kezelni, mintha Teljes Takarásban lenne (lásd Takarás, feljebb). A láthatatlan védekező csak abban az esetben támadható, ha a támadója pontosan tisztában van a védekező helyzetével (sikeres Hallgatóság képzettség-próbát tett 20-as célszám ellen, vagy a védekező Lopózás próbája ellenében). Ha a védekező pontos helyzete nem ismert, a támadónak minden körben meg kell jelölni egy mezőt a harci táblán (annak hiányában egy 2 láb sugarú kört), ahol az ellenfelet sejt. Ha a láthatatlan védekező a támadó által kijelölt területen tartózkodik, még mindig élvezi a Teljes Takarás előnyét. Természetesen, ha nincs a kijelölt mezőn, a támadás automatikusan sikertelen ellene (a KM-nek célszerű ekkor is kidobnia a tévesztési esélyt, hogy ne adjon támpontot a játékosnak a láthatatlan lény helyzetét illetően).

## Meglepetés

A meglepett karakterek nagy hátrányokat szenvednek el a harcban.

**Meglepett védekező:** A meglepett védekező készülletlennek számít.

## Őrző

A harc résztvevőinek egymáshoz képest elfoglalt helyzete sokat számít a harcban.

**Harc magasabbról:** Amennyiben a támadó magasabban helyezkedik el a védekezőnél, közelharc támadó dobásához +1 körülmény módosító járul.

**Harc alacsonyabbról:** Amennyiben a támadó alacsonyabban helyezkedik el a védekezőnél, közelharc támadó dobásához -1 körülmény módosító járul.

**Támadó fekszik:** A fekvő támadó -4 körülmény módosítót kap a közelharc támadó dobásához. A távolsági támadó dobásához nem járul módosító, bár ilyenkor a legtöbb távolsági fegyvert nem használhatja, kivéve a nyílpuskák és tűfegyverek jelentenek.

**Védekező fekszik:** A fekvő védekező ellen +4 körülmény módosító járul a közelharc támadó dobásokhoz, a távolságiakhoz ellenben -4, mivel a védekező karakter ilyenkor kisebb célpontot jelent.

**Védekező ül vagy térdel:** Az ülő vagy térdelő védekező ellen +2 körülmény módosító járul a közelharc támadó dobásokhoz, a távolságiakhoz ellenben -2, mivel a védekező karakter ilyenkor kisebb célpontot jelent.

## Mozgás

A karakterek mozgása kihatással lehet a védekezésre.

**Védekező fut:** A futó karakter készülletlennek számít. Gyors mozgása okán azonban a távolsági fegyverekkel nehezebb eltalálni, ezért a távolsági fegyverrel támadó ellenél +6 módosítót kap a futó védekező ellenében.

**Védekező mászik:** A mászó karakter készülletlennek számít, ezen felül a pajzsát sem használhatja a védekezésre,

ellenfelel pedig +2 módosítót kapnak ellene a támadó dobásukra.

### Állapot

A karakterek állapota jelentősen befolyásolhatja helytállásukat a harcban (lásd Állapotok).

**Védekező készületlen:** Amennyiben a védekező valamilyen okból készületlennek számít, Védő Értékéhez -2 módosító járul, az Ügyesség módosítója nem számít bele a VÉ-be, valamint lehetséges ellene orvtámadást végrehajtani.

**Védekező magatehetetlen:** A magatehetetlen – vagyis a megéheztett, megkötözött, alvó, lebénult, eszméletét veszített, vagy más módon kiszolgáltatott – ellenfél igen könnyű célpontnak számít. A magatehetetlen ellenfélre irányuló közelharc támadásaidhoz +6 körülmény-módosító járul, a távolsági támadásokhoz azonban csak +2. Sőt, a magatehetetlen karakter Ügyessége 0-nak tekintendő, és a VÉ-jét így -5 módosító alapján kell kiszámolni a szokásos Ügyesség módosító helyett. Ezen felül orvtámadást lehet végrehajtani ellene.

**Védekező kábult, félelemtől dermedt vagy egyensúlyát veszített:** A kábult, félelemtől dermedt vagy egyensúlyát veszített ellenfél könnyű célpontnak számít – az ilyen karakterek ellen irányuló támadásokhoz +2 körülmény-módosító járul. Az ilyen védekező készületlennek számít.

2-7-8. Táblázat: Takarás

Takarás	Példa	Tévesztési Esély
Negyed	Ritkás kód; szürkület; ritkás növényzet	10% (1-2 a d20-on)
Fél	Füstidőzés varázslat; 2 m vastag sűrű kód	20% (1-4 a d20-on)
Háromnegyed	Sűrű növényzet	30% (1-6 a d20-on)
Kilencztized	Majdnem teljes sötétség	40% (1-8 a d20-on)
Teljes	Láthatatlanság; a támadó vak; teljes sötétség; 4 m vastag sűrű kód	50%* (1-10 a d20-on)

\*: és csak találgatni lehet a célpont pozícióját illetően



# Harcí Taktikák

## Általános harci taktikák

### Teljes védekezés

Egy egyszerű cselekedet keretében megtehethet, hogy csak mozgass és véd megad. Ilyenkor nem támadsz, és nem is végzel más cselekedetet, csak mozgass a sebességnek megfelelően. A Védő-értékedhez +4 kitérés módosítót kapsz. Ez a módosító a cselekedet megkezdésétől számítva javítja a VÉ-det egészen a következő cselekedetig – tehát már azon megszakító támadások ellen is érvényesül, amelyekre a mozgásod során ellenfeleid jogosultak ellened.

### Testrészek támadása

Támadásaid általában ellenfeled törzsét célozzák. Amennyiben valamely okból szükségét látod, megkísérelheted ellenfeled különböző testrészeit bezerzni támadásoddal. Az ilyen támadásokra a következő szabályok vonatkoznak.

**Kis célpontok:** A különféle testrészek kisebb célpontnak számítanak, mint a törzs, ezért a támadó dobáshoz ezek támadása esetén súlyosabb levonások járulnak, mint általában. A testrészek méretének meghatározásakor (lásd 2-7-9. táblázat: Testrészek Támadása) nem csupán a valós méretük számít, hanem az is, mennyire létfontosságúak vagy feltettek ezek a testrészek – az ember önkéntelenül is jobban védi fontosabb testrészeit a támadásoktól.

**Testrészek és vértet:** Amikor valamely testrészt támadod, ellenfeled vértete csak akkor képes védelmet nyújtani és a sebzést csökkenteni, ha az adott testrészt valóban takarja.

**Testrészek sebzése:** Amennyiben valamely testrészt sikerül eltalálni, úgy a fegyver rendes sebzése szerint dobj. Amennyiben támadásoddal legalább feleannyi Ép sebzést okozol (akár túltűtés, akár Fp túlcserélődés okán), amennyi ellenfeled aktuális Ép-inek száma, úgy a komoly sebzés hatása érvényesül (lásd 2-7-9. táblázat: Testrészek Támadása). Amennyiben a sebzés Ép sebzés, de nem haladja meg az Ép-k felét, akkor a testrészt sérül – bár nem komolyan -, és azokra a próbákra, amelyeknek valamilyen módon köze lehet az adott testrészhez, -2 módosító járul. Hogy melyek ezek a próbák, azt a KM dönti el (lásd 2-7-9. táblázat: Testrészek Támadása).

**Testrészek gyógyulása:** A komoly sebzésekből általában lehetetlen természetes úton, vagy akár nem mágikus természetű gyógyítás útján is felgyógyulni. Az enyhébb sérülésekből eredő levonásokat a karakter az Ép-khez hasonló ütemben kapja vissza.

A testrészek támadásának szabályai meglehetősen megterhelőek lehetnek a KM számára, mivel rendkívül sok ad hoc döntést kell hoznia. Amennyiben ez nem gond, akkor persze nyugodtan alkalmazhatod őket.

### Harcí hatásról

2-7-9. táblázat: Testrészek Támadása

Testrészt	Méret*	Komoly seb	Enyhe seb
Fej	-6	Haldokló	Minden Támadódobás és Ellenállás, minden képzettség próba
Szem	-7	Vak	Minden olyan képzettség, ahol a látásnak szerepe lehet, minden olyan próba és harcérték, ahol az Ügyesség módosító szerephez jut
Fül	-3	Süket	Hallgatóság, Egyensúly, Kezdeményezés
Kéz	-3	Csonkolt	Minden, az érintett kézzel leadott támadódobás, és az olyan képzettség-próbák, ahol a sérült kéznek szerepe lehet.
Kar	-2	Csonkolt	Mászás és Úszás próbák, Támadó dobások és Erő próbák
Láb	-2	Csonkolt	Mászás, Úszás, Futás, Ugrás, Lovaglás, Akrobatika, Egyensúly, Lopózás képzettség-próbák, minden olyan próba, és harcérték, ahol az Ügyesség módosító szerephez jut

\*: A lény méretéhez viszonyítva. Az érték azt mutatja, hány kategóriával kisebb a lény méreténél.

Számos előnnyel járhat, ha lovon indulsz a csatába, feltéve, hogy a megfelelő lóval és a megfelelő hozzátartással is rendelkezél (lásd Lovaglás képzettség, és Harc Hátsóról képesség).

**Lovak a csatában:** A megfelelően harcra idomított hűtások (csatamének és harci pónik) kések a harcban menni. A többi ló (könnyű lovag, pónik és nehéz lovag) azonban fél a harci helyzetektől. Ha nem szálls le a nyeregből, minden körben Lovaglás képzettség-próbát kell tenned (célszám 20) egy mozgás értékű cselekedetként, hogy irányítsd a lovat. Ha a próbát sikeres, végrehajthatsz egy egyszerű cselekedetet a mozgás jellegű cselekedet után. Ha a próbát sikertelen, akkor az egyszerű cselekedet azzal kell töltened, megpróbálsz a nyeregben maradni. Amennyiben mégis szeretnél inkább cselekedni, úgy azt is megteheted, ilyenkor azonban -4 körülmény-módosítót kapsz a cselekedetrel kapcsolatos dobásaidra, valamint egy Ügyesség-tulajdonság próbát kell tenned (célszám 12), amit ha nem dobss meg, leesel a lórol.

A hűtások a te kezdeményezéskor cselekszik, úgy, ahogy irányítod. A hűtás sebességével mozgathatsz, de a hűtás a mozgásra használja a saját cselekedetét.

A ló (de nem a póni) Nagy (hosszú) mértékű lénynek számít (lásd Nagyobb és Kisebb Lények a Harcbán). Több helyet foglal el a csatamezőn, mint te. A ló 2 láb x 4 láb helyet foglal el, míg te csak 2 láb x 2 láb helyet. Az ügyesség kedvéért feltételezhetjük, hogy a ló hátsó felet foglalod el.

**Harc hátsóról:** Sikeres Lovaglás próbával (célszám 15) irányíthatod a lovat a térdeddel is, ekkor mindkét kezdet használható a harcban. Amelyik körben a hűtásod kiegészítő mozgásnál többet tesz meg, már csak egy egyszerű támadást hajthatasz végre. Lényegében ki kell várnod, amíg a lovad az ellenséghez ér, ezért nem indíthatasz teljes támadást.

Amikor olyan gyalogos lényeket támadsz lóhátról, amelyeknek a mérete kisebb a hűtásodénál, megkapod a felülről támadásért járó +1 támadás-módosítót.

Ha lóháton rohamozol, kopnyával kétszeres sebzést okozol. Használhatasz távolsági fegyvereket, miközben a lovad üget (azaz kocog, kétszeres mozgást végez), de a támadó dobásodhoz -4 módosító járul. Használhatasz távolsági fegyvert akkor is, miatt a lovad vágat (azaz fut), de a támadó dobásodhoz -8 módosító járul. A támadást mindkét esetben akkor hajthatod végre, amikor a lovad a sebességének a felét lemozogta. Használhatod a teljes támadás cselekedetét is, miközben a lovad mozog. Hasonlóan végezhet mozgás jellegű cselekedeteket is, ekkor azonban nem tehet más, hiszen a lovaglás lefoglalja cselekedeteid felét.

**Varázslás hátsóról:** Hátrány nélkül varázsolhatsz, ha a hűtásod csak a sebességét mozogja le a varázslás előtt vagy után. Ha a hűtásod a varázslás előtt és után is mozog, akkor a varázslatod mozgó hűtáson ülve varázsolod el, és sikeres Összpontosítás próbát kell dobnod (célszám 10 + a varázslat erősségének a fele), vagy elveszítet a varázslatod. Ha a hűtásod vágat (fut), a varázslatod akkor varázsolhatod el, amikor a hűtás a sebességének a kétszeresét mozgotta már le, de a nehezebb körülmények miatt az Összpontosítás próbát nehezebb (célszám 15 + a varázslat erősségének a fele).



**Ha a hátsod elesik a csatában:** Ha a hátsod elesik a csatában, Lovaglás próbát kell dobnod (célszám15), hogy puhán érkezz a földre. Ha ez a próba sikertelen, úgy kell tekinteni, mintha leestél volna a lórol.

**Ha elájulsz:** Ha elvesztet az eszméleted, 50% (katonai nyeregátló 75%) eséllyel maradsz a nyeregreben. Egyébként leestél. Irányításod nélkül a ló elkerüli a harcot.

**Ha leesel:** Ha valami miatt leesel a lórol, sérülés d6 SP-t, mintha 4 nyevi lábat zuhantál volna (lásd Zuhanás).

### Tárgyak megtámadása

Néha előfordul, hogy egy tárgyat szeretnél megtámadni vagy szétörni, például szét akarasz zúzni egy szobrot, az ellenfeled fegyverét akarod szétörni, vagy egy ajtót betörni. A tárgyak általában könnyebb eltalálni, mint a különféle teremtményeket, mivel nem mozognak – sok tárgy ellenben igen kemény, és a rajta okozott sebzés által tesz kárt benne.

Miként működik a Tárgyra Csapás: Myrek, a tolvaj talált egy lezár ládát, de nem tudja kinyitni a zárat, ezért Krom, a korg megkísérli a barbár módszert: Rásújt a kétkézes bárdjával, 10 pontnyi sebzést okozva a ládának. A ládának, mivel fából készült, 5-ös keménysége van, így csak 5 pontot sérül. Mivel azonban a láda 1 hüvelyk vastag anyagból készült, csak 10 STP-je volt. Most már csak öt van neki. Krom egy csapással beresztette a fát, de az még nem tört szét. A második csapása csak 4 STP-t sebez a ládán, ami az 5-ös keménysége miatt 0-nak számít – Krom bárdja megcsúszhatott, mert a ládában nem okozott sérülést. A harmadik csapása azonban 12 pontnyi sebzést okoz – ebből 7 marad a láda keménységére miatt, de ez is elég, hogy darabokra törje. A kalandozók azonban nem tudják, hogy a zaj, ami Krom csapott, felkeltette egy őt figyelmeztet, aki épp most érkezik a folyosón, hogy kivizsgálja a láma forrását.

**Tárgyak Védő-értéke és a kapcsolódó támadás módosítók:** A tárgyak eltalálásának sikerét több tényező is befolyásolja:

**Mozdulatlan, egyhelyben levő tárgyak:** A mozdulatlan, egyhelyben levő tárgy támadása nem jogosít megszakító támadásra, amennyiben a tárgyat épp nem használja senki. A mozdulatlan, egyhelyben levő tárgy VÉ-je 10 + az Ügyesség módosítója (ami -5, mivel nincsen Ügyessége). A támadás esélyét a méretkülönbség a megszakító módon módosítja. A mozdulatlan tárgyak, mint a mennyezetről lógó lámpás, könnyű célpontot jelentenek, és közelharci fegyverrel +4 módosítóval lehet őket támadni. Ha egy teljes-körös cselekedet keretében felkészülsz a támadásra, és gondosan megcélzol a tárgyat, közelharci fegyverrel dobás nélkül találás (mint kegyelemdőlésnél), löfőfegyverrel pedig +5 módosítót kapsz a támadáshoz. (A tárgy ellen nem lehetséges túlérték eléni.)

**Ellenfelek fegyverei és pajzsai:** Az ilyen tárgyak megtámadására a Támadás Fegyverre harci taktika leírásában ismertetett szabályok vonatkoznak.

**Viselt, tartott vagy hordott tárgyak:** A valaki által viselt, tartott vagy hordott tárgyak megtámadása megszakító támadásra jogosítja ellenfeleidet. Ezen felül, a valamely teremtmény által viselt, tartott vagy hordott tárgyakat (például egy varázsló pálcáját) nehezebb is eltalálni. A tárgy használhatja a teremtmény Ügyesség módosítóját (a saját -5 módosítója helyett), valamint a teremtmény védő eltérítő módosítók, továbbá az ilyen tárgy ellen indított támadásokhoz nem járul a különleges módosító, ami a mozdulatlan tárgyak támadására vonatkozik. Amennyiben a tárgy a teremtmény kezében (csapjai között stb.) van, +5 VÉ módosítót kap, mivel a lény gyorsan el tudja rántani a veszedelem útjából.

**Tárgyak roncsolása:** A tárgy által maximálisan elbírt sebzés a tárgy anyagától és méretétől függ. A tárgyak ellen a szokásos szabályok szerint kell meghatározni a fegyverek sebzését.

**Strukturális Pontok:** A tárgyak – az élőlényekről eltérően – nem Életerő- és Fájdalomtörés-pontokkal bírnak, hanem Strukturális-pontokkal (STP).

A tárgyak STP-je attól függ, milyen anyagból vannak és mekkora a méretük (lásd 2-7-10, 2-7-11. és 2-7-12. táblázat). Amikor egy tárgy STP-je 0-ra csökken, a tárgy használhatatlanná válik.

A nagyon nagy tárgyaknak különböző részeiken különböző STP-értékük van. Megtámadható és tönkre is tehető például egy szekér kerekét anélkül, hogy a szekér többi részében kárt tennél.

**Keményesség:** Minden tárgy rendelkezik egy bizonyos keménységi értékkel – ez egy szám, amely azt jelzi, milyen mértékben áll ellen a tárgy a sebzésnek. Valahányszor egy tárgy sebzést szenved el, vond le a keménységét a sebzésből. STP-jéből csak a keménységet meghaladó sebzés vonódik le (lásd 2-7-14. táblázat: Anyagok Keménysége és STP-je; 2-7-11. táblázat: Tárgyak Keménysége és STP-je és 2-7-11. táblázat: Gyakori Fegyverek és Pajzsok Keménysége és STP-je).

**Sebezhetőség bizonyos támadásokkal szemben:** A KM dönthet úgy, hogy bizonyos támadások kifejezetten hatékonyak bizonyos tárgyak ellen. Egy függőnyt például könnyű felgújtani, egy tekerest pedig összetépni.

**Hatástalan fegyverek:** A KM bármikor dönthet úgy, hogy bizonyos fegyverek hatástalanok bizonyos tárgyak ellen. Egy ajtó például nehezen törhető úgy be, hogy nyílvecsöket lössz bele, és egy kötelel is nehéz lenne huszággal elvágni.

**Távolsági fegyverek sebzése tárgyak ellen:** A tárgyak csak a sebzés felét szenvedik el a távolsági fegyverek (kivéve az ostromgép és hasonló) által okozott sebzésből. A sebzést azelőtt oszt el kettővel, hogy a tárgy keménységét figyelembe vennéd.

**Energia alapú támadások:** A tárgyak csak fele annyit sebződnek a tűz és elektromosság alapú támadásoktól. Oszd el a sebzést kettővel mielőtt figyelembe vennéd a tárgy keménységét. A hideg alapú támadások negyedet sebeznek a tárgyakon.

**Ellenállások:** A tárgyaknak nincsen Asztrál és Mentál teste, ezért az Asztrális és Mentális támadások is hatástalanok velük szemben. A tárgyak Fizikai ellenállása az élőlényektől eltérően, a keménységüktől függ; lényegében megegyezik azal.

**Tárgyak szétörése:** Amikor egyetlen erőfeszítéssel akarasz egy tárgyat szétörni, nem pedig azáltal, hogy megkísérel

### 2-7-10. Táblázat: Tárgyak mérete

Méret	Példa
Kolosszális	pajta hosszabbik oldala
Óriási	pajta rövidebbik oldala
Hatalmas	szekér
Nagy	nagy ajtó
Közepes	hordó
Kicsi	szék
Apró	könyv
Parányi	tekeres
Hangyányi	pénzdarab

széttroncsolni, Erő tulajdonság-próbát kell tenned. A célszám inkább függ a tárgy felépítésétől, mint az anyagától. Egy gyenge zárral ellátott vasajtót például könnyebb betörni, mint szétvagdalni.

Ha egy tárgy az STP-inek már legalább a felét elvesztette, a szétöréséhez szükséges célszám 5-tel csökken.

**Ajtók betörése:** A tárgyak szétörésének egyik gyakori alkalmazása az ajtók betörése (lásd 2-7-15. táblázat: Ajtók betörésének célszáma). A kisebb illetve nagyobb lények méretükből eredően módosítót kapnak az efféle próbákhoz: Hangyányi -16, Parányi -12, Apró -8, Kicsi -4, Nagy +4, Hatalmas +8, óriási +12, Kolosszális +16. A faltörő kos javítja a karakter esélyeit egy ajtó betörésére.

2-7-11. Táblázat: Anyagok keménysége és STP-je

Anyag	Keménység	STP
Papír	0	2 / hüvelyknyi vastagság
Kötél	0	2 / hüvelyknyi vastagság
Üveg	1	1 / hüvelyknyi vastagság
Jég	0	3 / hüvelyknyi vastagság
Fa	5	10 / hüvelyknyi vastagság
Kő	8	15 / hüvelyknyi vastagság
Vas	10	30 / hüvelyknyi vastagság
Abtárcsacél	15	30 / hüvelyknyi vastagság
Mithrill	20*	40 / hüvelyknyi vastagság*

\*A mithrill csupán mágiás fegyverrel törhető

2-7-12. táblázat: Gyakori fegyverek és pajzsok keménysége és STP-je

Anyag	Példa	Keménység	STP
Pötörő penge	Tör	10	1
Apró penge	Rövid kard	10	2
Közepes méretű penge	Hosszú kard	10	5
Nagy penge	Kétkezes kard	10	10
Kis fémműlő fegyver	Könnyű buzogány	10	10
Közepes fémműlő fegyver	Nehéz buzogány	10	25
Kis nyeles fegyver	Szekerce	5	2
Közepes nyeles fegyver	Csatabárd	5	5
Nagy nyeles fegyver	Kétkezes bárd	5	10
Hatalmas husáng	Ogár husángja	5	60
Alkarvédő	-	10	5
Kis fa pajzs	-	5	10
Nagy fa pajzs	-	5	15
Kis acél pajzs	-	10	10
Nagy acél pajzs	-	10	20
Óriás pajzs	-	5	20

2-7-13. Táblázat: Tárgyak átszakításának vagy széttrésztésének célszámai

Erő próba célja	Célszám
Egyszerű ajtó betörése	13
Jó ajtó betörése	18
Erős ajtó betörése	23
Kötelek szétcsatolása	23
Vasrudak meghajlítása	24
Megerősített ajtó betörése	25
Lánc kötelek szétcsatolása	26
Vasajtó betörése	28

2-7-14. Táblázat: Tárgyak keménysége és STP-je

Anyag	Keménység	STP	Törés célszáma
Kötél (1 hüvelyk vastag)	0	2	3
Egyszerű faajtó	5	10	13
Dárda	5	2	14
Kis láda	5	1	17
Jó minőségű faajtó	5	15	18
Kincsesláda	5	15	23
Erős faajtó	5	20	23
Rakott kőfal (2 arasz vastag)	8	90	35
Kőfal (1 yvevi láb vastag)	8	540	50
Lánc	10	5	26
Bilincs	10	10	26
Mestermunka bilincs	10	10	28
Vasajtó (2 hüvelyk vastag)	10	60	28

## Közelharc taktikák

A következő taktikákat a közelharc során alkalmazhatod.

### Támadás két fegyverrel

Amennyiben teljes támadás cselekedetet hajtasz végre és mindkét kezeden fegyvert forgatsz, a teljes támadás cselekedet többszörös támadásain felül körönként egy extra támadást kapsz a második fegyvereddel.

A két fegyveres harcmodor megköveteli, hogy mindkét fegyvert ugyanolyan módon forgassa a karakter – vagy mindkettőt Erőből (durva fegyverek), vagy mindkettőt ügyességből (kecses fegyverek). Amennyiben a karakter pajzsot használja (akár csak védekezésre is), arra ugyanezek a szabályok vonatkoznak – a kis, közepes és nagy pajzsok Erőből és ügyességből is.

Két fegyverrel nehéz harcolni, ezért jobbkezes támadásaidat +2 módosító sújtja, balkezes támadásaidat pedig -8. Bal kezeden tartott fegyvered súlyos negatív módosítókat kelt felékeppén tudod javítani (a jobb kezeden tartott fegyver módosítókat nem lehet csökkenteni).

Ha a balkezes fegyvered könnyű fegyver, az 2-vel javítja a módosítókat. Az számít könnyű fegyvernek, ami kisebb méretű, mint azok a fegyverek, amelyeket egy kezben tudsz forgatni. A mérete kisebb a te méretednél (a fegyvertelen támadás mindenkeppen könnyű fegyvernek számít). A rövidkard könnyű egy embernek, a tör könnyű egy törpének.

A Kétkezes harc képesség 4-gyel javítja a módosítókat.

A 2-7-17. Táblázat: A Kétkezes Harc Módosítóit tartalmazza ezeknek a hatásoknak a lehetséges kombinációit.

### Védekező harcmodor

Dönthetsz úgy, hogy védekező harcmodort folytatsz, akár a támadás, akár a teljes támadás cselekedetet hajtod végre (roham esetén nem). Ha így teszel, egy körre -4 módosító járul a támadó dobásaidhoz, viszont +2 kitérés módosító adódik a VE-dhez.

### Támadó harcmodor

Dönthetsz úgy, hogy támadó harcmodort folytatsz, akár a támadás, akár a teljes támadás cselekedetet hajtod végre (roham esetén nem). Ha így teszel, egy körre +2 módosító járul a támadó értékedhez. Ilyenkor azonban kevésbé figyelj a védekezésre, ezért a VE-dhez -4 módosító járul a kör tartamára.

### Szűzsejnyitás

A harcban segíthetsz egy társadnak a támadásban vagy a védekezésben azáltal, hogy elvonod ellenfele figyelmét. Ha olyan helyzetben vagy, hogy megtámadhatnád azt az ellenfelet, aki egy szövetségessel közelharcba áll, egy egyszerű cselekedet keretében megpróbálhatsz segíteni társadnak. Dobj egy Támadó-dobást, melynek eredményességétől függően a társad körülmény módosítót kaphat a VE-jéhez ellenfele támadásai ellen, vagy ugyanennyi módosítót az ugyanezen ellenfelet célzó támadásaihoz (te döntöd el, hogy melyik módosítót kapja).

### Körözfogás

Amennyiben úgy intézel közelharc támadást egy lény ellen, hogy egyik szövetségessel a lény velent ellentétes oldalán fenyegeti őt, a Támadó-értékedhez +2 körözfogás módosító kapsz. Ilyen helyzetből lehetséges orvótámadást intézni a körözfogott lény ellen. A szövetségesselnek az ellenség átellenes oldalán kell lennie, úgy, hogy az ellenség pont kettőtök között legyen.

### Visszafogott csapat

Bizonyos esetekben szükség lehet arra, hogy visszafogd az útátsaidat, és megpróbáld csökkenteni a sebést, amelyet támadásaidal okozol. Talán élvél kell elfognod ellenfelet, vagy a lelkiismeret nem engedi, hogy feleslegesen okozd valakinek a halálát.



Közelharcban – akár fegyverrel, akár fegyvertelenül -, döntesz úgy, hogy visszafogod a csapásaidat. Mivel a kardlappal kell csapnod (avagy a csatabárd tompa végével stb.), kerülnöd kell a fontosabb részeket, illetve vissza kell fognod az erődet, támadó dobásaidhoz ilyenkor -4 módosító járul. Sikeres támadás esetén két lehetőség közül választhatsz:

(1) csak Fp sebzést okozol, hiába érsz el túlütést, vagy csordulna túl a sebzés az Ép-kbe. Túlütés esetén kétszeres (természetesen csak Fp) sérülést okozol. Ha a kidobott sebzés nagyobb, mint az áldozat Fizikai Ellenállása, leütöttd ellenfeledet, aki a sebzéssel megegyező számú körre elveszíti eszméletét.

(2) fegyvered sebzését megfeleled (lefelé kerekítve, de legalább 1).

### Kegyelemdőfés

Teljes-körös cselekedetként egy közelharc fegyverrel megadhatod magatehetetlen ellenfelednek a kegyelemdőfészt. Használhatjsz íjat vagy számszeríjat is, de csak amennyiben a magatehetetlen teremtménnyel szomszédos mezőn állsz. Támadó-dobás nélkül eltaláld ellenfeledet. Áldozatod Ép-inek száma 0-ra csökken, és azon nyomban haldokolni kezd.

Csak olyan lényen hajthatjsz végre kegyelemdőfészt, amelynek az anatómiáját legalább távolról ismered. Bizonyos lényeken (például az élőholtakon) lehetetlen kegyelemdőfészt végrehajtani.

Mivel összpontosítást és módszeres cselekvést kíván, a kegyelemdőfészt végrehajtása a téged fenyegető ellenfeleket megszokott támadásba jogosítja ellened.

### Lefegyverzés

Közelharc támadásként megpróbálhatod lefegyverezni ellenfeledet – akár támadás cselekedetként, akár a teljes támadás cselekedet egyik támadását használva erre.

**Lefegyverzés dobás:** Mind neked, mind a védekezőnek támadó-ellendobást kell dobnotok a forgatott fegyvereitekre vonatkozó Támadó-értékekkel. Amennyiben a fegyverek különböző méretűek, a nagyobb fegyvert forgató karakter +4 módosítót kap minden méretkategória különbségért, ami a fegyverek között van. Ha a védekező két kézben forgatja a fegyverét, további +4 módosítót kap.

A lefegyverzéssel megszokott támadásra jogosítod a védekezőt.

Ha legyőződ a védőt, lefegyverezted.

Ha kudarcot vallasz, a védekező azonnali ellenlépésként megpróbálkozhat lefegyverezni téged egy ugyanilyen ellendobással – ez a kísérlete szabad cselekedetnek számít.

Amennyiben a lefegyverzés-dobásnál legalább 15-tel túldobod ellenfeled dobását, úgy tudod kiütni a fegyvert a kezéből, hogy esélyed van elkapni azt (ez azonban nem számít túlütésnek, és így az arra vonatkozó módosítók sem érvényesek rá). Mozgás-értékű cselekedetként dobj egy Ügyesség próbát (célszám 15), ha sikeres, elkapad a fegyvert. Ha fegyvertelenül kísérletet meg a lefegyverzést, bármely sikeres lefegyverzés dobás esetén megpróbálhatod elkapni ellenfeled fegyverét – nem kell 15-tel többet dobnod nála, elég csupán 10-zel. Amennyiben nem tudod vagy nem akarod elkapni a fegyvert, az a védekező lábaihoz esik.

A Vasöklöt viselő karaktert nem lehet lefegyverezni. A zárható kesztyű viselő karakter +10 módosítót kap minden lefegyverzés ellendobásra, amit ellenfele kezdeményez.

### 2-7-15. Táblázat: Ajtók betörésének célszáma

Célszám	Ajtó
10 vagy kisebb	Ezt az ajtót szinte bárki be tudja törni.
11-15	Olyan ajtó, amit egy erős ember valószínűleg elsőre betör, és egy átlagos erejű embernek is van rá esélye.
13	Az egyszerű faajtó tipikus célszáma.
16-20	Olyan ajtó, amit idővel szinte bárki be tudna törni.
18	A jó faajtó tipikus célszáma.
21-25	Csak egy erős vagy nagyon erős ember törheti be, valószínűleg őfő sikerrel.
23	Az erős faajtó tipikus célszáma.
25	A vas-zsanérú erős faajtó tipikus célszáma.
26 vagy nagyobb	Csak egy kivételesen erős személy által betörhető ajtó.
28	A vasajtó tipikus célszáma.

### 2-7-16. táblázat: Segítségnyújtás módosítók

Támadó dobás értéke	Segítségnyújtás módosító értéke
0 – 9	0
10 – 19	+1
20 – 29	+2
30 – 39	+3
40 – 49	+4
+10-enként	+1-gyel nő

### 2-7-17. Táblázat: A Kétkézes Harc módosítói

Körülmények	Jobb kéz	Bal kéz
Hagyományos levonások	-2	-8
Balkezes fegyver könnyű	-2	-6
Kétkézes Harc képesség	-2	-4
Balkezes fegyver könnyű és		
Kétkézes Harc képesség	-2	-2

### 2-7-18. Táblázat: Fegyvergyorsaság

Fegyvergyorsaság	Fegyvergyorsaság módosító*	Támadások maximális száma
Nagyon lassú	7	3
Lassú	6	4
Átlagos	5	5
Gyors	4	6
Nagyon gyors	3	7

\*Egy fegyver gyorsaságát egyetlen Képesség, kaszt képesség, képzettség, illetve semmiféle mágikus vagy hétköznapi módosító nem csökkentheti 3 alá, illetve nem emelheti 7 fölé.





## Hárítás

Közelharcban megpróbálható háritani ellenfeled támadását.

**Hárító dobás:** Miután ellenfeled sikeres támadó dobát intézett ellened, de még mielőtt a sebést meghatározná, megpróbálható háritani támadását. A háritáshoz dobod kell egy közelharc támadó dobát, amellyel legelőbb akkora eredményt kell elérned, mint ellenfeled a támadó-dobásán. A háritó dobáshoz az összes olyan módosító hozzájárul, amely egyébként a karakter VE-jét változtatná.

Amennyiben dobásod sikeres, ellenfeled támadása nem talál, és így sebést sem okoz. A Hárító dobásod eredménye számít lényegében a VE-dnek ellenfeled csapása ellen – azonban csak az éppen háritott (háritandó) csapás esetében.

Amennyiben ellenfeled a támadásán túlélést ért el a rendes VE-d ellen, Hárítás dobásodnál azonban nem magasabb annival a támadása, hogy az Túlélésnek számítson, akkor a túlélés nem érvényes – bár találatot még elérhet.

Körönként csak egy csapást háritáshoz, és a háritás egy megszaktó támadásba kerül. (Tehát a körben leadható megszaktó támadásaid számát egyvel csökkenti. Alapesetben minden karakter csupán egyetlen megszaktó támadásra jogosult.)

Nem háritáshoz, amennyiben készülletlennek minősül.

A Hárítás feljogosítja ellenfeledet, hogy megpróbálkozzon lefegyverezni, és kiütni kezéből az a fegyvert, amellyel a Hárítást végeztél. Ez a lefegyverzés-kísérlet szabad cselekedetnek számít a részéről, és nem jogosít téged megszaktó támadásra, továbbá nem kísérlethet meg a szokásos ellen-lefegyverzést, amennyiben sikertelen (lásd lefegyverzés, fentebb).

**Fegyverek:** Háritani csak az erre alkalmas fegyverekkel lehet (lásd Felszerelések fejezet – Fegyverek táblázat). Ezen felül, egy fegyvert csak olyan fegyverrel lehet háritani, amely legfeljebb 2 kategóriával kisebb méretű nála. Egy lény természetesen fegyverei (harapás, karmok stb.) 2 kategóriával kisebb méretűnek tekintendők, mint maga a lény. Amennyiben a fegyverd nagyobb méretű, mint ellenfeledé, +4 módosítót kapsz a háritás dobásodhoz minden kategóriánál különbségért. Amennyiben a fegyverd kisebb, úgy kategóriánként -4-et. Ha könnyű fegyverrel háritasz, +4-et kapsz a dobásodra. Amennyiben fegyveres támadást fegyvertelenül háritasz, -8 módosító járul a dobásodhoz (ez azonban -4-re módosul – lévén, hogy a fegyvertelen támadás könnyű fegyverrel végrehajtott támadásnak minősül).

## Fegyvertörés

Fegyvereddel csapást mérhetes ellenfeled fegyverére vagy pajzsára.

**Fegyvertörés dobás:** Te és ellenfeled mindketten támadó-ellendobást dobok. Amennyiben a te dobásod nagyobb, sikeres csapást mértél ellenfeled fegyverére vagy pajzsára. Az ilyen támadás megszaktó támadásra jogosítja ellenfeledet, mivel ilyenkor nem ellenfeledre figyel, hanem a fegyverére. Ez a megszaktó támadás megelőzi a fegyvertörés kísérletet.

Amennyiben sikeres csapást mértél ellenfeled fegyverére, dobj sebést a szokott módon, amit a védő fegyvere vagy pajza szenved el (lásd Tárgyak megtámadása).

A támadó fegyver legfeljebb egy kategóriával lehet kisebb méretű a megtámadott fegyvernél (ebből a szempontból az alkarkvédő Kicsi, a kis pajzs Középes méretű, a nagy pajzs Nagy, az óriás pajzs pedig Hatalmas tárgynak számít).

**Varázsfegyverek és Pajzsok:** A mágikus fegyvereknek és pajzsoknak csupán másik mágikus fegyverrel lehet sebést okozni.

## Roham

A roham egy különleges egyszerű cselekedet, mivel roham közben a sebességed kétszeresét mozgathatod, és emellett támadhat is. Szigorú megkötések vonatkoznak azonban arra, hogy hogyan mozoghatsz.

**Mozgás roham közben:** Csak a támadásod előtt mozgathatsz, utána nem. Legalább 4 lábnyit kell mozognod, és legfeljebb a sebességed kétszeresét teheted meg. Az egész mozgásnak egyenes vonalban kell lezajlania, és nem mozgathat-

sz hátrafelé. Amint csapás-távolságba érsz ellenfeledről, meg kell állnod – nem furthatsz el mellette, hogy más irányból támadj rá.

**Támadás:** Mozgás után egyetlen közelharc támadást végezhet. Mivel a roham lendülete segítségére van, a Támadó-értékedhez +2 módosító járul. Mivel azonban a roham során szinte egyáltalán nem törlődsz a védekezéssel, a VE-dhez -4 módosító járul egy körre.

A roham végén csak egyetlen támadást hajthatsz végre – még ha többször támadhatnál is amúgy, akár azért, mert elég magas a Támadó-érték alapod, akár mert több fegyvert használsz.

**Kopják és a roham:** A kopják kétszeres sebést okoznak, ha lovas karakter használja őket roham közben.

**Roham ellen fordított fegyverek:** A dárdrák, szigonyok és néhány más szűrő fegyver +2 módosítót adnak a sebészedhez, ha rohamozó karakter ellen fordított őket a készenléte helyezés cselekedettel (lásd Felszerelések fejezet – Fegyverek, és Készenléte Helyezés).

## Átörés

A roham taktika részeként megpróbálhatsz átörni ellenfeleden vagy ellenfeled vonalán. Csak olyan ellenfelet tölthetsz át, aki legfeljebb egy méretkategóriával nagyobb nálad. Egy cselekedet alatt csak egy átöréssel próbálkozhat.

Az átörés a roham mozgás részében történik. Átörés közben megpróbálhatsz elhaladni az ellenfél mellett (vagy rajta keresztül), és átjutni az általa elfoglalt területen.

Először legalább 4 láb hosszan egyenes vonalban kell mozognod, és be kell lépned az ellenfél által elfoglalt területre. A mozgásod folytán megszaktó támadásokra adsz alkalmat.

A védekező elődönti, hogy elkerül-e téged, vagy megpróbál megállítani. Ha elkerül, folytathatod a mozgásodat egyenes vonalban (olyasvalaki területén, aki átenged téged, bármikor áthaladhatsz). Amennyiben megpróbál megállítani, egy gáncsolás támadást intézel ellene (lásd Gáncsolás, lejjebb). Ha sikerül elbuktatnod az ellenfeledet, folytathatod a rohamodat – továbbra is egyenes vonalban.

Ha a gáncsolásod sikertelen, az ellenfeled viszont elbuktat téged, akkor az általa elfoglalt mezőben maradsz, a földön fekvő (lásd 2-7-6. táblázat: Támadó Dobás Módosítók). Ha nem sikerül az ellenfeledet elbuktatnod, viszont tő sem buktat el téged, 2 lábnyi távolságot vissza kell mozognod abban az irányban, amerről érkezél. Ha ez a terület foglalt, akkor elterülsz, és fekvő maradsz a földön (lásd 2-7-6. Táblázat: Támadó Dobás Módosítók).

## Öklelés

Az öklelés egy különleges taktika, amit végezhetek egyszerű támadó cselekedetként vagy a roham taktika részeként is. Amikor egy ellenfeledet felköllede, ahelyett, hogy megsebezéd, megpróbálsz hátrolni. Olyan ellenfelet öklelhet csak fel, aki legfeljebb egy méretkategóriával nagyobb nálad.

**Öklelés kezdeményezése:** Először is be kell lépned a védekező által elfoglalt területre. Ez a mozgás megszaktó támadásra jogosít minden téged fenyegető ellenfelet, a védekező is beleértve. Az öklelés végrehajtása közben minden rád mért megszaktó támadás 25% eséllyel a védekezőt találja el – kivételt képeznek azok, amelyeket maga a védő hajt végre. Ugyanígy, minden olyan megszaktó támadás, amit a védekező mérnek, 25% eséllyel téged talál el – kivéve persze azokat, amelyeket te magad hajtasz végre. Amikor valaki megszaktó támadást indít, támadó dobást dob a szokott módon, majd dobni kell egy újabbat, hogy meghatározza, mellé ment-e a támadás vagy sem (1-5 a d20-on).

A támadó és a védekező ezután Erő ellenpróbát dobok. Amelyikük nagyobb méretű, +4 módosítót kap a próbájára minden egyes méretkategória különbségért, amennyivel nagyobb ellenfelel. Amennyiben az Öklelő a roham taktika részeként hajtotta végre, +2 roham-módosítót kapsz erre a próbára. A védekező +4 stabilitás módosítót kap, ha kettőnél több lábán áll, esetleg valamely más okból kivételesen stabilnak tekinthető.

**Öklés következményei:** Amennyiben te dobss nagyobb az Erő ellenpróbán, a védekezőt hátrálkod 2 lábnyit. Ha akard, vele mozgathatsz, és további 1 lábnyit hátrálkothatsz minden 3 pont különbségért, amennyivel többlet dobált nála az Erő próbán. Nem mozgathatsz azonban többet, mint annyit, amennyit rendesen mozgathattál. Amennyiben a védekezőt kizárólag a helyéből, az öt fenyegető ellenfelei megszakított támadásokra jogosultak. Ha vele mozgatsz, téged fenyegető ellenfeleid megszakított támadásokra jogosultak ellenel. Egymsz azonban e mozgás következtében nem jogosítjatók megszakított támadásra.

Ha az Erő ellendobásom nem tudod legyőzni a védekezőt, 2 lábnyit távolosag vissza kell mozognod abban az irányban, amerről érkezett. Ha ez a terület foglalt, akkor elterülsz, és feké maradsz a földön (lásd 2-7-6. Táblázat: Támadó Dobás Módosítók).

### Gáncsolás

Közelharc támadásként megpróbálhatod elgáncsolni ellenfeledet. Csak olyan ellenfelet gáncsolhatsz el, aki legfeljebb egy méretkategóriával nagyobb nálad.

**Gáncsoló támadás:** A gáncsoláshoz közelharcú érintő támadást kell dobnod. Ha a támadásod sikeres, tulajdonság-ellenpróbat dobok: te az Erődet használod, az ellenfél pedig vagy az Ügyességet, vagy az Erejét (amelyeknek magasabb a módosítója). Kettőtök közül a nagyobb méretű +4 módosítót kap a tulajdonság-próbájához minden egyes méretkategória különbségért. A védekező +4 stabilitás módosítót kap a próbájához, ha kettőnél több lába van, vagy más okból különösen stabilnak számít. Ha győzől, elgáncsolad az ellenfeled. Ha veszítesz, az ellenfél szabad cselekedetként azonnal tulajdonság-ellenpróbát dobhat veled, az Erejét használva a te Ügyességed vagy Erődet ellen (ugyanazzal a méret-módosítóval), és ha győz, te bukssz el.

**Ha elgáncsolak:** Az elgáncsolt karakter fekszik (lásd 2-7-6. Táblázat: Támadó Dobás Módosítók). Fekvő helyzetből felállni mozgás értékű cselekedet.

**Hátson ülő ellenfél elgáncsolása (földre rántás):** Dobhatsz gáncsolás próbát lovas ellenfél ellen is. Ilyenkor az ellenfél használhatja a Lovaglás képzettségét az Ereje vagy Ügyessége helyett. Ha győzől, lehúzd a lovat a nyeregéből.

### Birkózás

A birkózás a kézitusát és a dulakodást jelenti. Nem egyszerű dolog, néha azonban ennek ellenére inkább le akarod fogni ellenfeledet, nem megölni, más esetekben pedig nincsen választásod, birkózásba kényszerülsz. Különböző állatok és más teremtmények esetében a birkózás jelentheti azt, hogy a lény rád harap és nem ereszt, vagy lefog egy mancsával, esetleg körbefon a csápjaival.

**Birkózás próba:** Birkózás közben birkózás támadás-ellenpróbatokat kell dobnod ellenfeleddel. A birkózás próba hasonlít a közelharc támadó dobáshoz. A támadó értéke a birkózás próbán:

**Támadó Érték alap + Erő módosító + különleges méret módosító**

Különleges Méret módosító: A birkózásnál használt különleges méret módosító értéke +4 minden egyes méretkülönbségért, ami a két birkózó fél között van – ezt a módosítót az a fél kapja, amelyik a nagyobb méretű. Ezt használod a hagyományos méret módosító helyett, amikor birkózol.

**Birkózás kezdeményezése:** Ahhoz, hogy birkózzát kezdeményezhess, először meg kell ragadnod ellenfeledet. Az ellenfél megragadása lényegében megfelel egy közelharc támadásnak. Ha több támadásod is van egy körben, több próbát is tehetsz birkózás kezdeményezésére egyre csökkenő Támadó Értékekkel (a birkózás sebessége átlagos, így 5-tel csökken a TÉ minden újabb próbánál az adott körben).

**Megszakító támadások:** Az a lény, akit meg akarsz ragadni, megszakító támadást intézhet ellened. Ha a megszakító támadással sebzést is okoz neked, birkózás kísérleted kudarcot vallott. (Bizonyos teremtmények, amikor birkózást kezdeményeznek, nem jogosítanak megszakító támadásra.)

**Megragadás:** Közelharcú érintő

támadást kell dobnod, hogy megragadd az ellenfeledet. Ha ez sikertelen, nem sikerült megragadnod.

**Lefogás:** Dobjátok birkózás ellenpróbát. Ha megnyered, elkezdheted a birkózást, és sebzél az ellenfeleden, mintha fegyvertelen harcban eltaláltad volna.

Ha elveszíted ezt a próbát, nem sikerül birkózzát kezdeményezned. Dobás nélkül automatikusan elrontod a lefogást, ha a megragadni kívánt lény kettő vagy több méretkategóriával nagyobb nálad. (Ettől függetlenül megragadni megpróbálhatod, ha csak ennyit szeretnél elérni.)

**Belépés:** Ahhoz, hogy a birkózást fenntartsd, be kell lépned az ellenfél mezőjébe. A mozgás, mint rendesen, megpróbál támadásra jogosítja a téged fenyegető ellenfeleket, azt azonban nem, akivel épp birkóznis kezdessz.

**Birkózás:** Te és a célpontod most már birkóztok.

**Beszállás birkózásba:** Ha a célpontod már birkózik valakivel, ugyanígy kezdhetsz vele birkóznis, két különbséggel. Egyrészt nem jogosult ellenel megszakító támadásra, másrészt a megragadás dobás nélkül sikerül. Az ellenfél lefogásához így is sikeres birkózás ellenpróbát kell tenned, és be kell lépned a birkózók által elfoglalt mezőre, hogy birkóznis kezdhesz.

**Több birkózó:** Ugyanabban a birkózásban többen is részt vehetnek egyszerre. Egy körben egy karakterrel legfeljebb négy vele egyező méretű teremtmény birkózhat. Ebből a szempontból az egy kategóriával kisebb méretű lények 1-nek, az egy kategóriával nagyobbak 2-nek számítanak, a két kategóriával nagyobbak pedig 4-nek. Vagyis egy Közepes méretű lényvel egyszerre 8 goblin (Kicsi), 4 udvari ork (Közepes), 2 ogár (Nagy), vagy egy óriás (Hatalmas) birkózhat. Ugyanígy 4 goblin (két ellenfélnek számítanak) és egy ogár (két ellenfélnek számít) is birkózhat vele egyszerre.

Ennél több ellenfél már csak a Segítségnyújtás taktika alkalmazásából segíthet.

**Birkózás közben:** Birkózás közben támadási és védekezési képességeid korlátozottak. A birkózó karakterek készületelemnek számítanak azon ellenfeleikkel szemben, akikkel épp nem birkóznak. Ezen felül nem fenyegetnek semmilyen területet, és nem tehetnek megszakító támadásokat.

Amikor birkóztok (függetlenül attól, hogy ki kezdeményezte a birkózást) megszokott támadásaid helyett tehetsz birkózás ellenpróbákat (a szokásos levonásokkal, amennyiben többszörös támadásról van szó). Ha ezeken a próbákon nyersz, a következő lehetőségeid közül választhatsz:

**Sebzés okozása:** Ellenfelednek sebzést okozhatsz, mintha fegyvertelen támadással találtad volna el (d4 SP, amennyiben a támadó Közepes méretű, d3, amennyiben Kicsi – ehhez járul még az Erő módosító). Ilyenkor azonban a birkózás próbádat +4 módosítóval dobod).

**Leszorítás:** Leszoríthatod az ellenfeledet, ezáltal 1 körre mozgásképtelenné teszed. (Ha több támadást hajthatsz végre a körben, a többit használhatod arra, hogy sebzést okozz neki. Az így leszorított ellenfél ellen nem használhatsz fegyvert, és miközben valakit leszorítasz, nem támadhatsz vagy sebezhetesz meg másik karaktert, és leszorítani sem próbálhatsz meg más.) A leszorított karaktereket – az öket lefogó karakter kivételével – a rá támadók +4 módosítóval támadhatják (nem számítanak azonban magatehetetlennek).

**Leszorított társ kiszabadítása:** Kiszabadíthatod egy leszorított szövetségedet az ellenfél szorításából.

**Kiszabadulás:** Kiszabadulhatsz a birkózásból. Végezhetsz egy, a sebességednek megfelelő mozgást. Amennyiben egyszerre több ellenféllel birkózol, birkózás próbád eredményének összes ellenfeled dobásánál nagyobbannak kell lennie (ellenfeleidenk nem muszáj téged visszatartaniuk, nem akarnak).

**Leszorított karakterek:** A leszorított karakterek 1 körig nem mozdulhatnak (nem számítanak azonban magatehetetlennek). Tehetsz egy birkózás ellenpróbát támadásért. Ha győzől, kiszabadulsz ellenfeled szorításából, de továbbra is birkóztok.

**További lehetőségek birkózás közben:** Birkózás közben a birkózás-ellenpróba mellett vannak más lehetőségek is.



**Fegyverek:** Végrehajthatás támadásokat egy könnyű fegyverrel, miközben birkózol (de nem miközben leszorítasz valakit, vagy téged szorít le valaki), két fegyverrel azonban nem támadhatsz ilyenkor.

**Várzások:** Megpróbálkozhatsz varázslással birkózás közben, vagy akár miközben ellenfeled leszorít, ilyenkor azonban nem vagy képes rendesen végrehajtani azokat a modulokat, amelyek a varázslathoz szükségesek. Összpontosítás képzettség-próbát kell tenned (az alap célszám 20), hogy a varázslat sikeres legyen. Amennyiben lehetőség van eltekinteni a modulától, a célszám 10-zel csökken (alap célszám 10). Bizonyos esetekben a mesélő rendelkezhet úgy, hogy semmiképp nem lehetséges létrehozni a varázslatot – általában lehetetlen például birkózás közben hangszerezen játszani (a bárd mágijának kelléke).

**Kicsúszás:** Tehetsz egy Szabadulóművészt képzettség-próbát az ellenfél birkózás próbája ellen, hogy kiszabadulj a birkózásból vagy a leszorításból (ez utóbbi esetben továbbra is birkóztok, de nem számítasz már leszorítottnak). Ez egy egyszerű cselekedetnek számít – ha kiszabadulsz a birkózásból, mozoghatsz is ugyanabban a körben.

### Belharc

Közelharcban megpróbálhatsz belharcot kezdeményezni, és közel kerülni ellenfeledhez – ezáltal elejét veheted annak, hogy ellenfeled nagyobb méretű fegyvereit használhassa ellened.

**Közel-kerülés:** Ahhoz, hogy ellenfeleddel belharcba bocsátkozhass, először is közel kell kerülnöd hozzá. Ehhez dobnod kell egy birkózás támadó ellendobást, amelyhez az Ügyesség módosítót kell hozzáadnod az Erő módosítót helyett. Amennyiben ez sikeres, az ellenfeled által elfoglalt területre léphetsz. Ellenfeled megszakító támadásra jogosult ellened, amikor közel-kerüléssel próbálkozol. Ha ellenfeled megszakító támadása sikeres, úgy a birkózás ellendobás eredményétől függetlenül, nem sikerül közel kerülnöd.

**Fegyverek Belharcban:** Belharcban csak könnyű (saját Méret kategóriádnál kisebb méretű) fegyvereket forgathatsz levonások nélkül. Ha ennél nehezebb fegyvert használsz, 2 levonás sújtja TÉ-det és VÉ-det, és az ekkora méretű fegyvereknek csupán a markolatával lehetsz eredményes, így ezeknek a sebése 60-ra csökken (zűz fegyvernek minősülnek).

**Mozgás belharcban:** Belharc során sem te, sem ellenfeled nem végezhetek kiegészítő mozgást. Csak rendes mozgást vagy mozgás cselekedeteket végezhetek, amelyek a szokásos módon megszakító támadásokra jogosítják fel a benneteket fenyegető ellenfeleket. Ilyenkor egymást is megszakító támadásra jogosítjátok. Ha ellenfeled elmozogna, a szokásos megszakító támadás helyett dobhatsz egy újabb birkózás ellendobást – amennyiben ez sikeres, együtt mozoghattok ellenfeleddel, és továbbra is ugyanazt a területet foglalhatod el, amit ő.

## Távolsági harci taktikák

A következő taktikákat a távolsági harc során alkalmazhatod.

### Célzás

Mielőtt valamely távolsági fegyverrel támadnál, eltölthetsz egy vagy több kört azzal, hogy gondosan célba vedsz az ellenfeled. A fegyvered nem lehet hajítófegyver, mindenképp löfőfegyvernek kell lennie. A célzás körönként egy teljes-körös cselekedet, amely megszakító támadásra jogosítja ellened a téged fenyegető ellenfeleket, és az adott körben készülletlenek számítás, valamint nem érvényesülnek a Védő Értékedben a kitérés módosítói. Az első kör után +1 módosítót kapsz a TÉ-dhez célba vett ellenfeled ellenében, ez a módosító +1-gyel nő minden további célzással töltött kör után – de legfeljebb +4-ig a negyedik körben. A célzás hatása csak egyetlen – közvetlenül a célzást követő – löfőfegyveres távolsági támadásra vonatkozik.

### Gránátszerű fegyverek

Gránátszerű fegyvernek az a fegyver számít, amelyik „fröccsen”, robban – vagyis elég csak a célpont közelében becsapódnia ahhoz, hogy a hatását kifejtse rajta. A gránátszerű fegyverek közé tartozik pl. a sav. A gránátszerű fegyverekkel egy távolsági érintő támadást kell dobni, hogy eltaláld a védőt. (A gránátszerű fegyverek sebéséért lásd a Felszerelések fejezetben a Gránátszerű Fegyvereknél).

Ahelyett, hogy közvetlenül ellenfeledet céloznád meg, az is megtehető, hogy úgy dobod a gránátszerű fegyvert, hogy ellenfeled közelében érjen földet (a játék nyelvén szólva ez az a 2 láb átmérőjű mezőt jelenti, amit a célpont elfoglal). Ilyenkor a támadó dobásodon elég 5-ös eredményt elérned (ez voltaképpen a mező VÉ-je). Ha ez a támadás sikeres, a fegyver a célpont lábánál ér földet.

Ha elvéted a célpontot, dobj 1d3-mal, hogy meghatározd, hány láb távolságra esett a fegyver a célponttól. Adj a dobáshoz 1 lábat minden hatótáv egységért, amennyire a fegyvert dobodt. Ezután dobj d8-at, hogy meghatározd, milyen irányban tért el a dobott tárgy a célponttól: ha a kocka 1-et mutat, a dobás hosszu; ha 2-t, hosszu és jobbra; ha 3-at, jobbra; ha 4-et, rövid és jobbra; ha 5-öt, rövid; ha 6-ot, rövid és balra; ha 7-et, balra; és ha 8-at, hosszu és balra.





Miután meghatároztad, hová esik a fegyver, a „fröccsenés” sebesését okozza minden olyan teremtményen, aki a hatósugarán belül található – ilyenkor ezeknek a teremtményeknek távolsági védekező dobást kell dobni, és ez határozza meg, hogy Ép-t vagy Fp-t sérülnek.

### Közelharcba lövés vagy hajítás

Ha olyan ellenfélre támadsz hajító- vagy löfegyverrel, aki egy társaddal közelharcban áll, támadásodhoz -4 módosító járul, mert óvatosan kell céloznod, nehogy a társadat találd el. Két lény akkor áll közelharcban egymással, ha egymás ellenségei, és legalább egyikük fenyegeti a másikat (a lebénult, megfeszített vagy másképp mozgásképtelenné tett lény nem számít közelharcban állónak, hacsak éppen nem támadja valaki).

Ha célpontod legalább 4 ynevi lábra van a hozzá legközelebb lévő társadtól, eltekinthetsz a -4 módosítótól, még akkor is, ha a kiszemelt lény közelharcban áll valamelyik társaddal.

**Pontos lövés:** Ha rendelkezel a Pontos Lövés képességgel, szintén eltekinthetsz a -4 módosítótól.

## Egyéb cselekedetek

Sok olyan cselekedet létezik, ami nem illik bele a fent leírt csoportok egyikébe sem. Ezek egy része a Támadás cselekedetek, a Varázslás és Pszi-használat cselekedetek vagy a Mozgás cselekedetek valamilyen variációja. Az itt nem ismertetett cselekedetek esetében a KM feladata eldönteni, mennyi időt vesz igénybe a cselekedet végrehajtása, és hogy a karaktert fenyegető ellenfeleket jogosítja-e megszakító támadásra. Az itt említett támadás változatok és különleges támadások a Különleges Támadások és Sebzések részben találhatók.

**Képességek és Képzettségek használata:** Bizonyos képességekkel, amilyen például a Forgószél Támadás, különleges cselekedeteket hajthatsz végre a harc során. Más képességek nem is számítanak cselekedeteknek, hanem bizonyos előnyöket biztosítanak számodra, amikor valamilyen cselekedetet megkísérelsz végrehajtani, ilyen például a Lefegyverzés – Mesterfok képesség. Más képességek, például a szociális képességek döntő többsége, nem a harc során használatosak. A képességek leírásai ismertetik, mit érdemes tudnod róluk.

Hasonlóképp, a képzettségek leírásai ismertetik, hogy mennyi időt vesz igénybe az adott képzettség használata. Amennyiben nem valamely mozgással kapcsolatos képzettséget használod, a képzettség alkalmazása közben kiegészítő mozgásra van lehetőség.

**Felállítás:** Fekvő helyzetből felállni egy mozgás-értékű cselekedet keretében lehet.

**Tárgyak használata:** Az esetek nagy részében a különféle tárgyak használata és mozgatása mozgás-értékű cselekedetnek számít. Ide tartozik többek között a fegyverek előhúása és elrakása, tárgyak felvétele a földről, elővétele a zsákból, az ajtók kinyitása és a nehezebb tárgyak felemelése, mozgatása. Ezen cselekedetek mellett, még egy kiegészítő mozgásra van lehetőség.

### Varázslás és Pszi-használat cselekedetek

Ezek a cselekedetek a varázslással és a Pszi-használattal kapcsolatosak. A varázslás cselekedeteket a Mágia Könyvben, a Pszi-használat cselekedeteket a Pszi fejezetben, találhatod (valamint lásd az Összpontosítás képzettség leírását is, Képzettségek fejezet).

### Különleges képességek használata

A különleges képességek használata cselekedetnek minősül, azt azonban, hogy az adott cselekedet szabad, egyszerű vagy teljes-körös cselekedetnek számít, vagy nem is számít cselekedetnek, az alkalmazott képesség szabja meg (lásd az egyes különleges képességek leírásánál).



## 2-7-19. Táblázat: Állapotok

A különféle állapotok befolyásolják, miként képes a karakter helytállni a harcban. Ha egy karakterre egyszerre több állapot is érvényes, mindegyiknek a hatását alkalmazd, amennyiben ez lehetséges. Amennyiben nem lehetséges, úgy csak a legsúlyosabbat.

**Bírkózó:** Birkózik, vagy valamilyen egyéb módon kézitusát folytat egy vagy több támadóval. A birkózó karakter nem mozoghat, nem várakozhat, nem használhat távolsági fegyvereket, és csak könnyű fegyverekkel vagy fegyvertelenül hajthat végre támadásokat, továbbá megkísérelhet kiszabadulni ellenfelei(i) szorításából. A birkózó karakterek semmilyen területet nem fenyegetnek, és készülhetnek számítanak azon ellenfeleikkel szemben, akik nem birkóznak.

**Bódult:** A bódult karakter nem cselekedhet, de a szokásos módon megvédi magát. A bódulat általában 1 körig tart.

**Csonkolat:** A karakter valamelyik végtagja csonkolódott. Ezt a végtagját nem képes használni. Amennyiben egyik lábát csonkolják, a karakter rendes sebességének csak a felét teheti meg, és nem képes kocogni vagy futni, továbbá -4 módosítót járul VE-jéhez, és az összes olyan próbájához, amelyekhez szüksége lenne lábaira. Ha a karakter elvesztette mind a két lábát, sebessége annyira csökken, amennyi rendes esetben a kiegészítő mozgása lenne, továbbá -8 módosítót járul a VE-jéhez, és nem képes olyan cselekedeteket végrehajtani, amelyekhez szüksége lenne a lábaira. Amennyiben a karakter elvesztí a kezét, nem képes a kézkes harcra, és -4 módosítót járul közelharci VE-jéhez, valamint az olyan cselekedetekhez, amelyekhez szüksége lenne kezére. Ha mind a két kezét elvesztette, a VE-levonás -8-ra módosul, és egyáltalán nem tehet semmit, aminek szüksége lenne a kezére.

**Egyensúlyát veszti:** Az egyensúlyát veszti karakter készülhetnek számít, valamint az öt támadó ellenfelei +2 módosítót kapnak a támadó dobásaihoz.

**Elcsigázott:** Az elcsigázott karakter nem képes futni vagy rohamozni, és rendes mozgásának csak a felét teheti meg. Amíg elcsigázottsága meg nem szűnik, a karakter az összes próbájára, VE-jére és ellenállására -4 módosítót kap, valamint Erje és Öngyesség 8-cal csökken értékének számít (ez a csökkenés nem csökkenti tovább az ezeken a tulajdonságokon alapuló próbákat). Egy kimerült karakter akkor válik elcsigázottá, ha valami olyasmit cselekszik, ami egyébként kimerítené. Az elcsigázott karakter 1 órányi teljes pihenés után már csak kimerültnak számít.

**Megakötött:** A hallószerv túlterheltsége miatt a karakter hallása elomol. A hatás végeig minden, a hallással kapcsolatos próbához -2 módosítót járul.

**Elvakított:** A látószerv túlterheltsége miatt a karakter látása elhomályosul. A hatás végeig minden, a látással kapcsolatos próbához -2 módosítót járul, többek között a támadó dobásokhoz is.

**Eszméletlen:** Elvesztette az eszméletét, és ezért magatehetetlennek számít.

**Fekvő:** A karakter a földön fekszik. Közelharci támadásait -4 módosítót sújtja, és az egyetlen távolsági fegyver, amelyet hatékonyan használhat, a szám-szerz (ezt levadás nélkül használhatja), más távolsági fegyvereket azonban -8 módosítóval alkalmaz. Réa támadó ellenfelei +4 módosítót kapnak közelharci támadásaiakra, a távolságiakra azonban -4-et. Felállni fekvő helyzetből egy mozgás-értékű cselekedet keretében lehet.

**Felelőtlen Dermát:** A karakter moccani sem mer a felelőtlen, készülhetnek számít, valamint képtelen cselekedni. Az öt célzó támadások +2 módosítót kapnak.

**Felgyorsult:** A felgyorsult karakter minden körben kap egy extra egyenlő cselekedetet, amelyet a szokásos cselekedete előtt vagy után hajthat végre, amikor rajta van a cselekvés sora. A karakter +2 körülmény módosítót kap a VE-jére és a TE-jére, valamint körönként másfélszer annyi megzaklató támadást indíthat, mint szokott (lefele keretítve, de legalább 1-igyl többet). Ezen felül másfélszer olyan távolra vagy magára ugorhat, mint rendszeren szokott.

**Feltartott:** Valamely erő megakadályozza a karaktert az előrehaladásban. A feltartott lények nem mozoghatnak, a levegőben tartózkodó feltartott lények az adott hatás leírásában szereplő távolságot sodródniak hátrafelé.

**Gyengült Tulajdonság:** A Karakter ideológián veszít az adott tulajdonságából (a következményeket lásd alább a Sérült tulajdonságú tárgyalásánál). Ezeket a pontokat az Ép-khez hasonló ütemben nyerheti vissza.

**Haldokló:** Az a karakter, akinek Ép-i-0-ra csökkennek, haldoklik. Az ilyen karakter eszméletlen, és csak egy hajszál választja el a haláltól. Amint a karakter haldokolni kezd, azonnal dobni kell egy Alloképesség próbát 5-ös cészám ellen. Ha a dobás sikertelen, meghal. Ha sikeres, életben marad, ám a dobás ezután minden 10. körben meg kell ismételnie (a cészám minden eltel 10 kör után eggyel nő), és minden olyan körben is, amikor a karakter sebeződik. Ilyenkor a próbához akkora negatív módosító járul, amekkora az éppen elszennvedett sebzés értékének a fele - amennyiben ez a sebzés csökkentette 0-ra Ép-id számát, úgy csak a fennmaradó Sp-k fele járul a dobáshoz negatív módosítóként. Amennyiben a karakter legalább 10-zel túldobja a cészámot, úgy természetes 20-at dob, állapota stabilizálódik.

**Halott:** Ha a karakter meghal, már nem képes felgyógyulni. A karakter lelke elhagyja a testet, és a test többé nem áll a lélek védelme alatt. A holttest állapota folyamatosan romlik.

**Harcéptelen:** A harcéptelen karakter eszméletlen van és képes cselekedni, de körönként csak egy egyszerű cselekedetet képes végrehajtani, és minden próbájához valamint VE-jéhez -2 módosítót járul. Ha megerősít magát, tonie kell egy Alloképesség próbát (a cészám általában 15), ha ez sikertelen, eszmét veszti. A futás, támadás, várakozás, és a fizikai igénybevétel vagy mentális összpontosítással járó cselekedetek megerősítőnek számítanak.

**Ideiglenesen Csökkent Tulajdonság:** A Karakter adott tulajdonsága valamilyen hatás következtében lecsökken (a következményeket lásd alább a Sérült tulajdonságú tárgyalásánál). Amint ez megszűnik, a tulajdonság visszaáll a hatás beálltán megelőző értékére.

**Kabult:** A karakter készülhetnek számít (-2-t kap a VE-jére, valamint az Öngyesség módosító nem számít bele a VE-jéhez), és nem képes cselekedni. Ellenfelei +2 módosítót kapnak a karaktert célzó támadásaiakra.

**Készületlen:** Azok a karakterek számítanak készülhetnek, akik nem képesek a harci helyzetre megfelelően reagálni - ezért a Vádó Értékhez -2 körülmény módosító járul, az Öngyesség módosító nem számít bele a VE-be. Orvtámadást készülhetnek karakterek ellen lehet végrehajtani.

**Kimerült:** A kimerült Karakter nem képes futni, vagy rohamozni. Amíg kimerültsége meg nem szűnik, a karakter az összes próbájára, VE-jére és ellenállására -2 módosítót kap, valamint Erje és Öngyesség 4-igyl csökkent értékének számít (ez a csökkenés nem csökkenti tovább az ezeken a tulajdonságokon alapuló próbákat). Ha a kimerült karakter olyasmit tesz, ami egyébként is kimerítené, elcsigázottá válik. A kimerültség hatása 8 órányi teljes pihenés hatására múlik el.

**Láthatatlan:** Valamely mágius hatás vagy különleges helyzet okán a lény vizuálisan nem észlelhető. A láthatatlan lények +2 módosítót kapnak a támadó dobásaiakra, célpontjaik pedig készülhetnek számítanak ellenük. (Lásd a láthatatlanság leírását)

**Lébenül:** A lébenül karakter mereven és mozdulatlanul áll. Képtelen megmozdítani vagy fizikai cselekedeteket végezni. Erő és Ugyesség tulajdonsága ideiglenesen 0-ra csökken, és kizárólag mentális cselekedetekkel próbálkozhat. Az ilyen karakter magatehetetlennek számít.

**Léges:** Nincs fizikai teste. A testenlényekre (és az anyagatlan dolgokra) nem hatnak a fizikai támadások. Csak más anyagatlan lények, vagy bizonyos mágikus praktikák és tárgyak képesek hatni rájuk.

**Lelassult:** A lelassult karakter körönként csak egy egyszerű cselekedetet hajthat végre. A karakter -2 módosítót kap a VE-jére és a TE-jére, valamint körönként csak felannyi megszokott támadást indíthat, mint szokott (lefelé lekerülve). Ezen felül csak fele olyan távolra vagy magásra ugorhatnak, mint rendes esetben.

**Lazított:** Birkózás közben mozgásképtelenné tett (de nem magatehetetlen). A birkózásban részt nem vevő ellenfelei ellen a karakter készületlennek számít.

**Magatehetetlen:** A megkötözött, megfeszített, alvó, benuált és öntudatlan karakter magatehetetlen. Ellenfeleik nagyon előnyös pozícióból hajthatnak végre támadásokat ellenük, sőt még kegyelemdíjfény végrehajtásából is lehetőségek nyílnak. A karakter Erője és Ugyessége ideiglenesen 0-ra csökken (így a vonatkozó módosító -5-re csökken). Nem képes cselekedni. Az öket célzó közelharc támadásokhoz -4 módosító járul (a távolsági támadásokhoz azonban nem).

**Megfeszített:** A megfeszített karaktert valamilyen hatás megakadályozza a mozgásban. Ezek a karakterek magatehetetlenek, és képtelenek fizikai cselekedeteket végrehajtani (defunkcióik azonban továbbra is működnek). Mentális cselekedetek azonban továbbra is képesek.

**Megrendült:** A megrendült karakter összes próbáját, támadó és sebész-dobásait is -2 módosító súfija. A megrendülés a logikéjébe súlyos a felelem hatásai közül.

**Normál:** A Karakter sértetlen (kivéve talán néhány elvesztett Ép-t és Fp-t), és semmilyen káros hatás nem súfija. Rendesen cselekedhet.

**Pánikba esett:** A pánikba esett karakter -2 morál módosítót kap az ellenállás dobására, és kénytelen menekülni. 50% eséllyel előbbre a kezében tartott tárgyat. Menekülése útvenalat véletlenszerűen választja ki (csak mind messzebb kerüljön a közvetlen veszélytől), és minden egyéb veszély elől is menekül. A sarkba szorított pánikba esett lény megdermed a félelemtől. A pánik a félelem egy, a megrendülés és a rémületnél szélsőségesebb formája.

**Összababolyodott:** Az összababolyodott karakter minden mozgással kapcsolatos cselekedetét, valamint VE-jét -2 (effektív Ugyességgel lényegében -4) módosító súfija. Ha a koteleket - amikre beagababolyodott - rögzítik, a karakter nem képes mozogni, ha nem, akkor mozgásának csak a felét teheti meg. Amennyiben ilyen körülmények között szeretne varázsolni, sikeres Szempontozás próbát kell dobnia, hogy eredményteljen járjon (az alap célszám 15).

**Rémült:** A rémült Karakter mindent megtesz, hogy elmenekülhessen, és csak akkor harcolhat, ha nem képes elmenekülni. A támadódobásait és ellenállás dobásait -2 morál módosító súfija. A rémült lény a meneküléshez felhasználhatja a különleges képességeit és a varázslatait - voltaképp kötelező is használni ezeket, ha csak így módon képes menekülni.

**Sérült Tulajdonságai:** A karakter végérvényesen veszít az adott tulajdonságából. Ezeket a pontokat csak mágia, isteni beavatkozás útján vagy valamely más, ezelő hasonló nagyságrendű módon nyerheti vissza. A karakter adott tulajdonságának értéke minden szempontból csökken - leszállhat a tulajdonság módosításja, vagy elveszitheti egyes képességei használatát, ha az új érték nem felel meg a követelményeknek. Ha egy karakter Erője 0-ra csökken, nem képes mozogni, és magatehetetlenül hever a földön. Ha egy karakter Ugyessége 0-ra csökken, nem képes mozogni, és mozdulatlanul áll, mereven és magatehetetlenül.

Ha egy karakter Állóképessége 0-ra csökken, haldokolni kezd, függetlenül attól, mennyi Ép-je van még. Ha egy karakter Intelligenciája, Akaratereje vagy Karizmája 0-ra csökken, kómába esik, és eszméletlenül hever.

**Sodródó:** Az erős légmozgások és más hatások a mérettől függően képesek elsodorni egyes lényeket. Amennyiben nem tesznek sikeres Ugyesség próbát (a célszám a szerelőségtől függ), a felszínen sodródó lényeket a szél ledönti a lábáról, és dó x 2 yvevi láb távolságon keresztül magával sodorja - minden x yvevi láb sodródás 4 Ép sebészt okoz. Sikertelen ellenállás dobás esetén a levegőben sodródó lényeket 3 dó x 2 yvevi láb távolságra sodorja - minden x yvevi láb sodródás 2 dó Ép sebészt okoz a heves pörgő és csapódó mozgás miatt.

**Stabil:** A karakter állapota akkor stabil, ha korábban haldoklott, de időközben stabilizálódott, bár Ép-inek száma még mindig 0. A stabil karakter már nincs édesveszében, nem haldoklik.

**Süket:** A karakter nem hall. A kezdeményezés próbáit, valamint az összes olyan próbáját, amelyekben a hallás valamilyen módon szerepet játszik, -4 módosító súfija. Olyan cselekedeteket, amelyekhez elengedhetetlenül fontos a hallása, nem képes használni (bizonyos észlelés próbák). Az olyan varázslatokat, amelyeknek szóbeli összetevője van, 20% eséllyel elrontja.

**Vak:** A karakter semmit sem lát, tehát az ő szempontjából minden és mindenki teljes fedezékben van. Harcba a csapásai 50% eséllyel célt tévesztenek, készületlennek számít, ellenfelei pedig +2 módosítót kapnak az őt célzó támadásaikra (mintha láthatatlanok lennének). Sebességének a felét képes csak mozogni, és -4 módosító súfija támadásait, kezdeményezését, és összes olyan cselekedetét, amelyekben a látás is szerepet játszana (mozgással, érzékeléssel kapcsolatos próbák). Olyan cselekedeteket, amelyekhez elengedhetetlenül fontos a látása, nem képes használni (olvasás, bizonyos észlelés próbák).

**Zavarodott:** A zavarodott karakter cselekedeteit minden körben dó dobással kell meghatározni: 1 - egy percig a közelben kóborol, hacsak valamilyen tőle független tényező ebben meg nem akadályozza (az 1 perc leteleg meg kell újra dobni a dó-0-zel); 2-6 - nem tesz semmit az adott körben; 7-9 - az adott körben a hozzá legközelebb eső lényt támadja; 10 - az adott körben rendesen cselekedhet. A megzavarodott lények a következő körökben automatikusan visszatámadnak.

## 2-7-20. Táblázat: Módosítók halmozása

Módosítók halmozása alatt a különféle módosítók összeadását értjük. Általában a különböző típusú módosítók összeadódnak. Az azonos típusú módosítók ellenben nem adódnak össze - ezek közül a legmagasabb pozitív, vagy a legalacsonyabb negatív érték számít. Ez utóbbi szabály alól a kitérés, a körülmény és az összhang módosítók kivétel képeznek, valamint a jelölés nélküli módosítók, mivel ezek minden esetben összeadódnak.

Például, Myrek mágikus kardja +2 elterítés módosítót biztosít a VE-jéhez, mágikus pajza pedig +4 elterítés módosítót. Amennyiben mindkettőt egyszerre viseli, VE-jéhez +4 járul (a nagyobbik érték a kettő közül). Amennyiben a KM valamilyen okból +2 szerencse módosítót íd Myreknek, a módosítók összege +6-ra nő: +2 szerencse és +4 elterítés.

Ellenben, ha Myrek +2 kitérés módosítót kap a VE-jére a Kitérés képessége miatt, és +4 kitérés módosítót a Mozgékonysság képessége miatt, az értékek összeadódnak, és az összeg +6 lesz.



## I. Karakterek

Ezek a Példaharcban szereplő karakterek fontosabb jellemzői és értékei – csak azokat tüntettük fel, amelyek a példaharc szempontjából fontosak lehetnek.

### Ghorak

Gnóm – Szerencsevadász 3, Tolvaj 1

Erő: 9 (-1), Ugy: 19 (+4), Áll: 12 (+1), Int: 16 (+3), Aka: 12 (+1), Kar: 11 (+0)

Ellenállások: Fiz: 12, Ment: 12, Aszt: 11

Ép: 13, Fp: 20

Alap TÉ: +2

Közelharc VÉ: 19, Távolági VÉ: 14

KÉ: +13 (Gyors Kezdeményezés)

Fegyver: Kicsi méretű kézi nyílpuska (TÉ +6, d4 Sp)

Páncél:-

Fegyverforgatás (Lőfegyverek) – Alapfok, Gyors Kezdeményezés, Zárnyitás +11,

Gyógyítás +8, Észlelés +7

### Kildar

Ember – Fegyverforgató 3, Harcos 1

Erő: 16 (+3), Ugy: 14 (+2), Áll: 16 (+3), Int: 10 (+0), Aka: 12 (+1), Kar: 10 (+0)

Ellenállások: Fiz: 17, Ment: 12, Aszt: 11

Ép: 17, Fp: 33

Alap TÉ: +4

Közelharc VÉ: 16, Távolági VÉ: 12

KÉ: +6,

Fegyver: Hosszú Kard (TÉ +7, d10 +3 Sp)

Rövid Kard (TÉ +7, d6 +3 Sp)

Páncél: Láncing (SFE 3, MGT -1)

Fegyverforgatás (Egykezes Szűrő-vágo) – Alapfok, Vértvéset – Könnyű, Kékezes harc – Alapfok

### Trenat

Ember – Fegyverforgató 1, Pszi-növendék 2, Harmatművész 1

Erő: 12 (+1), Ugy: 17 (+3), Áll: 12 (+1), Int: 14 (+2), Aka: 12 (+1), Kar: 12

(+1)

Ellenállások: Fiz: 14, Ment: 14, Aszt: 14

Ép: 14, Fp: 22

Alap TÉ: +2

Közelharc VÉ: 16 (Chi harcban 17), Távolági VÉ: 13 (Chi harcban 14)

KÉ: +6

Fegyver: Pusztázó kéz (TÉ: +5, d4 Sp)

Pusztázó kéz Chi harcban (TÉ: +6, d4 +1 Sp)

Páncél:-

Chi Harc – Pusztázó kéz harc +1, Fegyverforgatás (Pusztázó kéz Harc) – Alapfok

### Luviar

Ember – Arisztokrata 1, Szerencsevadász 1, Fegyverforgató 1, Bárd 1

Erő: 10 (+1), Ugy: 14 (+2), Áll: 10 (+0), Int: 17 (+3), Aka: 10 (+0), Kar: 16 (+3)

Ellenállások: Fiz: 12, Ment: 12, Aszt: 15

Ép: 12, Fp: 16

Alap TÉ: +1

Közelharc VÉ: 18, Távolági VÉ: 12

KÉ: +8

Fegyver:-

Páncél:-

Fegyverforgatás (Egykezes Szűrő-vágo) – Alapfok

## Példaharc

Ez a példa bemutatja, hogyan is néz ki a fejezetben leírtak alkalmazása a gyakorlatban, hogyan kell elképzelni és leképzezni egy harcjelentést.

## Felállítás

Kilgar, Trenat, Luviar és Ghorak egy robusztus dszad alakot vettek üldözőbe, aki botor módon elcsente Luviar lantját. Sikertől kideríteniük, hogy mely fogadóban szállt meg a tolvaj, s miután Ghorak hatástanlanította az emeleti folyosóra nyúló ajtó zárját, a karakterek rendezik soraikat a belépéshez. Az ajtó előtt áll Trenat és Kilgar, mögöttük pedig Luviar és Ghorak; mindannyian fegyvereikkel a kezükben készülnek belépni. Éppen így is cselekednének, mikor a folyosó végén feltűnik egy kisebb csapat: élén a keresett rabló, mögötte két marcona zsvány.

A KM meghatározza a távolságokat. Trenat és Luviar 6 lábra vannak a legelső rablótól, Ghorak és Kilgar pedig 8 lábra.

Mivel a karakterek és az érkezők is mással vannak elfoglalva, így mindenki Észlelés próbát dob (célszám 12). Ghorak -2 faji módosítója ellenére is megdobja a próbát – talán mivel „foglalkozásából” adódóan ő rendelkezik a legnagyobb Észleléssel mind közül (dobás 8, Észlelés +7, összesen 15). Az érkezők közül csupán a dszad rabló dobja meg a próbát. Mivel többen sikeres Észlelés próbát tettek, van meglepetés kör.

## Meglepetés kör

A meglepetés körben csak a támadókat észlelő karakterek cselekedhetnek, ésők is csak egy egyszerű cselekedetet hajthatnak végre a körben. A KM megkéri Ghorak játékosát, hogy határozza meg kezdeményezését, és ő is meghatározza a rablótól. Ghorak kezdeményezése 26 (dobás 13, KÉ: +13) a rabló 13-as Kezdeményezésénél fog következni (dobás 10, KÉ: +3).

Ghorak ránézésre felismeri, hogy a kis csapat élén haladó fickó a keresett tettes. Mivel Gnóm, a Mélaság faji tulajdonsága miatt elképzelhető, hogy Megrendült állapotban kezd a csatát, így Akaratér próbát kénytelen tenni (célszám 12), aminek az eredménye 13 (dobás 12, Akaratér módosító +1). Ghorak, büszkén arra, hogy ilyen jól viseli a megpróbáltatásokat, úgy dönt, kézi nyílpuskáját fordítja a rabló ellen, lehetőleg még mielőtt az ideér. (Amennyiben nem lett volna előre betöltve a fegyver, a meglepetés körben csupán a betöltéssel foglalkozhatna). Szerencsére a fegyver hatótávolsága 6 láb, így Ghorak nem kap levonást a Támadó Értékére. Támadó Dobása 22 (dobás 15, TÉ: +6, +1 mivel egy méretkategóriával kisebb célpontjánál), így sikeresen megdobta a rabló 11-es Távolági Védő Értékét (a támadás nem túltűrés, így a sebész a rabló Fp-jét csökkenti). Ghorak dob d4-gyel (ennyi a kicsi méretű kézi nyílpuska sebése), az eredmény 4, de a rabló SEF-e 1-el csökkenti a sebészt, így három Fp-t veszít – már csak 29 marad neki. A nyílvesztő átúti a bőrvértest, a vállába fúródik, de nem túl mélyen.

A rabló jön; úgy dönt, megrohama Luviar. Megteheti, mivel egyenes vonalban van, valamint 4 lábnál távolabb (de 10-lábnál közelebb – mivel a meglepetés körben járunk, így egyszerű cselekedet keretében is rohamozhat, a megtett távolság azonban nem lehet nagyobb a sebességénél). A rabló használja Támadás Erőből képességét, és -2 módosítót rendel támadásához. Támadó dobása 29 (dobás 19, TÉ: +8, a roham miatt +2, Képzett Roham képesség +2, Támadás Erőből képesség -2). Luviar Védő Értéke 18, tehát a támadás nem lenne Túltűrés, azonban Luviar a meglepetés miatt készenlenni minősül, így Védő Értéke 2-vel csökken, és nem számít bele az Ügyesség módosítója sem (további -2). Az új érték 14.

Lúviar játékos a szitkozódik; a támadás éppen Túllítés (vagyis a Támadó dobás pont 15-tel haladja meg a Védő Értéket). Mivel a rabló kétkétre fogott Handszárát forgat, így Erő módosítója (+4) másfélszeresen számít bele a sebészbe, valamint a Képzett Roham képesség is megduplázza Erő módosítóját – a többszörös szorzás szabályai szerint így Erő módosítójának két és félszerese számít (+10). A Támadás Erőből képesség használata miatt további +2 járul sebészéhez – sebzése így 12+12, ami 3-as dobás mellett is 15 Sp. Lúviarnak 12 Élertő-pontja volt, ami most 0-ra csökken (0 alá sosem mehet), és egyben az Ép sebész dupláját veszti el az Fp-iből – ezek is elfogyanak. Lúviar elveszti az eszméletét. Mivel sikeres Állóképesség próbát tesz (célszám 5), életben marad, a továbbiakban azonban haldoklik. Lúviar megpróbál a közeledő léptek hallatán, épp időben ahhoz, hogy megpillantsa a felemelt handszárral rohamozó rablót, de reagálni már nincs ideje. A penge melyre mellkasába hatol, a tüdőt érintve. Lúviar a földre hull.

Itt zárul a Meglepetés kör.

## Élső hagyományos kör

A KM megkéri azon játékosokat, akik a meglepetés körben még nem szálhattak be a harc menetébe, hogy dobják ki Kezdeményezés dobásaikat. Trenat 14-nél, Kilgar 11-nél fog cselekedni, a rabló mögötti egyik zsvány 17-nél, a másik pedig 15-nél. Bár Lúviar újult, a KM őt is felkéri a kezdeményező dobás megtételére (amelynek eredménye 10 lesz), ha ugyanis a harc esetleg elég sokáig eltart, fontos lehet, hogy mikor kerül sor Lúviar újabb Állóképesség próbájára – elkerülendő, hogy életét veszítse. A harc résztvevőinek cselekedetei tehát így következnek sorban – Ghorak (26), zsvány 1 (17), zsvány 2 (15), Trenat (14), dsad rabló (13), Kilgar (11) és Lúviar (10 – bár ő nem cselekedhet, hisz eszméletlen).

Ghorak cselekedhet először. A játékos sajnálja, hogy most abba kell hagynia a harcot, hiszen gnómként ritkán van lehetősége harcolni, azonban tudja, hogy egyedül ő képes a csapatból ellátni Lúviar sebeit. Ghorak bejelenti, hogy szabad cselekedetként elejti löfögyverét, odalép a két lábra fekvő Lúviához, egy egyszerű cselekedet keretében alkalmazza Gyógyítás képzettségét, és megpróbálja stabilizálni Lúviar állapotát. Mivel azonban Gyógyítás képzettségét a rabló által fenyegetett területen használja, Megszakító Támadásra jogosítja azt. Az ki is használja ezt, és Támadó dobást tesz, amelynek eredménye 9 (dobás 2, TÉ +8, -1 mivel egy méretekategóriával nagyobb célpontjánál), Ghorak Közelharci Védő Értéke 19 – a KM azonban úgy ítéli, hogy gyógyítás közben Ghorak készületlennek minősül, és így VÉ-je 13-ra csökken. A támadás azonban így sem talál, Ghorak pedig sikeresen alkalmazza Gyógyítás képzettségét 15-ös célszám ellenében (dobás 10, Gyógyítás +8, összesen 18), és stabilizálja a bárd állapotát. Bár Lúviar ettől még ugyanúgy 0 Ép-n marad, nem kell percenként Állóképesség próbát tennie, hogy életben maradjon. Bár Lúviar elkaszál Ghorak felett, aki rögtönzött kötéseivel mérsékli Lúviar vérzését.

17-nél és 15-nél a két zsvány következik. Mindegyikben először körben lett volna lehetőségük támadni, úgy tört dobtak volna, a KM azonban most úgy ítéli meg, hogy mivel vezetőjük – a rabló – közöttük és ellenfeleik közt helyezkedik el, a játékosok karaktereinek feles fedezék jár, így a zsványoknak esélyük lenne arra, hogy saját társukat találják el. Mivel ezt nem szeretnék megkockáztatni, inkább előveszik rövidkardjukat (egy mozgás-értékű cselekedet keretében), és az egyetlen lehetséges célpont felé vetik magukat (Trenat). Támadásra azonban csak a következő körben lesz lehetőségük, hiszen erre a körre már elhasználták két mozgás-értékű cselekedetüket.

14-nél Trenat következik. Egy szabad cselekedet keretében alkalmazza a Chi-harc diszciplínát (amitől Támadó és Védő Értéke, valamint sebzése is nő 1-gyel). Trenat az őt támadó zsvány 1-et támadja. Dob egy Támadó dobást, az eredménye 10 (dobás 14, TÉ +5, +1 Chi-harc), így talál. 5 Fp-t sebez (dobás 4, +1 Chi-harc). Zsvány 1 Fp-inek száma 12-re csökken. A rabló következik, és megtámadja Trenatot. Mivel

## II. Karakterek

Ezek a Példaharcban szereplő karakterek fontosabb jellemzői és értékei – csak azokat tüntettük fel, amelyek a példaharc szempontjából fontosak lehetnek.

### Dzsad rabló

Ember – Foggyverfogató 4

Erő: 18 (+4), Ugy: 12 (+1), Áll: 16 (+3), Int: 10 (+0), Aka: 10 (+0), Kar: 9 (+1)

Ellenállások: Fiz: 15, Ment: 11, Aszt: 10

Ép: 15, Fp: 32

Alap TÉ: +4

Közelharci VÉ: 13, Távolági VÉ: 11

KÉ: +3

Foggyver: Handszár (TÉ +8, d12 +4 Sp)

Páncél: Kivert bőrvért (SFÉ 1, MGT 0)

Foggyverfogatás (Egykezes Szűrő-vágó) – Alapfok, Támadás Erőből, Képzett Roham

### Dzsad zsvány 1

Ember – Szerencsevadász 3, Foggyverfogató 1

Erő: 12 (+1), Ugy: 18 (+4); Áll: 11 (+0), Int: 12 (+1), Aka: 12 (+1), Kar: 12 (+1)

Ellenállások: Fiz: 12, Ment: 12, Aszt: 12

Ép: 12, Fp: 17

Alap TÉ: +3

Közelharci VÉ: 18, Távolági VÉ: 14

KÉ: +8

Foggyver: Rövid Kard (TÉ +8, d6 Sp)

Dobótőr (TÉ +8, d6 Sp)

Páncél: -

Foggyverfogatás (Egykezes Szűrő-vágó) – Alapfok, Foggyverfogatás

(Hajítógögyverek) – Alapfok

### Dzsad zsvány 2

Ember – Szerencsevadász 2, Foggyverfogató 2

Erő: 15 (+2), Ugy: 16 (+3); Áll: 16 (+3), Int: 10 (+0), Aka: 10 (+0), Kar: 10 (+0)

Ellenállások: Fiz: 15, Ment: 10, Aszt: 10

Ép: 15, Fp: 30

Alap TÉ: +3

Közelharci VÉ: 18, Távolági VÉ: 13

KÉ: +8

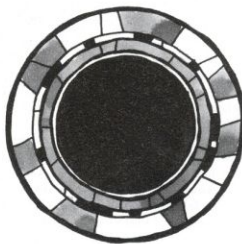
Foggyver: Rövid Kard (TÉ +6, d6 +1 Sp)

Dobótőr (TÉ +6, d6 +1 Sp)

Páncél: -

Foggyverfogatás (Egykezes Szűrő-vágó) – Alapfok, Foggyverfogatás

(Hajítógögyverek) – Alapfok



Trenat ebben a körben még nem használta el Megszakító Támadását, módjában áll Hárítani az úttest – meg is próbálkozik ezzel. A rabló Támadó dobása 15, míg Trenat Hárítás dobása 13 – így nem sikerült Hárítani. A rabló sebzése 8 Sp – ez Trenat Fp-jéből vonódik le, így már csak 14 Fp-je marad. Trenat ökle az első zsvány gyomrába vág, eközben azonban a rablók vezetője végigsuhint Trenat felsőtestén, fájdalmas sebet okozva.

Kilgaron van a cselekvés sora. Kezében rövid és hosszú kardjával odalép a rablók vezetőjéhez, és megtámadja. Hosszú meg kell kerülnie a harcművészt és Ghorakot, így több mint két lábat tesz meg, tehát már csak egyzerű cselekedet végrehajtására van lehetősége. Bár mindkét kezében van fegyver, csupán az egyikkel tud támadni, mivel több támadásra csak Teljes Támadás alatt van lehetőség, ami viszont teljes körös cselekedetet igényel. Hosszúkardjával támad – Támadó dobása 19 (dobás 12, TÉ +7). Ezzel sikerül is találatot bevinnie. Sebzése 12 (dobás 9, +3 ER módosító), ebből azonban levonandó a rabló vértjének SFÉ-je (1) – az okozott sebzés így 11 Fp – szép csapás. Kilgar pengéje mélyen hatol a rabló jobb vállába, ki önkéntlenül is felkiált a fájdalomtól, és elszápad.

Minden eszméletlen lévő karakter cselekedett, így indul a következő kör.

## Második hagyományos kör

Ghorak szeretne az Elszakadás manőver keretében kihátrálni a rabló elől, hogy ne adjon lehetőséget Megszakító Támadásra, azonban a KM úgy ítéli meg, hogy az ájult bárdot vonszolja semmiképp nem tudja ezt a harci taktikát alkalmazni, továbbá a megterhelés miatt lassabb mozgásra képes csak. A KM úgy ítéli meg, hogy társának vonszolása olyan cselekedet, amely mellett Ghorak nem képes védekezni és a harcra összpontosítani, így Megszakító támadásra jogosítja ellenfeleit, és vonzás közben megintcsak készülnének minősül. A rabló indít is egy Megszakító támadást – Támadó dobás 24, ami így sikeres, de nem túltűrés. 15 Fp-t sebez, aminek következtében Ghoraknak csupán 5 Fp-je marad. Mivel összes Fp-jének (20) a negyedére került, a harc további részében Kimerültnek számít. A csapás Ghorak fejét éri, fájdalmas sebet okozva. A gnóm megszédül, és minden erejére szüksége van, hogy a talpán maradjon.

A soron következő zsványok közül még mindig csupán az egyik tud támadni, aki Támadó Harcmódban (+2TÉ -4 VÉ) megtámadja Trenatot. A dobása azonban kevésnek bizonyul.

Trenat – aki még mindig Chi harcban van – úgy dönt, ismét az előző célpontot támadja, és támadása alkalmával 20-as dob a kockával. Támadó dobása összesen 25. Mivel a védekező -4 módosítót kap a VÉ-jére, így éppen sikerül túltűrnie. Trenat tesz egy Intelligencia próbát (célszám 10 – mivel a zsvány nem visel vértet), a dobás eredménye 12. Megvan! Így Trenat d3 Ép bonuszt kap a sebzésére. Összesen 7 Ép-t sebez (dobás 3, bonusz dobás +3, +1 Chi harc), ami dupla ennyi Fp-sebést is jelent. Mivel ebbe a zsványba már sebzett egyszer (az előző kör végén csak 12 Fp-je maradt), így a sebzés elegendő ahhoz, hogy 0 Fp-re kerüljön, valamint a sebzésből fennmaradó 2 Sp levonódik az Ép-iből. Mivel Fp-i 0-ra csökkentek, a zsvány kimerültté válik, továbbá minden körben Akaratér próbát kell tennie 15-ös célszám ellen, különben kábultnak számít. Az első próbát a zsvány sikeresen megdobja. Trenat kecsesen elhajol a zsvány vágása előtt, majd egy megrendítő erejű ütessel eltöri annak állkapcsát. A zsvány nagy nehezen talpon marad, és megkísérli leküzdeni a zsvábszó fájdalmat.

A rablóvezér immár Kilgart támadja, támadó dobása 19, ami talál, 11 Fp-t sebez – ebből azonban levonandó Kilgar páncéljának SFÉ-je, így csak 8 Fp-t sebződik.

Kilgar következik, és most már alkalmazhatja a Teljes Támadás cselekedetet, így kétszer tud támadni (mindkét fegyverrel csak -2 módosító van a támadó dobásán, mivel rendelkezik a Kétkézes Harc – Alapfok képességgel, és a rövidkard könnyű fegyver). Hosszú- és rövidkardjával a támadó

dobásai rendre 9 és 18 – a második találat. A rövidkarddal 7 Fp-t sebez, a latornak így még 11 Fp-je marad. Kilgar és a dszad rabló gyors pengeváltása végén mindketten friss sebbel gazdagodnak, ám egyikük sem szerz döntő fölényt.

Új kör veszi kezdetét.

## Harmadik hagyományos kör

A 26-os kezdeményezésnél jövő Ghorak bejelent, hogy késlelteti a cselekedetét, megvárja, mit tesz a kimerülttől való zsvány 1.

17-es kezdeményezésnél a kimerült zsvány 1 Akaratér próbát tesz (célszám 15), amit ezúttal elvét. Ezért mindkét zsvány (bár a harcban egymás után jönnek, a KM mégis egyben meséli a cselekedeteket, mivel a körülmények miatt ez nem okoz zavart) úgy dönt, hogy a kalandozó-csapatlól kötött hirtelen ismeretségük akár tartósan is káros lehet egészségükre, ezért minél hamarabb menekülni próbálnak az Elszakadás harci taktikát alkalmazva. Mivel módjukban áll ezt végrehajtani, Trenat nem jogosult Megszakító támadásra ellenük. Miután a két zsvány cselekedett, az eddig késleltető Ghorak következhetne. Ő azonban tovább késlelteti cselekedetét, megvárja, mit fog tenni Trenat. A két dszad fegyvertér maga előtt tartva óvatossá hátrálása kezd.

11-es kezdeményezésnél Trenat a Teljes védekezés (+4 VÉ) harci taktikát alkalmazva a rabló ártellenes oldalára mozog, aki így megszakító támadásra jogosult ellene. Támadó dobása azonban a +4 VÉ módosító miatt sikertelen.

Most már Ghorak sem késlekedik tovább (továbbiabban Kezdeményezése 14-nek számít és Trenat után következik), közelebb mozog, és dobótörével támad (ha most ismerné az Orvtámadás képességet, támadhatna azzal is, függetlenül attól, hogy a rablót Kilgar és Trenat fogta körbe). Támadó dobása azonban sajnos sikertelen, a törő jó két hüvelykkel véti el az egyik zsványt fejtől.

A rabló következik, hátát a falnak veti, hogy ne lehessen hátha támadni, majd megtámadja Kilgart. Támadása azonban kudarcba fullad, kétségbeesett csapását Kilgar könyvével félreüti hosszabb pengéjével.

Kilgar úgy dönt, véget vet a harcnak, és megkísérli lefegyverezni a rablót. A rabló erre a körre már elhasználta egyetlen megszakító támadását, amikor megtámadta a mellére elcsúszó Kilgart, így most már nem jogosult megszakító támadásra a lefegyverzés ellen. Mivel a rabló fegyvere azonos méretű, és Kilgar csupán egy fegyverrel támad, továbbá a rablót közelebb fogták, a két ellendobás eredménye a következőképp alakul: Kilgar 20 (dobás 11, TÉ +7, Közrefogás +2), rabló 16 (dobás 4, TÉ +8, +4 mivel fegyverét két kézzel forgatja). Mivel Kilgar dobása nagyobb, a rabló fegyvere a földre esik. A figyelem megosztani képtelen dszadot váratlanul éri Kilgar zsvábszó ütése, amit a pengére mér, és önkéntlenül is elengedi a fegyvert.

Itt ér véget a kör.





## Negyedik hagyományos kör

Kilgar kezdi a kört (mivel a két zsvány már elselelt, és senki nem ered a nyomukba, továbbá Ghorak az előző körben késleltetett, és kezdeményezése így 14-re módosult), és úgy dönt, megvárja mit cselekszik a rabló, tehát késleltet.

Ghorak is késlelteti cselekedetét, ő is azt várja, mit tesz majd a rabló.

A rabló, bár felvehetné fegyverét a földről, úgy dönt, nem hadakozik tovább ebben a kilátástalan helyzetben – inkább megadja magát, miközben két társa igyekszik minél messzebb kerülni a csata helyszínétől.

A harc így véget ér.

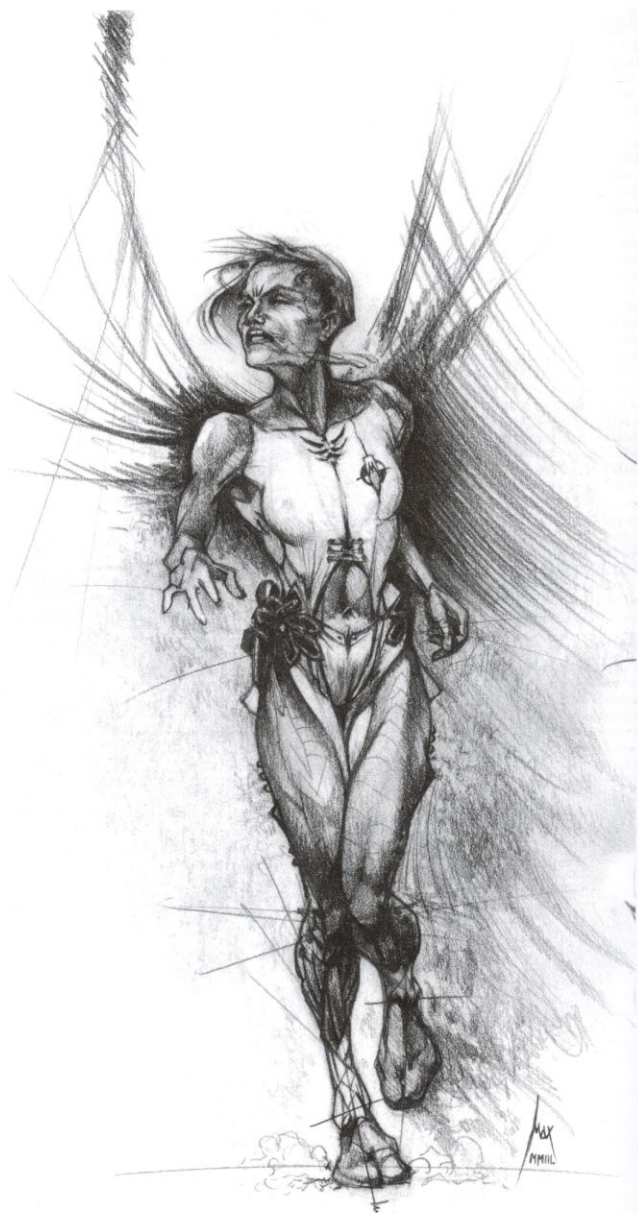
## Hadi jelentés

A csata a meglepetés körrel együtt 5 körig (fél percig) tartott. Ez alatt Luviar súlyos sebet kapott, haldokolni kezdett, és bár állapotát sikerült stabilizálni, még mindig eszméletlen. Ghorak elvesztette Fp-inek háromnegyedét, így kimerültnek számít, Kilgar és Trenat könnyebben sérültek.

A másik oldalon a körülmények miatt zsvány 2-nek nem sikerült harcba bocsátkoznia, zsvány 1 elvesztette összes Fp-jét, és egy időre el is kábult, a rablók vezére pedig súlyosan megsebesült, valószínűleg a következő támadás már őt is kimerítté tette volna. Ezért is döntött végül a harc feladása mellett.

A játékosok karakterei tehát győzedelmeskedtek, és Luviar végül visszaszerzte hangszérét, sérülései miatt azonban még jó pár napig nem lesz képes önfelédten pengetni a húrokat.







A gondolkodó elme hatalmas erőforrásokat rejt, melyek felhasználásával uralmunk alá hajthatjuk testünk minden porcikáját, befolyásolhatjuk az anyagi világ törvényeit vagy akár mások tudatát. Ezt az erőt Pszinek ( $\Psi$ ) nevezzük. A Psi olyan tudás, mely minden élő, gondolkodó elmében ott rejlik, és olykor még teljes képzetlenség esetén is megnyilvánul. Teljes hatalmát azonban csak a képzettek számára fedi fel. A képzés folyamán a  $\Psi$ -alkalmazó feltérképezi ezeket az erőforrásokat, akarata szigorú gyakorlatok segítségével gyémánt keménységre csiszolja, tudatalattiját feltérképezi, és tudata irányítása alá rendeli. A  $\Psi$ -alkalmazó tudata úgy viszonyul a képzetlenek tudatához, mint a csiszolt drágakő a hegy mélyéből kibányászott nyers-gyémánthoz.

A Psi tanulmányozásának és alkalmazásának története messzire nyúlik Y nev multjába – az idők során különféle kultúrák létrehozták a maguk – esetenként egymástól igen eltérő – Psi iskoláit.

## Psi Iskolák

A Psi használatának és elsajátításának különféle iskolái ismeretesek, amelyek egymástól függetlenül alakultak ki az idők folyamán. Ezek közül persze nem mindegyik maradt fenn a mai napig, némelyek pedig fennmaradtak ugyan, ám csak azok körben ismeretesek, a mindennapok embere nem is hall róluk.

A hetedikorban a Psi-használat legáltalánosabban ismert és elsajátítható módjai a következők: a Pyarroni módszer, a Kyr módszer, a Slan út és a Siopa rendszer.

Amikor a karakter felveszi valamelyik Psi képességet (lásd a Képességek fejezetben), ezt valamelyik Psi-iskola keretében teszi. Az oktatás eszközei és céljai iskolánként nagyon is eltérőek lehetnek, a kezdeti szinteken elsajátított diszciplínák azonban igen hasonlóak, ezért a képességek szintjén nem is különböztetjük meg őket. A három magasabb rendű iskola – a Kyr módszer, a Siopa rendszer és a Slan út – tanainak felsőbb rétegei nem sajátíthatóak el csupán képességek felvételével, ezekhez már valamely kaszt tagja kell legyen a karakter. Mindemellett ezen iskolák tanítványainak is fel kell venniük a Psi – Alapok és a Psi – Mesterfok képességeket (a Slan út követőinek ez utóbbit nem), különben nem lennének képesek elsajátítani azokat az alapokat, amelyekre ezek az iskolák építenek, és így a kasztokba sem léphetnének be (a követelményeket lásd a Kasztok fejezetben).

## Pyarroni módszer

Pyarronban dolgozták ki a Psi mindenki számára megtanulható fajtáját, melynek segítségével önmagunk és mások felett is korlátozott befolyásra tehetünk szert. A Pyarroni módszerrel nem lehetséges Manát kinyerni, sem a mágia használatát megkönnyíteni, és nem is olyan hatékony, mint a Slan-út – ám nagy előnye, hogy rövidebb idő alatt elsajátítható, mint az előbbi kettő, és hogy gyakorlatilag bármely kaszt számára elérhető. A Pyarroni módszernek két szintje van – az alap- és a mesterfok. Az iskola által tanított diszciplínák alapfokon csak önmagára alkalmazhatja a

A hetedikorban ezen iskolák közt a legismertebb a Pyarroni iskola, mivel ez az iskola, amely a köznép számára is elérhetővé tette a Psi használatát. Jelen esetben köznép alatt természetesen azokra kell gondolni, akik meg tudják fizetni a képzés magas díját (300 arany), és persze elegendő idejük van végig is járni – ez jobbra a nemesség és a polgári réteg tehetősebb sarjait jelenti csupán.

Magát a Psi nevét a pyarroni iskola tudorai, a módszerek lefektetői adományozták az immáron kodifikált 'misztikus' képességeknek, addig ugyanis nem volt egységes név, amely összefoglalta volna azokat – a Slan út, a Kyr módszer és a többi iskola közti hasonlatosságról korábbi írott forrás nem maradt hátra. 'Psi' a neve a pyarroni nyelv őse, a godoni írott változata 23. betűjelének ( $\Psi$ ). A pyarroni tudorok úgy vélték, e betű alakja kitűnően szimbolizálja ezen misztikus tudományok és gyakorlatok mibenlétét: az egybe torkolló három felső ág mutatja, mint ötvözi a Psi az alkalmazó három – fizikai, mentális és asztrális – testét egyetlen megbonthatatlan egésszé.

karakter, mesterfokú képesség birtokában azonban már nem csak önmagára, hanem másokra is képes hatni.

A Psi iskolák közt a Pyarroni módszer a legkönnyebben és leghamarabb elsajátítható – ehhez elegendő csupán három-négy év tanulás.



## Kyr metódus

A Psi Kyr metódusát Délen Pyarron, Északon Doran mágusmesterei alkották meg, a régi letűnt kyr mágusok mentális erejéről valló frott emlékek értelmezésével és felhasználásával. A Kyr metódus szerves része a kyr alapú mozaikmágának; úgy is fogalmazhatunk, annak alapköve. A varázslótanoncok, mikor a mágia tanulásába fognak, mindig a Pszit, s azon belül a Kyr metódust sajátjattal el előbb, s csak aztán a varázslás tudományát.

A kyr mágusok a mágia alapelemének tekintették a  $\Psi$ -energiákat, kutatásaikat ez irányban tökéletesítették, s elérték, hogy a  $\Psi$ -erőt elmájuk hatalmával közvetlenül Manává alakíthatták. A  $\Psi$ -alkalmazásának ezt a módját Kyr metódusnak nevezik, s kizárólag varázslóknak oktatják. Bár a képzés menete és mikéntje merőben eltér a pyarronitól, a Kyr metódus magában foglalja mindazon diszciplínákat, amelyeket a Pyarroni módszer is alkalmaz, és azokat mesterfokon használja. Emellett számos olyan egyedi diszciplínát ismer, amelyek a mozaik-varázslót mágijára használatában segítik. A Kyr metódus nem továbblépés a Psi mesterfok alkalmazásához képest – miként a Slan út sem az alapfokhoz képest –, hanem elérő útirány jelöl. Minden diszciplína egyetlen, jól meghatározható célt szolgál: a varázslás segítését. Legtöbbször a varázslatokat egészítik ki, olykor helyettesítik azokat.

A Kyr Diszciplínákat csak a varázslók tanulják, és ők féltékenyen őrzik titkaikat. A Kyr metódus megértéséhez és elsajátításához legkevesebb hat kemény tanúval töltött esztendő szükséges, és olyan ritka és felbecsülhetetlen értékű könykönyvek tanulmányozása, melyek csak a legnagyobb iskolák könyvtáraiban megtalálhatóak.

## Slan út

Niarei szerzetesek évezredek tapasztalatát, munkáját magába olvasztó módszer, mely kizárólag harc- és kardművészek számára elérhető. A Slan-út a maga nemében a  $\Psi$ -alkalmazás legmagasabb fokát jelenti – diszciplínai segítségével a harcművész olyan hatalmat nyer saját teste és tudata felett, mely már-már természetfeletten tűnik. Bár a két iskolában a képzés menete és mikéntje erősen eltér, a Slan út magában foglalja mindazon diszciplínákat, amelyeket a Pyarroni módszer alapfokon alkalmaz, és ezen felül számos egyedi diszciplínát ismer. Mindezen diszciplínák a Slan út követői csak alapfokon tudják alkalmazni, tehát csak önmagukon képesek végrehajtani (a kardművészek kardja magas szinten aurájuk részévé válik, és így arra is alkalmazhatják diszciplínáik néme-lyikét). Lényegét tekintve a Slan-út az elme és az akarat mag-asiskolája és az önkontroll legrokételesebb formája.

A Slan-út mesterei által kidolgozott, és – kevés kivételtől eltekintve – csak harc- és kardművészek által alkalmazható módszereket Slan diszciplínáknak nevezik. A Slan út fejlesztésének középpontjában mindig is az egyén, az alkalmazó állt – az összes Slan diszciplína alapfok alkalmazásának minősül, azaz hatását csak a  $\Psi$ -alkalmazóra fejt ki, illetve azon dolgokra, amelyek annak aurájába tartoznak.

A slane a Pszit az önmaguk tökéletesítéséhez vezető útnak tartják – egyfajta titkos tudománynak, amely csak a bea-vatottak számára elérhető. Az elsajátításához szükséges útmutatások, módok nincsenek könyvekben leírva, mesterrel tanítványra szállnak. A Slan Psi elsajátítása nehéz, számtalan veszélyről terhes. Egyes diszciplínák helytelen alkalmazása – például az Aranyharangé – végzetes következményekkel is járhat. A Slan út a harc művészetének alapja és lelke. Mind a puskakezes harcot, mind a vívást megtanulhatja bárki – akár egy harc- vagy kardművész útmutatásai alapján is. A valódi hatalom, az igazi tudás azonban a Slan út ismerete – ez az, ami a Slaneket egy jól verekedő gladiátor, vagy a híres erigowi vívók fölé emeli. Ezért sem várható el, hogy egy Slan effajta tudását bárkivel megossza.

A Slan utat amúgy csak az emberek képesek megtanulni, és a félelkek, akiknek tudati sémája egyezik az emberekével.

Mindemellett, a Slan út csak olyanok számára járható, akiknek lelke már igen magasra jutott a lélekvandorlás, a sorozatos újjászületések folyamán.

A Slan út elsajátításához tíz-tizenkét esztendő szükséges a kiválasztott tanítvány számára.

## Siopa rendszer

A Siopa rendszerű Psi megteremtése Arcus Siopa, mágiaelméleti és Psi tudományi zseni nevéhez fűződik. Psi rendszerét a Slan út, a Pyarroni módszer és titkos dssenn Psi-tanok ötvöztetését alakította ki és fejlesztette tovább. Ez a rendszer a tudati energiák felhasználásának szempontjából jóval fejlettebb a többi módszernél, ám elsajátítása is sokkal nehezebb ezeknél.

A Siopa rendszer elsajátítása nem csupán egy új lépés jelent a Psi képességek terén, hanem a karakter Pszhez fűződő viszonyát, az ahhoz való hozzáállását határozza meg. A Siopa rendszer végéreményében a Psi alkalmazásának töké-lyre vitele, legfőbb foka – a siopa felhasználó a Pszit nem eszköznek tekinti, hanem magát a Pszit tekinti végső céljának. Azáltal, hogy a Psi technikák csiszolására és fejlesztésére törekszik, az alkalmazó egyben lemond mindazon – a Psi által nyújtott, ám nem Psi-onatkozó – előnyökről, amelyeket más iskolák – a Slan út és a Kyr metódus – nyújtanak. Kárpótlásként azonban olyan hatalmat nyer a Psi energiák fölött, mely mint Psi alkalmazás – bátran állíthatjuk –, messze felülmúlja a fentieket.

A rendszer alapjai természetesen megegyeznek az egyéb Psi alkalmazásokkal, de a rejtélyes úton megszerzett dssenn Psi ismeretek miatt, valamint a rendszer különleges felépítése okán a továbbfejlesztett módszer végéreményében annyira különbözik a hagyományos alkalmazásoktól, hogy a csak azokban járatosak még elképzelni sem tudják, miképpen működik. Bár a képzés menete és mikéntje merőben eltér a pyarronitól (messzeemenően felülmúlja azt), a Siopa rendszer magában foglalja mindazon diszciplínákat, amelyeket a Pyarroni módszer is alkalmaz, és ismer emellett számos egyedi diszciplínát is – ezeket mind mesterfokon használja.

A Siopa rendszer elsajátításához tíz-tizenkét esztendő szükséges a tanítvány számára.



# A Ψzi használata

## Ψzi pontok

A Ψzi diszciplínák alkalmazásához Ψzi-energiára van szükség – ezt jelölik a Ψzi-pontok. Bármiféle Ψzi-tevékenység – Ψ-pajzs emelése, Ψ-ostrom folytatása, vagy akár mely diszciplína alkalmazása – adott mennyiségű Ψ-energiát emészt fel, azaz bizonyos mennyiségű Ψzi-pontba (Ψp) kerül.

Azt, hogy egy Ψ-alkalmazó mennyi Ψp-ot képes elméje pihentetése nélkül egyszerre vagy folyamatosan felhasználni, maximális Ψp-jainak száma mutatja meg. A maximális Ψp tehát nem más, mint egy teljesen kikapott és feltöltődött tudat rendelkezésére álló Ψzi-energiájának mennyisége. A maximális Ψp-ok száma a Ψ-használat szintjétől, valamint az iskolától és a használat fokától függ. Minél magasabb szintű Ψ-alkalmazó valaki, annál több maximális Ψp-tal rendelkezik.

2-8-1. táblázat: Ψzi-pontok

Ψzi iskola	szorzó
Pyarroni Af	2
Pyarroni Mf	3
Slan út	4
Kyr metódus	4
Siopa-rendszer	5

## Ψzi-pontok kiszámítása:

A karakter maximális Ψzi-pontjainak számát három tényező határozza meg – a Ψzi iskola (és képesség), a Ψzi használat képzettség szintje és a karakter Intelligenciája. A karakter Ψzi használat képzettségének szintjét add hozzá az Intelligencia módosítójához, s az így kapott összeget szorozd be a karakter Ψzi iskolájából vagy képességéből eredő szorzóval (lásd 2-8-1. táblázat: Ψzi-pontok, alább). Amennyiben a karakter több szorzója is jogosult lenne (például mivel rendelkezik mind a Ψzi – Alapfok, mind a Ψzi – Mesterfok képességgel), úgy csak a kedvezőbb szorzó érvényesül. Az így kapott eredmény a karakter maximális Ψzi-pontjainak a száma – ekekből használhatja diszciplínáit.

[(Ψzi használat képzettség szint) + (Intelligencia módosító)] x (Ψzi iskola szorzója)

Példa: Aeryn (Intelligenciája 15) harmadik karakterszinten 6. fokúra növeli Ψzi használat képzettségét, majd felveszi a Ψzi – Mesterfok képességet (Pyarroni Módszer). Ψzi használat képzettsége tehát 6. fokú, Intelligencia módosítója +2, az iskolából eredő szorzója pedig x3 – bár rendelkezik mind a Ψzi – Alapfok (x2), mind a Ψzi – Mesterfok (x3) képességgel, ilyenkor csak a jobbik szorzó számít. Aeryn Ψp-jainak száma így: [2 (Int) + 6 (képzettség szintje)] x 3 (Ψzi – Mesterfok képesség) = 24.

Narull 9. karakterszintű, alapfokú Ψzi-használó (Pyarroni módszer), és 13-as Intelligenciája van (+1-es módosító). Ha tudjuk, hogy mindig maximumra növelte Ψzi használat képzettségét (karakterszint + 3 = 9 + 3 = 12), az ő Ψp-jainak száma a következőképp alakul:

[1 (Int) + 12 (képzettség szintje)] x 2 (Ψzi – Alapfok képesség) = 26

A Ψzi használat két fő tényezőtől függ. Az egyik a választott Ψzi iskola (és ezen belül a Ψzi képesség). A másik a használat szintje – ezt a Ψzi használat képzettség szintje jelöli, és ez határozza meg a Ψp-ok számát is.

Amikor egy karakter felveszi az Ψzi – Alapfok képességet, automatikusan Ψzi-használóvá lesz, és képessé válik bizonyos diszciplínák használatára. Amennyiben a karakter később felveszi a Ψzi – Mesterfok képességet is, akkor ezeket a diszciplínákat már nem csupán magára alkalmazhatja, hanem másokra is. Ha pedig – kaszt felvétele révén – kaszt-képességeként elsajátítja valamely Ψzi iskola belsőbb tanait, úgy újabb diszciplínák használatát sajátítja el.

A Ψzi képességek és kaszt-képességek mellett a karakter Ψzi-használatának szintje is döntő fontosságú a Ψzi alkalmazások szempontjából – ez határozza meg többek között a karakter Ψzi-pontjainak a számát.

Ha a Ψzit az ötvösmesterséghez hasonlítjuk, úgy a Ψzi képesség azt mutatja meg, hogy milyen anyagokkal, nemes vagy nemtelen fémekkel, drága vagy feldrágakövekkel kövekkel dolgozik a mester, a Ψzi-használat szintje ellenben azt tükrözi, hogy milyen gyakorlott és ügyes kezű a mester.

Az aktuális Ψp-ok száma arról tanúskodik, hogy a Ψ-alkalmazó maximális Ψp-jaiból mennyit tud még felhasználni a következő pihenésig. Egy teljesen pihent elme Ψzi hatásfoka maximumán áll. Ha azonban elkezd használni tudati energiáit, ezek lassan elfogynek. Amikor már minden Ψp-ját felhasználta, a Ψ-alkalmazónak pihennie kell, hogy elméje regenerálódjon, és ismét energiákkal teljen meg.

Ψzi-pontok visszanyerése: A karakter pihenéssel, meditációval vagy mágikus segédletek igénybevételével nyerheti vissza Ψp-jait. A különböző helyzetekben az elme Ψ-energia kapacitása különböző ütemben regenerálódik, attól függően, hogy a karakter mit cselekszik mindeközben (lásd 2-8-2. táblázat: Ψzi-pontok visszanyerése, alább). Amikor valamely órában a karakter többféle tevékenységet is végez, akkor a leginkább megerőltető tevékenységet kell figyelembe venni a Ψzi-pontok visszanyerése szempontjából.

2-8-2. táblázat: Ψzi-pontok visszanyerése

Tevékenység*	1 óra alatt
Meditáció	Max / 4**
Alvás	Max / 8**
Pihenés (üldögélés)	Max / 12**
Könnyű séta, léptetés lovon	Max / 16**
Utazás, ügetés vagy vágta	Max / 20**

\* Erdőített menet vagy nagyon kimerítő tevékenység (harc, varázslás, Ψzi használat) közben nem jön vissza

\*\* Lefelé kerekítve (de legalább 1)



# Diszciplínák

Diszciplínáknak azokat a gyakorlatokat hívjuk, amelyek segítségével a  $\Psi$ -használó előidézheti a különféle Pszi-hatásokat. A karakter  $\Psi$ -p-jai felhasználásával képes a különféle diszciplínákat alkalmazni – lényegében a diszciplína az a forma, amelybe  $\Psi$ -energiát önti. A diszciplínák sok mindenre tehetik képessé használóikat: segítségükkel élesebbé válnak érzékeik, jobban tudják uralni testüket, vagy akár tárgyakat is lebegtethetnek, magasan képzett  $\Psi$ -használók pedig akár mások akaratának befolyásolására is képesek lehetnek.

A legközelebbi diszciplína kétfajta felhasználással bír: az egyik, amit a  $\Psi$ -használó magára képes alkalmazni; a másik, amit másokra – élőlényekre, tárgyakra – tud kiterjeszteni. Az alapfokú  $\Psi$ -használók számára ez utóbbi nem elérhető. Az alapfokú alkalmazások – bármely szinten legyenek is járatosak a Psziben – diszciplínáikat csak saját magukra képesek alkalmazni. A mesterfokot elérve a diszciplínák másokra is alkalmazhatóakká válnak.

Attól függően, hogy melyik Pszi iskola tanítja őket, a diszciplínákat az alábbi csoportokba sorolhatjuk: Általános, Slan, Kyr és Siopa.

Az Általános diszciplínákat minden olyan karakter képes alkalmazni, aki rendelkezik a Pszi – Alapfok illetve a Pszi – Mesterfok képességgel. Alapfokon a diszciplínákat csak önmagára alkalmazhatja a karakter, mesterfokon azonban már nem csak önmagára, hanem másokra – személyekre, élőlényekre vagy tárgyakra – is képes hatni.

Az Általános diszciplínákon felül a Slan út követői alkalmazhatják a Slan diszciplínákat is. A Slan Pszi-alkalmazók minden diszciplínájukat alapfokon használhatják, és soha nem sajátíthatják el a mesterfokot – ha ez mégis megtörténne, elvesztik a Slan diszciplínák használatának képességét.

Az Általános diszciplínák mellett a Kyr módszer követői a Kyr diszciplínákat is alkalmazhatják. A Kyr Pszi-alkalmazók minden diszciplínájukat mesterfokon használhatják.

Az Általános diszciplínák mellett a Siopa rendszer követői a Siopa diszciplínákat is alkalmazhatják – ezek a diszciplínák sokszor megegyeznek a más iskolák által tanított gyakorlatokkal. A Siopa Pszi-alkalmazók minden diszciplínájukat mesterfokon használhatják.

Diszciplínák típusa: A Pszi diszciplínák két típusát különböztethetjük meg – a tudati és a fizikai diszciplínákat. A tudati diszciplínák az alkalmazó vagy a célpont tudatára, tudati tevékenységeire vannak hatással, és általában az asztrális vagy a mentális síkon hatnak. A fizikai diszciplínák ellenben az alkalmazó vagy a célpont testét, testi folyamatait célozzák, és általában az anyagi síkon hatnak.

## $\Psi$ -használat

A Pszi diszciplínák alkalmazásának is megvannak a maga szabályai. Némely szabály csak a harci szituációkban különösen fontos, mivel ilyenkor van nagy jelentősége annak, hogy ki mikor és mit cselekedhet. A kapcsolódó szabályokért érdemes átolvasni a Harc fejezetet.

**Siopa rendszer:** A Siopa rendszer megalkotói a dzsennek titkos tudásának elsajátítása közben teljesen újfajta hatásokkal és Pszi-használati módszerekkel is megismerkedtek, melyek eleddig a hagyományos iskolák egyikében sem volt ismertek, ezért rájuk néha más szabályok vonatkoznak, mint a hagyományos Pszi-alkalmazókra.

## $\Psi$ -szint-költség

A diszciplínák használata során az alkalmazó rendelkezésére álló Pszi-pontok mennyisége csökken. Minden diszciplínának megvan a maga Pszi-pont költsége – ennyivel csökkenti a karakter aktuális Pszi-pontjainak számát. Bizonyos diszciplínák Pszi-pont költsége az Erősség arányában változik.

Némely diszciplína Pszi-pont költsége 0; ezeknek a diszciplínáknak a használata nem emész fel egyetlen Pszi-pontot sem, azonban csak akkor képes őket alkalmazni a karakter, ha aktuális Pszi-pontjainak száma legalább 1.

**Siopa:** A Siopa rendszerű Pszi alkalmazói az iskola tanainak elsajátítása után birtokában maradnak eredeti tudásuknak, sőt azokat innárm könnyebben és hatékonyabban tudják alkalmazni. Minden olyan diszciplínát, melyet valamilyen iskolával közösen birtokolnak – legyen az általános, slan, vagy akár kyr diszciplína – innárm fele Pszi-pontért képesek létrehozni és erősíteni; továbbá ezen diszciplínák hatótávja is, amennyiben eredetileg kevesebb volt – látótávra módosul. Azon diszciplínák, melyek Érintő támadást igényeltek, a továbbiakban távolsági Érintő támadással is alkalmazhatóak.

**Fenntartás:** A Siopa diszciplínák nagy része nagyobb hatalmat biztosít ugyan, mint más diszciplínák, azonban sajátos költségük van. A karakter ezen a szinten képes elkülöníteni tudatának egy részét, s ez ebben tárolt Pszi-pontokkal mintegy fenntartani egy-egy diszciplína hatását. Ez az alkalmazó részéről teljesen passzív cselekedet, így összpontosítást nem igényel, azonban az elkülönített Pszi-pontok a hatás időtartama alatt nem használhatóak, elvesznek az alkalmazó számára. Ez játéktéchnikaiul így nyilvánul meg, hogy amikor ezeket a Fenntartás időtartamát megjelölő diszciplínát használja, a siopa a Pszi-pont-költséget nem csupán aktuális Pszi-pontjai számából vonja le, hanem maximális Pszi-pontjainak száma is ugyanennyivel csökken időlegesen. Ez után az alkalmazó Pszi-pontjai csak az újdonsült maximum értékét töltöhetnek vissza, és a siopa csupán ennyivel gazdálkodhat. Amint a fenntartást igénylő diszciplínát megszakítja (az adott diszciplínánál leírt szabályoknak megfelelően), az az alkalmazó maximális Pszi-pontjainak száma visszaáll eredeti értékére – az elkülönített pontokat azonban nem kapja vissza, azokat csak a Pszi-pontok visszaszerzésének szokásos módszerei szerint töltheti fel. Amennyiben a Siopa több Fenntartás időtartamát diszciplínát is alkalmaz egyszerre, Pszi-pontjainak maximális értéke annnyival csökken, amennyi Pszi-pontot ezekre összesen elhasznál.

Például Dybba'ál a 4. szintű Pszi-adeptus 10. szintű Pszi-használatával és +3-as Intelligencia módosítóval rendelkezik – így  $(10+3)*5=65$  Pszi pontja van. Tegyük fel, hogy éppen Dybba'ál aktuális Pszi-pontjainak száma is 65, és a Tudat érzékelése diszciplínát alkalmazza. Úgy dönt, hogy a hatótávot 24 lábban határozza meg, ez a kaszt-szintjének 6-szorosa, így a diszciplína 6 Pszi-pontigába kerül – ezt le is vonja aktuális Pszi-pontjainak számából ( $65 - 6 = 59$ ). Ekkor Pszi-pontjainak maximális száma (65) is lecsökken 59-re. Ezután csupán ebből gazdálkodhat, és legfeljebb ennyit birtokolhat egyszerre, amíg meg nem szünteti a Tudat Érzékelése diszciplína hatását. A hatás megszűntetése – a leírás szerint – egy teljes-körös cselekedet, és alkalmazásakor a maximum Pszi-pontok száma ugyan visszaes 65-re, az aktuális pontok száma azonban nem változik (ha nem költött mára azóta, akkor 59 marad). Most azonban Dybba'ál már egészen 65-ig nyerheti vissza elhasznált Pszi-pontjait. Az aktuális Pszi-pontok száma akkor is annnyival csökken, amennyibe a diszciplína kerül, ha az aktuális kevesebb volt, mint a maximális. Így, ha a fenti példában Dybba'ál csak 52 Pszi-ponttal rendelkezett volna, úgy ez 46-ra csökkent volna (ha pedig 6-nál kevesebb, úgy a diszciplínát nem lett volna képes 24 lábnyi hatótávra kiutalni). Ha – a fenti példánál maradva – Dybba'ál a Tudat érzékelése mellett még a Pszi észlelése diszciplínát is alkalmazná ugyanakkora hatótávval (6 Pszi-pontért), akkor Pszi-pontjainak maximális és aktuális számát mindkettő csökkentené ( $65 - 6 - 6 = 53$ ).

## Erősség

A diszciplínák hatásának potenciálját az Erősség (E) adja meg – ez határozza meg, hogy pontosan mekkora a hatás mértéke, illetve hogy milyen arányban képes érvényesülni. Bizonyos diszciplínák hatása aszerint változik, hogy mennyi energiát fektet beléjük az alkalmazó – ezeknek az



Erőssége növelhető, és Pszi-pont igényük az Erősség arányában változik.

Minden diszciplína rendelkezik Erősséggel – sokuknál azonban csak ritkán kap szerepet.

## Ellenállás

Egyes diszciplínák hatása kiterjedhet más személyekre, élőlényekre is. A célpontok ilyenkor azonban nem feltétlenül szükségesek, hogy az adott diszciplína kifejtse rájuk a hatását. Ebben az esetben a diszciplínának általában át kell jutnia a célpontja ellenállásán – aszerint, hogy az alkalmazott diszciplína az asztrál-, a mentál- illetve a fizikai testet támadja-e.

Hogy megtudja, az ilyen diszciplína kifejti-e hatását a célpontra, tégy egy Erősség-próbát a célpont vonatkozó ellenállása ellen – hogy melyik ellen, az az alkalmazott diszciplína leírásából derül ki (amennyiben a diszciplína ellenállás sorában '2' szerepel, a célpont nem képes ellenállni az adott diszciplína hatásának).

**Erősség-próba:** d20 + a diszciplína Erőssége + az Intelligencia módosítód

Amennyiben az Erősség-próba eredménye nagyobb, mint a célpont ellenállása, a diszciplína kifejti hatását. Ha nem, úgy a hatás nem érvényesül – a diszciplína használatához szükséges Pszi-pontok azonban elvesznek. Bizonyos diszciplínák esetében a hatás attól is függ, hogy az Erősség-próba milyen mértékben sikerült, vagy volt sikertelen, illetve bizonyos diszciplínák sikertelen Erősség-próba esetén is fejtenek ki valamilyen hatást a célpontra – részletekért lásd az egyes diszciplínák leírását.

## Hatás Időtartama

A diszciplínák hatásának időtartama igen változó lehet – némelyik azonnal elenyésk, mások mindaddig fennmarad, amíg valame elentetés hatás meg nem szünteti azt. A diszciplínák leírásában feltüntetett, hogy az adott diszciplína hatása mennyi ideig marad fenn – itt néha több érték is szerepelhet, főleg ha a diszciplínának többfajta alkalmazása is van. Ezek az időtartamok a következők lehetnek:

**Azonnali:** Az ilyen diszciplínák hatása azonnali – a hatás ugyan azonnal elenyésk, következményei azonban megmaradhatnak. Ilyen például a Kínokozás diszciplína, ahol a Kínokozás ugyan csak pillanattal, az elvesztett Ép-k azonban csak a gyógyulás folyamán térnek vissza.

**Meghatározott időtartam:** Az ilyen diszciplínák hatása meghatározott ideig tart, aztán véget ér – ez az időtartam általában körökben mérhető, némely diszciplínák esetében azonban akár percekben, órákban is.

**Végleges:** Az ilyen diszciplínák hatása végleges – mindaddig tart, amíg valamely más körülmény véget nem vet neki. Ilyen például a  $\Psi$ -pajzs diszciplína is, amelynek hatása addig marad fenn, amíg a pajzsot le nem rombolják – például  $\Psi$ -ostrom segítségével.

**Hosszabbítható:** Bizonyos diszciplínák hatásának időtartama hosszabbítható. Amennyiben a diszciplína hatása hosszabbítható, úgy a (hosszabbítható) kitétel a diszciplína leírásában a Hatás Időtartama sorban szerepel. Ha az ilyen diszciplína időtartama véget ér, holott még igény volna arra, hogy folytatódjék, az alkalmazónak lehetősége van újra elkölteni a szükséges Pszi-pontokat, és a hatás fennmarad még egyszer annyi ideig, amennyi az alap időtartam – az alkalmazónak ilyenkor ugyanannyi Pszi-pontot kell elköltenie, amennyit az alkalmazás megkezdésekor, és a diszciplína ugyanakkora Erősséggel rendelkezik majd.

**Összpontosítás:** Bizonyos diszciplínák hatása csak addig marad fenn, amíg az alkalmazó összpontosít erre. Amennyiben valamely diszciplína hatása összpontosítás-függő, úgy az (összpontosítás) kitétel megjelenik a diszciplína leírásában a Hatás Időtartama sorban. Az összpontosítás körülmény egy egyszerű cselekedetet igényel. Amennyiben valamely körülmény megszakíthatja az alkalmazó összpontosítását,

annak Összpontosítás képzettség-próbát kell tenni (lásd Összpontosítás, alább).

**Siopa:** A Siopa diszciplínák egy része nem folyamatos figyelmet követel meg az alkalmazótól, hanem a Pszi-pontok folyamatos lekötését. Ekkor a fenntartásra elkölöntett Pszi-pontok az alkalmazó számára ideiglenesen hozzáférhetetlenek. Az ilyen diszciplínák időtartama Fenntartás.

**Fenntartás:** A Fenntartás időtartamú diszciplínák hatása annyi ideig tart, amíg a Siopa meg nem szünteti azt – az időtartam alatt nem igényelnek összpontosítást a karakter részéről. A hosszabbítható diszciplínáktól eltérően, az ilyen diszciplínák Pszi-pont költsége egyszeri, azonban nem csupán az aktuális hanem a maximális Pszi-pontok számát is ennyivel csökkentik (részletekért lásd fentebb, Pszi-pont költség címszó alatt). A Fenntartás időtartamú diszciplínák a végtelenségig fenntarthatók, akkor sem szűnnek meg, ha az alkalmazó alszik vagy medítál – csak akkor szűnnek meg, ha az alkalmazó valamilyen okból eszméletét veszti.

## Hatótáv

A Hatótáv azt mutatja meg, hogy a diszciplínát milyen távolságban lehet alkalmazni – milyen messze lehet legfeljebb a célpont az alkalmazótól. A diszciplínák hatótávja igen változó lehet – némelyek csak magára az alkalmazóra terjeszthető ki, mások akár a végtelenségig is. A diszciplínák leírásában szerepel, hogy az adott diszciplína hatása milyen távolságban alkalmazható – itt néha több érték is szerepelhet, főleg ha a diszciplínának többfajta alkalmazása is van. Ezek a hatótávok a következők lehetnek:

**Alkalmazó:** Az ilyen diszciplínák hatása csak magára a  $\Psi$ -használóra terjeszthető ki.

**Érintés:** Az ilyen diszciplínák hatása megérintett személyekre, élőlényekre vagy tárgyra terjeszthető ki. Amennyiben a célpont ezt nem szeretné, az alkalmazónak érintő támadást kell tennie.

**Látótáv:** Az ilyen diszciplínák hatása csak az alkalmazó látótávján belül eső személyekre, élőlényekre vagy tárgyra terjeszthető ki, amiket az alkalmazónak látnia kell. A látótáv hatótávú diszciplínák lehetséges érintés hatótávjában is alkalmazni – amennyiben az alkalmazó sikeresen megérinti célpontját, nem szükséges látnia azt.

**Meghatározott távolság:** Az ilyen diszciplínák hatása egy bizonyos, meghatározott távolságig terjeszthető ki (a célpontnak a meghatározott távolságon belül kell tartózkodnia) – ez a távolságot általában yvei lábakkban adtuk meg, egyes esetekben azonban akár mérföldekben is.

## Hatóterület

A Hatóterület mutatja meg, hogy a  $\Psi$ -diszciplína hatása mekkora területre terjed ki egy időben – mekkora lehet a célpont kiterjedése, illetve hány célpontja lehet egyszerre a diszciplínának. A diszciplínák hatóterülete igen változó lehet – némelyek élőlényekre, mások pedig tárgyra vagy területre terjeszthetőek ki. A diszciplínák leírásában szerepel, hogy az adott diszciplína hatása milyen területre alkalmazható – itt néha több érték is szerepelhet, főleg ha a diszciplínának többfajta alkalmazása is van. Ezek az hatóterületek a következők lehetnek:

**Személy:** Az ilyen diszciplínák hatása bizonyos számú személyre vagy élőlényre terjeszthető ki – hogy pontosan mennyire, azt az adott diszciplína leírása tartalmazza.

**Tárgy:** Az ilyen diszciplínák hatása bizonyos számú tárgyra terjeszthető ki – hogy pontosan mennyire, azt az adott diszciplína leírása tartalmazza.

**Meghatározott terület:** Az ilyen diszciplínák hatása bizonyos kiterjedésű területre terjeszthető ki – hogy pontosan mennyire, azt az adott diszciplína leírása tartalmazza, általában yvei négyzetlábban vagy köblábban megadva (persze ettől eltérő mértékegységek is szerepelhetnek).

**Siopa:** Az olyan diszciplínáknál, amelyeknek a hatóterülete személy vagy tárgy, a Siopa alkalmazó egyszerre annyi alanyra képes hatni egy diszciplínával, amennyi Pszi-adeptus kasztjén (illetve a más Siopa alkalmazó kasztok szintje is ide számítanak), azonban a diszciplína Pszi-pont igényét minden egyes célpont után el kell költeniük. Például egy alapfokú alkalmazó, akinek 10-es a Pszi használat képzettség szintje egy körben maximum 10 fájdalomtűrés pontot tud gyógyítani magán a Fájdalom-tűrés diszciplína segítségével – ez 10 Pszi-pontjába kerül. Egy 4. kasztú Pszi-adeptus 10-es szintű Pszi használat képzettséggel egyszerre 4 emberen tud gyógyítani 10-10 Fp-t. A diszciplína Pszi-pont költségét célpontként kell kifizetnie, azonban 6 fele Ponttér hozza létre az általános diszciplínákat, így emberként  $10/2=5$  Pszi-pontjába kerül, vagyis összesen  $4*5=20$  Pszi-pontba.)

### *Meditációs idő*

Az egyes diszciplínák leírásából derül ki, hogy az adott diszciplína mennyi a meditációs ideje – ezt általában cselekedetekben mérjük. A cselekedetek fajtaját, szerepüket a harc folyamán, és a velük kapcsolatos szabályokat a Harc fejezet ismerteti.

A meditáció időtartama nem összekeverendő a hatás időtartamával – a hatás a meditáció befejeztével veszi kezdetét.

Bizonyos diszciplínák használatát során az alkalmazó Megszakító támadásra jogosítja az őt fenyegető ellenfeleket – ez esetben a diszciplína leírásában, a Meditációs idő sorban zárójellel található a (Megszakító támadás) jelölés.

A meditációs idők a következők lehetnek:

**Szabad cselekedet:** Az ilyen diszciplínákat szabad cselekedetként hozhatod létre – ilyenkor más a cselekedhetsz az adott körben. Az ilyen módon létrehozott diszciplína azonnal kifejti a hatását.

**Egyszerű cselekedet:** Az ilyen diszciplínák létrehozása egy egyszerű cselekedet – emellett még mozgathatsz a körben a diszciplína létrehozása előtt vagy után, vagy esetleg végrehajthatod a valamilyen más mozgás-értékű cselekedetet. Az ilyen módon létrehozott diszciplína azonnal kifejti a hatását.

**Teljes-körös cselekedet:** Az ilyen diszciplínák létrehozása egy teljes-körös cselekedet – tehetsz egy kiegészítő mozgást előtte, utána vagy közben, más mozgást azonban nem végezhetsz a körben. A hatás a létrehozás megkezdését követően jelentkezik, mielőtt saját kezdeményezés értéknél megkezdődne a köröd. A diszciplína alkalmazása után szabadon cselekedhetsz.

Az olyan diszciplínák létrehozása, amelyeknek a meditációs ideje hosszabb egy körnél teljes-körös cselekedetként kezelendő mindazon idő alatt, ameddig a létrehozásuk tart. Például az 1 perc meditációs idejű diszciplína hatása az egy perc leletekór kezdődik, mielőtt megkezdődne a köröd a saját kezdeményezés értéknél (és a meditáció alatt mind a 10 kör folyamán egy-egy teljes-körös cselekedetbe kerül a meditáció).

### *Összpontosítás*

A diszciplínák létrehozásához összpontosítanod kell. Ha nem tudsz kellően összpontosítani (például mert sebtal kapsz, vagy védekezned kell, esetleg éppen lovagolsz, netán megzavarunk a Zavarás Pszi-diszciplínával), nem hozhatod létre a diszciplínát. Ha már elkezdted létrehozni a diszciplínát, de időközben valami megzavart (például valaki sikeres támadást hajtott végre ellened), sikeres Összpontosítás képzettség-próbát kell tenned, különben elrontod a meditációt. A próba célszáma attól függ, mi vesélyeztetni az összpontosításodat (lásd az Összpontosítás képzettség leírását, illetve a Kalandmesterek Könyvét). Ha a próbát sikertelen, a diszciplína hatása nem jön létre, és amennyiben a próbát legalább 10-zel rontottad el, a diszciplína használatához szükséges Pszi-pont mennyiségét is elvesztetted.

Ha olyan diszciplína létrehozásába kezdesz bele, ami több teljes-körös cselekedet meditációs idejű, mindvégig összp-

tosítanod kell. Ha bármikor elveszítetted összpontosításodat a meditáció kezdete és befejezte között, a diszciplína hatása nem jön létre.

### *Összpontosítás diszciplína fenntartására:*

Néhány diszciplína fenntartásához folyamatos összpontosítás szükséges. Az összpontosítás a diszciplína fenntartására körönként egy egyszerű cselekedet, ami nem jogosítja ellenfeledet megszakító támadásra. Bármí, ami megakadályozhatja egy diszciplína sikeres létrehozását, az összpontosításodat is megszakíthatja. Ilyenkor sikeres Összpontosítás képzettség-próbát kell tenned, különben a hatás véget ér.

Megszakító támadások: Amikor diszciplínát hozol létre, a téged fenyegető ellenfelek általában megszakító támadást intézhetnek ellened. Ha a létrehozás közben megsérülsz, Összpontosítás próbát kell tenned, különben a meditációd megszakad.

### *Védekezés diszciplína létrehozása közben:*

Megpróbálkozhatsz védekezni a diszciplína létrehozása közben. Ez azt jelenti, hogy úgy próbáld létrehozni a hatást, hogy közben figyelés az ellenfeleired, és elkerülöd a csapásait. Ebben az esetben nem vagy annyira sebezhető, mintha csak tényleg állnál, vagyis ilyenkor ellenfeleid nem intézhetnek megszakító támadást ellened. Amennyiben azonban védekezel létrehozás közben, Összpontosítás képzettség-próbát kell tenned ahhoz, hogy meditációd ne szakadjon meg. Ha a próbát elvéte, a meditációd megszakad, és amennyiben a próbát legalább 10-zel rontottad el, a diszciplína használatához szükséges Pszi-pont mennyiségét is elvesztetted.

### *Érintő diszciplína harcban*

Egyes diszciplínáknak „Érintés” a hatótávja. Az ilyen diszciplínák használatához létrehozásuk befejezte után meg kell érintened az ellenfeleket, vagy a létrehozás körében, vagy később. Abban a körben, amikor a meditációt befejezed, megérintheted (vagy megpróbálhatod megérinteni) a célpontot. Végezhetsz mozgást a meditáció előtt, a meditáció és az érintés között, vagy akár az érintés után is. Ahhoz, hogy önmagadat vagy valamely társadat megérintsd, nem kell dobnod, amennyiben azonban valamely ellenfeledet akarod megérinteni, érintő támadást kell tenned.

**Érintő támadás:** Mivel elég megérintened az ellenséget, érintő támadást hajtasz végre hagyományos támadás helyett. Ha érintés hatótávú diszciplínával akarsz megérinteni egy ellenfelet, az fegyveres támadásnak számít, és ezért nem jogosítja ellenfeledet megszakító támadásra ellened, még ha fegyveres, akkor sem – az érintő varázslat ugyanis fenyegetést jelent, amit az ellenfelednek ugyanúgy kell figyelembe vennie, akárha fegyvert forgatnál (lásd Harc fejezet – Érintő támadás). A meditáció azonban változatlanul megszakító támadásra jogosítja ellenfeledet, ezért kifizetendő lehet, ha először megérintsz, és aztán mozgatsz, nem pedig fordított sorrendben teszed ezt. Az érintő támadásoknak két fajta van: beszélhetünk közelharcú érintő támadásról (amikor mondjuk a kezzeddel szeretnéd megérinteni ellenfeledet), illetve távoligéri érintő támadásról (például a Pszi-lökés diszciplínával történő érintéshez). Az ellenfél VÉ-je érintő Támadás ellen nem tartalmazza a pajzs és a hártófegyver módosított, illetve a Hártás taktika sem alkalmazható az ilyen támadások ellen.

**Diszciplína késeltetés:** Amennyiben a diszciplínát nem sikerül rögtön a meditációt követően létrehoznod, késeltetheted akár a végtelenségig is. Minden körben próbálkozhatsz érintő támadással. Egy egyszerű cselekedettel egy társadat érintheted meg, vagy egy teljes-körös cselekedet keretében legfeljebb hat társadat. Ha – akár véletlenül is – valakihez vagy valamihez hozzáérsz, miközben a diszciplína energiáját tartod, a diszciplína „elsül”. Ha új diszciplínát hozol létre, mielőtt még a már meglévő „elsültött” volna, a már meglévő diszciplína szertefoszlik.

# Ψszí diszciplínák

Az alábbiakban felsoroljuk a pszí diszciplínákat, aszerint, hogy melyik iskolák követői alkalmazhatják őket, valamint azt is, hogy az adott diszciplína alap- vagy mesterfokon használható-e.

Az általános diszciplínákat az összes iskola tanítja, így azok minden pszí-használó számára elérhetőek.

## Általános diszciplínák

Csettintés – Af és Mf  
 Dinamikus Ψ -pajzs – Af és Mf  
 Egyensúly – Af  
 Emlékefelidézés – Af és Mf  
 Ébrulás (Ebresztés) – Af és Mf  
 Érzékesítés (Tompítás, Megzavarás) – Af és Mf  
 Érzékiszűrés – Af  
 Fájdalomcsillapítás (Kínokozás) – Af és Mf  
 Hatodik Érzék – Af  
 Pszí-lökés – Mf  
 Ψ -ostrom – Mf  
 Pszí-Roham (Pszí-Megfeszítés) – Af és Mf  
 Statikus Ψ -pajzs – Af és Mf  
 Telekinézis – Mf  
 Telepátia (Gondolatátvitel) – Af és Mf  
 Testhőmérséklet változtatás – Af és Mf  
 Tulajdonságiavítás (Tulajdonságrontás) – Af és Mf

## Slan út diszciplínái

Aranyharang – Af  
 Belső Idő – Af  
 Chi harc – Af  
 Érzékelhetetlenség – Af  
 Éteriség – Af  
 Halalos Új – Af  
 Jelentéktelenség – Af  
 Kiáltás – Af  
 Testülváltoztatás – Af  
 Tetszhalál – Af  
 Zavarás – Af

## Kyr metódus diszciplínái

Asztrálszem Kyr, Siopa – Mf  
 Auraérzékelés Kyr, Siopa – Af

Energiagyűjtés Kyr – Af  
 Láthatatlanság Észlelése Kyr, Siopa – Af  
 Mágikus Tekintet Kyr – Af  
 Mentálszem Kyr, Siopa – Mf  
 Transz Kyr – Af

## Siopa rendszer diszciplínái

Asztrálszem – Mf  
 Auraérzékelés – Af  
 Aurahamistítás – Af  
 Érzékelhetetlenség – Af  
 Éteriség – Af  
 Jelentéktelenség – Af  
 Láthatatlanság Észlelése – Af  
 Mana Mentis Terület – Af  
 Mana-Blokk – Af  
 Mágia Észlelése – Af  
 Mentálfókusz Észlelése – Af  
 Mentálszem – Mf  
 Pajzs – Af  
 Pszeudó-Ék – Af  
 Pszeudó-Manarombolás – Af  
 Pszeudó-Pszirombolás – Af  
 Pszeudó-Támadás – Af  
 Pszi Észlelése – Af  
 Pszi Mentis Terület – Af  
 Pszi-Blokk – Af  
 Pszi-Lehallgatás – Af  
 Siopa Tekintet – Af  
 Testülváltoztatás – Af  
 Tetszhalál – Af  
 Tudat Érzékelés – Af  
 Tudat Robbantás – Af  
 Zavarás – Af

## Diszciplínák leírása

A diszciplínák leírásai a következő mintát követik:

Diszciplína neve:	Bizonyos diszciplínák neve után zárójelben egy másik név is található. Az ilyen diszciplínáknak többféle hatása is lehet – többnyire az alap- és mesterfokú használata elérései miatt –, ezért a két név. Általános, Slan, Kyr, Siopa – Af, Mf: A nevek azt mutatják, hogy mely Pszi tanok beavatottjai használhatják az adott diszciplínát. Az 'Általános' megjelölés arra utal, hogy a diszciplínát bárki alkalmazhatja, aki rendelkezik a Pszi – Alapfok vagy a Pszi – Mesterfok képességgel. A kötőjel után álló Af és/vagy Mf jelölés azt mutatja, hogy a diszciplínának alap- vagy mesterfokú alkalmazása ismeretes-e (vagy mindkettő). A Pszi – Alapfok képességgel rendelkezők, és a Slan út követői diszciplínákat alapfokon képesek alkalmazni, a Pszi – Mesterfok képességgel rendelkezők, a Kyr metódus és a Siopa rendszer ismerői pedig alap- és mesterfokon egyaránt – persze minden diszciplínát csak olyan fokon lehet alkalmazni, ahogy a diszciplína megengedi.
Tudati vagy Fizikai:	Azt jelzi, hogy a diszciplína mely területre gyakorol hatást, az elmére vagy a fizikai testre.
Pszí-pont Költség:	Ψp vagy Ψp/E. Az alkalmazásnak ennyivel csökken az aktuális Pszi-pontjai száma, illetve ennyivel csökken a hatás minden erőssége után.
Hatás Időtartama:	azonnali, végleges vagy meghatározott időtartam – esetleg összpontosítás, hosszabbítható vagy fenntartott
Hatódáv:	alkalmazó, érintés, látótáv vagy meghatározott távolság
Hatód terület:	meghatározott számú személy (élőlény) vagy tárgy, meghatározott kiterjedésű terület
Meditáció	
Időtartama:	szabad, mozgás-értékű, egyszerű, vagy teljes-körös cselekedet, netán több kör – amennyiben a diszciplína használata megszakító támadásra jogosítja az alkalmazót fenyegető ellenfeleket, akkor itt található a (Megszakító támadás) jelölés is
Ellenállás:	Asztrális, Mentális, Fizikai vagy '1'
Erősség:	az Erősség értéke

Ezeket követően a diszciplína leírása következik, amely részletesen kifejti annak hatásait, és esetleg használatának szokásosított elterő körülményeit.



# Diszciplínák

## Aranyharang

Slán – Af	
Fizikai	
Pszí Pont Költség:	2 $\Psi$ / 1 SFÉ
Hatás Időtartama:	1 kör – (hosszabbítható)
Hatótáv:	alkalmazó
Hatóterület:	1 személy
Meditáció Időtartama:	mozgás-értékű cselekedet
Ellenállás:	-
Erősség:	20

A tudat test feletti tökéletes uralma nyilvánul meg ebben a diszciplínában. Segítségével az alkalmazó képessé válik testét elő páncéllá alakítani. Ezt izomzata átrendezésével, és  $\Psi$ -energiájának erős kisugárzásával éri el. Az Aranyharang éppen olyan Sebész Felfogó Értéket (SFÉ) ad alkalmazójának, mint bármilyen páncél – ennek megfelelő értékkel csökkenti az alkalmazó által elszívott sebéseket. A diszciplína az egyik legnehezebben elsajátítható, és legveszedelmesebb  $\Psi$ -alkalmazás. Éppen ezért az alkalmazó nem használhatja korlátlanul.

A diszciplínával legfeljebb akkora SFÉ-t szerezhet a karakter, amennyi a Pszi használat képzettsége szintjének a harmada (lefelé kerekítve). Az Időtartam sem növelhető a végtelenségig, ha ugyanis valaki több körig tartja fenn egy húzamban a diszciplína használatát, mint Pszi használat képzettsége szintjének a fele (lefelé kerekítve), akkor minden további körben 10  $\Psi$ -t szorítódik. Tehát 10. szintű Pszi használat képzettséggel az alkalmazó legfeljebb 3-as SFÉ-t nyerhet, és azt 5 körig használhatja megszorítások nélkül. Ez körönként 6  $\Psi$ -jába kerül. Az Aranyharang használatát után az alkalmazónak legalább annyi időt kell pihenéssel töltenie, amennyi körig a diszciplínát alkalmazta. Amennyiben ennek a letétel előtt újra alkalmazná az Aranyharangot, a már pihenéssel töltött körök száma levonódik az eddig használatlalt töltött körök számából.

## Asztrálszem

Kyr, Siopa – Mf	
Tudati	
Pszí Pont Költség:	1 $\Psi$ / E
Hatás Időtartama:	azonnali
Hatótáv:	látótáv
Hatóterület:	vagy 10 személy
Meditáció Időtartama:	egyszerű cselekedet
Ellenállás:	Asztrális
Erősség:	1+

A diszciplína mások érzelmeinek, indulatainak kifürkészésére alkalmas. Segítségével láthat "látni" az Asztrál Pajzsokon is.

Bármilyen erősítésű Asztrálszemenlét tekintés is valakire, egyet mindenképpen és biztosan meg tudhat – az illető érzelmi kiegyensúlyozottságának mértékét, másnéven szölv Karizmája számszerű értékét (lásd Talajadonságok, Kalandozók könyve).

Ezen felül tégy egy Erősség-próbát az áldozat Asztrális Ellenállásával szemben – a diszciplína erőssége alapesetben 0, ez 1  $\Psi$ -onként 1-gyel növelhető.

Ha a próba sikertelen, csak a célpont legnyilvánvalóbb érzelmeiről szerzel tudomást – amelyek általában már puszta emberismerettel is felfedezhetőek. Kimagaslóan erős érzelmekről van itt szó: ilyen a heves szerelem, a vak gyűlölet, a lovag állhatatossága, vagy éppen a fellángoló szexuális vágy. Mindezeknek is csak a létére derül fény; a céljukra, arra hogy az illető kinek vagy minek az irányában érez, nem. Erre a diszciplína alkalmazója legfeljebb következtethet: például kitalálhatja, hogy a pap vak hűségére istene felé irányul.

Abban az esetben, ha az Erősség-próba sikeres, világossá válik az érzelme célja is, mi több, a kevésbé nyilvánvaló érzelmek is napvilágra kerülnek. Az Asztrálszem egyet használatát nem egyenlő az áldozat érzelmi életének teljes feltérképezésével. Segítségével megpillantható őt nyilvánvaló, három átlagos vagy egy titkolt érzelme. Legutóbbi akkor beszélünk, ha valaki összpontosít arra, hogy lelke mélyén érejtse egy érzelmet, illetve indulatot – ezt egyszerre legfeljebb kettővel teheti.

A diszciplína alkalmazója vagy a KM-re bízta, hogy mesélje el, mi az, amit lát, vagy célirányosan kérdezhet. Is felteheti a kérdést, hogy a diszciplína áldozata miként érez meghatározott személyek vagy eszmék irányában. Kérheti az őt legnyilvánvalóbb érzelme felsorolását, vagy tudakozódhat egy esetleges titkolt érzelme felől. A választól függetlenül a kérdezősködést annyiszor ismételheti meg, ahányszor a felsorolt feltételek lehetővé teszik.

A diszciplína egyszerre egyetlen személy irányában alkalmazható. Ez idő alatt az alkalmazó meditatív távolláttalpon kell legyen – mindvégig összpontosítania kell, és késztelennek számít.

A diszciplína másik használati módja, mikor az alkalmazó az Asztrálszem tekintetével nem egy alakot vesz alaposan szemügyre, hanem gyorsan körbepásztáz. Ilyenkor megtudhatja a közelben tartózkodó – legfeljebb tíz – személy Karizma tulajdonságának értékét, érzelmeit és azok célját azonban nem fűrkészheti ki.

Az Asztrálszem használatáról a diszciplína célpontja ill. célpontjai nem szereznek tudomást,

## Auraérzékelés

Kyr, Siopa – Af	
Tudati	
Pszí Pont Költség:	2 $\Psi$ / E
Hatás Időtartama:	azonnali
Hatótáv:	látótáv
Hatóterület:	személy
Meditáció Időtartama:	egyszerű cselekedet
Ellenállás:	Asztrális és Mentális
Erősség:	1+

Minden kifejtett lélekkel bíró teremtmény kisugározza magából Személyes Auráját. Ez azon túl, hogy megvédi a lélek uralta testet a mágia bizonyos formáitól, messzemenően jellemző az illetőre. Egy varázsló vagy egy Pszi-adeptus képes arra, hogy különleges érzékeivel szemügyre vegye a Személyes Aurát. Ha már mások is "látta" és megjegyezte, az Aura alapján felismeri a lelket, bármely testben lakozik is. Képes észlelni a szembőlő természetellenességet is, mint mikor az emberi lélek állapotban lakozik, vagy fordítva. Továbbá meg tudja állapítani, hogy az illető milyen fajhoz tartozik.

Mivel azonban az Asztrál és Mentál Pajzsok az Aura körül épülnek fel, mindezen információt csak akkor szerezheti meg, ha "látja" a Pajzsokon. Ezt csak úgy érheti el, hogy Auraérzékelés diszciplínájával sikeres Erősség-próbát dob külön-külön célpontja Asztrális és Mentális Ellenállással szemben – a diszciplína erőssége alapesetben 1, ez 2  $\Psi$ -onként 1-gyel növelhető. Mindkét Erősség-próbához ugyanaz az Erősség használandó, nem kell külön-külön felvenni őket. Ha legalább az egyik Erősség-próba sikertelen, egy diszciplína csak a célpont Ellenállásának nagyságrendjéről szolgáltat adatokat – nem számszerűen ugyan, de elárulja, milyen erős az illető Asztrális és Mentális Ellenállása a Statikus Pajzsokat is beelve.



Ellenállás értéke  
0 – 10  
11 – 15  
16 – 20  
21 – 25  
26 – 30  
31 – 35  
36 – 40  
41 +

Ellenállás ereje  
Nincs  
Gyenge  
Mérsékelt  
Közepes  
Erős  
Nagyon erős  
Kimagasló  
Hatalmas

## Aurahamisítás

Siopa – Af  
Tudati  
Psi Pont Költség:  
Hatás Időtartama:  
Hatótáv:  
Hatóterület:  
Meditáció Időtartama:  
Ellenállás:  
Erősség:

2Ψp / E  
fennállás  
alkalmazó  
1 személy  
teljes-körös cselekedet  
1 +

A diszciplínát előszeretettel használják alakjukat megváltoztatott személyek felismerésére, netán vélt azonosság vagy ellenkezőjének tisztázására, mivel az Aura elváltoztatására – nagyon ritka esetektől eltekintve – nincs mód!

Amely személyeket a diszciplína alkalmazója Auráérzékeléssel megvizsgál, azoknak az auráján képes mérlni és felvenni – természetesen csak látszólag.

Amikor az alkalmazó auráját valamilyen diszciplína vagy varázslat segítségével vizsgálják, az Aurahamisítás Erősségét le kell vonni annak Erősségéből, vagy a próba értékéből, amennyiben valamilyen képzettséggel, képességgel vizsgálódik valaki. Az Aurahamisítás diszciplína Erőssége 2 Ψpontként 1. Aki az így lecsökkentett Erősségű diszciplínájával vagy varázslatával nem dobja meg az Erősségpróbáját, esetleg más próbáját, az a siopa aurája helyén a lemosolt aurát látja. Azok, akik nem gyanakszanak, és ezért nem tesznek fürkésző próbákat, mindenképp a lemosolt aurát látják.

Ennek a diszciplínának igazán akkor van szerepe, ha az alkalmazó valakivel Telepatikus kapcsolatot kezdeményez más nevében – Telepátinál ugyanis az Aura lenyomata alapján ismerik meg egymást a résztvevők.

## Belső Idő

Slan – Af

Fizikai

Psi Pont Költség:

Hatás Időtartama:

Hatótáv:

Hatóterület:

Meditáció Időtartama:

Ellenállás:

30 Ψp  
lásd a leírást  
alkalmazó  
személy  
nem-cselekedet

A diszciplínát nevezik a Sárkány álmának is, melyben, a Slan emberfeletti sebességre tehet szert – igaz, csak rövid időre. A Slan saját ideje egy pillanatra felgyorsul, ez idő alatt hihetetlen dolgokra képes. A karakter ilyenkor kilep az idő folyamából, és belső idejében cselekszik.

A Belső idő alkalmazása nem számít cselekedetnek, a slan így bármikor aktiválhatja – akármikor (akármelyik kezdeményezésnél) dönthet úgy, hogy Belső idejébe lép. Amikor a Slan alkalmazza a diszciplínát, abban a pillanatban (azon a Kezdeményezésen) végrehajthat egy egyszerű vagy egy mozgás-értékű cselekedetet, és emellett 2 szabad cselekedetet is. Amennyiben ezt a cselekedetet támadásra szánja, célpontjai közülük nem számítanak ellene. A Slan olyan gyors, hogy bármit tegyen is, e cselekedete során senki nem hajthat végre ellene Megszakító Támadást, illetve amennyiben cselekedetet

helyezett készenlétbe, azt sem alkalmazhatja a karakter ellenében.

A Slan bármikor alkalmazhatja a Belső idő diszciplínát – egy adott körben egy kezdeményezésen azonban legfeljebb csak egyszer. Amennyiben a Slan egyazon körben kétszer is alkalmazná a diszciplínát, az így nyert cselekedetek nem adhatóak össze – tehát a két egyszerű cselekedet helyett a karakter nem hajthat végre egy teljes-körös cselekedetet.

Miután kilep belső idejéből, a karakternek fel kell vennie a küzdelem rendes ritmusát, alkalmazkodnia kell az idő szokásos folyásához. A Belső idő alkalmazása után a karakter Kezdeményezése a harc általános részére megváltozik – új kezdeményezése az lesz, amikor a Belső idő diszciplínát alkalmazta.

Belső idő alkalmazása közben a Slan más diszciplínát nem alkalmazhat – Statikus Ψ-pajzsai azonban ilyenkor is fennmaradnak.

A diszciplína erőssége alapesetben 1E, ami 1 Ψp-onként további 1E-vel növelhető.

## Chi harc

Slan – Af

Fizikai

Psi Pont Költség:

Hatás Időtartama:

Hatótáv:

Hatóterület:

Meditáció Időtartama:

Ellenállás:

Erősség:

2 Ψp  
1 kör (hosszabbítható)  
alkalmazó  
1 személy  
szabad cselekedet  
-  
1 +

A Chi harc nem más, mint a harc- vagy kardművész azon tudása, mely segítségével a belső energiáit harc közben a teste szolgálatába állíthatja. Ettől lesz több minden egyéb pusztakezes verekedőnél és fegyverhasználónál – ez a harc igazi művészete. Az alkalmazás közben modulatai csiszoltabbá, pontosabbá válnak, tökéletesen felveszi a küzdelem ritmusát. Útéseiben nem csupán izomzatának ereje és testének súlya nyilvánul meg, hanem felszabadított tudati energiái is. A harc művész puszta keze – ha úgy kívánja – a legélesebb karddal lesz egyenértékű, vagy buzogányként zúz. A kardművész egyé válik fegyverével, mintegy saját vétagyaként érzelki és kezeli azt. A Chi harc használata során az alkalmazó vonásai összpontosításról árulkodnak, arca kifejezőstelen kömaszként hat, tekintete maga elé mered, hiszen nem csak a szemére, hanem érzékeinek együttesére hagyatkozik. Mondják, a Slan-ek az effajta állapotot a Sárkány ébredésének nevezik.

A Chi harc ideje alatt az alkalmazó +1 bónuszt kap az alap Támadó és Védő Értékére, továbbá az okozott sebzésre. Mindhárom esetben úgy kell kezelni a bónuszt, mintha az az alap TÉ, VÉ illetve sebzés részét képezné: a karakter többszörös támadásainak számát például az így megnövelt TÉ alapján kell kiszámolni. Chi harc közben a karaktert nem lehetséges közrefogni, vagy ortvátadást végrehajtani ellene. Azonban ilyenkor nem foghatja vissza csapásai erejét sem.

A diszciplína alkalmazása folyamatos koncentrációt igényel, így Chi harc közben nem lehetséges más diszciplína használata, ám a már korábban aktivált és még tartó diszciplínák (például aranyharang) fenntartása, vagy a Dinamikus Pajzs felhúzása továbbra is lehetséges. Amennyiben a Chiharcot bármi olyan külső mentális behatás éri, amely képes kizökkenteni a koncentrációból, az egyúttal véget vet a Chi harcnak is.

A Chi harc legfeljebb annyi körig lehet egyhuzamban folytatni, amennyi az alkalmazó Psi használat képzettségének a szintje, ezután a kimerült testnek és elmének legalább annyi kör pihenésre van szüksége, amennyit előzőleg Chiharcban töltött. Amennyiben ennek a letelte előtt a karakter újra alkalmazná a Chi harcot, a már pihenéssel töltött körök száma levonódik az eddig használatlalt töltött körök számából.

A pihenés itt mindössze annyit jelent, hogy a karakternek „normális harcot” kell folytatnia, más diszciplínát azonban alkalmazhat.

A diszciplína erőssége alapesetben 1E, ami 1  $\Psi$ -p-onként további 1E-vel növelhető.

### Csettintés

Általános, Slan, Kyr, Siopa – Af és Mf	
Tudati	
Pszí Pont Költség:	-
Hatás Időtartama:	azonnali
Hatótáv:	látótáv
Hatóterület:	-
Meditáció Időtartama:	szabad cselekedet
Ellenállás:	-
Erősség:	1

A diszciplína alapvető képessége minden  $\Psi$ -használónak. Alkalmazásához elenyészően kevés  $\Psi$ -energia szükséges, ezért a csettintésre nem kell  $\Psi$ -pontot áldozni, viszont a hatás létrehozásának legalább 1  $\Psi$ -tal rendelkeznie kell. Egyszerre csak egyvalakivel szemben használható, ilyenkor mindössze annyi történik, hogy az illető tudomást szerez a diszciplína alkalmazásáról. Hatása hasonló ahhoz, mint amikor egy csendes teremben valaki csettint. A „csettintést” csak a kismemelt „áldozat” hallja – nem tudja, kitől származik, de tudja, milyen irányban keresse őt. Tapasztalatlan emberek első reakciója feltétlenül az, hogy az alkalmazó irányába, netán rápillantanak.

A csettintés csak azzal szemben használható, akit az alkalmazó lát.

### Dinamikus p-yajzs

Általános, Slan, Kyr, Siopa – Af és Mf	
Tudati	
Pszí Pont Költség:	1+ (lásd a leírást!)
Hatás Időtartama:	speciális (lebontható)
Hatótáv:	alkalmazó (Af) vagy érintés (Mf)
Hatóterület:	személy
Meditáció Időtartama:	nem cselekedet
Ellenállás:	-
Erősség:	1+

A Dinamikus Pajzs segít meggátolni a karakter Statikus Pajzsainak bontását.

Amikor a karakterrel szemben  $\Psi$ -ostrom diszciplínát alkalmaznak, a támadást megérezve eldöntheti, hogy aktuális  $\Psi$ -pajzsaiból mennyivel kívánja megnehezíteni a támadó dolgát. Ezt a ráfordított mennyiséget elköltheti, és cserébe  $\Psi$ -p-onként 1E-ű Dinamikus pajzsot nyer. A Dinamikus Pajzs Erősségét le kell vonni a  $\Psi$ -ostrom erősségéből – és a statikus Pajzsot az így csökkentett  $\Psi$ -ostrom bontja csak.

### Egyensúly

Általános, Slan, Kyr, Siopa – Af	
Fizikai	
Pszí Pont Költség:	2+ $\Psi$ p
Hatás Időtartama:	1 kör (hosszabbítható)
Hatótáv:	alkalmazó
Hatóterület:	1 személy
Meditáció Időtartama:	egyszerű cselekedet
Ellenállás:	-
Erősség:	1

Az egyensúlyérzék időleges növelésére szolgáló eljárás. Nem csak olyan esetekben jöhet jól, amikor különleges feladatot kell végrehajtani – például kötéltánc –, hanem bizonyos harci helyzetekben is. A diszciplína a karakter Egyensúlyérzék és Akrobatika képzettség-próbához +3-at ad minden felhasználtnál 2 Pszi-pontért.

A diszciplína hatását az alkalmazó minden esetben csak magára tudja alkalmazni, tehát csak alapfokú felhasználása ismeretes.

### Émlékfelidézés

Általános, Slan, Kyr, Siopa – Af és Mf	
Tudati	
Pszí Pont Költség:	1 $\Psi$ p / E
Hatás Időtartama:	1 perc (10 kör) – lásd a leírást
Hatótáv:	alkalmazó (Af) vagy érintés (Mf)
Hatóterület:	1 személy
Meditáció Időtartama:	2 teljes-körös cselekedet
(Megszakított támadás)	
Ellenállás:	Mentális (ha akar)
Erősség:	1+

A diszciplína helyszíneknél, szövegek, vagy események megjegyzésében, illetve régi – egyébként már elfelejtett – események felidézésében nyújt segítséget. Ha a  $\Psi$ -alkalmazó szeretne valamit úgy az elméjébe vésni, hogy arra később – minden részleteiben – visszemlékezzon, akkor rövid (két körig tartó) meditációval mintegy beleegye a kívánt dologt az agyába. Ezek után az emlék még három éven át tökéletesen tisztán él benne, s minden különösebb erőfeszítés (vagy diszciplína alkalmazása) nélkül felidézhető. Az emlék ezek után ugyanúgy halványodni kezd, mint egy nem efféle beégetéssel szerzett kép. Ha az alkalmazó szeretné elkerülni az emlék elhalványulását, akkor ha újra végrehajtja magát a diszciplínát egy évig újra tökéletesen birtokában lesz az emlékeknek.

Persze az emlékfelidézésnek is megvannak a maga korlátai: a karakter egyszerre csak bizonyos számú emléket képes elméjében tárolni – ha túllépi a korlátait, esetleg nem lesz képes felidézni majd az emlékeket. Minden alkalommal, amikor valamely emléket fel szeretné idézni, a karakternek tennie kell egy Pszi használati képzettség-próbát, amelynek a célszáma az elméjében az ezen diszciplína segítségével tárolt emlékek száma – ha a próba sikertelen, nem sikerült felidéznie az emléket.

A diszciplína nem csupán az ilyen módon tárolt emlékek felidézésére alkalmas – lehetőség van más emlékeket is feleleveníteni. Ilyenkor a Diszciplína Erőssége hozzáadódik az Emlékezésre tett Intelligencia próbához.

**Mesterfok:** Mesterfokú alkalmazás esetén nem csak saját magunkban idézhetünk fel emléket, hanem másokban is, bár ehhez meg kell tudni érinteni a kismemelt célpontot. Másban, ha beleegyeznek, bármilyen emléket felidézhetünk; ilyenkor ő határozza meg, milyen emlékeket kíván megidézni. Ha ellenkezik, akkor legalább hozzávetőlegesen tudnunk kell, milyen emléket keresünk, és ez mikor történt az áldozattal. Amennyiben olyasvalakin akarod alkalmazni a diszciplínát, aki ezt nem szeretné, sikeres közelharcú érintő támadást kell tenned ellene, és ezután egy Erősség-próbát kell dobnod a Fizikai Ellenállásával szemben. A diszciplína alap erőssége 1 (1  $\Psi$ -ért) – ez 1  $\Psi$ -p-onként 1E-vel növelhető. Ha mindkettő próba sikeres, a diszciplína hat célpontodra – ekkor a mesélő megítélése szerint hatnak rá emlékei.

**Példa:** Azt nem tehetjük meg, hogy valakiben felidézünk az eddig átélt legnagyobb fájdalom emlékét, de ha tudjuk, hogy az illető kiskamasz korában csúnyán megégette magát egy kovácsműhelyben, azt az emléket már felidézhetjük benne. Amennyiben az áldozat Mentális ellenállása sikertelennek bizonyul, úgy a kép felelevenedik elméjében, s 10 körig olyan pontos képet nyújt, mintha pár perce történt volna. Az, hogy az adott emlékek a célpontra milyen hatást gyakorolnak, minden esetben a KM dönti el. (elképezhető hogy az áldozat az emléket már felidőlgosta, s így semmilyen hatással nincs rá a dolog, de az is lehet, hogy magatehetetlenül magába roskad az emlékek hatására).



## Énergiagyűjtés

Kyr – Af

Tudati

Pszí Pont Költség:

Hatás Időtartama:

Hatótáv:

Hatóterület:

Meditációs Időtartama:

Ellenállás:

Erősség:

lásd a leírást!

végleges

alkalmazó

személy

lásd a leírást!

10

A Kyr módszer legalapvetőbb diszciplínája, a varázslók tudományának alapja. Segítségével a varázsló elméjébe gyűjtheti a világegyetemet átható mágikus energiát (Mana-pont), az energiát, melyből a varázslatait létrehozza. Természetesen egyszerre legfeljebb annyit, amennyit elméje befogadni képes. Erről a mennyiségről a varázsló szintjének függvényében a maximális Mana-pont érték tudósít. Az Énergiagyűjtés leegyszerűsítve nem más, mint a  $\Psi$ -pontok Mana-pontokra váltása – a váltószám az Énergiagyűjtésre alkalmazott módszertől függ. Itt csak a három alapvető módszert ismertetjük: a Meditációs-formulát, a Kivonást és a Kisajtolást.

**Meditációs formula:** A meditációs formula (1  $\Psi$ -ért 5 Mp) alkalmazásához a varázslónak a Meditációs Varázskörben kell tartózkodnia (ennek elkészítése 30 percre telik) és ott 1 óra hosszan transzállapotban meditálnia (lásd Kyr Diszciplínák, Transz). Már ebből is látszik, hogy ennél a módszerrel jelentős előkészületekre van szükség, s a varázsló másfél óra hosszan helyhez van kötve. Mégis, a varázslók, ha idejük és a körülmények engedik, ehhez az énergiagyűjtési módszerhez folyamodnak, mert így juthatnak a legtöbb mágikus energiához (Mp) a legkevesebb  $\Psi$ -ért.

Ha a meditáció bármely okból félbeszakad, az Énergiagyűjtés sikertelen lesz, s a felhasznált  $\Psi$ -ok is elvesznek. Mi több, a varázsló elméjéből ellilán a már korábban összegyűjtött energia is, azaz Mana-pontjainak száma nullára zuhan. Ha az 1 órás meditáció zavartalanul véget ér, a varázsló sikerrel gyűjtötte elméjébe a kívánt mennyiségű mágikus energiát. Ötször annyi Mana-pontot kap, mint ahány  $\Psi$ -pontot a diszciplína alkalmazására fordított – tehát a Meditációs formula alkalmazásával 1  $\Psi$ -ért 5 Mana-pont jár.

**Kivonás:** A kivonáshoz (1  $\Psi$ -ért 2 Mp) a varázslók olyankor folyamodnak, ha kifogytak az elméjükben tárolt energiából, és sürgősen utánpótlásra van szükségük. A segítségért cserébe a kisebb hatékonysággal fizetnek – a módszer a  $\Psi$ -ok valószínűségi pazarlása! Ellenben csak 2 körig tart, és sem Transz, sem Meditációs Varázskör nem kell hozzá; azaz semmiféle előkészületet nem igényel, mindössze némi összpontosítást. Közben a varázsló sétálhat, léptethet a lován, de nem harcolhat, varázsolhat, s nem alkalmazhat más diszciplínát. Védekező harcmodor folytatása közben is lehetséges a kivonás, de ehhez Összpontosítás képzettség-próbát kell tenni 15-ös célszáma.

A módszer alkalmazásakor a varázsló kivonja környezetéből a többletenergiaikat, mindenholon csak keveset és csak a felesleget – nem árt senkinek és semminek. Kivonással kétszer annyi Mana-ponthoz jut, mint ahány  $\Psi$ -ot a diszciplínára áldozott – tehát Kivonással 1  $\Psi$ -ért 2 Mana-pontot kap.

**Kisajtolás:** A Kisajtolás (1  $\Psi$ -ért 3 Mp) természetéből fakadon fekete mágia! Alkalmazásakor a varázsló nem a felesleget vonja el a környezetéről, hanem kisajtol abból annyi energiát, amennyit csak képes. A folyamat eredményeként a varázsló Zónájában (20 m sugarú gömb) a növények elszáradnak (csak 20 Mp fölött) és az élőlények kízó fájdalmat éreznek egész testükben. A fájdalom nem jár sebbel, de Fp-vesztést okoz a varázsló Zónájában tartózkodó összes lénynek, köztük a varázslónak is. A veszteség minden megkezdett 20 Mp után 6 Fp (például: 20 Mp => 6 kFp; 25 Mp => 2k6 Fp; 70 Mp => 4k6 Fp). Az áldozat ilyen módon Ép-t soha nem veszít!

A Kisajtolás egy egyszerű cselekedet alatt elvégezhető, és háromszor annyi Mana-pontot eredményez, mint ahány  $\Psi$ -ot a varázsló a diszciplínára elhasznált – tehát Kisajtolással 1  $\Psi$ -ért 3 Mp jár.

A leírtak kivételével a Kisajtolás módszere teljesen azonos a Kivonással.

## Ébredés (Ébresztés)

Általános, Slan, Kyr, Siopa – Af és Mf

Tudati

Pszí Pont Költség:

Hatás Időtartama:

Hatótáv:

Hatóterület:

Meditációs Időtartama:

Ellenállás:

Erősség:

0

azonnali – lásd a leírást

alkalmazó (af) vagy érintés

(mf)

1 személy

egyszerű cselekedet

-

1

A  $\Psi$ -alkalmazó képes „beprogramozni” magát arra, hogy egy meghatározott időben minden külső befolyásolás nélkül felébredjen. Az önszuggeszióknak vagy arra kell irányulnia, hogy mennyi idő múlva szakadjon ki az álomból, vagy egy külső jelhez kell kapcsolódnia. Mivel az érzékszervek az álom alatt is működnek – noha normális esetben a gyenge ingereket a tudat figyelmen kívül hagyja – a diszciplína alkalmazója olyasféle jeleket határozhat meg ébredési pontnak, mint hajnali kakasszó, az Éjközép teljes sötéteje, lova ideges horkantása, stb.

A diszciplína nem működik, ha a karakter ájult, kábítószerekkel, vagy valamilyen mentális támadás hatására kapcsolt ki a tudata. A diszciplínát hasonlóképpen nem lehet használni éber állapotban sem, mivel nyugodt, inaktív elme szükséges hozzá. Az alkalmazáshoz legalább egy  $\Psi$ -ponttal kell rendelkeznie a karakternek. A diszciplínát közvetlenül elalvás előtt kell alkalmazni.

**Mesterfok:** Mesterfokú alkalmazás esetén a karakter képes mások ébredését is előre meghatározni. Ilyenkor az alapfokú használatnál leírt megkötések a célpontra vonatkoznak – kivéve a  $\Psi$  megkötést, mivel a  $\Psi$ -tal az alkalmazó kell, hogy rendelkezzen. Az ébresztés csak a célpont bealegyezésével történhet, aki nem szeretné, azon nem lehet alkalmazni – így erősségpróbnak sincs helye a célpont ellenállásával szemben.



## Érzékelhetetlenség

Slan, Siopa – Af	
Fizikai	
Pszí Pont Költsége:	3 $\Psi$ p/E
Hatás Időtartama:	1 perc – (hosszabbítható)
Hatótáv:	alkalmazó
Hatóterület:	személy
Meditáció Időtartama:	egyszerű cselekedet
Ellenállás:	–
Erősség:	1+

A diszciplína alkalmazója mozdulatlanul dermedve képes érzékelhetetlenné válni. Ebben az állapotában még a legélesebb érzékszervek számára, sőt a Hatodik Érzék diszciplína segítségével sem fedezhető fel. Az Érzékelhetetlenség folyamán semmilyen tevékenység (mozgás, harc,  $\Psi$ -alkalmazás vagy kommunikáció) nem végezhető. Ha valaki a diszciplína hatóideje alatt valami okból a karakterhez ér, a hatás azonnal véget ér. A diszciplínát nem lehet olyankor aktiválni, ha közben valaki figyel a alkalmazózt.

Az Érzékelhetetlen karakter a Kyr metódus Auraérzékelése előtt is rejtve marad, csupán olyan láthatatlanság-észleléssel vagy fűrkésző varázslattal fedezhető fel, amely a diszciplínánál magasabb Erősségű. A diszciplína minden, az alkalmazóra irányuló ilyen jellegű mágia Erősségét csökkenti annnyival, amennyi az Erőssége – amennyiben a Erősség így 0-ra vagy az alá kerülne, a mágia teljesen hatástalan marad a diszciplína alkalmazójával szemben.

A diszciplína erőssége alapesetben 1E, ami 3  $\Psi$ p-onként további 1E-vel növelhető.

## Érzékelés (Tompítás, Megzavarás)

Általános, Slan, Kyr, Siopa – Af és Mf	
Tudati	
Pszí Pont Költsége:	2 $\Psi$ p / E
Hatás Időtartama:	5 lórc (hosszabbítható)
Hatótáv:	alkalmazó (Af) vagy érintés (Mf)
Hatóterület:	személy
Meditáció Időtartama:	egyszerű cselekedet
Ellenállás:	Fizikai ellenállás
Erősség:	1+

A Pszi-energiák lehetőséget nyújtanak arra, hogy felhasználásukkal az alapvető öt érzékszerv hatásfokát növeljük vagy csökkentjük. A diszciplína arra ad módot, hogy a látást, hallást, szaglást, tapintást és ízeletést akarunk szerint befolyásoljuk. Másokra csupán Mesterfokon lehetséges hatni a diszciplínával.

A látás élesítésével a karakter +2 módosítót kap minden Ézelet és Keresés képzettség-próbájára, továbbá látótávolsága kétszeresére nő. A látás megzavarása esetén az áldozat elvakítottnak számít, és minden a látással kapcsolatos próbájához -2 módosító járul, többek között a támadó dobásokéhoz is.

A hallás élesítése +2 módosítót ad Hallgatózás képzettség-próbákra, illetve kétszeresére növeli a karakter hallótávolságát. A hallás megzavarása esetén az áldozat elsüketítettnek számít, és minden a hallással kapcsolatos próbához -2 módosító járul.

A tapintás élesítésével a karakter kézügyesség-alapú képzettség-próbákra +2 módosítót – Kézügyesség, Zárnyitás, és jó néhány Szakma és Mesterség képzettség tartozik ide. A tapintás megzavarása esetén az említett próbákra -2 módosító járul.

A szaglás vagy az ízelet élesítésével a karakter +2 módosítót kap azon képzettség-próbákra, amelyekben szerepet játszik a szaglása vagy az ízelet – többek között a Mesterség (Alkímia), és a Mesterség (Méregkeverés), valamint egyes, a gasztronómiához kapcsolódó ismeret és Szakma képzettségek tartoznak ide. A szaglás élesítése esetén a Szaglás faji képességgel rendelkező teremtmények +2 módosítót kapnak Ézelet próbákra, amennyiben ehhez szaglászukat alkalmaz-

zák. A szaglás vagy az ízelet megzavarása esetén az említett próbákra -2 módosító járul.

Megjegyzés: A diszciplína nem alkalmas arra, hogy bármely érzékszerv befolyásolásával valós kárt okozunk közvetlenül. Például nem lehet annyira felfokozni valakinek a hőérzetet, hogy az Fp vesztéssel járjon.

Mesterfok: A diszciplína mesterfokon másokra is alkalmazható. Amennyiben olyasvalakin akarod alkalmazni, aki ezt nem szeretné, sikeres kőharci érintő támadást kell tenned ellene, és ezután egy Erősség-próbát kell dobnod a Fizikai Ellenállásával szemben. Ha mindkettő sikeres, a diszciplína hat célpontokra. A diszciplína alap erőssége 1 (2  $\Psi$ p-én) – ez 2  $\Psi$ p-onként 1E-vel növelhető.

A diszciplína alkalmazásával egyszerre több érzék is befolyásolható, Pszi-pont költsége azonban csak egyetlen érzék befolyásolására vonatkozik – amennyiben egyszerre többet szeretnél befolyásolni, úgy a Pszi-pont költséget mindegyikét külön ki kell fizetni.

## Érzéktisztítás

Általános, Slan, Kyr, Siopa – Af	
Fizikai	
Pszí Pont Költsége:	1 $\Psi$ p
Hatás Időtartama:	azonnali
Hatótáv:	alkalmazó
Hatóterület:	személy
Meditáció Időtartama:	szabad cselekedet
Ellenállás:	–
Erősség:	1

A diszciplína alkalmazója 1  $\Psi$ -pontért megtisztíthatja egyik érzékszervét, melyet korábban valamely nagy erejű ingerek eltompítottak. Verőfényről a barlang sötétjébe lépe azonnal „hozzászoktathatja” szemét a megváltozott fényviszonyokhoz; a fűlértől ricajst követő csendben is kifinomultan hallgathozhat; egyetlen röpke pillanat alatt számíthati orrából a korábbi bűz- vagy illatfelhő szaglását békítő utóhatást. A diszciplína segítségével a karakter megszűnetheti elvakított vagy elsüketített állapotát, amennyiben ezen állapotok forrása már nem áll fenn.

Az érzéktisztításnak csak alapfokú használata ismeretes.

## Éteriség

Slan, Siopa – Af	
Fizikai	
Pszí Pont Költsége:	1
Hatás Időtartama:	1 perc (hosszabbítható)
Hatótáv:	alkalmazó
Hatóterület:	személy
Meditáció Időtartama:	teljes-körös cselekedet
Ellenállás:	–
Erősség:	1+

Meglehetősen kevés gyakorlati alkalmazhatósággal bíró diszciplína, ám a Slanek szertartásainak elengedhetetlen kelléke. Az emberi test súlyának teljes lektüzdésére szolgál, alkalmazásával föld feletti lebegésre nyílik mód. 1  $\Psi$ p felhasználásával 1 percen keresztül lehet a Slan légies.

Légies alakban a Slan 1 láb magasan a föld fölött lebeg – a lebegés magassága nem növelhető. A diszciplína alkalmazása közben a Slan nem sebzik a normális fegyverek, csak a mágikusak hatnak rá. Az energia-alapú támadások (tűz, stb.) közül csak a mágikus természetűek sebezhetik meg. A dolog hátulütője, hogy a Slan sem képes hatni a környezetére. A diszciplína folyamatos koncentrációt igényel, közben fizikai támadás, egyéb diszciplína vagy varázslat használata nem lehetséges. A hatóidő alatt a testek továbbra is szükségesen van levegőre a túléléshez.

A diszciplína erőssége alapesetben 1E, ami 1  $\Psi$ p-onként további 1E-vel növelhető.

## Fájdalomcsillapítás (Kínokozás)

Általános, Slan, Kyr, Siopa – Af és Mf	
Tudati	
Pszí Pont Költség:	1Ψp/1Fp
Hatás Időtartama:	azonnali
Hatótáv:	alkalmazó (Af) vagy érintés (Mf)
Hatóterület:	1 személy
Meditáció Időtartama:	egyszerű cselekedet
Ellenállás:	
Erősség:	1

A diszciplína segítségével csökkenthetjük vagy növelhetjük a célpont fájdalmát, fáradságát, testi kimerültségét. Miután a diszciplína nem gyógyít vagy okoz valódi sebesüléseket, az Életerő-pontokra nincs befolyással – csak Fp-k adhatók vissza, vagy vehetők el. Áldozataidat akár 0 Fp-re is kínokozhat, igazi sebeket – Ép sérülést – azonban ekkor sem okozhatsz. A Fájdalomcsillapítással sem önmagunkat, sem másokat nem juttathatunk maximum Fp fölé, bármennyi Ψp-ot is áldoznánk rá.

A diszciplína Pszi-pontonként 1 Fp-t gyógyít, vagy sebez; ám használója legfeljebb annyi Fp-t gyógyíthat, vagy sebezhet a diszciplína egyszeri használata során, amekkora Pszi használat képzettségének szintje.

Megjegyzés: A diszciplína mesterfokú alkalmazásához (kínokozás, illetve más valaki gyógyítása) a Pszi-használónak meg kell érintenie a diszciplína célpontját – amennyiben a célpont ellenáll, sikeres érintő támadást kell tennie.

## Halálos Ujj

Slan – Af	
Fizikai	
Pszí Pont Költség:	6 Ψp / 1 Ép + 1 Ψp / 1 E
Hatás Időtartama:	1 nap (lásd a leírás!)
Hatótáv:	érintés
Hatóterület:	személy
Meditáció Időtartama:	szabad cselekedet
Ellenállás:	Fizikai
Erősség:	1+

A diszciplínát a legveszélyesebb Ψ-alkalmazásnak tartják. Használatával idéztett belső sérülések okozhatóak a célpontnak. Az alkalmazónak meg kell érintenie ellenfelét, ez harci szituációban sikeres érintő támadást igényel. Az okozott sérülés az alkalmazó akarata szerinti – de huszonegy órán belül eső – időpontban keletkezik. Ez elkerülhetetlenül bekövetkezik, megelőzése nem lehetséges. A sebzés 6 Ψp-onként 1 Ép – a diszciplína minden esetben Ép veszteséget okoz, és sem a páncélok, sem az Aranyharang, sem a más forrásból eredő Sebzés Felfogó Érték nem vonódik le belőle. Amennyiben az áldozat ellenáll a diszciplínának (tehát szinte mindig), Erősség-próbát kell tenni a célpont Fizikai Ellenállásával szemben – a diszciplína Erőssége alapesetben 1, ez 1 Ψp-onként 1-gyel növelhető. Amennyiben a próba sikertelen, a célpont csupán az okozandó Ép-k felét vesztí el (feléle kerekítve). Nehézsége okán nem alkalmazható korlátlanul – több megszorítás is vonatkozik rá. A diszciplínával egyszerre legfeljebb annyi Ép sebzés okozható, amennyi az alkalmazó Pszi használat képzettsége szintjének a fele (feléle kerekítve). A diszciplínát naponta egy emberrel szemben csak egyszer lehet alkalmazni. A Halálos Ujj más diszciplínával (Belső idő, Chi harc) egy időben nem alkalmazható – kivételt képeznek a Statikus Pajzsok.

## Hatodik Érzék

Általános, Slan, Kyr, Siopa – Af	
Tudati	
Pszí Pont Költség:	5 Ψp
Hatás Időtartama:	10 perc (100 kör) – (hosszabbítható)
Hatótáv:	alkalmazó
Hatóterület:	1 személy
Meditáció Időtartama:	egyszerű cselekedet
Ellenállás:	
Erősség:	1

A Hatodik Érzék az agy azon különleges képességeit használja fel, mely lehetővé teszi, hogy az idő szövedékén átszűrődő eseménymozaikokat összerendezve megérezze a közeljövőben bekövetkező történések irányát.

A diszciplína alkalmazója különféle megérzésekre juthat az időtartam alatt. Ezek a megérzések semmiféle pontossággal nem bírnak, csupán egy hamarosan bekövetkező eseményre figyelmeztetik a karaktert. A megérzések lehetnek jó, vagy rossz előjelűek.

Rossz előérzetet kelt minden olyan történet, ami a Ψ-használó cselekedeteitől függetlenül mindenképp bekövetkezik, és a karakter ártalmára lehet. Amennyiben a várható esemény nagyban függene a Ψ-használó tetteitől, nem jelentkezik egyértelmű rossz előérzet. Jó előérzethez juthat a diszciplína alkalmazója, ha az időtartam alatt semmiféle baj nem történik vele, illetve a rá váró események a javára válnak.

A Hatodik Érzék diszciplínának két alkalmazási módja lehetséges.

Az első esetben a karakter csupán általánosságban kíváncsi az időtartam alatt bekövetkező események rá vonatkozó előjelére. Ennek tipikus példája, ha a karakter egy sötét barlang szájánál megtorpanva alkalmazza a diszciplínát. Amennyiben a barlangban ellenséges lények lapulnak, akik tudatosan valamilyen módon a biztonságára törnek a diszciplína időtartama alatt, akkor a karaktert rossz előérzet fogja el. Nem tudja az okát, sőt, a leselkedő veszedelem mértékét és pontos irányát sem ismeri, csupán arról szerez tudomást, hogy valami rossz vár rá. Belépve a barlangba fokozódik rossz előérzete – ahogy idővel közeledik az ártalmas esemény –, majd a baj közvetlen megtörténte előtt egy pillanattal megéri annak irányát is. Ha ez egy támadás volt, már nem érte a diszciplína alkalmazóját váratlanul, s ebben az esetben a karakter +20 módosított kap a Meglepetés elkerülésére dobott próbáira. Amennyiben – a fenti példánál maradva – a barlangban veszedelmes lények lapulnak, akik azonban mit sem sejtnek a karakter érkezéséről, így nem is terveznek ellene semmi rosszat, és – a karakter tetteitől függően – nem feltétlenül fordulnak majd ellene, a diszciplína nem jelez veszélyt.

A diszciplína másik alkalmazási módja, ha a karakter arra kíváncsi, hogy az általa végrehajtott cselekmény milyen hatással jár rá nézve. Ilyenkor a diszciplína alkalmazása után a játékos megkérdesheti a Kalandmestert (KM), hogy karakterének milyen előérzetei vannak, érdemes-e megtenni, amire készül. A válasz minden esetben csak annyi, hogy jó vagy rossz érzések ébrednek benne. Indoklás nincs! Jellemző helyzet, mikor a karakter egy sötét barlangot kíván felfedezni. Belépés előtt alkalmazza a diszciplínát, s megkérdi a Kalandmestert előérzeteivel kapcsolatban. Ha a barlangban a karakterre ellenségek lesnek, rossz előérzetei támadnak. Amennyiben azonban a barlang üres, esetleg egy rablóvezér rég elfeledett kincsei várnak, a karakterben jó előérzetek ébrednek. Így módon a karakter 10 percre képes előre megsejteni a jövő taktikát – ez az elköltött Pszi-pontok többszörözésével egyenes arányban növelhető.

Megjegyzés: A Hatodik Érzéknek nincs mesterfoka – a karakternek mindig csak saját maga kapcsán támadhatnak előérzetei.





## Jelentéktelenség

Slan, Siopa – Af

Fizikai

Pszí Pont Költség: 2  $\Psi$ /E

Hatás Időtartama: 1 perc (hosszabbítható)

Hatótáv:

Hatóterület:

Meditáció Időtartama: szabad cselekedet

Ellenállás:

Erősség:

1+

A Slanek életük nagy részét – míg ki nem kerülnek a kolostorból vagy iskolából – csöndes önmagukba zárkózással, nyugalmas elmélyedéssel töltik. A szinte észrevétlenül jelenlét, háttérbe húzódás viselkedés az effajta életmód egyik alapkövetelménye. Mindezt tökélyre fejleszve, és a  $\Psi$ -energiákat is segítségül hívva, a Slan-út alkalmazói elérték, hogy a teljes Jelentéktelenség aurájába burkolózhassanak.

A diszciplína használatakor az alkalmazó nem tűnik föl a legéberebb örnek, a legfigyelmesebb szemlélőnek sem. A ráirányított tekintet lesiklik róla, jelentéktelen, figyelmet nem érdemlő senkinek hat. A tudatos érzékelések persze felfedezik (Auráérzékelés, Láthatatlanság Észlelése, Hatodik Érzék) Ha azonban az alkalmazó már elhagyta a helyszínt – ahol a diszciplína segítségével sikerült észrevétlenné maradnia – hiába járt le a Jelentéktelenség időtartama, nem ébred gyanú senkiben.

Közönséges példája ennek, ha az alkalmazó úgy kíván haladás ellenségeinek táborán végighaladni – esetleg kikémlelni azt –, hogy járása-kelése észrevétlen maradjon. Ilyenkor a diszciplína segítségével jelentéktelenné válik, s az örök meg a táborlakók nem figyelnek föl rá: maguk közé tartozónak tekintik. Miután a tábor elhagyta, senkinek nem jut eszébe, hogy idegen járt közöttük. Távozása éppúgy jelentőség nélkül való, mint jelenléte. A diszciplína alkalmazása közben szólni, beszédbbe elegyedni nem lehet – ez azonnali lepleleződéssel jár –, miképpen a harcba bocsátkozás is megszünteti a jelentéktelenséget.

A diszciplína alkalmazása idejére a Slan +E módosítót kap álcázás és rejtőzés dobásaira, továbbá minden, a Slan kiletének felfedezésére irányuló próbára (így lényegében azok célzáma az erősséggel megemelkedik).

A diszciplína értelmetlen alkalmazása is balul írhethet ki: magányos emberhez odamenni, vagy hegyi óriások falujába besétálni – azaz bármilyen olyat tenni, amikor nincs mód a környezetben tartózkodókkal való azonosulásra – nem vezethet sikerhez.

A diszciplína erőssége alapesetben 1E, ami 2  $\Psi$ -pontként további 1E-vel növelhető.



## Kiáltás

Slan – Af

Fizikai

Pszí Pont Költség:

4  $\Psi$

Hatás Időtartama:

azonnali

Hatótáv:

alkalmazó

Hatóterület:

személy

Meditáció Időtartama:

szabad cselekedet

Ellenállás:

1+

Erősség:

1+

A diszciplína segítségével a Slan szellemi energiával támadásának erejét fokozza. A Kiáltás kíséretében végrehajtott támadás rombolóerejét tekintve tökéletes, A karakter +3 módosítót kap az okozott sebzéséhez.

A diszciplína a belső energiákat egy elnyújtott kiáltással szabadítja fel használatából – innen ered neve is. Kiáltás híján (vagy ha a Slan valamilyen okból nem tud, nem akar hangot kibocsátani), a kívánt hatás elmarad. A diszciplína mindig csak egyetlen támadást befolyásol, csak annak sebzését növeli. A diszciplína használatát a támadás előtt kell bejelenteni – amennyiben a támadás sikertelen, a felhasznált  $\Psi$ -ok akkor is elvesznek. A diszciplínát minden körben legfeljebb egy alkalommal lehet alkalmazni.

A diszciplína erőssége alapesetben 1E, ami 1  $\Psi$ -pontként további 1E-vel növelhető.

## Láthatatlanság Észlelése

Kyr, Siopa – Af

Tudati

Pszí Pont Költség: 2  $\Psi$  / E

Hatás Időtartama: 1 kör (hosszabbítható)

Hatótáv:

látótáv

Hatóterület:

-

Meditáció Időtartama:

mozgás-értékű cselekedet

Ellenállás:

-

Erősség:

1+

A diszciplína végrehajtója látja mindazon mágikus láthatatlanná tett tárgyakat és élőlényeket, melyek láthatatlanságának erőssége ellen sikeres Erősség ellenpróbat tesz a diszciplína erősségével. Leplezett varázslatok esetében a leplezés erőssége hozzáadódik a láthatatlanság erősségéhez. A diszciplína 2  $\Psi$ -pontként 1 E-vel növelhető.

## Mana Mentés Terület

Siopa – Af

Tudati

Pszí Pont Költség: 4  $\Psi$  / E

Hatás Időtartama: fenntartás

Hatótáv:

alkalmazó

Hatóterület:

lásd a leírást

Meditáció Időtartama:

szabad cselekedet

Ellenállás:

Mentális

Erősség:

1+

A diszciplína csupán a „Tudat Érzékelése” nevű diszciplínával együtt alkalmazható, és hatóterülete megegyezik annak hatóterületével.

A diszciplína szinte mindenben megegyezik a Psi Mentés Terület diszciplínájával, azonban nem a diszciplínáknak, hanem a varázslatok képes meggátolni. A diszciplína a hatóterületen belül meggátolja a diszciplína E-jénél kisebb Erősségű varázslat létrejöttét.

A diszciplína Erősségét aktiválása idején határozza meg az alkalmazó – a karakter bármelyik körében, a kezdeményezésénél egy szabad cselekedet keretében növelheti vagy csökkentheti a diszciplína Erősségét. A diszciplína Psi-pont költsége a fenntartás idejére az alkalmazó számára eves – ennyivel csökken maximális Psi-pontjai száma (lásd Psi-használat, Psi-pont költség, Fenntartás, feljebb). Amennyiben

a karakter a fenntartás közben változtatja a diszciplína Erősségét, úgy annak Pszi-pont költsége a fenntartás alatti mindenkor legnagyobb Erősséggel egyenlő – tehát ingyen csökkentheti, növeléskor pedig csak a különbözetet kell „kifizetni” az új és az addigi legnagyobb érték között. A Siopa egy szabad cselekedet keretében szintéziszi meg a diszciplína használatát. Ekkor maximális Pszi-pontjainak száma is visszaáll eredeti értékére.

## Mana-Blokk

Siopa – Af	
Tudati	
Pszi Pont Költség:	2ΨP / E – lásd a leírást
Hatás Időtartama:	azonnali
Hatótáv:	lásd a leírást
Hatóterület:	1 személy
Meditáció Időtartama:	nem-cselekedet
Ellenállás:	-
Erősség:	1+

Ez a diszciplína csupán a Pszi Észlelése diszciplína hatása alatt használható, és hatótávja megegyezik annak hatóterületével – lényegében tehát a Tudat érzékelése diszciplína hatóterületével.

Bármikor, amikor a karakter által érzékelt területen valaki valamilyen mágikus alkalmazást kezdeményez, a karakter aktiválhatja a Mana-Blokk diszciplínát. Ilyenkor Erősség-próbát kell tennie, melynek célszáma a blokkolandó varázslat Erőssége + 10. Ha a próba sikeres, a karakter blokkolta a varázslatot – így az nem jöhetett létre, és az azt alkalmazó karakternek Összpontosítás-próbát kell tennie, melynek célszáma 10 + a Pszi-blokk erősségének a fele. Ha ezt a próbát elrontja, elveszíti a varázslathoz használt Mana-pontokat.

## Mágia Észlelése

Siopa – Af	
Tudati	
Pszi Pont Költség:	1ΨP / E
Hatás Időtartama:	fenntartás
Hatótáv:	alkalmazó
Hatóterület:	lásd a leírást
Meditáció Időtartama:	teljes-körös cselekedet
Ellenállás:	Mentális
Erősség:	1+

A diszciplína csupán a Tudat érzékelése diszciplína hatása alatt működik, és hatóterülete megegyezik annak hatóterületével.

Az alkalmazó érzékeli a hatóterületen belül lévő kört, és kötetlen manát – sárga színben látja a mana áramlását, fókuszálódását, valamint az áramlatok és gócpontok viszonylagos erősségét is. A Tudat érzékelése diszciplína által érzékelt tudatok közül így kiválaszthatók a mágiahasználók, és fény derül a mágikus kapcsolatokra, a varázstárgyakra és a mágikusan telt helyekre is. Amennyiben egy tudat mágikusan hat valamire vagy valakire, úgy sárga fénypánsza indul irányból a célpont felé. Amennyiben két dolog között mágikus kapcsolat található, úgy közöttük oda-vissza áramló intenzív sárga fénycsík alakul ki. Amennyiben a mágikus kapcsolat bármely alanya a hatótávon kívül tartózkodik, a fénypánsza a hatótáv szélén megszakad. Ezeket a kapcsolatokat és gócpontokat a siopa mindenképp érzékeli. Ezen felül, a karakternek Erősség-próbát kell tennie a diszciplína E-jével a mágját alkalmazó tudatok Mentális Ellenállásával szemben. Amennyiben a próba sikeres, a siopa megtudja a figyelt tudat és gócpontok által éppen alkalmazott mágia mihenlétét (körülbelül milyen hatás várható), erősségét, a tudat mágikus képességének mértékét, Mana-pontjai számát.

A diszciplína Erősségét aktiválása idején határozza meg az alkalmazó – a karakter bármelyik körében, a kezdeményezésénél egy szabad cselekedet keretében növelheti vagy csökkentheti a diszciplína Erősségét. A diszciplína Pszi-pont költsége a fenntartás idejére az alkalmazó számára elvész – ennyivel csökken maximális Pszi-pontjai száma (lásd Pszi-használat, Pszi-pont költség, Fenntartás, feljebb). Amennyiben a karakter a fenntartás közben változtatja a diszciplína Erősségét, úgy annak Pszi-pont költsége a fenntartás alatti mindenkor legnagyobb Erősséggel egyenlő – tehát ingyen csökkentheti, növeléskor pedig csak a különbözetet kell „kifizetni” az új és az addigi legnagyobb érték között. A Siopa egy teljes-körös cselekedet keretében szintéziszi meg a diszciplína használatát. Ekkor maximális Pszi-pontjainak száma is visszaáll eredeti értékére.

## Mágikus Tekintet

Kyr – Af	
Tudati	
Pszi Pont Költség:	2
Hatás Időtartama:	speciális (megszakításig)
Hatótáv:	látótáv
Hatóterület:	személy
Meditáció Időtartama:	szabad cselekedet
Ellenállás:	speciális
Erősség:	1+

A diszciplína az Energiagyűjtés mellett a Kyr metódus másik csúcspontját jelenti. Kifejezetten újkeltű, bár évek alatt széles körben elterjedt; kifejlesztése egy Ynev-szerte csak a Smaragd Uraként ismert pyarroni mágus nevéhez fűződik. Alapja az okkult tan, miszerint az anyagi porhüvelyben a szem a legrövidebb út a lélek felé. Éppen ezért az alkalmazónak minden esetben a kiszemelt áldozat szemébe kell néznie.

Bárki, aki a diszciplína alkalmazójának szemébe néz, Összpontosítás próbát köteles dobni (célszám: a varázsló Összpontosítás próbájának eredménye), amit ha elvét róbbé nem képes tekintetét a varázslótól elszakítani. Bármit tehet, hátrálhat, akár rá is támadhat az alkalmazóra, de nem cselekedhet semmi olyat, aminek eredményeként kiszabadulna a Mágikus Tekintet béklyójából. Vagyis nem helyezhet semmit az összekapcsolódó tekintetek útjába, nem fordulhat el, nem léphet takarásba. A kapcsolat megtartása minden célja előtt való! A Mágikus Tekintettől csak akkor szabadulhat, ha az alkalmazó tekintetének elfordításával szabadon engedi, illetőleg ha harmadik személy akár csak egy szemvillanásra is akadályt gördít a két pillantás kereszttüzébe.

Ha az áldozat kiszabadult, a diszciplína időtartama azonnal lejár, egybékent percekig, órákig, elméletileg akár a végtelenségig is tarthat.

A varázsló az ellen a személy ellen, aki Mágikus Tekintetének rabja, magasabb hatásfokon képes Asztrál- és Mentálmágiát alkalmazni. Ez természetesen feltételezi, hogy a varázslás ideje alatt az áldozat nem szabadul a varázsló tekintetétől. A varázslat Erőssége annnyal nő, amennyi a varázsló Pszi használat képzettsége szintjének a fele.

Az áldozat a varázslat létrejöttével – de még időtartamának lejártával – sem szabadul a Mágikus Tekintet bilincséből. Ez csak a fent említett esetekben történhet – addig pedig a varázsló annyiszor varázsol rá a leírt kedvezményről, ahányszor csak jónak látja, illetve ameddig Mana-pontjai engedik.

A diszciplína erőssége alapesetben 1E, ami 1 ΨP-onként további 1E-vel növelhető.

## Mentálifókusz Észlelése

Siopa – Af	
Tudati	
Pszí Pont Költsége:	1Ψp / E
Hatás Időtartama:	fenntartás
Hatótáv:	alkalmazó
Hatóterület:	lásd a lefrást
Meditáció Időtartama:	teljes-körös cselekedet
Ellenállás:	Mentális
Erősség:	1+

A disziplína csupán a Tudat érzékelése disziplína hatása alatt működik, és hatóterülete megegyezik annak hatóterületével.

Az alkalmazó érzékeli a hatóterületen belül lévő tudatok egymáshoz és másokhoz kötődő mentális kapcsolatait, és viszonylagosan azok erősségét is. Amennyiben egy tudat figyel valakit, úgy a figyelő felől egy halványan áramló két fénypálya indul a célpont felé; amennyiben két tudat kommunikál, úgy közöttük oda-vissza áramló intenzív két fénycsík észlelhető, míg, ha két tudatot valamilyen mentális mágiával kötöttek össze, a fénycsík vaktól kéken ragyog. Amennyiben a mentális kapcsolat bármely alanya a hatótávon kívül tartózkodik, a fénypálya a hatótáv szélén megszakad. Ezeket a kapcsolatokat és gócpontokat a siopa mindenképp érzékeli. Ezen felül a karakternek Erősség-próbát kell tennie a disziplína E-jével a megfigyelt tudatok Mentális Ellenállásával szemben. Amennyiben a próba sikeres, a siopa megtudja a figyelt tudat szellemi tulajdonságainak (Intelligencia, Akaratere, Karizma), Asztrális és Mentális Ellenállásának (és pajzsainak) értékét, kasztrát, tapasztalati szintjét, aktuális intencióit (amit épp tervez).

A disziplína használata alatt az alkalmazót nem lehet a hatótávon belül meglepni, hiszen rögtön érzékeli, amint egy tudat ráfókuszál.

A disziplína Erősségét aktiválása idején határozza meg az alkalmazó – a karakter bármelyik körében, a kezdeményezésénél egy szabad cselekedet keretében növelheti, vagy csökkentheti a disziplína Erősségét. A disziplína Psi-pont költsége a fenntartás idejére az alkalmazó számára elvész – ennnyel csökken maximális Psi-pontjai száma (lásd Psi-használat, Psi-pont költsége, Fenntartás, feljebb). Amennyiben a karakter a fenntartás közben változtatja a disziplína Erősségét, úgy annak Psi-pont költsége a fenntartás alatti mindenkor legnagyobb Erősséggel egyenlő – tehát ingyen csökkentheti, növeléskor pedig csak a különbözetet kell „kifizetnie” az új és az addigi legnagyobb érték között. A Siopa egy teljes-körös cselekedet keretében szüntetheti meg a disziplína használatát. Ekkor maximális Psi-pontjainak száma is visszaáll eredeti értékére.

## Mentálsem

Kyr, Siopa – Mf	
Tudati	
Pszí Pont Költsége:	1 Ψp / E
Hatás Időtartama:	azonnali
Hatótáv:	látótáv
Hatóterület:	1 vagy 10 személy
Meditáció Időtartama:	egyszerű cselekedet
Ellenállás:	Mentális
Erősség:	1+

A Mentálsem egyetlen személy gondolati életének minőségéről ad felvilágosítást. Segítségével át lehet „látni” a Mentálpajzsban, bár ilyenkor nem égbekíatja az eredményt – de nem is lebecsülendő.

Tégy egy Erősség-próbát az áldozat Mentális Ellenállásával szemben – a disziplína erőssége alapesetben 0, ez 1 Ψp-onként 1-gyel növelhető.

Ha a próba sikertelen, csak annyit állapíthat meg, hogy az illető figyelemreméltó elme-e, netán átlagos gondolkodó, vagy éppen afféle „ostoba ruskó”. Megtudhatod továbbá azt is, ha

valakitől, vagy valakihez Mentál-fonál vezet. Hogy kitől kiber, az csak akkor deríthető ki, ha az alkalmazó mindkét áldozatot személyre veszi Mentálsemével.

Abban az esetben, ha az Erősség-próba sikeres, megtudhatod az illető értelmi színvonalának és eltérő képességének mértékét, másrészt szövege Intelligenciája és Akaratereje számított értékét (lásd Tulajdonságok) valamint a kasztrát és ±1 eltéréssel a karakterszintjét és Ψ-használatának szintjét és fokát.

A disziplína egyszerre egyetlen személy irányában alkalmazható. Ez alatt az alkalmazó meditatív tudatállapotban kell legyen – mindvégig összpontosítania kell, és készületesnek számítani.

A disziplína másik használati módja, mikor az alkalmazó a Mentál Szemmel nem egy valakit vesz alaposan szemügyre, hanem gyorsan körbepásztáz. Ilyenkor legfeljebb tíz, közelében tartózkodó személyről tudhatja meg azt, amit a sikertelen Erősség-próba esetében írtunk le, mást azonban nem fűrkészhet ki.

A Mentálsem használatáról a disziplína célpontja, ill. célpontjai nem szereznek tudomást.

## Pajzs

Siopa – Af	
Fizikai	
Pszí Pont Költsége:	1+ Ψp
Hatás Időtartama:	lásd a lefrást
Hatótáv:	alkalmazó
Hatóterület:	1 személy
Meditáció Időtartama:	mozgás-értékű cselekedet
Ellenállás:	
Erősség:	lásd lefrás

Egyike a Psi adeptus fizikai jellegű disziplínáinak. Az alkalmazás hasonlít a telekinézishoz, ugyanis a tudat energiák elemi erővé való átalakításáról van szó, azonban ebben az esetben egy burok képződik az alkalmazó körül. Az alkalmazás létrehozásakor a siopa meghatározza, hány Psi-pontot költ a disziplínára. A pajzs ennyi SFÉ-ponttal rendelkezik majd – ezek csökkentik az alkalmazót ért támadások sebzését, azonban minden támadással a sebzésnek megfelelő mértékben csökken is az SFÉ-pontok száma. A pajzsban tárolt idővel energia magától is szétfoszlik. Minden kör végén 1 ponttal csökken a pajzs ereje.

A disziplína erőssége megegyezik az aktuális SFÉ értékkel.

## Pszéudo

Siopa – Af	
Tudati	
Pszí Pont Költsége:	lásd a lefrást
Hatás Időtartama:	fenntartás
Hatótáv:	alkalmazó
Hatóterület:	Látótáv
Meditáció Időtartama:	teljes-körös cselekedet
Ellenállás:	-
Erősség:	20

A Psi adeptus képes Ψp-jai egy részét elkülöníteni, bizonyos korlátozott intelligenciával felruházni, és önálló lére kiszkantani a tudatából. A Pszéudo létrejötte után különböző cselekedeteket képes végrehajtani. Ezeket az alkalmazónak a Pszéudo létrejötte után kell meghatározni. Ilyen feladat lehet például beszívárogni a célpont mentális pajzsain, és utána egy olyan disziplínát alkalmazni, ami ellen az alanyának immár nem érvényesül a mágiellenállása, vagy felszabadítani az áldozat tudatából az ott tárolt manapontokat, és más hasonló trükkök. A pszéduóval számos feladat végrehajtható – ezek mindegyike egy-egy külön disziplínában került kifejezésre. A Pszéduónak parancsba adható végrehajtandó disziplínák a következők lehetnek: Pszéudo-Támadás, Pszéudo-Ék,



Pszedó-Manarombolás és Pszédó-Pszirombolás és a tudati diszciplína (a KM megítélése szerint).

A karakter eldöntheti, hogy mennyi Psi-pontot áldoz a Pszédó létrehozására – attól függően, hogy mit akar vele végrehajtani, és mennyi ideig akarja 'életben' tartani. Amíg a Pszédó az elmével újra nem egyesül, minden körben veszít egy  $\Psi$ -ot. A Pszédó a létrehozására elköltött Psi-pontokból gazdálkodik – ezekből alkalmazza az általa végrehajtandó diszciplínákat.

A Pszédó csak az alkalmazó látótávján belül tevékenykedhet (amennyiben a siopa egy időben a Tudat érzékelés diszciplínát is alkalmazza, a Pszédó befolyási területe annak hatóterületére változik). Befolyási területén belül a Pszédó egy szempillantás (egy szabad cselekedet) alatt ott teremhet bármely ponton. A Pszédó kezdeményezése mindig megegyezik az őt létrehozó karakterével – még ha annak a kezdeményezése valamilyen okból meg is változik a harc során. Mindig egyazon pillanathoz következnek, és az alkalmazó karakter körönként eldöntheti, hogy melyikük következzen előbb az adott körben. A karakter a Pszédót szabad cselekedetként utasíthatja.

Amennyiben valamilyen okból szükség lenne rá, a Pszédó a karakter szellemi tulajdonságait (Intelligencia, Akaraterő és Karizma), Asztrális és Mentális Ellenállásait, valamint Psi és Összpontosítás képzettségeit használja – ezekre csak igen ritka esetben van szükség, lévén a Pszédó nem képes a rendelkezésére álló diszciplínák végrehajtásán kívül más cselekedeteket, és őt sem lehet támadni. Fizikai tulajdonságai nincsenek.

A Pszédóba plántált Psi-pontok számát a karakter annak aktiválása idején határozza meg. A diszciplína Psi-pont költsége a fenntartás idejére az alkalmazó számára elvész – ennyivel csökken maximális Psi-pontjai száma – (lásd Psi-használat, Psi-pont költség, Fenntartás, feljebb). A lecsökkent maximális  $\Psi$  addig nem változik, míg a Pszédó akár egy ponttal is rendelkezik. A Siopa egy teljes-körös cselekedet keretében szüntetheti meg a diszciplína használatát. Ekkor – vagy amint a Pszédó elvesztette utolsó  $\Psi$ -ját is – a karakter maximális Psi-pontjainak száma visszaáll eredeti értékére. A Pszédót a karakter meg annak elpusztulása előtt visszahívhatja, és beolvasthatja tudatába – ekkor maximális Psi-pontjai azonnal visszaállnak eredeti értékükre, valamint a Pszédó által fel nem használt Psi-pontok is hozzáadódnak aktuális Psi-pontjai számához.

### Pszédó-Ek

Siopa – Af

Tudati

Psi Pont Költség:

Hatás Időtartama:

Hatótáv:

Hatóterület:

Meditáció Időtartama:

Ellenállás:

Erősség:

-

lásd a leírást

látótáv

speciális

teljes-körös cselekedet

-

10

Ez a diszciplína csak Pszédó létrehozása után használható – lényegében ezt a Pszédó alkalmazza a 'saját' Psi-pontjaiból.

Ez a diszciplínát általában jól összehozzotok kalandozó csapatok használják.

A Pszédó ilyenkor megpróbál beférkőzni a célpont valamelyik – Asztrális vagy Mentális – Ellenállásán, és egy csatornát képez, amelyen keresztül külső forrásból lehet a célpontra varázsolni, vagy Pszit alkalmazni. A beszívargás a Pszédónak annyi körébe (teljes-körös cselekedetében) kerül, amennyi az áldozat teljes Ellenállása (beleértve a Statikus Psi-pajzst is, a Dinamikust azonban nem).

A Pszédón keresztül az alkalmazó vagy más karakter képes lehet a célpontra varázsolni, vagy Pszit alkalmazni. A varázslat vagy Diszciplína minden Erősségeért a Pszédó veszít 1 Psi-pontot. Ha a Pszédó nem tart ki a varázslat vagy diszciplína erejéig, az nem jön létre. Az alkalmazás előnye, hogy a Pszédón keresztül kifejtett hatásnak nem kell megbirkóznia

az áldozat azon Ellenállásával, amelyen a Pszédó átférkőzött – így minden rajta keresztül létrehozott diszciplína vagy varázslat automatikusan kifejti hatását (ám legalább 1-es Erőssítéssel létre kell hoznia ezeket).

Ha a pszédónak maradnak még  $\Psi$ -jai, akár ki is szivároghat – ez felesleggyi kört vesz igénybe, amennyi a célpont aktuális Ellenállása.

### Pszédó-Manarombolás

Siopa – Af

Tudati

Psi Pont Költség:

Hatás Időtartama:

Hatótáv:

Hatóterület:

Meditáció Időtartama:

Ellenállás:

Erősség:

1+  $\Psi$ p

lásd a leírást

látótáv

speciális

szabad cselekedet

-

10

Ez a diszciplína csak Pszédó létrehozása után használható – lényegében ezt a Pszédó alkalmazza a 'saját' Psi-pontjaiból. Ez a diszciplína csak azután alkalmazható, hogy a Pszédó valamilyen módon beférkőzött az áldozat mindkét – Asztrális és Mentális – Ellenállása mögé (a Pszédó-Támadás vagy a Pszédó-Ek diszciplína segítségével).

A pajzsok mögött a Pszédó megpróbálhatja a célpont elméjének mana-fókuszáló képességét. A Pszédó minden erre költött  $\Psi$ -ért 1 Mana-pontot semmisíthet meg az áldozat elméjében tároltakból. Ez a hatás az összes mágiahasználat esetében érvényesülhet – kivéve a papokat, akik nem maguk fókuszálják a varázslatokhoz szükséges mágikus energiákat.

### Pszédó-Pszirombolás

Siopa – Af

Tudati

Psi Pont Költség:

Hatás Időtartama:

Hatótáv:

Hatóterület:

Meditáció Időtartama:

Ellenállás:

Erősség:

-

E/Kör vagy Egyesülés

Önmaga

Speciális

szabad cselekedet

-

10

Ez a diszciplína csak Pszédó létrehozása után használható – lényegében ezt a Pszédó alkalmazza a 'saját' Psi-pontjaiból. Ez a diszciplína csak azután alkalmazható, hogy a Pszédó valamilyen módon beférkőzött az áldozat mindkét – Asztrális és Mentális – Ellenállása mögé (a Pszédó-Támadás vagy a Pszédó-Ek diszciplína segítségével).

A pajzsok mögött a Pszédó megpróbálhatja a célpont elméjének Psi-fókuszáló képességét. A Pszédó minden erre költött  $\Psi$ -ért, 1 Psi-pontot semmisíthet meg az áldozat elméjében tároltakból. Ez a hatás az összes Pszihaználó esetében érvényesülhet.



## Ψszűd-Támadás

Siopa – Af	
Tudati	
Psi Pont Költség:	–
Hatás Időtartama:	lásd a leírást
Hatótáv:	látótáv
Hatóterület:	speciális
Meditáció Időtartama:	teljes-körös cselekedet
Ellenállás:	
Erősség:	10

Ez a diszciplína csak Pszűd létrehozása után használható – lényegében ezt a pszűd alkalmazza a 'saját' Psi-pontjaiból. A hatótávon belül bármilyen elme kijelölhető célpontnak.

A Pszűd azonnal megpróbál a kijelölt elme valamelyik – Asztrális vagy Mentális – Ellenállásán beszivárogni. A beszivárgás a pszűdnek felcsapni körébe (teljes-körös cselekedetbe) kerül, amennyi áldozat teljes Ellenállása (beleértve a Statikus Psi-pajzsot is, a Dinamikust azonban nem). A beszivárgás automatikusan sikerül neki – eközben ő maga nem bontja le a célpont Ellenállását és pajzsait. Ez után a Pszűd az alkalmazó által meghatározott diszciplínát (diszciplínákat) hajtja végre – a Pszűd saját Psi-pont tartalékából. Az alkalmazás előnye, hogy a Pszűd által kifejtett hatásnak nem kell megvárnia az áldozat azon Ellenállásával, amelyen a pszűd átférközt – így minden rajta keresztül létrehozott diszciplína automatikusan kéri hatását (ám legalább 1-es Erőssítéssel létre kell hoznia ezeket).

Ha a Pszűdnek maradnak még Ψp-jai, akár ki is szivároghat – ez megint felcsapni kört vesz igénybe, amennyi a célpont aktuális Ellenállása.

## Ψszű Észlelése

Siopa – Af	
Tudati	
Psi Pont Költség:	1Ψp / E
Hatás Időtartama:	fenntartás
Hatótáv:	alkalmazó
Hatóterület:	lásd a leírást
Meditáció Időtartama:	teljes-körös cselekedet
Ellenállás:	Mentális
Erősség:	1+

A diszciplína csupán a Tudat érzékelése diszciplína hatása alatt működik, és hatóterülete megegyezik annak hatóterületével.

Az alkalmazó érzékeli a hatóterületen belül lévő Psi energiákat fehér színben látja a Psi áramlását, fókuszálódását, valamint az áramlatok és göcspontok viszonylagos erősségét is. A Tudat érzékelése diszciplína által érzékelt tudatok közül így kiválaszthatóak a Psi-használok, és fény derül a Psi keltette kapcsolatokra, és a Pszivel telített tárgyakra, helyekre is. Amennyiben egy tudat Pszivel hat valamire vagy valakire, úgy fehér fénypálya indul irányából a célpont felé. Amennyiben egy dolog között Psi keltette kapcsolatot találhat, úgy közöttük oda-vissza áramló intenzív fehér fénycsík alakul ki. Amennyiben a kapcsolat bármely alanya a hatótávon kívül tartózkodik, a fénypálya a hatótáv szélén megzakad. Ezeket a kapcsolatokat és göcspontokat a siopa mindenképp érzékeli. Ezen felül a karakternek Erősség-próbát kell tennie a diszciplína E-jével a Pszit alkalmazó tudatok Mentális Ellenállásával szemben. Amennyiben a próba sikeres, a siopa megtudja a figyel tudat és göcspontok által éppen alkalmazott Psi mibenlétét (körülbelül milyen hatás várható), erősségét, a tudat Psi-használatának mértékét, Psi-pontjai számát.

A diszciplína Erősségét aktiválása idején határozza meg az alkalmazó – a karakter bármelyik körében kezdeményezésénél egy szabad cselekedet keretében növelheti vagy csökkentheti a diszciplína Erősségét. A diszciplína Psi-pont költsége a fen-

ntartás idejére az alkalmazó számára elvész – ennyivel csökken maximális Psi-pontjai száma (lásd Psi-használat, Psi-pont költség, Fenntartás, feljebb). Amennyiben a karakter a fenntartás közben változtatja a diszciplína Erősségét, úgy annak Psi-pont költsége a fenntartás alatti mindenkor legnagyobb Erősséggel egyenlő – tehát ingyen csökkentheti, növeléskor pedig csak a különbözetet kell „kifizetnie” az új és az addigi legnagyobb érték között. A Siopa egy teljes-körös cselekedet keretében szüntetheti meg a diszciplína használatát. Ekkor maximális Psi-pontjainak száma is visszaáll eredeti értékére.

## Ψszű Mentés Terület

Siopa – Af	
Tudati	
Psi Pont Költség:	4Ψp / E
Hatás Időtartama:	fenntartás
Hatótáv:	alkalmazó
Hatóterület:	lásd a leírást
Meditáció Időtartama:	szabad cselekedet
Ellenállás:	Mentális
Erősség:	1+

A diszciplína csupán a „Tudat Érzékelése” nevű diszciplínával együtt alkalmazható, és hatóterülete megegyezik annak hatóterületével.

Ez a diszciplína tipikusan a nagyobb hatalmú Psi adeptsok repertoárjába tartozik. A diszciplína a hatóterületen belül meggátolja a diszciplína E-jénél kisebb Erősségű Psi-diszciplínák létrejöttét.

A diszciplína Erősségét aktiválása idején határozza meg az alkalmazó – a karakter bármelyik körében, a kezdeményezésénél egy szabad cselekedet keretében növelheti vagy csökkentheti a diszciplína Erősségét. A diszciplína Psi-pont költsége a fenntartás idejére az alkalmazó számára elvész – ennyivel csökken maximális Psi-pontjai száma (lásd Psi-használat, Psi-pont költség, Fenntartás, feljebb). Amennyiben a karakter a fenntartás közben változtatja a diszciplína Erősségét, úgy annak Psi-pont költsége a fenntartás alatti mindenkor legnagyobb Erősséggel egyenlő – tehát ingyen csökkentheti, növeléskor pedig csak a különbözetet kell „kifizetnie” az új és az addigi legnagyobb érték között. A Siopa egy szabad cselekedet keretében szüntetheti meg a diszciplína használatát. Ekkor maximális Psi-pontjainak száma is visszaáll eredeti értékére.

## Ψszű-Blokk

Siopa – Af	
Tudati	
Psi Pont Költség:	2Ψp / E – lásd a leírást
Hatás Időtartama:	azonnali
Hatótáv:	lásd a leírást
Hatóterület:	1 személy
Meditáció Időtartama:	nem-cselekedet
Ellenállás:	
Erősség:	1+

Ez a diszciplína csupán a Psi Észlelése diszciplína hatása alatt használható, és hatótávja megegyezik annak hatóterületével – lényegében tehát a Tudat érzékelése diszciplína hatóterületével.

Bármikor, amikor a karakter által érzékelt területen valaki valamilyen Psi alkalmazást kezdeményez, a karakter aktiválhatja a Psi-Blokk diszciplínát. Ilyenkor Erősség-próbát kell tennie, melynek célszáma a blokkolandó diszciplína Erőssége + 10. Ha a próba sikeres, a karakter blokkolta a diszciplínát – így az nem jöhetett létre, és az azt alkalmazó karakternek Összpusztítás-próbát kell tennie, melynek célszáma 10 + a Psi-blokk erősségének a fele. Ha ezt a próbát elrontja, elveszti a diszciplínához használt Psi-pontokat.

## Ψzi-Lehallgatás

Siopa – Af

Tudati

Pszí Pont Költség:

2Ψp / E

Hatás Időtartama:

összpontosítás

Hatótáv:

alkalmazó

Hatóterület:

lásd a leírást

Meditáció Időtartama:

szabad cselekedet

Ellenállás:

Mentális

Erősség:

1+

Ez a diszciplína csupán a Pszi Észlelése diszciplína hatása alatt használható, és hatóterülete megegyezik annak hatóterületével – lényegében tehát a Tudat érzékelése diszciplína hatóterületével.

Az alkalmazó képes rácsatlakozni mások által alkalmazott telepátia, amennyiben az alkalmazók egyike az érzékel területen van. Erősség-próbát kell tennie a Pszi-lehallgatás Erősségével, amelynek célszáma a lehallgatott alany Mentális Ellenállásának és a Telepátia diszciplína erősségének összege. Amennyiben az Erősség-próba sikeres, az alkalmazó ki tudja hallgatni a beszélgetést. Ha a próbán nem dob legalább 10-zel többet a célszámnál, a telepátiaiban lévő feleknek fura érzése támad, és megérezhetik jelenlétét – amennyiben egyikük Pszi adepts, azonnal észreveszi az illetéktelen hallgatót. Ha az alkalmazó az Erősség-próban 10-zel többet dob a célszámnál, akkor a résztvevőknek nincs esélyük rájönni, hogy valaki kihallgatót őket. E diszciplínához hasonló hatást, csak az Ősi-útról járatos halandók képesek alkalmazni. Maig tisztázatlan, hogy miként tett szert rá Siopa.

## Ψzi-lökés

Általános, Slan, Kyr, Siopa – Mf

Fizikai

Pszí Pont Költség:

lásd a leírást!

Hatás Időtartama:

azonnali

Hatótáv:

10 m / hatásokok

Hatóterület:

sugár (hatásfokonként

10 m hosszú)

Meditáció Időtartama:

egyszerű cselekedet

Ellenállás:

1+

Erősség:

1+

A Pszi-lökés lényegében nem más, mint tiszta kinetikus energia. Ez a kinetikus energia a Ψ-alkalmazó felől árad a célpont irányába. Hatására a célpont elsodródik, sebződik, és – esetleg – fel is borul.

méretnél, úgy kétszerannyi yvevi láb távolságot sodródik hátra, amennyi a feltüntetett méret és a saját mérete közti különbség. A célpontnak továbbá Ügyesség vagy Erő próbát kell tennie (amelyik nagyobb) a táblázatban szereplő célszám ellenében – ha a próba sikertelen, a célpont felborul.

Adott méretű lény eltaszításával megállíthatunk egy normál sebességgel haladó lényt, míg ha a szükségesnél egyel nagyobb méretű taszítást használunk ellene, akár a rohamát is megfékezhettük – ehhez azonban természetesen fel kell készülnünk a rohamra, különben nem tudjuk időben aktiválni az Pszi-lökést.

A diszciplína erőssége alapesetben 1E, ami 1 Ψp-onként további 1E-el növelhető.

## Ψ-ostrom

Általános, Kyr, Siopa – Mf

Tudati

Pszí Pont Költség:

3+ (lásd a leírást!)

Hatás Időtartama:

azonnali

Hatótáv:

látótáv

Hatóterület:

személy

Meditáció Időtartama:

szabad cselekedet

Ellenállás:

1+

Erősség:

1+

A tudat védelmére felépített Ψ-pajzsok megsemmisítésére szolgáló diszciplína, mely csak mesterfokon alkalmazható. A diszciplína alkalmazója eldönti, hogy ellenfele Mentális vagy Asztrális Ellenállását akarja-e rombolni, majd meghatározza, hogy a Ψ-ostromhoz hány Ψp-ot kíván felhasználni – a Ψ-ostrom Erőssége 3 Ψ-pontonként 1 lesz. A Ψ-ostrom Erősségével csökkenteni kell a célpont Statikus Ψ-pajzsát vagy Ellenállását. Amennyiben a célpont a Ψ-ostrom ellen a Dinamikus Ψ-Pajzs diszciplínát alkalmazza, úgy a Ψ-ostrom Erősségét először csökkenteni kell a Dinamikus Ψ-Pajzs Erősségével.

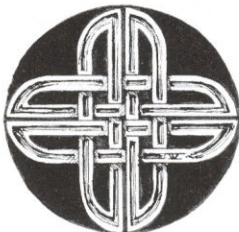
A Ψ-ostrommal először a célpont Statikus Ψ-pajzsát lehet lerombolni, magát az eredendő Ellenállást csak akkor, ha már nincs körülötte Statikus Ψ-pajzs.

A célpont lebontott Ellenállásai addig maradnak lecsökkentett értékűkön, amíg a karakter természetes úton vissza nem szerzi őket (lásd a Harc fejezetben). A lebontott Ψ-pajzsok pedig addig maradnak így, amíg a karakter újat nem épít helyettük (lásd a Statikus Ψ-pajzs diszciplína leírását).

A Ψ alapfokú alkalmazói nem érzékelik, ha egy elmét pajzsok védenek. Mesterfokon már gyenge (Ψp-ot nem igénylő) koncentrációval megállítható, ha a tudatot valamiféle védelem övezi.

Hatásfok	Ψp	Sebzés	Próba	Sodródás
1	1	1	0	Parányi
2	2	1d2	4	Apró
3	4	1d4	8	Kicsi
4	8	2d4	12	Közepes
5	20	3d4	16	Nagy
6	36	4d4	20	Hatalmas
7	52	5d4	24	Óriási
8	68	6d4	28	Kolosszális

A diszciplína hatása csak egy pillanatig – egyetlen támadás erejéig – tart. A Pszi-lökéssel való célzásához az alkalmazónak egy Távolsági Érintő támadást kell dobni (lásd Harc Fejezet – Érintő támadás). A lökés hatásai és a diszciplína Ψp igénye az elköltött Ψ mennyiségétől függenek az alábbi táblázat szerint. A sebzés a rendes sebzés-szabályok szerint működik – sikeres támadó dobás esetén az Fp-kból, túrlítés esetén az Ép-kból vonódik le. Amennyiben a lökés a célpontot eltalálja, úgy a célpont hátrasodródhat – ha a célpont mérete kisebb a táblázatban a lökés mértékének megfelelő sorban található





## Ψzi-Roham (Psi-Megfűzés)

Általános, Slan, Kyr, Siopa – Af és Mf

Fizikai

Psi Pont Költség:

az alkalmazó összes megmaradt Ψ-pontja

Hatás Időtartama:

1 azonnali

Hatótáv:

alkalmazó (Af) vagy látótáv (Mf)

Hatóterület:

1 személy

Meditáció Időtartama:

nem-cselekedet

Ellenállás:

-

Erősség:

E/5 Ψp

E diszciplína segítségével a Psi-használó minden mentális energiáját egyetlen lerohanásszerű közelharcú támadásban összpontosítja. Az alkalmazó mely torokhangú kiáltás kíséretében hajtja végre a Psi-Rohamot.

Minden 5 Ψp-ért, amit még az elméjében tárol, az alkalmazó 4-1 módostört kap egyetlen támadó dobására. A diszciplína aktiválása nem-cselekedet, időtartama egyetlen csapás idejére szól. Ha a karakter egy körben több támadást is leadhat, akkor is csak az egyik támadó dobásához adhatja hozzá a Psi-Roham módostörtjét. A Ψ-használó nem döntheti el, hány Ψp-ot szán a rohamra, kötelező beleölnie minden megmaradt energiáját.

**Mesterfok:** Mesterfokon arra is van lehetőség, hogy Psi-pontjait egy támadás megfűzésére használja – ilyenkor ellenfele Támadó dobásának módostörtje 5 Ψp-onként -1. Mivel a diszciplína használata nem számít cselekedetnek, végrehajtható valaki másnak a körében is. Látótávolságon belül bárkinek megfűkezhethet egyetlen támadását. A Ψ-használónak ugyanúgy fel kell használnia minden Ψp-ját, és a módostört is hasonlóképpen alakul.

Ez a diszciplína olykor igen hasznos lehet, ám nem szabad figyelmen kívül hagyni veszélyeit: elméd feltöltöttség képtelen leszel bármiféle Ψ-alkalmazás használatára.

A diszciplína erőssége megegyezik a nyert támadó dobás módostörtjével, azaz 5 Ψp-onként 1E.

## Siopa Tekintet

Siopa – Af

Tudati

Psi Pont Költség:

2

Hatás Időtartama:

speciális (Megszakításig)

Hatótáv:

látótáv

Hatóterület:

1 személy

Meditáció Időtartama:

szabad cselekedet

Ellenállás:

-

Erősség:

1+

Ezt a diszciplína a Kyr módszer Mágikus Tekintetének mintájára hozták létre a Siopa rendszer megalkotói – így kifejezetten újkeletű. Ugyanazon okkult tanon alapul, mint a Kyr Mágikus tekintet – miszerint az anyagi porhüvelyben a szem a legrovidebb út a lélek felé. Éppen ezért az alkalmazónak itt is minden esetben a kiszemelt áldozat szemébe kell néznie. Nem alkalmazható együtt a „Tudat Észlelése” diszciplínával, ugyanis pontosan látni kell a célpont szemeit.

Bárki, aki a diszciplína alkalmazójának szemébe néz, Összpontosítás próbát köteles dobni (célszám a siopa Összpontosítás próbájának eredménye), amit ha elvét, többet nem képes tekintetét a siopától elszakítani. Bármint tehet, hátrálhat, akár rá is támadhat az alkalmazóra, de nem cselekedhet semmi olyat, aminek eredményeként kiszabadulna a Siopa Tekintet béklyójából. Vagyis nem helyezhet semmit az összekapcsolódó tekintetek útjába, nem fordulhat el, nem léphet takarásba. A kapcsolat megtartása minden célja előtt való! A Siopa Tekintettől csak akkor szabadulhat, ha az alkalmazó tekintetének elfordításával szabadon engedi, illetőleg, ha harmadik személy akár csak egy szemvillanásra is akadályt gördít a két pillantás keresztútjába.

Ha az áldozat kiszabadult, a diszciplína időtartama azonnal lejár, egyébként percekig, órákig, elméletileg akár a végtelenségig is tarthat.

Az alkalmazó az ellen a személy ellen, aki Siopa Tekintetének rabja, magasabb hatásfokon képes olyan diszciplínákat alkalmazni, amelyeknek a célpont Asztrális vagy Mentális Ellenállásán kell felülkerekedniük. Ez természetesen feltételezi, hogy az alkalmazás ideje alatt az áldozat nem szabadul a siopa tekintetétől. A diszciplína Erőssége annyi, amennyi a siopa Psi használat képzettség szintjének a fele. Amennyiben a siopa Pseudót alkalmaz így, Pseudó-Támadás vagy Pseudó-Ék használata során a diszciplína szemben ennivel kevesebbnek számít a célpont Asztrális és Mentális ellenállása.

Az áldozat a diszciplína létrejöttével – de még időtartamának lejártával – sem szabadul a Siopa Tekintet bilincséből. Ez csak a fent említett esetekben történhet – addig pedig a siopa annyiszor használ ellene diszciplínákat a leírt kedvezmény nélkül, ahányszor csak jókának látja, illetve ameddig Psi-pontjai elegendiek.

A diszciplína erőssége alapesetben 1E, ami 1 Ψp-onként további 1E-vel növelhető.

## Statikus Ψ-pajzs

Általános, Slan, Kyr, Siopa – Af és Mf

Tudati

Psi Pont Költség:

5 Ψp / E

Hatás Időtartama:

végleges (lebontásig)

Hatótáv:

alkalmazó (Af) vagy érintés

Hatóterület:

(Mf)

Meditáció Időtartama:

személy

Ellenállás:

15 perc (150 kör)

Erősség:

1+

A Ψ-pajzsok hivatottak megvédeni az elmét a mágikus és Psi befolyások ellen. A Ψ-alkalmazó agyi energiáiból erőteret épít tudata köré, melyen a tudata működésének fennakadhatnak. A Statikus Pajzs egyfajta állandó védelem, ami mindaddig óvja a tudatot, amíg azt az alkalmazó meg nem szünteti, vagy valaki le nem rombolja.

Egy E-nyi statikus pajzsot 5 Ψp-ból lehet felépíteni. Két különböző Statikus Pajzs létezik: Asztrális és Mentális. Az Asztrális Pajzs az Asztrális ellenállást növeli, a Mentális Pajzs a Mentális ellenállást. Gyakorlati hatása abban nyilvánul meg, hogy a pajzs Erősségét hozzáadjuk a Mentális vagy az Asztrális Ellenállás értékéhez – a mentális illetve asztrális támadások ellen az ellenállások ilyenekképp megnövekedt értéke számít majd. A pajzsok csak az asztrális és mentális támadások ellen védik a tudatot – az olyan hatások ellen, amelyek nem minősülnek ilyen támadásnak, a pajzsok nem érvényesülnek.

Miután a Statikus Pajzs felépült, többé nem befolyásolható: Erősségét a karakter sem növelni, sem csökkenteni nem képes. Védő hatását akkor is kifejezi, ha a Ψ-alkalmazó alszik, eszméletlen, vagy bármely egyéb okból öntudatlan, hisz immár az elmétől függetlenül működik. Lebontani is csak újabb 150 körön át tartó meditációval lehet, vagy a Ψ-ostrommal (lásd a Ψ-ostrom diszciplína leírását).

A Statikus Pajzshoz felhasznált Ψp-ok a későbbiekben nem számítanak bele az aktuális Ψp-ok számába. Ez azt jelenti, hogy az alkalmazó meglehet, hogy egy békés napon az összes Ψp-ját Statikus Pajzsok emelésére fordítja, majd pihenés után elméje ismét maximális Ψp-jaira töltődik – noha tudatát már védi(k) a Statikus Pajzs(ok). Minden elme köré legfeljebb egy Asztrális és egy Mentális Statikus Pajzs építhető.

Statikus Ψ-pajzs mesterfokú alkalmazással bárki (nemcsak ember, de bármely, lélekkel rendelkező lény) elméje köré építhető.

# Telepátia (Gondolatátvitel)

Általános, Slan, Kyr, Siopa – Af és Mf

Tudati

Pszí Pont Költség: lásd a leírást!

Hatás Időtartama: lásd a leírást!

Hatótáv: lásd a leírást!

Hatóterület: 1 személy

Meditáció Időtartama: mozgás-értékű cselekedet

Ellenállás: Mentális

Erősség: lásd a leírást!

Az egyik legelsőbb alkalmazás, más néven Gondolatátvitel. Egyike azon kevés általános diszciplínának, amelyek igazán csak mesterfokon használhatóak. Segítségével gondolati úton lehet beszélgetni. A Telepátia csak  $\Psi$ -képeséggel rendelkezők között működik. Alapfokon az alkalmazó nem tud beszélgetést kezdeményezni, sőt válaszolni sem, csupán a hozzá intézett gondolati üzenetet képes „fogni”.

A diszciplína mesterfokú alkalmazása ad módot arra, hogy az alkalmazó a Gondolatátvitelt megindítsa, és – két mesterfokú alkalmazás esetében – kétoldalú kapcsolatot hozzon létre.

A telepatikus gondolatátvitelnél több szintje létezik. Az egyik, amikor a használó nem ismeri a másikat, de látja azt, a másik, amikor ismeri és látja is, és végül az, amikor ismeri, de nem látja.

Az első módszer segítségével a  $\Psi$ -használó látótávolságon belül (ésszerű távolságban, ameddig képes felismerni az illető arcát; ez emberek esetében 100 láb körül van, amit faji módosítók, vagy egyéb behatások (fényviszonyok, időjárási körülmények) változtathatnak) bárkinek üzenhet. 4  $\Psi$ -ért egy kör időtartamot kitöltő üzenetet küldhet célpontja felé. Ez nem biztos, hogy célba is ér; az üzenet „címzettje” ilyenkor nem tudja, kitől kap üzenetet, csupán annyit észlel, hogy Mentális Ellenállásának nekifeszül valami. Ekkor dönthet, hogy megnyitja-e pajzsait egy körre (és kockáztatja, hogy esetleg nem üzenet, hanem mentális támadás érkezik), vagy elárkózik a külső behatás elől. Az utóbbi esetben az üzenő dönthet úgy, hogy – még ugyanabban a körben – további  $\Psi$ -okat áldoz az üzenetre; ilyenkor 4  $\Psi$ -ért 1 E-vel növelheti az üzenet hatáskörét (alapból 1) – és erősség-próbát tesz a célpont Mentális Ellenállásával szemben. Ha a próba sikeres, a célpont akaratá ellenére is megkapja az üzenetet.

A második mód segítségével a  $\Psi$ -használó látótávolságon belül üzenhet olyanoknak, akik ismerik őt. Ekkor 2  $\Psi$ -ot áldoz 1 környi „beszédre” – ilyenkor azonban társai, akik korábban már kommunikáltak vele mentálisan, felismerik őt, és megnyithatják előtte mentális pajzsait. Fontos azonban megjegyezni, hogy a „címzettek” ez esetben is egy teljes körre nyitják meg pajzsait – ezzel egy esetleges harmadik személy vizsgálhat. Az üzenet fogadásához nem is kell ébren lenni, de ájult, elkábított, vagy más, természetellenes okból önkívületi állapotba került karakter képtelen megnyitni pajzsait az üzenetek előtt – ám ilyenkor is megpróbálhatod (ígaz itt E-ként 2  $\Psi$ -ért) túlerősíteni a pajzsait.

A harmadik módszer segítségével nagy távolságokra is lehetséges válik az üzenetküldés, ez azonban rendkívül nagy Pszi-pont költséggel jár, és szigorú feltételeknek kell teljesülniük hozzá. Látótávolságon túlra csak olyanoknak küldhetsz üzenetet, akikkel szoros kötelékek kötnek össze; ilyen a mester és a tanítványa, a közvetlen családtagok, vagy a gyermekkori barátok között lévő kötődés – vagy éppen az évek óta együtt kalandozó bajtársak köteléke. Röviden szólva: csak olyanok üzenhetnek egymásnak ily módon, akik között szimpatikus viszony áll fenn. Ám még ebben az esetben is az üzenet  $\Psi$ p igénye igen magas – minden egyes környi üzenetért a távolságtól függő megnövelt  $\Psi$ p költséget kell fizetni az alábbi táblázat szerint. Természetesen a címzett felismeri, kitől jött az üzenet, és megnyithatja előtte pajzsait. Ha az üzenet fogadóját nem képes megnyitni pajzsait (lásd előző módszer), elméletileg itt is túl lehet erősíteni Mágiaellenállását, ám erre nem sok esély van a megnövelt  $\Psi$ p igény miatt – szintén a táblázat szerint.

Távolság	$\Psi$ p / kör	$\Psi$ p/E
1 mérföldig	8 $\Psi$ p	2 $\Psi$ p/E
10 mérföldig	12 $\Psi$ p	3 $\Psi$ p/E
100 mérföldig	16 $\Psi$ p	4 $\Psi$ p/E
1000 mérföldig	20 $\Psi$ p	5 $\Psi$ p/E

**Példa:** Ha egy foglyul ejtett karakter társának akar üzenni, akiről annyit tud, hogy a város környékén található (legfeljebb 10 mérföldre), akkor egy háromkörös üzenetet 36  $\Psi$ -ért (három kör, mindegyik 12  $\Psi$ p) küldhet el neki. Ha azonban csak annyit tud róla, hogy ugyanazon a partszakaszon van (legfeljebb 100 mérföld), akkor már 48  $\Psi$ -ba kerül ugyanaz az üzenet (három kör, mindegyik 16  $\Psi$ p). Ha nem tudjuk, pontosan hol lehet a célpont, érdemes több  $\Psi$ -ot beleolni az üzenetbe, ugyanis ha a ráfordított  $\Psi$ p nem elég a távolság áthidalásához, akkor a címzett egyszerűen nem kapja meg az üzenetet.

A diszciplína 1000 mérföldnél nagyobb távolságra nem alkalmazható.

Ezzel a diszciplínával egyszerre legfeljebb két elme kapcsolható össze.

A Telepátia mindig csak annak a  $\Psi$ -alkalmazónak kerül  $\Psi$ p-jába, aki gondolatot közöl – a fogadónak nem kerül semmibe.

## Telekinézis

Általános, Slan, Kyr, Siopa – Mf

Fizikai

Pszí Pont Költség: lásd a leírást!

Hatás Időtartama: 1 kör – (hosszabbítható)

Hatótáv: látótáv

Hatóterület: lásd a leírást!

Meditáció Időtartama: egyszerű cselekedet vagy teljes-körös cselekedet (lásd a leírást!)

Ellenállás: -

Erősség: 1+

Agyi energiád segítségével kisebb tárgyakat mozgathatsz látótávolságon belül. Elfordíthatod egy kulcsot a zárbán, magadhöz húzhatod a tőled távol heverő fegyvert, vagy észrevétlenül elcsenestsz némi drágaságot az ékszerész-műhelyből. A diszciplína alkalmazása taglejtéseket nem igényel, pusztán a mozgatni kívánt tárgyon kell tartani tekintet. Amint elfordulsz, vagy valami eltakarja a tárgyat, az mozdulatlanul válik, esetleg – ha a levegőben volt – lepattan. A diszciplína használata körönként egy egyszerű cselekedetbe kerül.

A diszciplína Pszi-pont költsége attól függ, hogy milyen nehéz az a tárgy, amelyet meg akarsz mozgatni. Az alábbi táblázat soraiban megtalálhatod, hogy az egyes méretkategóriákba tartozó tárgyak mozgatasának mekkora a költsége. A táblázatban szereplő súlyértékek elnagyoltak – amennyiben pontosabb értékeket szeretnél, akkor számold úgy, hogy a diszciplína segítségével feleakkora Erőt vagy képes kifejezni, mint amennyi Pszi-pontot az adott körben ráköltöttél a használatára (az így felemelhető és mozgatható súlyegységekre lásd a Kalandmesterek Könyvét).

Tárgy mérete	Súly	$\Psi$ p	TÉ mód.	Sebzés	Erő
Hangyányi	< 2 put	2	-20	1	1 (-5)
Parányi	2 – 20 put	4	-16	1d2	2 (-4)
Apró	20 put – 2 font	8	-12	1d4	4 (-3)
Kicsi	2 – 20 font	16	-8	1d6	8 (-1)
Közepes	20 – 200 font	40	-4	2d6	20 (+5)
Nagy	200 font – 2 tonna	72	+0	3d6	36 (+13)
Hatalmas	2 – 20 tonna	104	+4	4d6	52 (+21)

Az értékek a megfigyelhető rend szerint folytatódnak.

A diszciplína által kifejtett erő csak tárgyak emelésére használható, közvetlen sebzésre nem.

A Telekinézis csak lassú mozgásra alkalmas – egy ember kockog sebességénél nagyobbat nem érhet el vele (körönként legfeljebb 20 láb) – ezért ilyen módon fegyvert dobni, vagy sebesülést okozni nehéz. Amennyiben a diszciplína alkalmazója mégis megpróbálkozik sebezni a mozgott tárggyal, úgy sikeres távolsági érintő támadást kell tennie, amely támadáshoz – a mozgás lassúsága és a tárgy mérete miatt – módosító adódhat a táblázat szerint. Ha a támadás sikeres, az áldozat által elszennvedett sebzés szintén a táblázatból állapítható meg. A KM ezen persze változtathat: ha valakire rájelenek egy ökrösszekezt, akkor az akaratát érvényesül adott körben. Amennyiben a próba eredménye döntetlen, a célpont mozdulatlan marad az adott körben. Ha a tárgyat (vagy személyt) valaki fizikailag próbálja meg visszatartani, úgy a diszciplína Erő próbáját a visszatartó karakter Erő próbája ellenében kell tennie.

Amennyiben valaki több célpontot szeretne egyszerre mozgítani, ezeknek a súlyát össze kell adni, és az összeg alapján kiszámolni a  $\Psi$ p költséget. Amennyiben a több tárgyat különböző irányokban szeretné mozgítani, úgy az alkalmazónak Összpontosítás próbát kell tennie (célszám: 15 + különböző mozgásonként 5). Ilyenkor a diszciplína alkalmazása teljes-körös cselekedetnek számít.

A diszciplína erőssége alapesetben 1E, ami 1  $\Psi$ p-onként további 1E-vel növelhető.

Változás foka	$\Psi$ p igény
1	4 $\Psi$ p
2	8 $\Psi$ p
3	16 $\Psi$ p
4	32 $\Psi$ p
5	64 $\Psi$ p
6	128 $\Psi$ p

Kategória	Állapot	Sebzés
-6	Fagyhalál	1d6 Fp és 1d4 Ép körönként
-5		1d6 Fp és 1d2 Ép körönként
-4		1d6 Fp és 1 Ép körönként
-3	Hibernáció	1d6 Fp percenként
-2		1d6 Fp óránként
-1		1d6 Fp naponta
0	Normális	
+1	Hőemelkedés	1d6 Fp naponta
+2	Láz	1d6 Fp óránként
+3	Magas Láz	1d6 Fp percenként
+4		1d6 Fp és 1 Ép körönként
+5		1d6 Fp és 1d2 Ép körönként
+6		1d6 Fp és 1d4 Ép körönként

## Testhőmérséklet változtatás

Általános, Slan, Kyr, Siopa – Af és Mf

Fizikai	
Psi Pont Költség:	4+ (lásd a lefrást!)
Hatás Időtartama:	1 óra – (hosszabbítható)
Hatótáv:	alkalmazó (Af) vagy érintés (Mf)
Hatóterület:	1 személy
Meditáció Időtartama:	1 perc (10 kör)
Ellenállás:	Fizikai
Erősség:	1+

A diszciplína alkalmazója képes saját – mesterfokon más- testének hőmérsékletét növelni vagy csökkenteni. Így lehetősége nyílik a vizes ruhát megszáritani magán, vagy egy lángoló házból kimenekülni égési sérülések nélkül.

A diszciplína alkalmazásával csökkenthető vagy emelhető a testhőmérséklet – a diszciplína  $\Psi$ p költsége attól függ, hány kategóriával szeretné megváltoztatni, az alábbiak szerint. Megjegyzendő, hogy minden esetben a célpont aktuális állapota a mérvadó a változás fokának meghatározásakor. Egy lázas karakternek magas lázat okozni tehát csak 1 foknyi változtatást igényel, míg ugyanezt a karaktert hibernáció (-3-as kategória) 5 foknyit.

Amennyiben olyasvalakinek szeretné megváltoztatni a testhőmérsékletét, aki ellenkezik, Erősség próbát kell tennie – a diszciplína Erőssége alaphól 1, ez azonban 1  $\Psi$ p-onként 1-gyel növelhető.

A -3-as kategória (hibernáció) alá csökkentett testhőmérséklet csökkenti a karaktert ható fagy alapú mágiai és hatásos Erősségét – 1 E-vel minden egyes kategóriáért +2 felett.

A +3-as kategória (magas láz) fölé emelt testhőmérséklet csökkenti a karakterre ható hő alapú mágiai és hatásos Erősségét – 1 E-vel minden egyes kategóriáért +2 felett.

A testhőmérséklet változtatása komoly veszéllyel jár azonban: a szervezet a változtatást nehezen képes elviselni, és a karakter bizonyos időszakoként sebeződik, míg csak véget nem vet a diszciplína használatának. A sebzés értéke a táblázatból olvasható ki. A táblázatban feltüntetett Fp sebzések nem csordulnak túl Ép sebzésbe, az Ép sebzések pedig – a rendes sebzés szabályoknak megfelelően – értékük kétszeresének megfelelő Fp sebzést is okoznak.

## Testsúlyváltoztatás

Slan, Siopa – Af

Fizikai	
Psi Pont Költség:	5 $\Psi$ p / hatásfok
Hatás Időtartama:	5 kör (hosszabbítható)
Hatótáv:	alkalmazó
Hatóterület:	személy
Meditáció Időtartama:	teljes-körös cselekedet
Ellenállás:	
Erősség:	1+

A diszciplína használatával a  $\Psi$ -alkalmazó képes saját testsúlyát megnövelni, avagy lecsökkenteni. Ezáltal képesse válik több emelet magasba felugrani, a havon futni anélkül, hogy mély nyomot hagyna, esetleg gyorsabban úszni. Testsúlycsökkentés esetén az alkalmazó Ugrás, Úszás, Egyensúly képzettség-próbaíhoz a diszciplína hatásfoka kétszeresének megfelelő pozitív módosító járul, közelharcú és dobó-egyveres sebzéseiből pedig felennyi vonódik le. Testsúlynövelés esetén ezen módosítók ellentétei járulnak a nevezett dobásokhoz.

A diszciplínával nem változtatható meg az alkalmazó által hordott vagy viselt tárgyak súlya.

Az alábbi táblázatból kiderül, hogy a testsúly különböző mértékű megváltoztatása mennyi  $\Psi$ p-ba kerül. A felhasznált  $\Psi$ p-ok növelésével a diszciplína Időtartama is meghosszabbítható.



# Testsúlyváltoztatás

Hatásfok	Ψp	Növelés	Csökkentés
1	5	x 1,25	x 4/5
2	10	x 1,5	x 2/3
3	15	x 2	x 1/2
4	20	x 3	x 1/3

Háromsorosnál nagyobbra növelni, vagy harmadánál kevesebbre csökkenteni a testsúlyt akárannyi Ψp rááldozásával sem lehet.

A diszciplína erőssége alapesetben 1E, ami 1 Ψp-onként további 1E-vel növelhető.

## Tetszhalál

Slan, Siopa – Af

Fizikai

Psi Pont Költség:

10 Ψp

Hatás Időtartama:

1 óra (hosszabbítható)

Hatótáv:

alkalmazó

Hatóterület:

személy

Meditáció Időtartama:

1 perc (10 kör)

Ellenállás:

-

Erősség:

1+

Az alkalmazás segítségével lehetőség nyílik a test élettani folyamatainak felfüggesztésére. Ilyenkor az alkalmazó személy életjeleit nem ad, nincs szüksége táplálékra vagy folyadékra, de még levegőre sem. Mozdulatlanná válik – olyan ez mint a halál dermedtsége – és kihűl, a tudati folyamatok megszűnnek, így az időtartam alatt képtelenség Dinamikuss Pajzsokat felhúzni, vagy bármilyen más Psi-diszciplínát alkalmazni. Ezzel szemben az Asztrál- és Mentáltest nem alszik, így az alkalmazó továbbra sem lehet alanya a Természeti Anyag Mágijának. Az alkalmazónak előre el kell döntenie a Tetszhalál időtartamát, mert nincs rá mód, hogy az időtartam lejárta előtt félbeszakítsák a diszciplínát – a Tetszhalál időtartama minden rááldozott 10 Ψp-ért legfeljebb 1 óra lehet. Tetszhalál állapotában semmiféle fájdalom (Fp) nem okozható, és a testet ért (Ép) sérülések feleződnek. Az egyetlen olyan diszciplína ez, melynek alkalmazása során valóban regenerálódik a test. Minden Tetszhalálban töltött óra alatt 1 Ép regenerálódik – azaz gyógyul magától –, és a maximum Fp-k negyede. Maximuma fölé sem az Ép, sem az Fp nem emelkedhet. A szervezetbe került mérgek hatóideje háromsorosára lassul, ráadásul beszédük is harmadolódik.

A Tetszhalál felfedezése csak az Auraérzékelés diszciplína használatával lehetséges.

A diszciplína erőssége alapesetben 1E, ami 1 Ψp-onként további 1E-vel növelhető.

## Transz

Kyr – Af

Tudati

Psi Pont Költség:

1

Hatás Időtartama:

korlátlan

Hatótáv:

alkalmazó

Hatóterület:

személy

Meditáció Időtartama:

10 perc

Ellenállás:

-

Erősség:

1+

A diszciplína segítségével a végrehajtott transzállapotba kerülhet. Hogy ez megtörténjék, tíz percig mozdulatlan meditál, teljes szellemével a transz elérésére összpontosít. Ez alatt nem végezhet fizikai vagy szellemi tevékenységet, mozdulatlanul áll vagy ül, netán fekszik.

Transzban a karakter képes lassú mozdulatokkal mozogni, akár egy sétáló lovat is megülni, víz gyalogolni, mágikus jeleket rajzolni, beszélni, írni; nem képes azonban fűre mozdulni, közelharcba és a transztól eltérő összpontosításra. Maga a végrehajtott bármikor visszatérhet a normális tudatállapotba; más azonban nehezen képes kizökkenteni. A tran-

szban lévő emberhez hiába beszélnek: a transz csak tetleges „zavarás” hatására szakadhat félbe. A Zavarás diszciplína használatával, vagy más mentális közbeavatkozással segítségével (lásd Mentálmágia) is ki lehet zökkenteni a transzba esett varázslót. Bármiféle zavarás esetén a varázslónak Összpontosítás próbát kell tennie – ha ez sikertelen, a Transz megtörik.

A transzállapot feltétlenül szükséges egyes mágikus gyakorlatokhoz (pl.: Jelmágia) – a varázslók ilyenkor e diszciplínához folyamodnak. Egyetlen Psi-pont felhasználásával az alkalmazó korlátlan ideig transzállapotba kerülhet. Természetesen léteznek más módszerek is a transzállapot elérésére, mint például a koplálás, kántálás vagy a törzi tánc – ám ezek a javasasszonyok, boszorkányok, sámánok fegyvertárába tartoznak. Transzállapotban az ember testi funkciói lelassulnak, így jóval (ötször) hosszabb időt képes kibírni evés, ivás vagy levegővétele nélkül.

A diszciplína erőssége alapesetben 1E, ami 1 Ψp-onként további 1E-vel növelhető.

## Tudat Érzékelés

Siopa – Af

Tudati

Psi Pont Költség:

lásd a leírást

Hatás Időtartama:

Fenntartás

Hatótáv:

alkalmazó

Hatóterület:

lásd a leírást

Meditáció Időtartama:

teljes-körös cselekedet

Ellenállás:

-

Erősség:

20

A Psi adeptus ezzel a diszciplínával az érzékszerveit elméje szolgálatába állítja. A karakter eredeti látása, hallása, szaglása ideiglenesen átalakulnak, a külvilági tárgyakat csupán halvány, elfolyt, szürke árnyékek, tompa, elfojtott hangok, szagok, érzetek formájában érzékel. A karakter a hatóterületen belül minden állatnál magasabb intelligenciával (3+) rendelkező tudatot érzékel – ezek erős kék fénnel világítanak a szürkéségben.

Az alkalmazó 360°-os látószöget nyer, továbbá az összes diszciplína, aminek eddig „látótáv” volt a hatótávja, mostantól „érzékelés” hatótávú lesz – azaz a Tudat érzékelése diszciplína hatóterületén belül mindenre lehetséges velük hatni, függetlenül attól, hogy az alkalmazó amúgy látja, látna-e a célpontot.

A Tudat érzékelés diszciplína használata alatt a karakter alig képes bármi olyan cselekedet végrehajtására, amely az érzékszervekhez kapcsolódik, és precizitást igényel – olvasás, támadás, „mennyt mutatók” játéka –, a tereptárgyakat azonban kikerülheti. A karakter lényegében elvakítottnak elsűkítettnek számít a diszciplína használatára idejére, és mivel egyik érzékét sem képes tökéletesen használni -2 módosítót kap az összes olyan próbájára és harcértékére, amelyben bármelyik érzékére szüksége lehet.

Az alkalmazó csak a diszciplína hatásának megszűntével nyeri vissza érzékeinek használatát, rendes látását, hallását, szaglását.

A diszciplína hatóterületét a karakter annak aktiválása idején határozza meg – Psi-pontonként annyi lábra tudja kiterjeszteni, amennyi a Psi-adeptus kasztszintje (illetve a más Siopa alkalmazó kasztk szintje is ide számíttanak). A diszciplína Psi-pont költsége a fenntartás idejére az alkalmazó számára elvész – ennnyivel csökken maximális Psi-pontjai száma – (lásd Psi-használat, Psi-pont költsége, Fenntartás, felejebb). A Siopa egy teljes-körös cselekedet keretében szüntetheti meg a diszciplína használatát. Ekkor maximális Psi-pontjainak száma is visszaáll eredeti értékére.

## Tudat Robbantás

Siopa – Af	
Fizikai	
Pszí Pont Költség:	lásd a leírást
Hatás Időtartama:	azonnali
Hatótáv:	alkalmazó
Hatóterület:	speciális
Meditáció Időtartama:	teljes-körös cselekedet
Ellenállás:	lásd a leírást
Erősség:	lásd a leírást

A Pszi adeptusok csak végső esetben alkalmazzák ezt a diszciplínát. Tulajdonképpen nem történik más, minthogy az alkalmazó felemészti az összes éppen rendelkezésére álló testi és szellemi energiáját, és egy elemi-erő robbanással felemészti azokat, csatornáként a saját testét használva.

A robbanás erőssége 5Fp-nént és 10Wp-onként 1 E (lefelé kerekítve). A robbanás sebzése Erősségenként 1 Sp, a robbanás hatóterülete annyi láb sugarú kör, amennyi a diszciplína Erőssége – az Erősség a középponttól kifelé lábanként 1-gyel csökken. A hatóterületen belül tartózkodó célpontok esetében Erősség-próbat kell tenni a Fizikai Ellenállással szemben – ha a próba sikeres, a diszciplína által okozott sebzés a célpont Fp-iból vonódik le, ha sikertelen, az Fp-iból.

A robbanás hatásait az alkalmazó ugyan nem szenved el, azonban maximális Pszi-pontjainak száma nullára csökken, s óránként csupán 1 pontot növekszik – az eredeti értékig. A diszciplína alkalmazása az összes fenntartás hatóidejű diszciplínát megszakítja.

Például: egy 100 Pszi-ponttal és 40 Fp-vel rendelkező Pszi-adeptus  $(100/10 =) 10E + (40/5 =) 8E$  összesen 18E-s elemi erő kitörést tud létrehozni a mozaikmágia szabályainak megfelelően. Ez után maximális Pszi-pontjainak száma 0-ra csökken és óránként pusztán 1 Pszi ponttal növekszik. Vagyis, hogy a maximális Pszi-pontok száma elérje az eredeti értéket, 100 órára van szükség.

## Tulajdonságjavítás (Tulajdonságrontás)

Általános, Slan, Kyr, Siopa – Af és Mf	
Fizikai	
Pszí Pont Költség:	a változtatástól függően +1Wp/E
Hatás Időtartama:	1 perc (10 kör) – (hosszabbítható)
Hatótáv:	alkalmazó vagy érintés
Hatóterület:	1 személy
Meditáció Időtartama:	egyszerű cselekedet
Ellenállás:	Fizikai
Erősség:	1

Olykor – különleges vészhelyzetekben – az emberi fizikum látszólag csodákra képes. Egy vadállattól megrémült gyermek hitetlen gyorsasággal képes felkászni egy sudár fa törzsén, s miután a veszély elmúlt, nem csak azon csodálkozik, hogy miképp sikerült ez neki, hanem gyakorta lemaradni sem tud magától. Ez jellemző példája a Pszi akaratlan megnyilvánulásának, hiszen ilyenkor az egy szabadított le a testben olyan erőforrásokat, melyek egyébként nem hozzáférhetőek.

A diszciplína ugyanazt képes végrehajtani, természetesen a tudat teljes irányítása alatt. A W-erők segítségével a fizikai tulajdonságok (Erő, Ügesség, Állóképesség) változtathatók meg. A tulajdonság értékét minden szempontból a megnövelt (lesökkentett) értékért kell kezelni – beleértve az összes vonatkozó próbat, dobást és más értékeket. A változtatás időleges, s a diszciplína hatásának elmúltával visszatérnek az eredeti értékek.

A Tulajdonságjavítás az egyik legkedveltebb Általános Diszciplína. Gyakorta alkalmazzák harcban – így kovácsolva maguknak előnyt, vagy legalábbis kiegyenlítve az ellenfél hasonló mesterkedéseinek következményeit. Nem szabad elfelejteni azonban, hogy ha harc folyamán megnövekedett Állóképességedet – és egy csapást csak az így nyert Fp-kel élsz

túl –, amint a diszciplína hatása elmúlik, a nyert Fp-k is semmivé lesznek, s ebbe akár bele is halhatsz. Ha Tulajdonságrontással az ellenfelelünk Állóképességét annyira lecsökkentettük, hogy ettől elveszíti maradék Fp-ét, akkor elveszti az eszméletét, és haldokolni kezd (lásd Harc Fejezet – Haldoklás). Amennyiben ilyenkor a karakter meghalna, hiba jönne vissza az Fp-k a diszciplína hatásának megszűntével, a lélek nem költözik vissza a halott testbe.

A tulajdonság értékek változása a felhasználó Wp-ok mértékétől függ (lásd az alábbi táblázatot). A táblázatban feltüntetett Fp értékek a diszciplína alap időtartamára (10 kör) vonatkoznak.

2-8-3. táblázat: Tulajdonságnövelés

Változás az eredeti értékhez képest	Wp	költség
±2		4
±4		8
±6		16
±8		32
±10		64

a Pszi-pont költség minden további ±2 módosító után a kétszeresére nő

Ha egy karakter Ejeje 0-ra csökken, nem képes mozogni, és magatehetetlenül hever a földön.

Ha egy karakter Ügessége 0-ra csökken, nem képes mozogni, és modzlatlanul áll, mereven és magatehetetlenül.

Ha egy karakter Állóképessége 0-ra csökken, haldokolni kezd, függetlenül attól, mennyi Fp-je van még.

Amennyiben a diszciplínát olyasvalakin szeretnéd alkalmazni, aki ezt nem akarja, Erősség-próbat kell dobni az áldozat Fizikai Ellenállásával szemben. Alapesetben a diszciplína erőssége 1, ez 1 Wp-pontonként 1 E-vel növelhető.

## Zavarás

Slan, Siopa – Af	
Tudati	
Pszí Pont Költség:	1 Wp / E
Hatás Időtartama:	3 kör
Hatótáv:	érintés
Hatóterület:	személy
Meditáció Időtartama:	egyszerű cselekedet
Ellenállás:	-
Erősség:	1+

A Zavarás olyan rövid tudati csapás, mely képes kibillenteni ellenfelelünk koncentrációjából, megzavarni meditációját, megtörni a Transzállapotot. A legtöbb W-diszciplína azonnal megszakad, ha alkalmazója ellen sikeres Zavarást hajtottak végre – kivételt csupán a Tetszhalál és a Statikus Pajzs képez.

A Zavarás diszciplína alkalmazásához meg kell érinteni a célpontot – ez olykor sikeres közelharci érintő támadást igényel.

Ahhoz, hogy sikeres legyen, a Zavarás diszciplína alkalmazójának sikeres Erősség-próbat kell tennie a célpont Mentális Ellenállásával szemben. A diszciplína alap erőssége 1, ami 1 Wp-onként 1-gyel növelhető. A Zavarás nem bontja le a megzavart lény pajzsait, csupán keresztülérkezők rajtuk, hatását még abban a pillanatban kifejezi, és megszűnik. Az áldozat ezután három körön keresztül nem képes semmi olyasmival cselekedni, ami komoly összpontosítást igényel – azaz Pszi használni vagy varázsolni.





Pénz, Felszerelés

## Pénz, Felszerelés

Mint minden Elsődleges Anyagi Síkon, Satralison is fontos szerepet játszik a pénz. Ez alól Ynev sem kivétel, nem meglepő hát, hogy a legtöbb kalandor pénzhűségétől hajtva indul a kalandok nyomába. A most következő fejezetben felsorolásra kerülő tárgyak, különleges anyagok többségéhez hozzá lehet férni bármelyik városban, persze csak annak, aki rendelkezik a szükséges fizetőeszközzel. A Játékos Karakterek a legkülönbözőbb módon juthatnak pénzhez. Míg az egyszerű pórnap betevőjét, addig mások kereskednek, szolgálnak, a kalandozók pedig többnyire a kalandjaik során szerzett kincseket élik fel.

A játékos karakter kalandozása kezdetekor is rendelkezik bizonyos pénzmennyiséggel. Ebből vásárolhat felszerelést, fegyvereket, páncélt és sok egyébét. Hogy ez a pénz honnét származik, azt a JK-k és a KM fantáziájára bízuk – lehet örökség, származhat az illető gazdag avagy nemesi családból, és így tovább. Ez minden egyes Karakterkaszt esetében más és más érték lehet. Egy lovag könnyebben jut a megfelelő felszereléshez rendjén keresztül. Egy fejjavadás segítséget kaphat a klánjától. A papokat egyházuk támogatja. Az egyes Kasztok rendelkezésére álló induló összegek kapcsán a M.A.G.U.S. Alapkönyv csak útmutatóul szolgál. Az induló pénz meghatározásához a következő irányelveket szabnánk meg. Egy első karakterszintről induló karakter maximálisan 4-8 arannyal induljon, míg egy negyedik karakterszintről induló már 8-12 aranyból gazdálkodhasson indulásnál. Ez nem olyan összeg, amiből máris megvásárolhatják a legjobb minőségű felszereléseket; egy induló karakternél ez nem is lehet cél. A KM természetesen a háttértörténet és a kaland alapján módosíthatja a fenti határokat. Megteheti, hogy egy kalandozó mögé egész nemesi udvartartást enged, csupán arra hívjuk fel a figyelmet, hogy ha a karakter már az első szinteken kivételes minőségű fegyverekkel, sőt varázstárgyak sokaságával kalandozik, a későbbiek során kevesebb kihívás állhat előtte, ami ronthatja a játék élvezetét.

## Pénznemek, Allamok pénznemei

Szerte a világon sokféle pénznemet használnak, de legtöbb helyen elfogadják a más területekről származó pénzt is. A pénz mindenütt fémekből verik, és a felhasznált fémek értéke nagyjából mindenütt megegyezik – így a különféle pénznemek átváltása fémtartalmuk arányában történik. Pénzverési joga a

legtöbb helyen csak az uralkodónak van, legfeljebb a tartományuraknak. A különböző érmék viszonylagos értékét az alábbi táblázat mutatja.

A köznép a rézpénzt használja, forgatja. A gazdagabb polgároknál, kereskedőknél néha előfordul egy-egy ezüst, az arany viszont szinte kizárólag a nemesek pénze. A mithrill érme úgyiszlóván csak a legendákban bukkan fel.

2-9-1. Táblázat: Pénzértékek

----- Átváltás -----

	Réz	Ezüst	Arany	Mithrill
Rézérme (r) =	1	1/100	1/1000	1/100000
Ezüstérme (e) =	100	1	1/10	1/1000
Aranyérme (a) =	10000	10	1	1/100
Mithrill érme (m) =	100000	1000	100	1

A legtöbb állam és városállam rendelkezik saját pénzérmével, amelyek alakja és mintái egyediek, mindig az adott kultúrára jellemzőek. Az egyszerűsített leírás, mely az arany-, ezüst- és rézértéket, illetve ezek vásárlóértékét ismerteti, kizárólag a játék megkönnyítését szolgálja; a szemfűlesekbe rögtön gyanúsán találhatják, hogy a hatalmas kontinens államainak fizetőeszközeit csupán egy átváltási táblázattal ismertettük. Íme néhány érdekesség Ynev fizetőrendszereiről.

### Északi Szövetség:

Szerencsés helyzetben van a krónikás, hisz az Északi Szövetség államainak pénzürendszere – a gondos egyeztetések következményeként – szinte teljesen azonos. Alapegysége az Északi Korona, amely egy rézpénznek felel meg. Az ezüstpénz értéke így 100 Korona, az aranyé 1000. A nemesfém érmék arany- és ezüsttartalmát pontosan meghatározták, így minden tagállam pénze ugyanannyit ér a Szövetség területén belül – ennek megfelelően mindenütt elfogadott. Az egyes országok érmei azonban külsőleg nem egyformák, mindegyiknek jogában áll eldönteni, mit veret pénzeire. Általánosságként megállapíthatjuk, hogy a pénzverés jogát szigorúan kézben tartják az adott régió urai, nem rendelkezik minden nemes e kiváltsággal. A a rendelkezés többek között az egységsíftést szolgálja, hisz ellenkező esetben képtelenség lenne közös pénzürendszert használni. Mithrill értmet nem készítenek a



Szövetségben, a Tarini Törpe Birodalom kivételével. Voltak ugyan kísérletek a teljes egyesítésre, a nemzeti büszkeség azonban gátat szabott e törekvéseknek – csekélyke eredményként annyit sikerült csupán elérni, hogy minden érme kerek, rajzolatuk azonban országokként eltérő maradt.

### Doran:

A városállam kicsinyisége ellenére saját pénzverdével rendelkezik, ahol Ynev talán legtokéletesebb, legszebb érméit készíti. Az itteni érméknél csak a kairei mesterek munkái kidolgozottabbak. Doran érméin motívumként a városállam saját címere szerepel.

### Dwyll Unió:

A pénzverés jogát a Ranil-rend tartja kezében, az érmeiken a mindenkorai nagymester arcképe látható. Pénzeik kicsinyek, de vastagok. Kidolgozásuk sem igazán műves; hiába, az itt lakók még e tekintetben sem adnak túlságosan a külsőségekre.

### Északi Hármak:

Az érmék különlegessége, hogy feltüntetnek rajtuk a kibocsátás évét. A tagállamok hercegeinek portréja látható rajtuk, ez egyben az egyetlen különbség a három állam érméi között.

### Érigov:

A hercegség gazdagsága tükröződik pénze csillogásában is. Mintha még ebben is valamiféle művészetet látnának, minden évben más és más képet ütnék az érmékre. Ez lehet valamely város látképe, vagy fegyver rajta, állatkép, és igen ritkán emberi arckép is. Egyébként törvény tiltja, hogy bárki arcképe még életében érmére kerüljön. Másik helyi furcsaság, hogy a fényűzők veszített pénzeket időről időre begyűjtik, s megtisztítva, ragyogóként bocsátják ki megint, természetesen szigorúan ügyelve arra, hogy értékük ne csökkenjen.

### Ílanor:

A lovassép házája, mi is lehetne pénzük díszé? Vágatott, ugró, ügető paripák egyedül, kisebb csoportban vagy ménesben, különböző hátterek előtt – az ílanoriak hihetetlen képzelőerőről tesznek tanúbizonyságot, ha lovakat kell ábrázolni. Pénzüik alapegysége a korona.

### Tarini Törpe Birodalom:

Az Északi Szövetség legkülönlegesebb érméit készíti a barlangok felhőmályában munkálkodó pénzverők. Az érmékre a képek mellett rúnák is kerülnek, melyek csak a törpe nyelv ismerőit elől szólnak meg. A jelek s a körülmények révén különös erő költözik e pénzekbe, értékük így többszörösen meghaladja a bennük foglalt fémét, ezt azonban külsőn ritkán érzik át igazán. A törpék a pénz előállítását művészetnek, és nem iparnak tekintik. A tervező néha több hónapon át dolgozik ugyanazon az érmén; munkájáért a tökéletesség a jutalom. Olykor egyes emberek is megérik az egyszerű érmeiben testet öltött művészetet. Sokszor megesk, hogy a kapott törpe érmén nem adnak túl, emlékként, kabalaként őrizgetik, s csak végszükség esetén válnak meg től. Odalent, Tarin társában azonban gyakorta nagyobb csefértéssel bírnak a felvilágból származó természeti javak, mint maga a pénz.

### Tíadlan:

A kereskedők paradicsomában komoly szerep jut az arany- és ezüstpénzeknek. Az itt lakók sem többen, sem kevesebben nem tekintik a pénzt, mint ami valójában: fizetőeszköznek. Az aranytartalom megtartása mellett olyan ötvözetet keresnek, amely tartós, fényes, jól használható érméket eredményez. Pénzüik keményebb is, mint más országokban. Kialakításakor nem a rajta szereplő ábra, hanem a pontos forma volt a fő szem-

pont. Nem könnyű nemesfémről tökéletesen egyforma pénzt verni, de a tiadlan mesterek mindig erre törekcsenek – legfontosabb az állandó cseférték! Érméiket kis tapasztalattal felismerhetjük akkor is, ha rajzolatuk nem tudjuk beazonosítani; különleges fényük és tökéletes formájuk mindig segít-  
ségünkre lesz.

### Abasziz:

A Quiron-tenger déli partján fekvő birodalomban uralkodó fejtelenség nem csupán katonailag, de gazdaságilag is szembelyezte a nagykirályt hercegekpitányaival. Pénzeme az Abaszizi Dénár. Az uralkodó ragaszkodik kizárólagos pénzveretési jogához, és minden meg is tesz ennek érvényesítésére. Határozatok és törvények tucatjai taglalják azon engedetlen nemesek büntetéseit, akik pénzverdet merészelnék építeni. Ez persze nem gátolja meg a király orra alá minden addó alkalommal borsot törni hercegekpitányokat a pénzveretésben. Pusztá engedtelenségből néhányan még arra is vetemednek, hogy hamis pénz veressenek, természetesen a király arcképével és nevével fémjelvez. Sok nemes saját birtokán nem is fogad el királyi érméket, csak olyat, melyet a magánverdejében készítettett. El kell ismerni, óvatosságunk van is némi alapja, mert a királyi pénzverdek aranytartalékai jelentős ingadozást mutatnak. Ha kevés a befolyt adó, netán Toront kell támogatni, vagy csak az udvartartás emészt fel a kellerénél több aranyat, a pénz bizony gyakran lesz egyre könnyebb és könnyebb. Az egyszerű polgárak ugyan ritkán érzékelik ezt, a hozzáértők tudják azonban, mely éven volt az érmékben a szokásosnál több réz. A főnemesek ilyenkor megmakacsolják magukat, s csak tiszta aranyban fogadnak el pénzt a királytól, aki – attól függően, milyen biztosan áll éppen a trónján – fizet, vagy harcba kezd ellenük. Ritka a nyílt sembezállás a nagykirályal, ám a „hűg arany” mindig felbőszíti az egyébként is állandóan elégedetlenkedő hercegekpitányokat. Ilyenkor – az esetek túlnyomó többségében – a király vagy alkut köt, vagy katonáival igyekszik érvényesíteni deklarált jogait. Nem egy nemes végzetét okozta már, hogy alulértékelt a király hatalmát, s családijával együtt elsöpörték az uralkodó zászlai alatt harcoló seregek. Ha biztonságban érzik magát, Otokir gyakran elrettenésként is alkalmazza büntetőhadjáratait, abban bízván, hogy a nemesek legközelebb kétszer is megdondolják, sembeeszüllenek-e hatalmával. Az abaszizi pénzt – fintorogva ugyan – de elfogadják az Északi Szövetség államaiban és Toronban is, bár jobban szeretik a fizetést abbítacélban kialakítani. Ez a fém adja Abasziz igazi hatalmát a kereskedelemben, s ezért nézik el a nagyonasab kereskedők a pénz aranytartalmának ingadozásait is, midőn valamely abaszizivel kötnek üzletet.

### Toront:

A híres nyolcszögletű érmék házája. A hatalmukat mindenhol és mindenkor érvényesítő borszorkánymesterek több kiváltságot meghagytak a nemeseknek, ezek közé tartozik a pénzverés joga is. Bár nem ügyelnek kínos pontossággal a pénz valódi értékére, ragaszkodnak ahhoz, hogy a beszedett királyi és egyéb adók „jó” pénzben jussanak rendeltetési helyükre. Így, ha a valamely nemes birtokáról befolyt pénzben észerehetően kevés a nemesfém, az illető komoly megtorlásra számíthat. Errefelé a pénzverés alapelve, hogy az arra jogosult mindenkit lövő tehet, kivéve a rangban vagy hatalomban felette állókat. Amíg ezt a hibát el nem követi, szabad kezét kap. Egyes nemesek ezért többféle érmét is veretnek, melyek kineztet azonosak, összetételük azonban eltérő, ám ez már egy hosszabb történet. Az érméket általában nem arcképekkel, hanem bonyolult díszítő motívumokkal, ábrákkal ékesítik. A Toroni Tallér nem örvendő igaz megbecsülésnek az Északi Szövetség országaiban, Abasziz azonban más nem ilyen válogatos. Mint ismert, a kyr számszisztika kerüli a páros számok használatát, így joggal merülhet fel az utazóban, hogy miért nyolcszögletű a Tallér. Mint minden hasonló kérdésre, erre is megvan a toronai ak válasza. Az egyik csúcsot kiemeltként kezelik, ezt általában

meg is jelölök, így egy vezér és hét kisebb szöglet található a Talléron, tökéletes összhangban a kyr számmisztikával.

## Gro-Ugon:

Bizon állíthatjuk, hogy itt uralkodik Északföldén a legnagyobb pénzügyi káosz. Mind a mai napig rendkívül fontos szerepet tölt be a gazdaságban a cserekereskedeleme, ám egyre nagyobb teret hódít a pénz kultusza is. A törzsfők egyéni véleménye igen szerteágazó, csupán egy dologban teljes az egyetértés: az értékes arany, ezüstöt kár pénzverésre pocsként, jó erre a vas is. Így Gro-Ugon birodalmában arany-, ezüst- vagy rézérme csak akkor kerül, ha zsákmányolják valahonnan (azaz igen gyakran). Manapság minden törzs saját vaspénzeket veret. Kezdetben akadtak persze nehézségek, főként nagyobb értékek vásárlásakor. A négyeztes érme neve Drran, a háromszög alakú érme értéke 100 Drran, a legnagyobb pénz pedig, az ötszögű, 1000 Drran-t ér, s igen ritkán látható.

Az orkok és goblinkok már több száz éve ezt a rendszert használják, bár a közép többnyire nem 100 és 1000, hanem sok és rengeteg Drran-ról beszél. Egy fő ára ezek szerint egy rengeteg, öt sok és háromszor öt (két kéz és egy láb) Drran. Az ork törzsfők és tiszték persze esetenként a nagyobb számokat is ismerik. A törzsfők szilárdan kezükben tartják a pénz- és hamisítványverés (amely, az érmék nemesfém tartalmának hiánya miatt teljesen értelemtelen, mégis virágzik) jogát, az érmékre saját törzsi szimbólumokat üttetik több-kevesebb sikerrel.

A Gro-Ugoni érméket természetesen egyetlen más államban vagy állam nélküli emberlakta közösségben sem fogadják el, így az ország a külvilággal csak a zsákmányolt érmékké, illetve cserekereskedeleme útján tart fenn gazdasági kapcsolatot (leszámlítva a határvillongásokat és a rabló-hadjáratokat).

## Pyarroni Államközösség:

Az Államközösség gazdasági és pénzügyi élete talán a legstabilabb és legolajozottabb egész Yneven. Az államok közti pénzügyi szövetség hasonló az Északon találhatóéhoz, ám annál jóval szorosabb. Az érme csaknem tökéletesen egységesek, rajtuk a kibocsátó állam fővárosának látképe szerepel. A nagyság, a vastagság és a nemesfémtartalom mind központilag meghatározott; az államok igyekeznek kerülni a legkisebb mértékű eltérést is a több száz éves pyarroni szabványoktól. A pénz neve Pyarroni Sepia – egész Yneven kedvelt, elfogadott érme.

## Dzsád államalakulatok:

Az emírségek és sejkiségek mind önálló pénzverdével rendelkeznek, így állandó gondot jelent a gyakorta felbukkanó hamisított felkutatása és kiiktatása. Az emírek és sejkék verette Dzsád Rópián önmagában jó, bár változó megbízhatóságú pénz lenne, ám az állandóan megújuló hamisítási hullámnak nem verek jó fényt költhöni megítélésére. Sokan rájöttek e sivatagos vidéken is, hogy a legjobb módja a pénzszerszénnek, ha az ember saját maga állítja azt elő, így a szigorú büntetések ellenére sem csökken a vállalkozó kedvűek száma. A Rúpia megjelenési formája emírségenként más és más: egyes helyeken sokszög, máshol kerek – Abu-Dalek emírségében például egy vastag gyűrű. Ezt sokan láncra fűzve hordják, mondván, sokkal biztonságosabb így, mint erszényben. A gyűrűt körbe futó, kigyót idéző minták, vésetek díszítik. Más területek érméi uralkodók képmásait, palotákat, fegyvereket ábrázolnak. Régebben a sivatag legszárazabb részein a víz a szó szoros értelmében felért a pénzzel, azaz vízzért is lehetett vásárolni. Sok küllönli gondolt is arra, hogy a legjobb befektetés vizet szelvényezni nagy, hordókkal ellátott kocsiokon. Számításaink nem váltak be – a karavánok jelentős része ugyanis odaveszett a sivatagban. A varázslók azonban rájöttek, hogy térapukkal a szárazságot sújtotta városok vízellátása is könnyen megoldható – persze nem ingyen. Így néhányan különös kereskedelmi kapcsolatot létesítettek a sivatag mélyének lakóival. A bájba jutot-

tak egy kiépült mágikus rendszeren át kérnek és kapnak segítséget – természetesen a megfelelő fizetség ellenében.

## Shadon:

A roppant birodalom komoly hangsúlyt fektet pénzének megbízhatóságára és szépségére. Pénze, a Shadoni Tantum nagy, lapos érme, összetétele már több száz éve változatlan. Hibás érme nem kerülhet ki a pénzveredékből, erre gondos ügyel a hatalmi hármás minden tagja. Bár tökéletes rend nem mindegyik tartományban uralkodik, a pénzre eddig sikerrel ügyeltek a helytartók és a nemesek. Vasszigorral tolnak meg minden hamisítást, pénzrontást kísérletet. Ennek eredményeképp a szép veretű, lágy csillogású érme kedvelt pénze a Délvidéknek.

## Kereskedő hercegségek és Városállamok:

A városállamok esetében lehetetlen általános érvényű megállapításokat tenni. Ahány város, annyiféle érme. Igaz ez a Kereskedő Hercegségekre is, noha ott ennél lényegesen rendezettebb viszonyokat várnánk. Mivel nem rendelkeznek a Pyarroni Államközösséggel hasonló egységgel, csak magukra számíthatnak – így üzletpolitikájuk erővel évre, hónapról hónapra, szinte a széljárással változik. Soha meg nem állapodnak, mindig a legnagyobb hasznot, a legbiztosabb jövedelmet lesik. Tíz év alatt annyi pénznem terem s tűnik el itt, mint egész Dél-Yneven egy egész évezred során. Az utóbbi évek viszonylag stabil, négy-öt hónapnál is hosszabb időszakok megélt pénzei a Guld, Maar, Lymera és Drana voltak. Mindezek alapján képet kaphatunk az itt uralkodó viszonyokról.

## Yllinor:

A kalandozó király birodalma az ott lakók heves természete ellenére viszonylag szilárd pénzügyi alapokon nyugszik. Az itt használt pénznem a Korona, akárcsak Yllanorban. Mindegyiken Mogorva Chei arcképe látható, fennen hirdetve a halhatatlan király hatalmát. Az Yllinorban vert érmék megbízhatóak, bár kevesebb aranyat tartalmaznak, mint shadoni és pyarroni társaik. Délen mindenütt elfogadják őket, az árakat azonban gondosan a kisebb nemesfém tartalomhoz igazítják.

## Gorvik:

A birodalmat alkotó öt tartomány uralkodó nemesi családjai majd' négyszáz éve egyezményt kötöttek a pénz egységesítésére, s létrehozták a „hivatalos” gorviki fizetőeszközt, a Coqua-t. Sajnos, a régen kötött egyezmény egyre több fejezete kerül megszegésre, és a birodalom pénze lassan, de biztosan romlik. Az üzleti élet ennek ellenére virágzik, és többnyire a nemesek sem ugranak egymás torkánál, hiszen maguk is úgy és akkor teszik lövő a többieket, ahogy és amikor csak módjuk van rá. Ez esetenként versengésként is felfogható – ki tudja a legelegánsabb, legszemtelenebb szélhámossgágot elkövetni. Alakulnak persze néhanapján alkalmi érdekszövetségek is, amelyek feladatuknak tekintik, hogy mőresre tanítsák a társaságukon kívüli egyezményeszegeket. Noha a határokon belül mindez már-már életformának tekinthető, amely így nem is kelt különösebb megütközést, Gorvikkal minden más állam inkább tisztá aranyban köt üzletet – a Coquatól írtznak, mint a tűztől.

## Krájn:

Nem csak közigazgatási, de államszervezeti és pénzügyi szempontból is rendkívül összetett birodalom. Kevés ember tudna tisztá, áttekinthetőt képet adni a kráni gazdaságról és pénzről, erre azonban nincs is különösebb szükség. Elegedjünk meg annyival, hogy pénzük, a Perra csak itt és Gorvikban elfogadják pénznem. Ha más országgal kereskednek, arannyal vagy más áruval fizetnek, s ők maguk sem fogadják el egyéb fizetőeszközt.

## Árak és Jövedelem

Az ártáblázatokban felsorolt árak általánosan érvényesek, ám helyenként igencsak nagy különbségek adódhatnak. Ez sok mindentől függ – a helyről, az évszaktól, a kínálattól. Az alábbi két táblázat tudóst arról, hogy mikor milyen árváltozásokra kell számítani, a végleges árat azonban mindig a mesélő tiszté meghatározni.

2-9-2. Táblázat: Piacok árváltozásai

Területenként	Árszorzó	Megjegyzés
Telített piac	x0.5	a keresett árúbról túlkínálat van
Közönséges piac	x1	közönséges piaci viszonyok
Szegényes piac	x2	kereskedelmi utaktól távoli piac
Rossz piac	x3	ritkán tartott piac, kis kínálattal
Hozzáférhetetlen	x10	általában nem beszerezhető

2-9-3. Táblázat: Minőségi árváltozások

Kidolgozottság	Árszorzó
Silány	1x
Átlagos	1x
Mesteri	5-10x
Műretek	10-100x

Példák a fenti táblázat használatához: Egy tevé a dsadoknál közönséges piacon kapható, de Erigowban már hozzáférhetetlen. Az a fűszer, ami Niarében bárhol megterem (telített piac), Shadonban már lehet ritka és különleges. Tavasszal és nyáron zöldségekből túlkínálat tapasztalható, tél végén viszont nem lehet hozzájuk jutni.

Az évek munkájával kovácsolt törpe csatabárd értéke is alig-alig mérhető össze a falusi kovács keze alól kikerülő egyszerű baltáéval.

Az sem mindegy persze, hogy a vevő mennyit szeretne vásárolni az adott árucikkből – ha valaki többet vásárol, valószínűleg engedményt kap az árra, de az is előfordulhat, hogy kevesebb van a piacon, mint amennyit szeretne.

## Zsákmány eladása

A karakterek által megszerzett, nagyobb értékű javak többsége nem a hétköznapi cikkek kategóriájába esik, így azok eladása a hagyományos piacokon néha nehézségekbe ütközik. Gyakran előfordul, hogy nincs vevő egy-egy régiség vagy drágább dolog megvételére, vagy a karakterek a nyilvánosság kizárásával, inkognitóban óhajtják eladni a megszerzett javakat. Épp ezért a karakterek általában a listákban szereplő árak feléért képesek valamit értekesíteni. Ez alól csak azok a kereskedelmi javak a kivételek, amelyek könnyen cserélhetőek, és így a pénzhez hasonlóan használhatóak. Persze sok múlik az adott karakter üzleti érzéken és alkudozásban való jártasságán is.

## Jövedelmek

A különféle árucikkek drágaságának meghatározásakor az sem utolsó szempont persze, hogy kinek mennyi a jövedelme, mert ami egy nemesembernek olcsó, az egy napzámosnak akár megfizethetetlenül drága is lehet. Ezek a jövedelmek sokszor nem készpénz, hanem különféle juttatások formájában jelennek meg, mint a katonáknak járó posztó vagy a szolgálok kosztja és kvártély. A hozzávetőleges jövedelmekről az alábbi táblázat ad útmutatást. (A táblázatban már a tiszta jövedelmek találhatók, ami az adott társadalmi szinthez szükséges létfenntartás után megmarad. Tehát a parasztnak ezt már nem

csökkenti a szállás és az élelem, az uralkodóknál a seregek fenntartása, az udvartartás; azonban a háborúk és a nemesi életmódot meghaladó luxus igen.)

2-9-4. Táblázat: Jövedelmek

Társadalmi helyzet	Átlag éves jövedelem
Rabszolga	-
Napszámos	5e
Inas, képzetlen munkás	5e
Paraszt	2a 5e
Mesterember	12-15a
Polgár, kiskereskedő	16-20a
Katona	10a
Tisztviselő, nagykereskedő	30-40a
Kisnemes	20-40a
Tudós, pap, bűbájos	30-50a
Középnyemes	40-80a
Főpap	80-100a
Klánfőnök, céhmester	100-200a
Főnemes	150-1000a
Herceg	1000-10000a
Király	5000a fölött

## Egyéb javak

A vagyon nagy része általában nem pénzből áll, jóval inkább állatok, termény, föld, adóztatási jog, kitermelési jogok (bányász vagy erdő) formájában kerülhet a karakterek birtokába. Nagyon kedveztek az ékszerek és különböző drágakövek is, hiszen amellett, hogy könnyen cserélhetőek, az öltözködésben és a hivalkodó tetszélgesben is szerephez jutnak.

A kereskedők gyakorta cserélnek egymással javakat pénz használata nélkül. A pénz nélküli cserékben leginkább előforduló tárgyakért lásd 2-9-5. táblázat: Kereskedelmi áruk (az összehasonlíthatóság kedvéért a piaci árukkal egyetemben).

2-9-5. Táblázat: Kereskedelmi áruk

Áru	Ár
1 font búza	1r
1 font liszt, vagy egy csirke	2r
1 font vas	1e
1 font dohánnyű	5e
1 ritka fűszer vagy egy juh	4e
1 disznó	3e
1 négyzettrőf viaszosvászon	25r
1 font só	1r
1 négyzettrőf selyem vagy egy tehén	8e
1 font különleges fűszer vagy egy ökör	15e
1 tevé	1a





# Felszerelés

A kalandozóknak sokféle nehézséggel kell szembenéniük, s a megfelelő eszközök jelenthetik a különbséget a sikeres kaland és a bukás között. A tárgyak nagy része általános felszerelési tárgy, jól jöhetnek kasztól és szakértelmektől függetlenül. A felsorolásban megtalálhatók szolgáltatások, utazási kellek, házas állatok árai is. Némelyik tárgyról leírás is szerepel; erre főleg ott van szükség, ahol vonatkozó játéktéchnikai jellemzők is vannak. Bizonyos tárgyaknál viszont (pl. hajók) nincs részletes leírás, mivel az ezekre vonatkozó részletes szabályokat későbbi kiegészítők fogják tartalmazni.

Az árak és a súly csak tájékoztatásul szolgálnak, a végső ár pontos meghatározása a körülmények figyelembe vételével mindig a KM joga. Egyes különleges, vagy kivételes tárgyak árai azonban olyan szélsőséges skálán mozognak, hogy az

2-9-6. táblázat: Felszerelés

Használati tárgyak	Ár	Súly
Acél és kova	5r	*
Ásó vagy lapát	8r	8 font
Balta	15r	3 font
Bilincs		
Közönséges	15r	1 font
Mestermunka	50r	1 font
Bogrács	35r	4 font
Csákány, bányász	4r	5 font
Csáklya	5r	2 font
Csupor, agyag	3r	5 font
Ék és csiga	1e	3 font
Erszény, öv	25r	1 font
Fáklya	1r	1 font
Faltörő kos, hordozható	2e	20 font
Fazék, vas	10r	10 font
Fenőkö	1r	1 font
Feszítóvas	5r	5 font
Flaska	4r	*
Gyertya	2r	*
Halásháló (25 négyzet láb)	80r	3 font
Hálózák	50r	2 font
Hátizsák (üres)		
Kicsi	90r	1 font
Nagy	1e 20r	4 font
Homokóra	2a	1/4 font
Hordó (üres)		
Kicsi	2e	10 font
Nagy	4e	20 font
Horog	1r	*
Íróolló	2r / tucat	*
Jelző síp	2e	**
Kalapács		
Kézi	10r	1 font
Kötő	1e	5 font
Kampó	10r	1 font
Kancsó, agyag	2r	3 font
Kardhüvely		
Közönséges	2e	1 font
Díszes	6e	1 font
Kolomp	2r	*

Használati tárgyak	Ár	Súly
Korsó, agyag	1r	1/2 font
Kosár	6r	1/2 font
Kovakő	1r	*
Kötél		
Kender (50 láb)	30r	5 font
Selyem (50 láb)	2e	3 font
Kréta, 1 db.	1r	*
Kulacs	4r	2 font
Láda (üres)		
Kicsi	3e	5 font
Nagy	6e	15 font
Lakat	20r-1a	1/2 font
Lámpaolaj	1r / pint	Lámpás
Kézi	10r	1/2 font
Tolvaj	4e	2 font
Vihar	50r	1 font
Lánc (1 láb)	5r	1 font
Látcső	75a	1/2 font
Létrá, 10 láb hosszú	25r	10 font
Olaj, lámpásba (1 pint)	3r	1/2 font
Nafta (1 pintes flaska)	1e	1/2 font
Papír (ív)	20r	*
Pecsétgyűrű	5a	*
Pecsétviasz	10r	1/2 font
Pergamen (ív)	15r	*
Pipa	10r-5e	1/2 font
Rúd, 10 láb hosszú	5r	4 font
Sátor		
Kicsi	7e	5 font
Nagy	1a	15 font
Legénységi	3a	40 font
Szappan	2r	1/2 font
Takaró, téli	80r	2 font
Tapló	1/4r	*
Tekerstartó	30r	1/4 font
Tinta (1 uncia üvegce)	20r	*
Tükör, kis acél	10r	1/4 font
Tűzifa (egy napra)	1r	10 font
Üveg, pálinka	2r	1/2 font
Üvegce, tintás/varázsitalos	1e	*
Varrótű	3e	*
Vaslábás	25r	4 font
Vaslánc	20r / láb	5 font
Vassúlyom (1 zacskó)	1e	1 font
Vászon (négyzetláb)	25r	1/2 font
Vízestömlő	10r	1 font
Vízóra #	100a	100 font
Vödör (üres)	1e	1 font
Zár		
Egyszerű	1e	1/2 font
Átlagos	3e	1/2 font
Jó	1a	1/2 font
Kivételes (mestermunka)	5a	1/2 font
Zsák (üres)	20r	1/4 font

aktuális körülményektől függően a KM-re bízunk ennek meghatározását.

### Öltözetek, Ruhadarabok

Öltözetek	Ár	Súly
Fejedelmi öltözet	20a	8 font
Felfedező ruházat	5e	4 font
Meleg ruha	1e	4 font
Kézműves ruha	50r	2 font
Mutatványos ruházat	3e	2 font
Nemesi ruha	5a	5 font
Papi öltözet	1a	3 font
Paraszt ruházat	10r	1 font
Tanító ruházat	5e	3 font
Udvaronc ruházat	1a	3 font
Utazó ruházat	3e	2 font

Ruhadarabok	Ár	Súly
Alsósoknya	20r	1/2 font
Bakancs	60r	1/2 font
Cipő	50r	1/2 font
Csizma		
Gyalogos	3e	1/2 font
Lovagló	4e	1/2 font
Csuklya	8r	1/2 font
Derékszíj	5r	*
Fátyol	3e	*
Főkötő	25r	*
Gatya	5r	1/2 font
Hosszú női ruha		
Egyszerű	15r	1/2 font
Díszes	5e	1/2 font
Ing		
Nemesi	2e	1/2 font
Paraszi	5r	1/2 font
Kendő	3r	*
Kabát	1e	1/2 font
Kalap		
Közönséges	20r	1/4 font
Elegáns	2e	1/4 font
Kesztyű		
Íjász	20r	*
Köznapi	15r	*
Nemesi	3e	*
Vívó	1e	*
Köntös	6e	1/2 font
Köpeny		
Szövet	1e	1/2 font
Selyem	2a	1/2 font
Mellény	120r	1/2 font
Öv	20r	*
Pantalló	150r	1/2 font
Sapka	10r	1/4 font
Szandál	5r	1/2 font
Talár, reverenda	2e	1/2 font
Tunika	150r	1/2 font

Étel és ital	Ár	Súly
Bor		
Közönséges (kancsó)	10r	3 font
Minőségi (üveg)	1e	1/2 font

Étel és ital	Ár	Súly
Élelem (1 napra) #		
Jó	10r	-
Közönséges	5r	-
Szegényes	1r	-
Étel, egy napi száritott	5r	1/2 font
Fűszer, helyi	5r / csokor	*
Fűszer, egzotikus	4 a	*
Gyümölcs, zöldség	1-25r	1/2 font
Hal	3-6r	1/2 font
Hús, jó darab	5r	1/2 font
Kenyér, 1 vekni	2r	1/2 font
Lakoma (1 személyre)	25r	-
Predoci óbor (üveg)		
1 fűrtös	20r	1/2 font
2 fűrtös	50r	1/2 font
3 fűrtös	1e	1/2 font
4 fűrtös	1a	1/2 font
5 fűrtös	5a	1/2 font
Sajt, jó darab	2r	1/2 font
Só	5r	1 font
Sör		
Gallon	8r	4 font
Korsó	1r	1/2 font
Tea	3r / csésze	*
Tej	1r	1 font
Tojás	10r / tucat	1/2 font

Szállás	Ár	Súly
Fogadó (1 napra) &		
Közös háló	2r	-
Külön ág	5r	-
Egyszemélyes szoba	7r	-
Díszes	10r	-
Lakosztály	30r	-

Hátasok, állatok és szerszámaik	Ár	Súly
Borjú	7e	-
Házinyúl	25r	-
Hám	25r	15 font
Iga, járóm	80r	25 font
Istálló (1 napra)	8r	-
Kötőfék	20r	1/2 font
Juh	2e	-
Kecske	1e	-
Kutya		
Harci	8e-20a	-
Házőrző	1-80r	-
Szánhúzó	120r	-
Vadász	2e-20a	-
Ló		
Csatamén, könnyű	5-35a	-
Csatamén, nehéz	10-60a	-
Harci póni	10e	-
Ló, könnyű	1a	-
Ló, nehéz	2a	-
Póni	8e	-

Hátasok, állatok és szerszámaik	Ár	Súly
Lópokróc	40r	2 font
Lószerszám	4e	1/2 font
Macska, luxus	2e-20a	-
Nyereg		
Harci	4-20e	15 font
Lovagló	1e	13 font
Teherhordó	80r	8 font
Nyeregtáskák	2e	4 font
Patkó és patkolás	5r / pata	-
Postagalamb	50r	-
Sarkantyú	25r / pár	-
Számár vagy öszvér	7e	-
Táp / abrak (1 napra)	4r	5 font
Tehén	10e	-
Teve	10-50e	-
Tyúk	12r	-
Vértet, állatoké		
Közepes lény	x2*	xl*
Nagy lény	x4*	x2*
Zabla és gyeplő	1e	1/2 font

\* Közepes méretű elfszabású teremtmények megfelelő vértjeihez képest

#### Utazás és Szállítás

Hajózás	Ár	Súly
Bárka	50a	-
Csónak	5a	-
Drakkar	300a	-
Evező		
Csónak	1e	5 font
Gálya	3e	35 font
Gálya	300a	-
Halászbárka	10a	-
Karavella	250a	-
Kenu	7a	-
Kogge	200a	-
Komp	10r	-
Révész	20r	-
Tengeri áruszállítás	24r / 100 tm*	1000 font
Tengeri út kabinban	30-100r / 100 tm*	-
Vitorla	2e	-

\* Tengeri mérföld

Szekerek, szánok	Ár	Súly
Harci szekér		
Kétkerekű	50a	-
Négykerekű	100a	-
Hintó	150a	-
Hordszék	10a	-
Kocsi	15a	-
Kordé	150r	-
Kutyaszán	8e	-
Lovas szán	5a	-
Postakocsi, naponta	60r	-
Szekérkerék	40r	-

Szekerek, szánok	Ár	Súly
Társzekér	20a	-
Taliga	50r	-
Utazó szekér		
Kétkerekű	5a	-
Zárt kocsi bérlése	140r / nap	-

#### Szolgáltatások és Kicsapongás

Szolgáltatás	Ár	Súly
Alidari nő	30000a	-
Borbély	1r	-
Ispotály	2r / nap	-
Közönséges örömlány	3e	-
Lótusz Leányai	1a	-
Színházi előadás	1-100r	-
Szolgálgó	2r / nap	-
Teherhordó	5r / nap	-
Testőr, olcsó	40r / nap	-
Testőr, képzett	3e / nap	-

Épületek*	Ár	Súly
Parasztház	4+a	-
Udvarház	100+a	-
Városi ház műhellyel	25+a	-
Városi palota	800+a	-
Templom	300+a	-
Katedrális	12000+a	-
Palánkvár	350+a	-
Kis kővár	2000+a	-
Nagy erődtény	50000+a	-

\*Az árak csak tájékoztató jellegűek, országonként akár nagyságrendi eltérés is lehet

#### Mesterségekhez, hivatásokhoz kötődő felszerelések

Felszerelés	Ár	Súly
Álcázó-felszerelés	5a	4 font
Alkimista laboratórium	50a	20 font
Gyógyító-felszerelés	5e	1/2 font
Hangszer		
Közönséges	1e	2 font
Mestermunka #	1a	2 font
Homokóra	2e	1/1 font
Kézműves szerszámok		
Közönséges #	1e	3 font
Mestermunka #	5e	3 font
Mászó-felszerelés	1e	3 font
Mérleg, kereskedő #	45r	1/2 font
Nagyító #	5e	*
Tolvajszerszámok		
Közönséges	5e	1/2 font
Mestermunka	2a	1 font

\* Elenyészően kis súlyú.

\*\* Tíz ilyen tárgy nyom fél fontot.

& Ezek a tárgyak 1/10-üket nyomják, ha Kicsi teremtményeknek készülnek.

# Lásd a leírást



**Acél és kova:** Az acél és a kova összeállításával szikrát lehet csíolni. Egy fáklya meggyújtása acéllal és kovával egykörös cselekedet, és bármilyen egyéb fényforrás meggyújtása is legalább ennyi időt vesz igénybe.

**Bilincs, és bilincs, mestermunka:** Ez a bilincs egy Közepes méretű teremtmény lánca veresére alkalmas. A bilincseket vert karakter próbálkozhat Szabadulóművészet próbával, hogy kicsozzonja a bilincsből (célszám 30, 35 egy mestermunka bilincsszel). A bilincseket sikeres Erő próbával szét lehet tépni (célszám 26, 28 mestermunka bilincsszel). A Bilincseknek 10-es a keménységük, és 10 STP-jük van. A legtöbb bilincsen található zár; ennek árát hozzá kell adni a bilincs árához. Ugyanennyiért kapható bilincs Kicsi teremtményre. Nagy lényekre szabottan a bilincs tízszer ennyibe kerül, Hatalmas lényekre százszor ennyibe. Óriási, Kolosszális, Parányi, Apró vagy Hangyányi lényekre csak egyénileg rendelt bilincseket lehet tenni, és nincsen egyezményes árak.

**Csáklya:** Egy csáklával ellátott körű a csáklya segítségével el ormozthat, ablakba vagy fágra rögzíthető.

**Fáklya:** Tisztán bevilágít egy 8 láb sugarú területet, és egy órán keresztül ég.

**Faltörő Kos, hordozható:** Ez a vasszerű farkon a legalkalmasabb eszköz ajtókat betörésére. Egyrészt +2 módosítót ad a vonatkozó Erő próbához, másrészt alkalmazásakor egy másik személy is segíthet. Ez így a próbához jár a segítségéből eredő együttműködés-módosító.

**Gyertya:** 1 órán keresztül ég, és tisztán bevilágít egy 2 láb sugarú területet.

**Kampó:** Ha egy megmászandó falon nincsenek kapaszkodók, kampók segítségével készíthetsz néhányat. A kampó lényegében egy acélkör, melynek végén egy lyuk található, hogy át lehessen rajta vezetni a kötelet, így sokkal (lásd a Mászás képzettség leírását a Képzettségek fejezetben).

**Kötél, kender:** 2 STP-vel bír, sikeres Erő próbával el lehet szakítani (célszám 23).

**Kötél, selyem:** 4 STP-je van, sikeres Erő próbával elszakítható. (célszám 24). Hajlékonysága miatt a Kötélhasználat képzettség próbákhoz +2 módosítót ad.

**Lámpás, kézi:** A lámpás 6 órát ég egy pint olajon, és 8 láb sugarban mindent bevilágít. Egyenlőrebb fényvel ég, mint a fáklya, viszont a többi lámpástól eltérően nyílt lánggal ég, és könnyen kilógnak. Ezek miatt nem kalandozás közben nem igazán alkalmas világítóeszköz. A kézilámpást egy kézben lehet tartani.

**Lámpás, tolvaj:** A tolvajlámpásnak csak az egyik oldala üveg, a többi zárt, többi fala pedig belül tükröző felülettel van bevonva, hogy minél több fényt tükrözzön egy irányba. Egy 20 láb hosszú és a végén 8 láb széles tolszerben világít, és 6 órát ég egy pint olajon. A tolvajlámpást egy kézben lehet tartani.

**Lámpás, vihar:** A viharlámpás egy zárt oldalú lámpás. Tisztán bevilágít egy 10 láb sugarú kört, és 6 órát ég egy pint olajon. A viharlámpást egy kézben lehet tartani.

**Lánc:** A lánc keménysége 10, és 5 STP-je van. El lehet szakítani egy sikeres Erő próbával (26-os célszám).

**Olaj (Nafta):** Egy pint olaj 6 órán keresztül ég egy lámpásban. A flaska olaj használható gránátszerű fegyverként (lásd a fegyverek leírásánál, alább). Amennyiben a földre öntöd, egy pint olajjal betéríthetsz egy 2 láb oldalú négyzet alakú (feltéve, hogy a felszín viszonylag síma). Ha meggyújtod, az olaj 2 körön

keresztül ég, 1d3 pontot sebez minden, a területen tartózkodó teremtményen.

**Nafta** különleges minőségű olaj, amely kétszer annyit sebez, mint a sima olaj, lámpásba töltve pedig kétszer olyan nagy a fényereje.

**Üvegse:** Égetett agyag, üveg vagy fém folyadéktartó, szoros dugóval. Az üvegse általában 1 hüvelyknél nem szélesebb, és 3 hüvelyknél nem magasabb. 1 uncia folyadék fér bele.

**Vassúlyom:** A vassúlyom olyan fémdarabka, melyből éles tuskék állnak ki. A földre szórva kellemetlen meglepetést szerezhet az ellenfeleknek, kiknek a ha el akarják kerülni az éles tuskéket – le kell lassítaniuk. Egy zacskó vassúlyommal egy 2 láb átmérőjű területet teríthet be. Ha valaki vassúlyommal borított területre lép, avagy ott folytat harcot, jó eséllyel belelép egy vagy akár több darabba is. A vassúlyommal borított területen minden körben minden – a területen belül tartózkodó – lénynek Ügyesség próbát kell dobnia. A célszám attól függ, mit tesz a teremtmény az adott körben – 5, ha csak a kiegészítő mozgásából halad; 10, ha a rendes sebességével halad; 15, ha kocog; és 20, ha fut; amennyiben valami összpontosítást, odafigyelést igénylő cselekedetet végez, a célszám 5-tel nő. Ha ugyanazon a 2 láb átmérőjű területen több zacskó súlyom is elszórtak, a célszám zacskónként 5-tel nő. Ha a próba sikertelen, a teremtmény rálepet egy vassúlyomra, és amennyiben nem fém vagy másféle, nagyon kemény talpú lábbalít visel, 1 Fp sebzést szenved el (ha a próbát legalább 15-tel rontotta el, a sebzés 1 Ép), valamint sebessége meglehetősen a lábsérülés miatt. Ez a sebességcsökkenés addig tart, ameddig a teremtmény a vassúlyom sebzését fel nem gyógyulja. A rohamozó vagy futó lény lendülete azonnal megtörik, amint rálepet egy vassúlyomra. A nem elfszabási teremtmények esetén a KM határozza meg a vassúlyom hatékonyságát és hatásait.

**Vízóra:** Ez a hatalmas eszköz a legutóbbi beállítás óta eltelt időt adja meg, fél óra pontossággal. Használatához vízforrásra és nyugodt körülményekre van szükség, mert a vízsepetek számolja. Elsősorban gazdagabb otthonokban található.

**Zár:** A zár kinyitására szükséges célszám a zár minőségén múlik: egyszerű (célszám 20), átlagos (célszám 25), jó (célszám 30), kivételes (célszám 40).

## Öltözetek

**Fejedelmi öltözet:** Fejedelmi öltözetek alatt csak a ruhát értjük, a királyi ékszereket, jogart, koronát, és egyéb tartozékokat nem. A fejedelmi öltözetek hihetetlenül díszes, ékkövekkel, arannyal, selyemmel és szőrmével bőven ellátva.

**Felfedező ruházat:** Olyasvalaki ruházata, aki sosem tudhatja, mi vár rá. Egy pár bakancsból, egy bőrnadrágból vagy – szoknyából, övből és ingből (néha mellénnyel vagy kabátból), kesztyűből és köpenyből áll. A bőrszoknya helyett néha rövid szövetszoknyát és egyrészes bőrt tunikát viselnek. A ruhának sok zsebe van, különösen a köpenynek. Igény szerint az öltözet más ruhadarabokat is magában foglalhat, például széles karimájú kalapot.

**Meleg ruházat:** Gyapjú kabát, lenvászon ing, gyapjú sapka, nehéz köpeny, vastag nadrág vagy szoknya, és csizma. A meleg ruhát viselő karakter +5 módosítót kap a Fizikai ellenállásra a hideg időjárás ellen (lásd a Kalandmesterek Könyvét a hideg jelentette veszélyek kapcsán).

**Kézműves ruha:** Ing gombokkal, szoknya vagy nadrág, cipő, és talán egy sapka vagy kalap is. Egy bőrvén tartozik hozzá, vagy egy erszényes kötény, amiben szerszámok lehet tartani.

**Mutatványos ruházat:** Tetszetős, gyakorta titarkar ruházat, amilyent a mutatványosok szoktak viselni. Bár hőbortusnak tűnhet, valójában jól megtervezett ruházat, amiben könnyen lehet ugrálni, táncolni, kötéláncot járni és persze futva menekülni (ha a közönségnek nem tetszene a produkció).

**Nemesi ruha:** Az ilyen a ruhát úgy tervezik, hogy kitűnjön előkelő mivolta. Nemestémeket és ékköveket dolgoznak anyagába. Ahhoz, hogy teljesen beilleszkedjen a nemesség körébe, minden leendő nemesnek szüksége van egy pecsétgyűrűre is, valamint ékszerekre (legalább 10 arany értékben – vagy legalábbis tűnjön ilyen értékűnek). Ezen felül nem tanácsos két bálon is ugyanabban a nemesi ruhában megjelenni.

**Papi öltözk:** A papi szertartásokhoz használatos ünnepélyes ruha, hétköznapi viseletként, kalandozásra nem alkalmas.

**Paraszt ruházat:** Bő ing és buggyos gatyá, vagy bő ing és szoknya, vagy ruha. A cipő helyett a lábat szövetbe csavarják.

**Tanító ruházat:** Köntrös, öv, sapka, puha cipő és esetleg egy köpeny.

**Udvaronc ruházat:** díszes, személyre szabott ruhák, olyan stílusban, ami éppen divatos a nemesség körében. Bárki, aki köznapi, szegényes ruházatban akar nemesekkel társalogni, vegyülni, őket befolyásolni, komoly ellenállással találkozhatja magát szemben.

**Utazó ruházat:** Csizma, gyapjú szoknya vagy nadrág, kiverő öv, ing (néha mellénnyel vagy kabáttal), és egy bő köpeny csuklyával.

## Étel, Ital és Szállás

Sok utazót a céhe, egyháza, családja vagy barátai szállásolnak el. A kalandozóknak azonban általában fizetniük kell a szálláshelyért és az ellátásért.

**Fogadó:** A szegényes elhelyezés egy padlódarabot jelent a kandalló közelében, esetleg egy takarót, ha a fogadós rokonszenvesnek talál, és nem aggódz a bolhák miatt. Közönséges szállás esetén egy melegített, emelt padlóágy a részed, egy matrac, párna, paplan, és persze a jobb társaság. A jó szállás kis, egy személyes szoba ágyval, némi kedvesség, és egy letakart éjjeliágy a sarokban.

**Étel:** A szegényes étel általában kenyérből, sült takarmányrépából, hagymából és vízből áll. A közönséges étel kenyér, csirke, répa és jól felvezetett sör vagy bor lehet. A jó étel kenyérből, sült tésztából, marhahúsból, borsóból és sörből vagy borból áll.

## Hátasok és Szerszámaik

Ló: A ló az egyik legelterjedtebb használat, sokféle munka elvégzésére, továbbá hátasnak is kiválóan alkalmas. A ló alkalmas emberek, elfek, udvari orkok vagy más Középes méretű elfszabású lények szállítására. A póni alkalmas a goblinok, gnómok, törpék és az egyéb Kicsi méretű elfszabásúak számára. A csatamének illetve harci pónik könnyen harcra vezethetők. A többi, harcban képtelen hátas sokszor inkább hátrányt jelent csata esetén, semmint előnyt (lásd Harc hátasról, a Harc fejezetben, és a Lovaglás képzettség leírását a Képzettségek fejezetben).

**Nyereg, katonai:** A katonai nyereg megtartja a lovat, +2 módosítót ad a nyeregben maradásra tett Lovaglás próbákhoz. Észméltévesztés esetén 75% eséllyel a nyeregben maradhat a lovas, szemben a hagyományos nyereg 50%-ával.

**Nyereg, lovagló:** A hagyományos lovaglónyeregre egy lovas fér el.

**Nyereg, teherhordó:** A teherhordó nyereg felszerelést és ellátmányt visz, nem lovas.

**Szamar vagy öszvér:** A legkedveltebb teherhordó állatok. Többnyire közönyösek a veszéllyel szemben, szívósak, biztos léptűek, és nehéz terheket is képesek nagy távolságokra szállítani.

**Vértezet, állatoké:** Az állat fejét, nyakát, testét, oldalát, szűgét és esetleg a lábait védi ez a fajta páncélt. A nehezebb vért jobb védelmet nyújt, a gyorsaság rovására.

Mivel a ló Nagy méretű, nem emberforma teremtmény, a vértje az emberi vért árának négyszeresébe kerül, és kétszer annyit nyom (lásd Nem elfszabású teremtmények vértjeit). A pónik vértje (Középes lény) csak az emberi vért árának kétszeresébe kerül, súlya pedig megegyezik azével.

A nehezebb vértzet – a megterheltség arányában – lassítja a hátast, és huzamosabb használata kidörzsölheti a bőrt. Éjszakára mindenképpen el kell távolítani, és ideális esetben csak csatára készülve szabad feltenni. A hátas vértzetét ötször annyi idő feltenni vagy levenni, mint az emberi vértzetet (lásd: Vért felöltése). A vértzetet viselő hátas nem tud a lovason kívül más terhet cipelni, ezért a lovas harcosok gyakran vezetnek egy második lovat kantáron, amelyik az ellátmányt és a felszerelést cipeli.

### Járművek és Tárolóedények

Jármű	Teherbírás
Kocsi	1/2 tonna
Szán	1 tonna
Szekér	2 tonna

### Száraz áruk

Tárgy	Ürtartalom
Hátizsák	25-50 gallon
Fahordó	250 gallon
Vödör	25 gallon
Láda	25 gallon
Erszény öv	1/5 gallon
Zsák	25 gallon
Nyeregtáska	125 gallon

### Folyadék

Tárgy	Ürtartalom
Üveg, bor	2 pint
Flaska	1 pint
Csupor, agyag	1 gallon
Korsó, agyag	2 pint
Kancsó, agyag	1/2 gallon
Fazék, vas	2 gallon
Üst, vas	4 gallon
Kulacs	1-2 gallon

Az adatok csak körülbelüli értékek, és yvevi mértékegységekben vannak megadva.

## Mesterségekhez, hivatásokhoz kötődő felszerelések

Ezek az eszközök akkor hasznosak igazán, ha a karakter rendelkezik a használatukhoz szükséges szakértelemmel.

**Álcázó-felszerelés:** Kosmetikumokat, hajfestéket és más álcázó-kellékeket tartalmazó csomag. Ideális eszköz álcák készítéséhez, +2 módosítót ad minden Álcázás próbához. Egy csomagban tíz használatra elegendő alapanyag található.

**Alkímista laboratórium:** Üvegeseket, lombikokat, keverő és mérőeszközöket, különböző vegyületeket és más anyagokat tartalmaz. Kiváló különböző főzetek keverésére, +2 módosítót ad az Alkímia próbákhoz, de nincs hatással az alkímista tárgyak elkészítési költségeire (lásd a Mesterség – Alkímia képzettség leírását a Képzettségek fejezetben). A laboratórium hiányában bizonyos, a Mesterség – Alkímia képzettséghez tartozó tevékenységek nem végezhetőek el.

**Ellenmég:** A gyógyítók mesterségének egyik kelléke. Mindegy egy valamely meghatározott méreg ellen hat. Egy órán át az adott méreg ellen +10 módosítót járul a karakter vonatkozó – általában a Fizikai – Ellenállásához.

**Gyógyító-felszerelés:** Gyógyóanyagokat, kenőcsöket, korszert és más hasznos anyagokat tartalmaz, jól jön a Gyógyítás képzettség használatához, +2 módosítót ad ezekhez a próbákhoz. Egy csomagban tíz használatra elegendő alapanyag található.

**Hangszer, közönséges vagy mestermunka:** A kedvelt hangszerek elsősorban a fuvala, furulya, lant, mandolin és nádsíp. A mestermunka hangszer kivételesen jól van elkészítve, +2 módosítót ad az előadás próbához, és esetenként és bizonyos körökben státuszszimbólumként is szolgál.

**Kézműves szerszámok:** Különböző munkák elvégzésére alkalmas eszközök. Hiányukban az ilyen fajta képzettség-próbákra –2 módosítót járul – ha egyáltalán elvégezhetőek nélküli (a KM megítélése szerint).

A mestermunka kézműves szerszámok +2 módosítót adnak a vonatkozó képzettség-próbákhoz.

**Mászó-felszerelés:** Különleges kampók, szöges csizmák, kesztyűk, és egy kengyel segít a mászásban – +2 módosítót ad a mászás próbákhoz.

**Mérleg, kereskedő:** Kétráru kereskedőmérleg, többféle súllyal. A mérleg +2 módosítót ad az olyan Értékbecslés próbákhoz, amelyeknél fontos lehet a vizsgált tárgyak súlya (például nemesfém tárgyak) – bizonyos esetekben nélküle el sem végezhető az Értékbecslés.

**Nagyító:** Ez az egyszerű lencse segít abban, hogy a kisebb tárgyakat közelebbről meg lehessen vizsgálni. Használható az acél és kova helyett tűzrakásokhoz (bár szükség van egy legalább nap erejű fényforrásra, valamennyi gyújtásra, és legalább egy környi időre). Apró vagy nagyon aprókékes tárgyak értékének becslése esetén (amelyeknek például egy ékkövek) minden Értékbecslés próbához +2 módosítót ad – bizonyos esetekben nélküle el sem végezhető az Értékbecslés.

**Tolvajszerszámok:** A készlet tartalmaz egy vagy több álkulcsot, hosszú fémfogókat és feszítőket, egy hosszú kapcsot, egy kis kézfűrészt, egy éket és egy kalapácsot. Ezek nélkül csak rögtönzött eszközökkel dolgozhat, és azok –2 módosítót adnak a Zárnyitás, valamint más hasonló próbákhoz – bizonyos esetekben ezek a próbák meg sem kísérelhetőek a megfelelő szerszámok hiányában.

A mestermunka készletben több szerszám van, és mindegyik szerszám gondosabb munka – ez a készlet +2 módosítót ad a Zárnyitás, valamint más hasonló próbákhoz.

## Fegyverek

Mutasd a fegyvered, és megmondom, ki vagy – tartja a mondás és bizony, a karakterek többségének szüksége van valamilyen fegyverre az életben maradáshoz. A különböző fegyverek számokra nyújtott hatékonyságát a jártasság, a fegyver minősége és fajtája határozza meg. Épp ezért tulajdonságaidtól, tanult képességeidről és lehetőségeidről függően bölcsen kell választanod az alábbi kategóriák közül, hogy a harcban ne vallj kudarcot.

A fegyverek sokszínűsége azzal magyarázható, hogy a kezdetek óta tartó fejlődés minden időszakában alkalmazkodtak az aktuális lehetőségekhez, s hogy sok hétköznapi eszköz is alkalmaznak bizonyult a harcban.

A fegyverek különböző tulajdonságai határozzák meg, hogy mikor, hogyan, milyen stílusban és mértékben tudod hatékonyan használni őket, s mennyibe kerülnek.

A jobb fegyver általában drágább, mint a rosszabb minőségű, de a magasabb ár nem feltétlenül jelent jó minőséget. A vívótör példál drágább, mint a hosszúkar. Egy fűrge bárdnak azonban a vívótör kitűnő választás.

A fegyvereket különböző jellemzőik alapján csoportosíthatjuk.

A felsorolásban mindenekelőtt különválasztottuk a közelharcban és a távolsági harcban használatos fegyvereket – az utóbbiak közé tartoznak mind a löfegyverek, mind a hajtófegyverek.

A közelharci fegyverek elsősorban közelharci támadásokra alkalmasak, bár némelyiknek dobni is lehet. A távolsági fegyverek alatt a löfegyvereket és a hajtófegyvereket értjük – ezek közelharcban nem használhatóak.

## Fegyverek tulajdonságai

Fegyvered kiválasztásánál a következő tényezőket vedd figyelembe:

**Név:** Itt található a fegyver Nyeven elfogadott és ismert neve (Persze ez nem jelenti azt, hogy minden ember ismeri a fegyvert az adott néven vagy, hogy mindenki minden fegyverről hallott).

**Ár:** A fegyver átlagos vételi ára – aranyban, ezüstben, esetleg rézben megadva. A Nagy lények által használt fegyverek súlya ennek kétszerese, a Kicsi lények által használtaké a fele.

A nyílvesszők, nyílpuska-lövedékek, és egyéb töltények ára nem foglaltatik benne a fegyver árban – ezekért külön kell fizetni. A célba talált lövedékek általában tönkremennek, a mellément lövedékek pedig az esetek felében mennek tönkre, vagy vesznek el.

**Súly:** Ez az oszlop adja meg a fegyver fontban mért súlyát. A Nagy lények által használt fegyverek súlya ennek kétszerese, a Kicsi lények által használtaké a fele.

Ha a karakter túl nehéz fegyvert használ, levonást kap a TÉ-jére. Hogy mennyit, azt a következőképp lehet kiszámolni.

Egy kézben forgatott fegyver esetében a fegyver súlyát szorozd be hússzal, a két kézben forgatott fegyverek súlyát pedig tízzel. Ha az így kapott érték súllyal a karakter nem számít megterheltnék, nem kap módosítót a TÉ-jére, ha könnyen megterheltnék számít, –2 módosítót kap, és ha súlyosan terheltnék számít, –4 módosítót kap. Ha az érték meghaladja a karakter által maximálisan megemelhető értéket, a karakter nem képes használni az adott fegyvert.



Az így kapott súlyértékek csak az esetleges TÉ-levonások kiszámításakor veendő figyelembe, a karakter megterheltségének kiszámításakor a fegyver valós súlyával kell számolni.

**Kategória:** A fegyvereket fegyverkategóriák alapján lehet csoportosítani. A különböző kategóriák határozzák meg, hogy egy-egy fegyver forgatásához melyik Fegyverforgatás – Alapfok képességgel kell rendelkeznie a karakternek. A Fegyverforgatás – Alapfok képességgel a karakter minden, az adott kategóriába tartozó fegyverhez ért, az esetleges Fegyverforgatás – mesterfok képesség nyújtotta előnyöket azonban csak egyetlen, választott fegyverre kapja meg.

**Rögzített fegyverek:** Olykor megesik, hogy valaki olyan eszközökkel szeretne harcolni, amelyek nem fegyvernek készültek. Mivel ezeket nem kimondottan erre a célra készítették, az ilyen 'fegyverek' használatában mindenki járattalannak minősül, és így TÉ-jéhez –4 levonás járul. Az ilyen eszközök méretének és sebésének meghatározásához vedd össze őket a meglévő fegyverekkel, és próbáld valami hasonlót találni. Amennyiben az ilyen eszközöket hajítófegyverként használnád, hatótáv-egységük 4 láb.

**Rögzített hajítófegyverek:** Néha a nem kifejezetten erre a célra szánt tárgyak is hajtásra kerülnek, mint például az apró kővek, kisebb állatok, vázák, korszók stb. A rögzített hajítófegyverek hatótáv egysége 4 láb, méretüket és a sebésüket a KM-nek kell meghatározni. Az olyan fegyvereket is lehet dobni, amelyek eredetileg nem erre a célra készítették (az olyan közelharci fegyvereket, amelyeknél nem tüntettünk fel hatótáv-egységet). Lényegében ezek is rögzített fegyvereknek számítanak, mivel nem erre a célra tervezték őket. Az ilyen fegyverek dobásakor is –4 levonást kap a karakter a TÉ-jére. Az egykezes fegyverek eldobása egyszerű cselekedet, a kétkézesek teljes-körös cselekedet (ezeket is csak egy kézzel lehet eldobni azonban). Az így dobott fegyverek hatótáv egysége 4 láb.

**Tulajdonság:** Ez az oszlop mutatja meg, hogy a fegyvert milyen 'harcmodorban' lehet forgatni, s ezáltal melyik tulajdonság – Erő (e), Ügesség (ü), esetleg bármelyik (e/ü) – alapján számoljuk a karakter TÉ-jét az adott fegyverrel (részletekért lásd a Harc fejezetben)

**Sebész:** A sebész érték mutatja meg, mennyi Sebzés-pontot okoz a fegyver sikeres találat esetén. Kétféjű fegyverek esetén két sebész kód szerepel.

A sebészhez az alábbi megszorítások mellett hozzáadható Erő módosítód egy részét. Ezt támadás akkor is sebez legalább 1 Sp-t, ha negatív módosítók a sebést amúgy 1 alá csökkentenék. Ez nem vonatkozik azonban az SFÉ-ből eredő módosítóra, ami akár 0-ra is csökkentheti a sebést (az alá természetesen ez sem).

**Erő módosító:** Az erőből forgatott (durva) közelharci- és a hajítófegyverek sebéséhez add hozzá az Erő módosítót. Az ügességből forgatott (kecses) közelharci fegyverek sebéséhez pozitív Erő módosítónak csak a felét (lefelé kerekítve) adható – amennyiben az Erő módosítód negatív, úgy az egészet. Az íjak és pariták sebéséhez csak abban az esetben adódik hozzá az Erő módosítód, ha az adott fegyvert akkora Erő módosítóra készítették, amekkora a karakteredé. Ha ennél kisebb méretűt készített, akkor csak a kisebbik értéket adhatod hozzá a sebéshez. Ha a fegyvert nagyobb Erő módosítóra kalibrálták, mint a karakteredé, akkor a sebéshez ugyan hozzáadható a saját módosítót, a TÉ-d azonban annyiival csökken, amennyivel kisebb az Erő módosítód a fegyver követelményénél. Az íjakat és a paritákat alapesetben 0-s Erő módosítóra készítik. A számszerj sebésében nem számít bele az Erő módosító.

**Elterő méretű fegyverek:** Amennyiben a fegyvert nem Közepes méretű lényeknek készítették, sebése az eltéréstől függően változik. A sebezéskódban található kockákat egyenként át kell váltani az új méretnek megfelelő értékre (lásd: Elterő méretű fegyverek) – amennyiben a fegyver több méretkategóriával is eltér a Közepes mérettől, úgy lépésenként végig kell haladni a közbülső méreteken.

2-9-7. táblázat: Elterő méretű fegyverek

Fegyver eredeti sebzése	Egy méretkategóriával kisebb	Egy méretkategóriával nagyobb
1	-	1d2
1d2	1	1d3
1d3	1d2	1d4
1d4	1d3	1d6
1d6	1d4	1d8
1d8	1d6	1d12
1d10	1d8	2d6
1d12	2d4	2d8

**Típus:** A fegyvereket aszerint is csoportosíthatjuk, hogy milyen sebzést okoznak. Eszerint három típust különböztethetünk meg: szúró (sz), vágó (v) és zúzó (z). Egyes fegyverek több típusba is tartozhatnak. Ezek némelyikénél a sebzés egyszerre mindkét típusba tartozik, némelyiküknél pedig a támadó dönti el, hogy milyen legyen a sebzés (hogy melyik fegyvernél hogyan, azt a Km hivatott megítélni). Ennek általában nincs jelentősége, azonban egyes lényeket, szörnyeket bizonyos típusú fegyverek nem sebeznek (amennyiben a fegyver több típusba is tartozik, a lény csak akkor ússa meg sebzés nélkül, ha ezek közül egyik sem sebez rá).

**Sebesség:** A fegyver sebességétől függ, hogy mennyit lehet támadni vele egy körben (részletekért lásd Többszörös támadás, a Harc fejezetben).

**Lőfegyverek újratöltése:** A különféle lőfegyverek újratöltése a lőfegyvertől függő időtartamot vesz igénybe – íjak esetében egy szabad cselekedetet, fúvócsövek, pariták, kézi és könnyű nyílpuskák esetében egy mozgás-értékű cselekedetet, nehéz nyílpuskák esetében egy teljes-körös cselekedetet, shadoni páncéltörő nyílpuska esetében pedig három teljes-körös cselekedetet (a zakhrei nyílpuskában egyszerre több lövedék is be van tárazva, ezért a szerkezet automatikusan újratölti, így amíg ki nem ürül a tár, az újratöltés nem számít cselekedetnek).

**Hajítófegyverek újratöltése:** Az hogy a karakter milyen sűrűn képes egymásután hajítófegyvereket dobni, attól függ, hogy mennyire vannak kéznél az újabb fegyverek (ez általában a Km megítélésétől függ). Ha a karakter több hajítandó fegyvert is tart a kéz kezében, akkor jobbajával a körönkénti támadásainak megfelelő számban dobhat.

**Méret:** Lényeges tényező a fegyverek viszonylagos mérete – a fegyvert forgató karakter méretéhez viszonyítva. A következő kategóriákat különböztetjük meg:

**Könnyű:** A könnyű fegyvereket könnyebb bal kézzel forgatni, és használható őket birkózás közben is. A könnyű fegyvert egy kézben forgathatod, és nem származik semmi előnyöd abból, ha két kézzel harcolsz vele.

**Egykezes:** Az egykezes fegyvereket egy kézben lehet forgatni. Ha egy kezes fegyvert két kézzel forgatsz, az Erő módosítód másfélszeresét adhatod hozzá a sebészedhez.

**Kétkézes:** A kétkézes fegyver forgatásához mindkét kézre szükség van, és az Erő módosító másfélszerese adódik a sebéshez.

A fegyver valós mérete attól függ, hogy milyen méretű lényeknek készítették. A könnyű fegyver mérete kettővel kisebb, mint a lény mérete. Az egykezes fegyver mérete eggyel kisebb, mint a lény mérete. A kétkézes fegyver mérete megegyezik a lény méretével.

A hajítófegyvereket, hálókát és lasszókat csak egy kézzel lehet eldobni. Akkor is egy kézzel kell dobni a fegyvert, ha a mérete folytán kétkézes fegyver lenne a karakter számára, ez azonban egy teljes-körös cselekedetbe kerül, hisz a fegyver túlságosan ormótlan.

A kétkézes lőfegyvereket (íjak, egyes számszerjűk) csak két kézzel lehet használni – függetlenül a karakter méretétől.

**Rossz méretű fegyverek:** Az olyan fegyvereket, amelyek nem az öket forgató karakter méretére készültek, nehezebb használni. A karakter ilyenkor –2 levonást kap a TÉ-jére a méret-elérés minden egyes fokáért. Amennyiben valamely fegyver egy karakter számára könnyűnél kisebbnek, vagy kétkézesnél nagyobbabbnak számít, úgy a karakter nem képes forgatni azt.

**Hatótáv:** Ennek csak távolba ható fegyvereknél van szerepe. Azt mutatja, hogy a fegyvernek mekkora a hatótáv-egysége (első szám), és mekkora az a legnagyobb távolság, amelyen belül még használható (részleteket lásd a Harc fejezetben). A karakter annyszor –2 levonást kap a TÉ-jére, amennyiszor a célpontra mért teljesítmény távolsága nagyobb a fegyver hatótáv egységénél (lefelé kerekítve).

**Egyéb:** Némely fegyvernek egyéb jellemzői is akadhatnak. Ezekről bővebben lásd a fegyver leírását. Ott jelöljük a hosszú és a kétféle fegyvereket is.

**Hosszú fegyverek:** Bizonyos fegyverek messzire élnek, amelyekkel a karakter a nem a közvetlen közelében álló ellenfeleire támadhat. Az ilyen fegyverekkel általában a karakter természetes elérésének kétszereséig lehet támadni, a karakter természetes elérésén belül tartózkodókra azonban nem. A közepes lények természetes elérése általában 2 láb (részleteket lásd a Harc fejezetben).

**Kétféle fegyverek:** Bizonyos fegyvereknek mindkét végével lehet hatékonyan támadni. Amennyiben az ilyen fegyverek mindkét végével támadni szeretnél, az a kétféle-nyes harc szabályai szerint teheted (lásd Támadás két fegyverrel, a Harc fejezetben). Ilyenkor a karakternek két kézzel kell forgatnia a fegyvert, a szabályok tekintetében pedig úgy minősül, mintha jobb kezében egy egykezes fegyvert, bal kezében pedig egy könnyű fegyvert forgatna. A karakter azt is megteheti, hogy a fegyvert kétkézes fegyverként forgatja, ilyenkor a fegyver sebésze megnövekedett Erő módosítója számít bele.

## Fegyverek leírása

### Közelharcú Fegyverek

**Acélkorbács:** Öt, hét, illetve kilenc acélpálcából összekapcsolt korbács. Kezeléséhez igen nagy ügyesség szükséges, és rengeteg gyakorlás, de szinte mindenütt csak kiegészítő fegyverként forgatják. Előnye, hogy összehajtogatva kis helyen elrejtethető. Lános fegyver lévén, a vele végzett támadások nagyon nehéz hátrítani, így az acélkorbáccsal végzett támadások ellen az ellenfél –4 módosítót kap Hárítás során a TÉ-jére. Az acélkorbáccsal végezhető gáncsoló támadás is. Ha a támadó gáncsolási kísérlete eredményeképpen maga esne el, elengedheti az acélkorbácsot, megakadályozandó az esést. Az acélkorbács hosszú fegyver, a karakter természetes elérésének kétszereséig lehet támadni, és a hosszú fegyverektől eltérően a karakter természetes elérésén belül tartózkodókra is lehet támadni vele.

**Botok:** A botok családja igen elterjedt fegyvercsalád szinte Yneven. Népszerűségének okát abban lelhet, hogy ezek talán a legolcsóbb és legkönnyebben hozzáférhető fegyverek.

A *Firkósbot* a legegyszerűbb fegyverek egyike. Ilyenre kap a paraszt, ha tyúktolvajt ér tetten, de ilyet forgatnak mesterien az utak és erdők egyes vándorai is. Szépen faragott, gondolat kezelet útírtas vagy földről felkapott alkalmi fegyver – de mindenképpen meg kell különböztetni a harcművészek botjaitól. Bármennyire veszélytelennek és esélytelennek tűnhet azonban esetleg egy karddal szemben, őrök kezében halálössze fegyver lehet – egy ügyesen megvasalt bot még a pengét is megakasztja.

A botok között is külön kategóriát alkotnak a harcművészek különféle botjai. Ezek a botok szépen kinéztek, gyakran lakkozottak vagy pácoltak. Eleve fegyvernek készülnek. A *hosszú bot* 4-6 könyöknyi, és két kézzel forgatják, míg a

*rövid bot* 1-3 könyök hosszú, és egy kézben fogják, esetenként mindkettőben egyet. Iskolák szerint eltérően a fogás technikák (egy kézzel, két kézzel, harmadolva) és a felhasználási elképzelések is (döfésre, zúzásra, törésre használt fegyver, esetleg pusztán segédesszköz dobásokhoz, csavarásokhoz, fojtásokhoz stb.) – és nem csupán az egyes konkrét cselek. Am bármilyen őrögi fegyver is a bot egy harcművész kezében, a valódi harcművészek sohasem fanyalodnak rá, legfeljebb az aljnövénnyet féltelatosálják. A harcművészek ezzel ellentétben közel akkora súlyt helyeznek a bottechnika gyakorlására, mint a pusztakezes harcra. A hosszú bot *kétféle fegyverként* is használható (lásd Fegyverek tulajdonságai, fentebb; és Támadás két fegyverrel, a Harc fejezetben).

**Buzogányok:** Egyszerű, de igen hatékony fegyver. Egy nyélre erősített zúzófejből áll. Feje alma vagy körte alakú, és alapesetben igen egyszerű, nincs megerősítve tuskékkel vagy lapokkal. Az *egkezes buzogány* nyele hosszúsága általában fél és egy láb között van. A *kétkézes buzogány* félelmetes fegyver, nehéz, vaskos dorongból készül, hossza akár a másfél lábat is elérheti. Forgatása meglehetősen erő igényel. Lomha fegyver, kezelése nehézkes, de ha egyszer célba talál, nagyon hatékony.

A fej formájától és szerkezetétől függően a buzogányok több fajtát is ismerjük – sima, tuskés, tollas vagy shadlei (a kétkézes buzogány sebése is a feje típusától függ, egykezes megfelelőjének a duplája). Az utolsó három fejforma az alábbiakban kerül bemutatásra:

A *tuskés buzogány* a közönséges buzogány továbbfejlesztett változata, jobbra a délvidéken kedvelt buzogányfajta. Itt a központi gömbre szegeket erősítenek, ami találat esetén tovább fokozza a sebzést. A kétkézes buzogányok is általában tuskések.

A *tollas buzogány* buzogányok jobbra északon elterjedt változata. Az egyszerű fej helyett a nyélre hegyes fémlapokat erősítenek, s ez a bordázat adja a buzogány átütő erejét. Különösen jó hasznát lehet venni nehézpáncélat ellen – hatalmas átütőereje miatt a vérték SFE-je hárommal kevesebbnek számít ellene.

A *shadleki buzogány* különleges fegyver, mely valahol félúton áll a csatabárd és a tollas buzogány közt, egyestiek ezek előnye. Két acéllapot kovacsolnak ki, és ezeket csúsztatják egymásba, így a fegyvernek összesen négy vágóéle lesz. Mivel a nyél és a penge egy darabból – fémből – áll, a súlya is tekintélyes. A vérték SFE-je kétfelvél kevesebbnek számít ellene.

A *lános buzogány* esetében a fej (vagy fejek) hosszabb-rövidebb lánccal kapcsolódhatnak a nyélhez. Kezelése nehéz, hiszen a lánccal végén lengő nehezebbek útját nem könnyű kiszámítani. Mindemellett két jelentős előnye is van. Egyrészt a lánccal meglobálással vagy nagyobb lendület vehető, mint a közönséges nyéllé, másrészt a lánccal egyszerűen megkötött a kisebb pajzsokat, így a vele végzett támadások nagyon nehéz hátrítani – a lánccal buzogánytal végzett támadások ellen az ellenfél –4 módosítót kap Hárítás során a TÉ-jére. A lánccal buzogány sebése – és az esetleges erős kapcsolatos egyéb hatása – a feje típusától (sima, tuskés, tollas vagy shadleki) függ.

**Csatabárd:** Az egyik legösszefogóbb fegyvertípus; az ember és a törpe nép már a kezdetektől fogva ismeri és alkalmazza, azonban az orkok és goblinok is hamar elsajátították forgatásának tudományát. A csatabárd fél lábról másfél láb terjedő hosszúságú nyélre a legkülönfélébb fej kerülhetnek. Ezek többnyire egyfelület, de ismeretesek ellentétes irányba tekintő dupla fejjel ellátott, kétpengés csatabárdok is. A csatabárd egy különleges változata, amikor a baltaívet egy csőr is kerül, ami messze a nyél mögé nyúlva döfésre alkalmas, akár egy szurony – az ilyen csatabárdokat csaatcsákányként is lehet alkalmazni. Az egykezes csatabárd nyele hosszúsága általában fél és egy láb között van. A kétkézes csatabárd félelmetes fegyver, nehéz, vaskos dorongból készül, hossza akár a másfél lábat is elérheti. Forgatása meglehetősen erő igényel. Lomha fegyver, kezelése nehézkes, de ha egyszer célba talál, nagyon hatékony.



2-9-8. Táblázat: Távolsági Fegyverek

Név	Ár	Súly	Kategória	Tulajdonság	Sebzés	Típus	Sebesség	Méret	Hatótáv	Egyéb
Szálfegyver, Könnyű kopja	9e	2	Hajítófegyverek	e/ü	2d6	sz	5	Kétkezes	12 / 60	
Szálfegyver, Lándzsa	8e	4	Hajítófegyverek	e/ü	2d6	sz	5	Kétkezes	12 / 60	
Szálfegyver, Dárda	5e	2	Hajítófegyverek	e/ü	d12	sz	5	Kétkezes	12 / 60	
Szálfegyver, Szigony	5e	4	Hajítófegyverek	e/ü	d12	sz	5	Kétkezes	12 / 60	
Tör	1e	0,3	Hajítófegyverek	e/ü	d6	sz	5	Könnyű	2 / 10	
Dobótör	1e	0,5	Hajítófegyverek	e/ü	d6	sz	5	Könnyű	4 / 20	
Ramiera	2a	1	Hajítófegyverek	e/ü	d6	sz	4	Könnyű	4 / 20	
Hajtóbárd	1e	1	Hajítófegyverek	e/ü	d8	sz	5	Könnyű	4 / 20	
Slán csillag	40r	0,1	Hajítófegyverek	e/ü	d6	sz	4	Könnyű	2 / 10	
Gránátok	változó	0,5	Hajítófegyverek	ü	*	*	6	Könnyű	6 / 30	x
Bola	40r	1	Hajítófegyverek	ü	d6	z	-	Egykezes	2 / 10	x
Dobóháló	3e	1	Hálók	ü	-	-	-	Egykezes	2 / 4	x
Köpeny	változó	2 – 5	Hálók	ü	-	-	-	Könnyű	2 / 4	x
Lasszó	80r	0,6	Lasszó	ü	-	-	-	Egykezes	2 / 10	x
Parittya	30r	0,1	Parittyák	ü	d8	z	5	Könnyű	6 / 60	
Rövid fj	3a	1	Íjak	ü	d8*	sz	5	Egykezes	8 / 80	
Hosszú fj	3a 5e	2	Íjak	ü	d10*	sz	5	Kétkezes	12 / 120	
Visszacsapó fj	20a	1	Íjak	ü	2d6*	sz	5	Kétkezes	20 / 200	
Elf fj	120a	0,7	Íjak	ü	2d8*	sz	4	Kétkezes	16 / 160	x
Kézi nyílpuska	20a	2	Számszerjék	ü	d6	sz	-	Könnyű	4 / 40	
Könnyű nyílpuska	8a	4	Számszerjék	ü	d8	sz	-	Egykezes	6 / 60	
Nehéz nyílpuska	12a	6	Számszerjék	ü	2d6	sz	-	Kétkezes	8 / 80	
Shadon páncéltörő nyílpuska	40a	8	Számszerjék	ü	3d6	sz	-	Kétkezes	10 / 100	
Aquir nyílpuska	1000a	2	Számszerjék	ü	d6	sz	-	Könnyű	6 / 60	x
Kahrei nyílpuska	80a	3	Számszerjék	ü	d6	sz	3	Könnyű	4 / 40	x
Fúvócső	15r	0,2	Fúvócső	ü	d2	sz	-	Könnyű	4 / 40	x

\* A fegyver leírásában részletesebben kifejtve  
x Lásd a leírást

**Csatacsákány:** Erősen görbülő, keskeny, hegyes pengéjű zúzófegyver. Forgatása meglehetősen erős igényel, lévén általában igen tekintélyes súlyú. Előszeretettel alkalmazzák nehézfegyverek ellenében, esetenként harci kalapáccsal kombinálva. Hatalmas átütőereje miatt a vérték SFÉ-je hárommal kevesebbnek számít ellene.

**Csőshadaró:** Eredetileg nem fegyvernek készült, ám az emberi lelemény azzá tette. A hosszú nyél végére rövid láncsal felerősített, mintegy fél láb hosszú nehezéket gyakran már nem fából, hanem vasból készítenek, és szögekkel verik ki. Jellemzően a gyalogság fegyvere, sok helyütt nemesi származású harcos a kezébe sem vesz ilyesmit. Láncos fegyver lévén, a vele végzett támadásokat nagyon nehéz hátrítani, így a csőshadaróval végzett támadások ellen az ellenfél –4 módosított kap Hárítás során a TÉ-jére.

**Garott:** Más néven fojtóhurok. Tipikus orgyilkos fegyver, csak hátulról, meglepetésszerűen alkalmazható. Nem más, mint egy 20-25 hüvelyk hosszú, mindkét végén fogantyúval ellátott acélhuzal, melyet hátulról az áldozat nyakába vetnek, és addig szorítanak, míg megfojtják vele, vagy míg át nem vágja a torkát...

Csak készületlen ellenfél ellen használható. Ilyenkor Birkózás dobást kell tenni, erre +4 módosított ad. Ha ez sikeres, a célpontnak ezután támadásonként a leírt sebzést okozza, amíg az ki nem szabadul. Bár a garott méretét tekintve könnyű fegyver, használatához mindkét kéz szükséges. A Hátbuzásús képesség használatával szokás alkalmazni.

**Harci kalapács:** Tulajdonképpen a buzogány különleges alakja. Eredetileg a törpéknél fejlődött ki, akik csak kényszerűségekből használták fegyvernek a bányák kőfejtő kalapácsait. Bár a kalapács hossza nem ritkán eléri az egy lábat, súlya pedig a húsz fontot, a törpék alacsony súlypontjuknak köszönhetően mégis meglehetősen biztonságosan forgatják. Az emberek által használt harci kalapácsok nem nagyon emlékeztetnek törpe rokonaikra, itt ugyanis a fej könnyebb és karcsúbb lett. A hegye tompa, néha kis szögben csúcsos. Az egykezes harci kalapács nyele hosszúsága általában fél és egy láb között van. A kétkezes harci kalapács félelmetes fegyver, nehéz, vaskos dorongból készül, hossza akár a másfél lábat is elérheti. Forgatása meglehetősen erős igényel. Lomha fegyver, kezelése nehézkes, de ha egyszer célba talál, nagyon hatékony.

**Kardok:** A kardok családja igen régi és népes család – Ynev szinte minden kultúrája megalkotta a maga kardját vagy kardjait. Sok helyen a kard a nemesség fegyvere, lévén elkészítése nagy szakértelemet kíván, és ezért nem olcsó beszerezni ezt a fegyvert. A kard lényegében egy rövid nyélre erősített pengéből áll – a nyél általában egy másfél arasz hosszú, a penge hossza és alakja igen változó lehet.

A kardoknak rengeteg fajtája van – ebbe a családba tartoznak többek között a következő fegyverek:

A **Handzsár** elsősorban a dszadok kedvelt fegyvere, de elvértve megtalálható más vidéken is. Pengéje széles és nehéz, forgatásában jelentős szerepet játszik súlyának átütőereje. A vágóél görbülete jól illeszkedik a harcos mozdulatának ívéhez, a kisebb találati felület pedig megkönnyíti a penge behatolását. A fokél az alulról való vágást teszi lehetővé. Egykezes fegyver, a dszadok előszeretettel viselnek hozzá kis kerek pajzsot. Népükre jellemző módon kardjaikat, handzsárjaikat is díszítik, gyakran túlzó mértékben.



2-9-9. Táblázat: Közelharci Fegyverek

Név	Ár	Súly	Kategória	Tulajdonág	Sebzés	Típus	Sebesség	Méret	Egyéb
Acélkorbács	3e	1	Láncos fegyverek	ü	d8	z	5	Kétkezes	x2*, x
Furkósbot	-	1	Zúzó fegyverek	e/ü	d6	z	5	Egykezes	H
Hosszú bot	50r	2	Szálfégyverek	e/ü	d8 / d8	z / z**	5	Kétkezes	H, x
Rövid bot	30r	1	Zúzó fegyverek	e/ü	d6	z	5	Könnyű	H
Buzogány, egykezes	8e	2	Zúzó fegyverek	e	d8	z	5	Egykezes	
Buzogány, kétkezes	1a 2e	3	Zúzó fegyverek	e	.*	.*	6	Kétkezes	x
Buzogány, tuskés	1a	2	Zúzó fegyverek	e	d10	sz/z	5	Egykezes	x
Buzogány, tollas	1a 1e	2	Zúzó fegyverek	e	d8	z	5	Egykezes	x
Buzogány, shadlecki	1a 3e	3	Zúzó fegyverek	e	d10	v/z	5	Egykezes	x
Buzogány, láncos	1a 2e	4	Láncos fegyverek	e	.*	.*	6	Egykezes	x
Csatabárd, egykezes	6e	3	Hasító fegyverek	e	d8	v	5	Egykezes	
Csatabárd, kétkezes	2a	10	Hasító fegyverek	e	2d10	v	6	Kétkezes	
Csatacsákány	8e	3	Hasító fegyverek	e	d10	sz	5	Egykezes	x
Cséphadaró	7e	3	Láncos fegyverek	e	d8	z	5	Egykezes	x
Garott	1e	0,1	Garott	ü	2d10	z/v	5	Egykezes	x
Harci kalapács, egykezes	8e	3	Zúzó fegyverek	e	d10	z	5	Egykezes	
Harci kalapács, kétkezes	2a	10	Zúzó fegyverek	e	2d10	z	6	Kétkezes	
Kard, Handszár	1a 5e	2	Hosszú pengék	e/ü	d12	v	5	Egykezes	H
Kard, Hosszú kard	1a 5e	2	Hosszú pengék +	e/ü	d10	sz/v	5	Egykezes	H
Kard, Jatagán	1a 4e	1	Hosszú pengék +	e/ü	d10	sz/v	5	Egykezes	H, x
Kard, Kígyókard	6a	2	Hosszú pengék +	e/ü	d12	sz/v	5	Egykezes	H, x
Kard, Lovagi kard	3a	3	Hosszú pengék +	e	2d6	v	5	Egykezes	H
Kard, Rövid kard	1a	1	Rövid pengék +	e/ü	d8	sz	5	Könnyű	H
Kard, Szablya	1a 6e	2	Hosszú pengék +	e/ü	d10	sz/v	5	Egykezes	H, x
Kard, Másfélkezes kard	2a 5e	3	Hosszú pengék +	e	2d6	sz/v	5	Egykezes	H, x
Kard, Másfélkezes kard	2a 5e	3	Kétkezes pengék +	e	2d8	sz/v	5	Egykezes	H, x
Kard, Pallos	5a	7	Kétkezes pengék +	e	2d10	v/z	5	Kétkezes	H, x
Kard, Godoni pallos	150a	10	Kétkezes pengék +	e	2d12	v/z	6	Kétkezes	H, x
Kard, Törkard	2a	1	Hosszú pengék +	ü	d10	sz/v	4	Egykezes	H, x
Kard, Slan kard	10a	2	Hosszú pengék +	e/ü	2d6	v	5	Egykezes	H
Kard, Hollószárny	1a 5e	1	Hosszú pengék +	ü	d8	sz/v	4	Könnyű	H, x
Kard, Dzsenn szablya	120a	1	Hosszú pengék +	e/ü	d12	sz/v	4	Egykezes	H, x
Kard, Fejvadász kard	2a	1	Rövid pengék +	e/ü	d10	sz/v	4	Könnyű	H
Kard, Ívkard	2a	2	Hosszú pengék +	e/ü	d12	sz/v	5	Egykezes	H
Kard, Sárkányfullánk (khiel)	2a 7e	2,5	Hosszú pengék +	ü	d10	sz/v	4	Egykezes	H
Kard, Levélkard	50a	1	Hosszú pengék +	ü	d10	sz/v	4	Egykezes	H
Kard, Széles kard (khot)	2a	2	Hosszú pengék +	e/ü	d10	v	5	Egykezes	H
Kard, Lagoss	5a	1,5	Hosszú pengék +	e/ü	d10	sz/v	4	Egykezes	H
Kard, Mara-seguor	8a	1	Hosszú pengék +	e/ü	2d6	sz/v	5	Egykezes	H
Korbács	2e	0,5	Ostorok	ü	d6	sz/v	5	Egykezes	
Köpeny	változó	2 – 5	Ostorok	ü	d6	z	6	Könnyű	x2*, x
Mori-mitari (tonfa)	1e	1	Zúzó fegyverek	e/ü	d6	z	5	Könnyű	H, x
Nunchaku	2e	1	Láncos fegyverek	ü	d8	z	5	Könnyű	x
Ostor	1e	0,6	Ostorok	ü	d6	sz/v	5	Egykezes	x3*, x
Lovas kopja	1a	4	Öklelés	e	3d6	sz/z	5	Kétkezes*	x2, x
Nehézlovas kopja	1a 5e	6	Öklelés	e	4d6	sz/z	6	Kétkezes*	x3, x
Pusztázó kéz	-	-	Pusztakezes harc	e/ü	d4	z	3	Könnyű	H
Vasököl	1e	0,2	Pusztakezes harc	e/ü	d6	z	3	Könnyű	H, x
Sarló	10r	1	Rövid pengék +	e/ü	d6	sz/v	4	Könnyű	H
Sarló, Holdsarló (hagai)	4e	1	Rövid pengék +	e/ü	d8	sz/v	4	Könnyű	H
Sarló, Láncos sarló	7e	1,5	Láncos fegyverek	ü	d6	sz/v	5	Egykezes	x2*, x
Szálfégyver, Alabárd	5a	5	Szálfégyverek	e/ü	2d8	sz/v/z	6	Kétkezes	x2, H, x
Szálfégyver,									
Kiegyenesített kasza	5e	4	Szálfégyverek	e/ü	2d6	sz/v	5	Kétkezes	x2, H

Név	Ár	Súly	Kategória	Tulajdonág	Sebzés	Típus	Sebesség	Méret	Egyéb
Szálfegyver, Könnyű kopja	9e	2	Szálfegyverek	e/ü	2d6 / d8**	sz / z*	5	Kétkezes	H, x
Szálfegyver, Lándzsa	8e	4	Szálfegyverek	e/ü	2d6 / d8**	sz / z*	5	Kétkezes	H, x
Szálfegyver, Dárda	5e	2	Szálfegyverek	e/ü	d12 / d8**	sz / z*	5	Kétkezes	H, x
Szálfegyver, Szigony	5e	4	Szálfegyverek	e/ü	d12 / d8**	sz / z*	5	Kétkezes	H, x
Tőr	1e	0,3	Rövid pengék +	e/ü	d6	sz/v	5	Könnyű	H
Tőr, Hárító-tőr	2e	0,5	Rövid pengék +	e/ü	d6	sz	5	Könnyű	H, x
Tőr, Kés	50r	0,2	Rövid pengék +	e/ü	d6	sz/v	5	Könnyű	H, x
Tőr, Slan tőr	7a	1	Rövid pengék +	e/ü	2d4	v	5	Könnyű	H
Tőr, Dobótőr	1e	0,5	Rövid pengék +	e/ü	d6	sz/v	5	Könnyű	H, x
Tőr, Sai	8e	1	Rövid pengék +	ü	d6	sz	5	Könnyű	H, x
Tőr, Sryn-tőr	4e	1	Rövid pengék +	ü	d6	sz/v	4	Könnyű	H, x
Tőr, Levéltőr	5a	0,2	Rövid pengék +	e/ü	d6	sz/v	4	Könnyű	H
Tőr, Pugoss	1a	0,5	Rövid pengék +	e/ü	d6	sz/v	4	Könnyű	H
Tőr, Sequor	5a 2e	0,5	Rövid pengék +	e/ü	d8	sz/v	4	Könnyű	H
Tőr, Ramiera	2a	1	Rövid pengék +	e/ü	d6	sz/v	4	Könnyű	H
Pajzs,									
Tányérpajzs (Alkarcvédő)	2 e	3	Pajzs*	e/ü	d6	z	4	Könnyű	H, x
Pajzs, kis	3 e	3	Pajzs*	e/ü	d8	z	5	Könnyű	H, x
Pajzs, közepes	1a	5	Pajzs*	e	d10	z	5	Egykezes	H, x

\* A fegyver leírásában részletesebben kifejtve

\*\* A két fej szerint

x2, x3 Hosszú fegyver – a szorzószám a karakter elérésének növekedését mutatja

H A fegyverrel lehet hátrítani

x Lásd a leírást

+ Fegyverforgatás – Alapfok Képességet a fegyver Kategóriája, Típusa, Mérete alapján lehet meghatározni hogy egy adott fegyver melyik csoportba tartozik. Például a Kígyó kard az egykezes szűrő-vágó csoportba tartozik.

A **Hosszú kard** a legelterjedtebb kardtípus, mely azonban szinte minden vidéken máshogy fest. Szúrásra, vágásra egyaránt alkalmas, markolatát általában védik. Jó kezelhetősége miatt a különböző hadseregekben ez az egyik legkedveltebb fegyver.

A **Jatagán** jellegzetes fegyver, mely azonnal felismerhető különös, kettős ívű pengéjéről. Vágásra, szúrásra egyaránt kiváló eszköz. Markolata gyakorta marhalábszárcsont végéből készül, vagy nemesebb fegyverek esetén ét formázza. Keresztvása csökevényes, így nagyon nehéz vele hátrítani – Háritás során a karakter TÉ-jéhez –2 levonás járul.

A **Kígyó kard** Tharr papjainak kedvelt fegyvere, mely az idők során egyfajta státuszszimbólummá vált. Mérges kígyóként tekerdő pengéje 4-5 arasz hosszúságú. Vércsatornáját gyakran díszítik átokhozó káoszrúnákkal. Egykezes, kétélű kard, melynek szinte soha nincs keresztvása, így hátrítani szinte lehetetlen vele – Háritás során a karakter TÉ-jéhez –2 levonás járul. Ellenben a kígyózó penge kiképzése folytán súlyos sebeket képes okozni, és a páncélokak is formázta. A **Lovagi kard** nem egy jól körülhatárolt fegyvertípus. Általános formája sokban hasonlít a másfélkezes kardra, de egy kézel forgatják, mivel tömege ellenére is jobb a súlyelosztása. Hegye tompaszögű, néha lekerekített, használatában a vágáson van a hangsúly. Mivel forgatói – a lovagok – pajzsáhozhoz szoktak, keresztvása kicsi és egyszerű. Ynev sok vidéken a lovagi kard a hatalom, a nemesség szimbóluma, ezért nem viselheti akárki.

A **Rövid kard** elsősorban döfésre használatos penge, mellyel klasszikus vívójelentekbe aligha bonyolódhat bárki is. Általában aki először döf, az nyert. Előzeretettel használják tolvajok és fejadások, mivel kis mérete miatt könnyen elrejtethető. Kedvelt fegyver Abasziszbán is, ahol egyes hadseregtek fő fegyvere.

A **Szablya** klasszikus lovasfegyver, vértet nélkül ellenféllel szemben a legjobb vágóeszköz. Súlyelosztásában a hosszúkardra, pengéje feltségében a handzárra emlékeztet. Természetesen elsősorban vágásra használatos, de hegye alkalmas döfésre is. Ennek megkönnyítésére néha a penge hátsó ívének végét is kiélezik (fókél). Mindezek mellett markolata közel annyira vedt, mint a tőr kardé – Háritás során a karakter TÉ-jéhez +2 módosító járul.

A **Másfélkezes kard** a pallos kistestvére, a viszonylag könnyebb fémvértet hordó lovagok kedvelt fegyvere. Gyalogosan és lovon egyaránt forgatják. Használatában ugyan kisebb helyet igényel, mint a pallosé, de szűk helyen ez is akadályokba ütközhet. Egykezes és kétkezes fegyverként is forgatható – az első esetben 2d6 Sp-t, a másodikban 2d8 Sp-t okoz, valamint utóbbi esetben az Erő módosító másfélkezese adódik a sebzéshez.

A **Pallos** mind hosszát, mind súlyát tekintve a legnagyobb kardnak mondható. A lovagok kedvelt fegyvere, mivel éle és hegye mellett súlya is komoly szerepet játszik sebzésében, ami ideális nehéztetés ellenféllel szemben. Súlya tetemes, és mivel súlypontja távol esik a markolattól, forgatása nem könnyű feladat. Előnyei inkább csatákban mutatkoznak meg, a kalandozók helyisége miatt nem igazán kedvelik. A palloson ugyan megfigyelhető a messze kinyúló keresztvas és néha háritógűrű is, azonban könnyebb fegyverekkel szembeni védekezésre szinte alkalmatlan, hisz hatalmas mérete és súlya lassává teszi, hátrítani szinte lehetetlen vele – Háritás során a karakter TÉ-jéhez –12 levonás járul. Forgatásához két kéz szükséges, mellette semmiféle pajzs vagy másodlagos fegyver nem használható.

A *Godoni pallos* rendkívül ritkán fellelhető, hatalmas méretű fegyver. Godoni lovagok rendszeresített fegyvere volt, pontos használatának titkai mára feledésbe merültek. Pengéje képoszen ívelt, és majdnem 2 láb hosszú, csak emberfeletti erővel lehet hatásosan használni. A godoni lovagok természetesen nem voltak mind ilyen erősek, de őket mágia támogatta, melynek segítségével könnyedén forgathatták a fegyvert. A pallos képes átútni a komolyabb vértéseket is, és őrárti sebést okoz. A pánccal SFÉ érékből 2 levonódik ellene. Hátránya, hogy kifejezetten lassú. Hátráni szinte lehetetlen vele – Hártás során a karakter TÉ-jéhez –12 levonás járul. Forgatásához két kéz szükséges, mellette semmiféle pajzs vagy másodlagos fegyver nem használható.

A *Törkard* a legkönnyebb kard valamennyi között; pengéje keskeny, vékony, általában igen hajlékony. Mindkét élet kifenik, a hangsúly azonban a hegyén van, mivel ez elsősorban szűrőfegyver. Főleg könnyűvéreztetű, vagy pánccal nélküli ellenfél szemben hatékony. Könnyű pengéjének megfelelően markolatgombja kicsi, vagy akár hiányozhat is. A markolatot a legkülönbözőbb módszerekkel védik: kosárral, kézvédővel, hártógyűrűvel – Hártás során a karakter TÉ-jéhez +2 módosító járul. Kiegészítésül gyakran viselnek mellette hártóértőt is.

A *Slan kard* a kardművészek különleges fegyvere. Pengéje némiképp emlékeztet a szabályára, de nem keskenyedik el, csak a legvégén a hegyén. Keresztvasa kör alakú. Alapvetően vágófegyver. Tíadani kovácsokon kívül csak nagyon kevesen készítik.

A *Hollószármú (khrin-ka)* egykezes, párban használt, körülbelül alkar hosszúságú, széles pengéjű, egyélő kard. Kis helyen vívott belharca is alkalmas. Használatra fűrgeséget, harmonikus mozgást igényel, ám ha a küzdő elég közel kerül ellenfeléhez, a széles pengékkel igen komoly sebeket okozhat. A két kard forgás közben a madárszárnyak suhogásához hasonlatos hangot ad, innen ered az elnevezés. Kifejezett keresztvasal, a mai kardvívók fegyverének kosarához hasonló kézvédővel rendelkezik – Hártás során a karakter TÉ-jéhez +2 módosító járul.

A *Dzsenn szablya* messze földön híres fegyver, melyet mágiával készítenek a dzsenn kovácmesterek. Megvásárolni gyakorlatilag lehetetlen, nem csak magas ára miatt, hanem mert senki sem válik meg tőle szívesen. Leginkább a törkard és szabla kereszteséhez emlékeztet keskeny, ívelt pengéje. Mágikusan formált pengéje szívósságban felveszi a versenyt bármely más karddal, gyakorlatilag törhetetlen, sohasem csorbul ki. Mivel könnyű ánde borotvaéles, forgatása inkább ügyességet, semmint erőt igényel. Látszólag túl könnyű ahhoz, hogy komoly sebet ejtsen, ám borotvaéles pengéje mélyen vág az áldozatba. Halálos eszköz. Kézvédeje igen kidolgozott – Hártás során a karakter TÉ-jéhez +2 módosító járul.

A *Fejvadász kard* rövid, de igen sokoldalú fegyver, mely ugyan nem rendelkezik keresztvasal, de a szokásos markolatot kívül található rajta egy második, ere merőlegesen kihajtható markolat is. Ha emél fogva a fejvadász az alkarjához szorítja a kardot, annak pengéje pontosan könyökéig ér. A fegyver használatát mesterfokon szinte kizárólag fejvadászok sajátíthatják el. Épp ezért a fegyver teljesen összeforrt a fejvadászok kétes mesteriségével; gazdájára – amennyiben az óvatlanul mutogatja – a legtöbb helyen ferde szemmel tekintenek, és minden közelben történő gyilkosság első számú gyanúsítottja lesz.

Az *Ikard* pengéje a slan kardéhoz hasonló, keresztvasa kör alakú, éppen öklönyi. Egykezes, egyélő fegyver; többnyire párban forgatják, bár Tíadlan északeleti területein több iskola is egyedül használatát tanítja. Kedvelt eszköze a színes, könnyű selymekben járt „Bífordaru” táncnak, mely amellet, hogy lenyűgöző látványosság, alkalmat ad a harcművészek tudásának bemutatására is. Az ikard tízenegy alaptéchnikájára kizárólag vágásokra épül; egy szűrőástust ismer, ámbár ennek számtalan (meglehetősen tágra értelmezett) változata létezik.

A *Sárkányjullánk (khuél)* egyenes, kétfélű, egykezes fegyver. A markolatánál viszonylag vastag a penge, alkalmas nagyobb erő kifejtésére is – ha véletlenül „összeakaszodnának” a vívók, lökhetnek is vele, hártásra a középrést használják. Ám

az igazi szakértő egyáltalán nem ér ellenfele kardjához. A hegytől számított három hüvelyket borotvaélesre fénik, ezzel támadnak; metszenek és döfnek. Tízennyolc alaptéchnika ismeretes, ezek mindegyike a hegyre koncentrál. Párhaj közben az egész test mozog, akár valami különös táncban, ám minden támadás csuklóból robban ki. Használatát hihetetlenül nehéz elsajátítani; belső erőre épül, formagyakorlati kívülről számára lassúnak és túlságosan lágynak tűnnek. Azok a harcművészek, akik a kielit forgatják, puskatekés küdelemben bizony alul maradnak majd minden egyéb stílussal szemben. Vívótudásuk azonban lenyűgöző; könnyedék és kecsések, viadaluk igazi elmény a szakértő számára (bár gyakran igencsak rövid ideig tart).

A *Levélkard* másfél láb hosszúságú, fokélre fent kard – az elf harcok ősi fegyvere. Hagyományosan egy kézzel forgatják, küdelemben gyakran párosítják a levéltoérral. A fahabórik óta alakja változatlan; kecsesen ívelt, a természet tökéletességét tükröződő. A levélkardot szinte csak élők használják, más faj egyedeinek nagyon nehéz hozzájutniuk.

A *Széles kard (khot)* széles pengéjű, kissé szabályra emlékeztető, a hegy felé ívelt, egyélő, egykezes fegyver. Kezelése kilenc alaptéchnikára épül, a modulátort zömét vállból hajtják végre. A vágások során csaknem a teljes pengét felhasználják, így a technikák az éle koncentrálnak. Kezelését nem túlságosan nehéz elsajátítani, ezért bizonyos irányzatok szívesen alkalmazzák kiegészítő fegyverként az alapvető, puskatekés technikák mellé. Ismeretesek két kardot egyszerre forgató stílusok is (Felvont Szemöldök, Acéllkar).

A *Lagoss* Toron fejvadászainak hosszabb pengéje, melyet előszeretettel használnak más helyi kardforgatók is. Pengéje legfeljebb huszonöt hüvelyk hosszú, keresztvasa feltűnően rövid. Méreteinek megállapításában komoly szerepet játszik a kyr számmisztika. Szinte csak Toronban beszerezhető, más vidékeken nem nézik jó szemmel azt, aki ilyet forgat.

A *Mara-segour* 1 láb hosszú, hegyénél erősen felévelt hajló, külső-belső pengére fűző vágókard. Hagyományosan kráni fejvadászfegyver. Kránon kívül csak elvétve bukkann fel, és ha fellelmerik, a karakternek kellemetlen kérdésekkel kell szembenéznie, mik után sokszor máglyán végzeketi

**Korbács:** Jellemzően fényfűzőeszköz, fegyverként csak ritkán – többnyire kényszerből – alkalmazzák. Harcba állandó jelleggel szinte csak Tharr pajzsai használják. Egy másfél láb hosszú fonott bőrszál, a végén tuskékel és nehezékekkel kirakva.

**Köpeny:** Alapesetben a köpeny nem számít fegyvernek. A bal kézben tartott köpennel azonban hártítani lehet az ellenfelek támadásait. A hártítható támadások megítélés szempontjából a köpeny egyike nagyobb méretének számít, mint viselője – bár könnyű fegyverként forgatható, és ezért a hártás dobához is +4 módosítót ad, ami összeadódik a méretéből származó módosítóval is (méretkülönbségként +4).

A köpenyt a Fegyverforgatás (Hálók) képességgel lehet támadásra használni. Ilyenkor a dobóhálóra vonatkozó szabályok a mérvadóak. Mivel a köpenyt eredetileg nem ilyen célra tervezték, –4 módosítót kap az összes vonatkozó dobásra, valamint a behálózott ellenfél automatikusan ki tud belőle szabadulni egy teljes-körös cselekedettel.

Amennyiben a köpenybe ölm – vagy egyéb súlyt varnak, használható a Fegyverforgatás (Ostor) képességgel is. Ilyenkor a sebésze d4 Sp, sebessége pedig 5. A köpeny így hosszú fegyvernek számít, a karakter természetes elérésének kétszereséig lehet támadni, de a hosszú fegyverektől eltérően a karakter természetes elérésén belül tartózkodókra is lehet támadni vele.

**Mori-mitari (tonfa):** Elsőként a niai határvídek hegyi szerzetesei alkalmazzák, ők „mori-mitari”, vagyis fűrg bambusz néven ismerték. 1,5-2 könyök hosszú, általában sötétes, bizonyos területeken kerek átmetszetű fa, melynek egyik végétől mintegy fél könyökre merőleges keresztű áll. A cél itt a puskatekés technikák megtámasztása volt. A markolatnál fogva, a hosszabb részt alkarhoz szorítva tartják alapbe-



lyzetben, innen lendítik körkörös mozdulattal előre. Hártásra többnyire a leszorított hosszabb, míg ütésre az előreálló rövidebb részt használják, ám ez természetesen egyáltalán nem törvényszerű. Kétféle hártófejtő – Hártás során a karakter TÉ-jéhez +2 módosító járul. Amennyiben a karakter bal kezében lyet forgat, és nem támad vele, úgy VÉ-jéhez az adott körben +2 módosító járul – ha a karakter ezzel csak védekezik, nem számít úgy, mintha kékezes harcot folytatna.

**Nuncsaku:** Széles körben elterjedt, közismert harcművész fejtő. Két keményfa, esetenként fém bot, melyeket rövid szíj vagy lánc köt össze. A bot többnyire azonos hosszúságú a könyök és a tenyér közepe közötti távolsággal, átmetszete hengeres vagy szögletes. Pusztakezes harcot oktató iskolák kiegészítő fegyvere; általában kevésbé bonyolult, gyors és erős ütésekre használják, a látványos porgetések csupán gyakorlásra vagy bemutatóra valók. Gyakorlatban kézből és küzdelemből meglehetősen kiszámíthatatlanul viselkedik: ferde felületen megcsúszik, keményről visszapattan, a lágyban benngad. Láncoz fejtő, amely a végtől támadásokat nagyon nehéz hártani, így a nuncsakuval végzett támadások ellen az ellenfél –4 módosítót kap Hártás során a TÉ-jére.

**Ostor:** Az egyszerű emberek egyik szívesen választott fegyvere – az ostor nem csupán a lovak ösztöklésére használható, hanem fejtőként is. Harci értéke nem sebészésen rejlik, hanem abban, hogy rátekeredik az ellenfélre, megbénítja vagy lefegyverezve azt. Az ostorral végzett támadásokat nagyon nehéz hártani, így a vele végzett támadások ellen az ellenfél –4 módosítót kap Hártás során a TÉ-jére. Az ostorral végezhető gáncsoló támadás is. Ha a támadó gáncsolási kísérlet eredményeképpen maga esne el, elengedheti az ostort, megakadályozandó az esést. Az ostorral végzett lefegyverzés során a karakter +2 módosítót kap a lefegyverzés ellenpróbaiban. Az ostor hosszú fegyver, sőt a hosszú fegyvereknél is nagyobb az elérése – a karakter természetes elérésének háromszorosa lehet vele támadni, a karakter természetes elérésén belül tartózkodókra azonban nem, ilyen rövid távon ugyanis nem lehet meglehetősen kibontani az ostort.

**Öklölő fegyverek:** Az ilyen fegyverek kifejezetten lóhátról való harcra készülnek. Sohasem szokták dobni őket, sem közelharcban forgatni, nem is nagyon alkalmasak erre – kizárólag öklölésre szolgálnak, általában lovasoraham során. Az öklölő fegyverek fajtái a következők lehetnek:

A **Lovas kopja** – nevezik könnyűlovas kopjának is – felépítésében egy túlméretezett, három-négy láb hosszú lándzsára emlékeztet. Általában könnyű vértetű lovasság, vagy gyalogosok ellen használják. Fejlettebb változatainál bőr vagy fa tárcsát húznak rá, ami a kopjás karját és testét védi. A legnépszerűbb különbség a nehézlovas kopjához képest, hogy a lovas – ha jobb kezében tartja – a lo jobb oldalán dől vele. A nehézlovas kopjával ezzel szemben a lo nyaka mögött keresztben tartják, és a lo bal oldalára dőlnek vele. A lovas kopja hosszú fegyver – a karakter természetes elérésének kétszereséig lehet vele támadni, a karakter természetes elérésén belül tartózkodókra azonban nem. Bár kékezes fegyver, pajzsot viselhet mellette a karakter – azonban azt csak védekezésre használhatja.

A **Nehézlovas kopja** a könnyűlovas kopjához hasonló, de jóval nagyobb és súlyosabb fegyver. Hossza az öt lábat is elérheti, a kézdő dőlcse szerves része a nyélnek. Jellegzetesen hosszú fegyver, a lovas fémveretnek külön kopjátartót alakítanak ki a kopja tartásának megkönnyítésére. Az öklölőkopját a lovas jobbállal megmarkolva, s könyökével az oldalához szorítja. Támadáskor kiemelkedik a nyeregből, merev lábbal megtámasztja magát a kengyelben és a nyereg hátsó kapóján, így ér a legelőre szilárd tartást vele. A nehézlovas kopja hosszú fegyver, sőt a hosszú fegyvereknél is nagyobb az elérése – a karakter természetes elérésének háromszorosa lehet vele támadni, a karakter természetes elérésének kétszeresén belül tartózkodókra azonban nem. Bár kékezes fegyver, pajzsot viselhet mellette a karakter – azonban azt csak védekezésre használhatja.

**Pajzsok:** A pajzsokkal támadni is lehet, balkezes fejtőként használva őket. Ilyen célra csak az alkarvédő, a tányérpajzs, a kis és a közepes pajzsok alkalmasak. Amelyik körben a pajzsot fejtőként használod, VE-módosítója nem számít bele a VE-dbe. A pajzsokra nem kell külön fegyverhasználati képességet felvenni, a karakter a Pajzsasználat – Alapfok képességgel képzetté válik a velük való támadásban is.

**Pusztakezes harc:** A legősibb fegyver, amely mindig az ember rendelkezésére áll. A harcművészek elsődleges fegyvere – a pusztakezes harcnak azonban ettől függetlenül is számos technikája alakult ki az idők folyamán. A karakter keze könnyű fegyvernek számít. A pusztá kézzel vívott küzdelemből külön szabályok vonatkoznak (lásd Fegyvertelen támadások, a Harc fejezetben).

Pusztakezes harc során a karakter használhat bizonyos fegyvereket:

A **Vaskolb** szerzte Yneven elterjedt fegyver. A harcsokon kívül még a tolvajok alkalmazzák előszeretettel kis helyigénye és erejethetősége miatt. Van, ahol kimondottan fejtő céljára készítenek ovális fémkarikákat, marokba szorítható ovális vaskarabokat, amivel nagyobb lehet ütni, más védekezés a patkókat hajlítják meg jobban, és abba dugják a kezüket. Megint máshol rövid, ujjatlan páncélkészítmény mintájára formálják, az ujjak büttyeinek hegyes bordákat vagy tüskéket kialakítva. Néhelyen egészen egyszerű formája is elterjedt. Ez nem más, mint egy szegcesekkel kivert borsíj, melyet a kéz köré kell tekerni. Amikor nem használják, fejpántként hordják. Pusztakezes harc közben használható – alkalmazásához nem szükséges külön fegyverhasználat, elegendő a Fegyverhasználat (Pusztakezes harc) – Alapfok képesség. A szögekkel kivert változatok szűrő és zúzó fegyverként egyaránt szolgálnak.

**Sarlók:** A sarlók családja nem túl népes, ám bizonyos körökben elterjedt család Ynev-szerzte. Általában egy rövid nyélre erősített görbe vágóélből állnak.

A sarlónak több fajtája van – ebbe a családba tartoznak többek között a következő fegyverek:

A **Sarló** az egyszerű emberek fegyvere. Ilyenre kap a paraszt, ha csatába vonul faluja védelmére. Bármennyire veszélytelennek és esztelennek tűnhet, értő kezekben halálösztő fegyver lehet.

A **Hódsarló** (hagai) Lényegében egy rövid fanyéltre erősített sarló, melynek borotvafélsé pengéje iszlánsként és tájanként különböző formájú. Irányzatai mind megegyeznek abban, hogy főfegyvernek tekintik; még pusztakezes technikákat sem tanítanak mellé (azokat többnyire előbb szokás elsajátítani). Forgatását igen nehéz megtanulni, a kezdők gyakorta komoly sérüléseket okoznak saját maguknak. Általában a nyéllal hártanak, a pengét csak támadásra szokás használni. Amennyiben nem kívánnak ellenfelükkel komoly sebet okozni, úgy fogást váltanak, és a nyéllal ütnek. Forgatják párbais is, az egyiket ilyenkor általában borsíjjal a csuklójukra erősítik, hogy „ki tudják vetni”. Valódi mestere kevés van; három kicsiny iskola ismert viszonylag széles körben – a Holdeztüst Árnyék Tíadlanban, a Két Karom Pyarronban és a Felhővilág Niarében. Emellett magányos tanítók oktatják, de száz közül talán csak egy, ki méltó rá, hogy mesterként tiszteljük.

A **Láncoz sarló** rövidebb-hosszabb nyélen ülő sarlópengé, a nyél végére erősített hosszú lánccal, melyről súly függ. A láncoz kézzel-lábra vethetik, illetve segítségével az ellenfél hátába juttathatják a pengét. Valódi szakértő kezében borzalmas fegyver (ilyen azonban igen ritkán akad). Legnagyobb iskolája Krán bércéi között bővíg meg. Láncoz fejtő, a vele végzett támadásokat nagyon nehéz hártani, így a láncoz sarlóval végzett támadások ellen az ellenfél –4 módosítót kap Hártás során a TÉ-jére. A láncoz sarlóval végezhető gáncsoló támadás is. Ha a támadó gáncsolási kísérlete eredményeképpen maga esne el, elengedheti a láncoz sarlót, megakadályozandó az esést. A láncoz sarló hosszú fegyver, a karakter természetes elérésének kétszereséig lehet támadni, és a hosszú

fegyverektől eltérően a karakter természetes elérésén belül tártózkodókra is lehet támadni vele.

**Szálfegyverek:** A szálfegyverek családja igen kiterjedt és Yneven széles körben elterjedt család. Általában egy hosszú nyélre erősített fejjel állnak.

A szálfegyvereknek rengeteg fajtája van – ebbe a családba tartoznak többek között a következők fegyverek:

Az **Alabárd** a legelterjedtebb és legváltozatosabb formájú szálfegyver. Nyele általában 2-4 láb hosszú. Ahány tája van Yneven, annyi féle és forma fejjel készítik. A több száz, esetenként több ezer év kísérletezés eredményeképpen igen leterített, célratörő formákat nyertek. Megfigyelhető azonban némi egyezés az alabárdok különböző típusai között is. Mindegyik tartalmaz egy egyenes vagy enyhén görbülő pengérszt, egy hosszabb-rövidebb egyenes dőfőhegyet, valamint egy ütőtüskét a bárdpenge hátoldalán. Ez a három alapelem látja el egyben az alabárd három alapvető funkcióját, a vágást, a szúrást és a zúrást. Előnye mellett természetesen hátránya is van; túlságosan nagy, és ezért nehezen kezelhető. Az aprókezes kímunkált, gyakran díszítéssel ellátott fej miatt meglehetősen drága. A támadás többnyire az alabárd fejrésével történik, de a tüske a végén jól jöhet rohamozó ellenfelek ellen is – az alabárdot roham ellen lehet fordítani (lásd a Roham leírásánál, a Harc fejezetben). Kampós feje miatt vezethető vele gáncsoló támadás is. Ha a támadó gáncsolási kísérlete eredményeképpen maga esne el, eldobhatja az alabárdot, megakadályozandó az esést. Az alabárd hosszú fegyver – a karakter természetes elérésének kétszeresig lehet vele támadni, a karakter természetes elérésén belül tártózkodókra azonban nem. Hátrítani is csak ilyen távolságban lehet vele.

A **Kiegyenesített kasza** a parasztszág gyakorta alkalmazott fegyvere; más lehetőségek híján kaszákat alakították át harci célokra. Nem különösebben mives fegyver, ám könnyen eltartható. A kasza hosszú fegyver – a karakter természetes elérésének kétszeresig lehet vele támadni, a karakter természetes elérésén belül tártózkodókra azonban nem. Hátrítani is csak ilyen távolságban lehet vele.

A **Könnyű kopja** Közékvédelt és elterjedt fegyver, egyes helyeken dzsidának is nevezik. Felépítésében nem sokban különbözik a dártdtól, feje azonban valamivel nagyobb, nyele hosszabb, hozzávetőlegesen két láb, és az egész fegyver súlyosabb. Bár ezt is dobják néha, inkább gyalogos közelharca készült. Lőről is alkalmazták alkalmanként, de sohasem főfegyverként. Kialakításánál fogva ideális rohamozásra, az ellenfél felnyársalására. Gyakran díszítik a fej alatt kis zászlóval, vagy lőszőr fonattal. Tüdbanban kedvelt gyalogsági fegyver, külön forgatási stílus is kialakult. A lovas kopjahasználat leginkább Ilanorban és Yllinorban divik. A könnyű kopja kétféle fegyverként is használható (lásd Fegyverek tulajdonságai, fentebb; és Támadás két fegyverrel, a Harc fejezetben).

A **Lándzsza** minden szálfegyver közül talán a legelterjedtebb, szinte Yneven rengetegféle hegygel készítik. Sokféle dobják, másutt közelharca használják. A délvídekén élő nomád nép lándzsája alig másfél láb hosszú, ám ennek majdnem fele az élre fent hegy, amivel úgy is harcolhatnak, mint más a karddal. Említték érdemmel még a dszadok széles pengéjű, két láb hosszú lándzsája, ami talán már átmenet az alabárd felé, továbbá a keskeny szögletes görvű, és a hihetetlenül hosszú yllinori lándzsza. Egyes helyeken külön kurtúrja alakult ki a lándzsavívásnak. A lándzsza kétféle fegyverként is használható (lásd Fegyverek tulajdonságai, fentebb; és Támadás két fegyverrel, a Harc fejezetben).

A **Dárda** az alabárdnál jóval rövidebb fegyver, hossza ritkán haladja meg a másfél lábat, de rendszerint még ennél is rövidebb. Viszonylag könnyű fegyver, elsősorban dobásra kiegyensúlyozva. Hegye keskeny, hosszúskás, levél alakú. Nyele többnyire nem igazán kidolgozott, mindössze a közepén alakítanak ki egy bérrel bevont markolatot. Ha netán közelharca használják, akkor is gyakran egy kézben forgatják, a hegyet lefelé, előre tartva. Az északi államokban viszonylag hosszú hegygel készítik, így két kézzel megfogva vívásra is alkalmas. Hajított fegyverként is használható. A dárda kétféle fegyverként is

használható (lásd Fegyverek tulajdonságai, fentebb; és Támadás két fegyverrel, a Harc fejezetben).

A **Szigony** a halásznépszerű munkaeszköz, fegyverként csak akkor forgatják, ha rákényszerítik. A visszafelé fogaott, hosszú, vékony hegy igen súlyos sebeket ejt, ha döfés után hirtelen kirántják. A szigonyvetők fegyvertü végéhez gyakran vékony, erős zsinagat erősítettek, amivel azután visszarúthatják az eldobott eszközt. A szigony másik változata a háromágú szigony, ami eredetileg szintén halászsatra szolgált, de mára a gladiátorok népszerű fegyverévé vált. Leginkább Abasziban elterjedt, ahol jellemzően hálával együtt használják. Kétféle változatban készül. Az elsőnél a három hegy egy síkban helyezkedik el, a másíknál körben. Mindkét fajta kiválóan alkalmas lefegyverzésre, illetve fegyvertörésre – ha ezen harci taktikák valamelyikét szígonnyal alkalmazza, a karakter +2 módosítót kap a TÉ-jére. A szigony kétféle fegyverként is használható (lásd Fegyverek tulajdonságai, fentebb; és Támadás két fegyverrel, a Harc fejezetben).

**Török:** A legáltalánosabb fegyver szerte Yneven. A tör lényegében egy rövid nyélre erősített pengéből áll – a nyél általában legfeljebb egy arasz hosszú, a penge hossza és alakja igen változó lehet, de nem túl hosszú.

A töröknek rengeteg fajtája van – ebbe a családba tartoznak többek között a következő fegyverek:

A törnek rengeteg különböző formája van, de pengéje nem haladja meg a 14 hüvelyk hosszúságot. A legtöbb esetben két élre és hegyre fenik.

A **Hátrítórtörök** több fajtája is ismert. Legnépszerűbbek a kosaras és a hátrítógyűrűs török. Második fegyverként használt eszköz, mely elsősorban – mint neve mutatja – a védekezés során igen hasznos – Hátrítás során a karakter TÉ-jéhez +2 módosítót járul. Amennyiben a karakter bal kezében ilyet forgat, és nem támad vele, úgy VÉ-jéhez az adott körben +2 módosítót járul – ha a karakter ezzel csak védekezik, nem számít úgy, mintha kékezesen harcolt volna.

A kés ugyan nem fegyver, de szükség esetén azá válhat. Hasonlít a törhöz, de általában egyélű, és nincs keresztváza, így hátrítani szinte lehetetlen vele – Hátrítás során a karakter TÉ-jéhez +4 levonás járul.

A **Slan tör** felépítésében megegyezik a slan-karddal, mindössze mereiteiben különbözik attól. Pengéje hajlított, a legvégén a hegyénél keskenyedik el. Keresztváza kör alakú. Önállóan és kiegészítő fegyverként is használják.

A **Dobótör** különlegesen kiképzett tör, amelynek súlyosztása jó dobhatóságot tesz lehetővé. Kétélű. Gyakran egyetlen fémdarabból készül, és nem vonják be külön a markolatot. Keresztváza kicsi, vagy egyáltalán nincs is, így hátrítani szinte lehetetlen vele – Hátrítás során a karakter TÉ-jéhez +4 levonás járul.

A **Sai** érdekes módon főképpen a délvídekén elterjedt, 1,5-2 könyök hosszúságú, általában tompa hegyű, hátrított ellátott fegyver, pengéje szögletes vagy gömbölyű. Markolatát élénk színi szövetyanyaggal takarják be – ez a csúszás kiküszöbölése mellett sokszor használója hovatartozását is jelöli. Pusztakezes technikát oktató mesterek alkalmazzák szívesen kiegészítő eszközként, hogy növeljék esélyeiket fegyveres ellenfelekkel szemben. Gyors, csapódászerű mozdulatokkal forgatják kezükben, hol a pengét, hol a markolatot, hol pedig a keresztvázat alkalmazva a támadásokhoz védekekhez. Páros fegyver, de előrelátókat tartalekét is hordanak az övükben. Számítalan technikája ismert, alkalmasint dobják is. Jellegzetes kialakítása hátrítóváza révén különösen alkalmas Hátrítás és fegyvertörésre – Hátrítás, Lefegyverzés és Fegyvertörés során a karakter TÉ-jéhez +2 módosítót járul.

A **Sryn-tör** keskeny, borotvaéles és igen hegyes pengéjű félgöy könyök hosszú, néha enyhén hullámos; markolata szög törve illeszkedik hozzá, akár a pisztolyhoz. Kiképzése is inkább ahhoz hasonlatos – a sryn markolatot mindig „tulajdonosa tenyeréhez kell elkészíteni”, úgy mikor ráfog, a lehető legtrókételesen illeszkedik. Úgy mondják, a sryn markolat gazdája lelkeinek lenyomata. Kiegészítő fegyver, szorosan



értelmezett küzdésirányzat nem alakult köré; noha szakavatott harcos képes vele vívni is, voltaképpen egyetlen célt szolgál: fenyegetett helyzetben szemképrázató gyorsasággal előlérni, és az ellenfél mellébe döfni – amennyiben a karakter a fegyver előlérntása után azonnal támad is, támadó dobásához +4 módosítót kap.

A *Levéltör* az elfek kecses, nyújtott vagy csavart pengéjű töré, mely gyakran valóban levélre emlékeztet. Kovácsmesterenként, tradícióként, területenként változó formája sokat elárul készítőjéről és viselőjéről a hozzáértők számára. A levéltör szinte csak elfek használják, más faj egyedeinek nagyon nehéz hozzájutniuk.

A *Pugos* a toroni fejdámszok és orgyilkosok rövidebbik pengéje, az Ikrek klánjának hagyományos fegyvere. Keresztvasa – akárcsak a lagossnak – rövid, szinte csak jelzésértékű, bár egyes klánok különösen díszes markolatombinációkat kedvelnek. Szinte csak Toronban beszerezhető, más vidékeken nem nézik jó szemmel azt, aki ilyet forgat.

A *Sequor* fejdámszögny, melyet kizárólag a krániák és az yllinori Anat-Akhan klán használ. Mással csak elvéve bukkán fel, és sokszor nem túl hosszú életű gazdája az előlértekekkel teli helyiek – és a pyarroni, shadoni inkvizítorok – miatt. Kiegészítője a jóval hosszabb mara-sequornak. Bár különleges kialakításának egyik fő oka, hogy a belső él hátulról támadva az áldozat torkán a lehető leghegyesebb és legmélyebb vágást ejtse, külső élét gyakran használják közelharcban szemtől szemben.

A *Rumiera* Gorvik „nemzeti fegyvere”, az innen származó fejdámszok egyik kedvelt eszköze. Gorvikon kívül csak elvéve bukkán fel, és nem nézik jó szemmel azt, aki ilyet forgat. Különösen hosszú, egyenes, lassan elvékonyodó borotvaéles tör. Tartása biztos, egyensúlyja kitűnő, így dobni is lehet, ha a sikéség úgy hozza. Gyakran készítik keskeny keresztvassal.

## Hajítófegyverek

**Bola:** Nem más, mint három rövid kötél-, vagy szíjdarab; ezeket egyik végükön összekötik, a másíkhöz pedig ökölnyi nehezékeket rögzítenek. A csomónál megfogva kell megpörgetni, majd elhajítani. Sikeres találat esetén a szíjak rátekerednek a célpontra, a nehezékek pedig erős ütést mérnek rá, mely gyakran elkábítja az áldozatot. Használata ugyan nagy ügyességet igényel, ám meglepően hatékony lehet.

A bálvól távolról lehet a Gáncsolás taktikát alkalmazni. Ehhez a Gáncsolás rendes szabályait alkalmazhatók, kivéve, hogy ilyenkor a támadónak távolsági érintő támadást kell tennie, és nincs rá esély, hogy a támadót gáncsolják el. Ezen felül, a védekezőnek egy Birkózás ellenpróbat is kell tennie a támadó támadó-dobása ellenében, ha ez sikertelen, a bola a célpont köré tekeredik, és az Összegabalyodott állapotúnak számít, amíg egy teljes-körös cselekedet keretében ki nem szabadítja magát.

**Dárda:** Leírását lásd a közelharc fegyvereknél a Szálfegyverek között.

**Dobóháló:** Az aszisz gladiátorok közkedvelt fegyvere, melyel látványos támadások hajthatók végre. A hozzávetőleg egy-két négyzetlábnyi, nem túl sűrű szövésű hálót a baljukban tartják összefogva. A megfelelő pillanatban elhajítva, a háló a szélére erőstett súlyok hatására kibomlik, az ellenfélre terül, aki minden heves mozdulatával csak egyre jobban belebegabalyodik a gyakorta apró horgokkal teletűzdelt hálóból. A háló közepén külön kötél található, melynek végét a gladiátor mindvégig a kezében tartja. Sikeres támadásnál ezzel még jobban ráhurkolhatja a hálót ellenfelére, sikertelen támadásnál pedig visszaránthatja azt. Az arénán kívül körülményessége miatt nemigen használják.

A dobóháló használata egy egyszerű cselekedetet igényel. Használatához *távolsági érintő támadást* kell dobni. Ha ez találat, az ellenfél begabalyodik a hálóból (összegabalyodott állapotúnak számít, lásd az Állapotok leírását, a Harc fejezetben), és nem tud futni, illetve rohamozni. Varázsolni vagy pszit használni csak akkor tud, ha sikeres Összpontosítás

képzettség-próbat tesz 15-ös célszám ellenében. Amennyiben sikeres Erő-ellenpróbat teszál hálóból gabalyodott ellenfeleddel szemben, az áldozat nem távolodhat el tőled a hálózhoz csatlakozó kötél hosszánál messzebb.

*Kiszabadulni kétélekpen lehet:* egy 20-as célszám ellenében dobott sikeres Szabadulóművész képzettség-próba, vagy 25-ös célszám ellenében dobott sikeres Erő próba eredményeképp. Mindkettő egy teljes-körös cselekedetet igényel. A háló helyes felgöngyöléséhez két teljes-körös cselekedet szükséges – ha a karakter képtelen a háló használatában, ennek a duplája. A nem megfelelően felgöngyölt hálóból is lehet támadni – ilyenkor azonban –4 levonás járul a támadó dobásához.

A háló csak olyan ellenfelek ellen használható, akik legfeljebb egy kategóriával nagyobbak és legfeljebb két kategóriával kisebbek mint az alkalmazó.

**Dobótör:** Leírását lásd a közelharc fegyvereknél a Török között.

**Gránátok:** Viszonylag újabb keletű fegyverek. Lényegében nem áll másból, mint egy valamilyen anyaggal megtöltött flakából, amely ha célt ér, széttrörik, és a benne lévő anyag szétröccsen. A flakába töltött anyagok általában a következők lehetnek:

Az *Alkimista* tíz ragacos anyag, ami azonnal meggyullad, ha levegővel kerül kapcsolatba. Az alkimista tüzet – flakájában – gránátszerű fegyverként hajtható el (lásd: Gránátszerű lövedékek, és a támasz gránátszerű fegyverekkel, a Harc fejezetben) – az oajos flakákkal ellentétben az alkimista tüzet nem kell gyuttaccsal előkészíteni. A közvetlen találatot követő körben a célpont sérül még 1d6 Sp-t. A célpont egy teljes-körös cselekedet keretében próbálkozhat a lángok kioltásával. Ha sikeres Ügyesség próbat tesz (10-es célszám), kioltja a lángokat. Ha a földön gurul, +2 módosítót kap a mentődobásához. Ha beleugrik egy tóba, vagy mágiával oltja ki a lángokat, azok próbadozás nélkül kialszanak.

Az *olajjal (naftával)* töltött flaska használható gránátszerű fegyverként (lásd: Gránátszerű lövedékek, és a Támasz gránátszerű fegyverekkel, a Harc fejezetben). Az oajos flaska gyuttaccsal való előkészítel egy teljes-körös cselekedet. Eldobása után csak 50%-es sebességgel fog begyulladni. A célpont a közvetlen találatot követő körben sérül még 1d6 Sp-t. A célpont egy teljes-körös cselekedet keretében próbálkozhat a lángok kioltásával. Ha sikeres Ügyesség próbat tesz (10-es célszám), kioltja a lángokat. Ha a földön gurul, +4 módosítót kap a próbájához. Ha beleugrik egy tóba vagy mágiával oltja ki a lángokat, azok próbadozás nélkül kialszanak.

Amennyiben a földre öntöd, egy pint olajjal betérthetsz egy 2 láb oldalú négyzet alakú (feltéve, hogy a felszín viszonylag sima). Ha meggyújtod, az olaj 2 körön keresztül ég, 1d3 pontot sebez minden, a területen tartózkodó teremtményen.

A Nafta különleges minőségű olaj, amely kétszer annyit sebez, mint a sima olaj, lámpásba töltve pedig kétszer olyan nagy a fényereje.





## 2-9-10. Táblázat: Gránátszerű fegyverek

Sebzés	Ár	Közvetlen találat	Fröccsenés	Hatótáv	Súly
Fegyver*					
Sav (flaska)	5 arany	1d6	1 pont**	10 láb	1/2 font
Olaj (flaska)	5 arany	1d6	1 pont**	10 láb	1/2 font
Alkímista tűz (flaska)	10 arany	1d6	1 pont**	10 láb	1/2 font

\* A gránátszerű fegyverekhez nem szükséges jártasság. Lásd a leírást a használatukkal kapcsolatos részletekért.

\*\* A gránátszerű fegyverek ezt a sebzést minden 2 lábban belül álló lénynak okozzák.

**Hajtóbárd:** Általában egyetlen fémдарaból készül. A nyél rövid, néha a vége hegyes; gyakran ravatkolják, hogy ne csússzon. A nyelen a pengén kívül még két dőfőhegy is található, ami nagyban növeli a találat esélyeit. A leggyengébb darabokat úgy egyensúlyozzák ki, hogy a négy dőfőhegy köré képelemben kört lehet rajzolni, s ennek középpontja a súlypont. Ennek köszönhető a biztos röppálya és a stabil forgás.

**Köpeny:** Leírását lásd a közelharc fegyvereinél.

**Lasszó:** A legtöbb nép felfedezte magának ezt a vékony bőrszalaggal, vagy különösen erős kötelekből készített eszközt, bár harcban ritkán használják; két kéz kell hozzá, védekezésre pedig teljesen alkalmatlan.

A lasszó használata egy egyszerű cselekedetet igényel. Használatához *távolsági érintő támadást* kell dobni. Ha ez talál, az ellenfél belegabalyodik a lasszóba (összegabalyodott állapotokat számít, lásd az Állapotok leírását, a Harc fejezetben). Varázsolni vagy pszit használni csak akkor tud, ha sikeres Összpontosítás képzettség-próbát tesz 15-ös célszám ellenében. Amennyiben sikeres Erő-ellenpróbát tesz lasszóba gabalyodott ellenfeleddel szemben, az áldozat nem távolodhat el tőled a hálózhoz csatlakozó kötélt hosszánál messzebb.

Kiszabadulni háromféleképpen lehet: egy 20-as célszám ellenében dobott sikeres Szabaduloművészs képzettség-próba, vagy 25-ös célszám ellenében dobott sikeres Erő próba eredményeképp. Mindkettő egy teljes-körös cselekedetet igényel. A foglyul ejtett karakter esetleg megpróbálhatja elvágni a lasszó kötelét – ilyenkor a TÉ-jéhez -4 levonás járul. A lasszót a hálótól eltérően nem kell fegyvergölyni, egy rontott kísérlet után azonnal újra használható.

A lasszó csak olyan lánnyel ellen használható, akik legfeljebb egy kategóriával nagyobbak és legfeljebb egy kategóriával kisebbek mint az alkalmazó.

**Lánda:** Leírását lásd a közelharc fegyvereinél a Török között.

**Slan csillag:** Lapos, sokágú, tenyérnyi fémlap, kiválóan lehet dobni. Általában 3-8 csúcsa van.

**Szigony:** Leírását lásd a közelharc fegyvereinél a Török között.

### Lőfegyverek

**Füvőcső:** Tipikus orgyilkos fegyver. Csak lesből használható – ilyenkor általában az ellenfél megmérgezése a cél. Az igazi mesterek akár két láb hosszú füvőcsöveket is használhatnak, melyek az akár ötven lábnyira lévő célpontot is képesek eltalálni. Rögtönzött füvőcsővet persze bárki tud készíteni, ám ezek használhatósága csekély. Ha semmi nem állja a tű útját, a rajta lévő mérge bejut az áldozat szervezetébe. Általában olyan felületen kell eltalálni a célpontot, ahol nem védi páncél, vagy vastagabb ruha – ehhez rendszerint céltűz támadás szükséges. A füvőcső újratöltéséhez egy mozgás-értéktől csekélyebb szükséges.

**Íjak:** Az íjaknak rengeteg váltoja ismeretes szerte Yneven – számos változat ismeretes. Ez íjak sebzése csak abban az esetben adódik hozzá a karakter Erő módosítójához, ha az adott fegyvert akkora Erő módosítóra készítették, amekkora a karakteré. Ha ennél kisebb méretezték, akkor csak a kisebbik

érték adható hozzá a sebzéshez. Ha a fegyvert nagyobb Erő módosítóra kalibrálták, mint a karakteré, akkor a sebzéshez ugyan hozzáadhatja a saját módosítóját, TÉ-jé azonban annnyal csökken, amennyivel kisebb az Erő módosítója a fegyver követelményénél. Az íjakat alapesetben 0-s Erő módosítóra készítik.

Az íjakból általában nyílvesztőt lönek ki, ezeket hagyományosan bőrből készült tegezen tárolják, amelyben általában 20 darab fér el. Sikeres találat esetén a nyílvesztő tönkremegy, ha célt téveszt, akkor 50% esély van rá, hogy nem vész el, és továbbra is használható marad. A nyílvesztőt lehet közelharc fegyverként is használni, ekkor többnyire döfnek vele. Ebben az esetben a könnyű rögtönzött fegyver módosítója (-4 TÉ levonás) érvényesül, és egy méretével megegyező törként sebez.

A *Rövid íj* Ynev legősibb fegyvere, már a Cranta előtti időkben is ismerték és használták. Leggyengébb formája egy hajlított fadarab, amelynek két végét erős kötéllal vagy fállal kötik össze. Ez a hagyományos rövid íj. Legfontosabb jellemzője, hogy az íja és az ídeg között középen található a legnagyobb távolság. Mivel az íj felajzásakor az határozza meg a kilövés erejét, hogy milyen hosszan tudja az íjász kihúzni az ídeget, ez az íjajtja nem tartozik a legjobbak közé.

A *Hosszú íj*at kerek használtak először. Lényegében nem különbözik rövid társától, de egy fontos felismerésen alapszik. Az íjja ruganyosságát ugyanis nem csak alakjának változtatásával lehet növelni, hanem hosszának növelésével is. Minél hosszabb az íjja, annál nagyobb erőt lehet kifejteni vele. A kerek íjében terjed el a másfél, két láb hosszú íjja, amivel jó húsz lábbal növelték meg a távolságot, és a célzás is pontosabbá vált. Nagy mérete miatt nehezen kezelhető, lövéskor nem lehet használni. A kyt kultúrára egyébként nem jellemző túlságosan az íjászat, harcászati jelentősége csekély volt. A mai hosszúíjakat jobbra körísfából készítik, bár akadnak vidékek, ahol más fajtápusokra esküsznek.

A *Visszacsapó íj* nomád találmány, mely mára egész Yneven elterjedt, még a toroni birodalmi sereg lovasai is használják. A visszacsapó íj lényege, hogy az általában összetett íjtól eredeti görbületével ellentétben meghajlítják, és így teszik rá az ídeget. Ekkor az íj felhúzatlan állapotban is feszül, ez felajzásakor tovább fokozza jóval nagyobb erővel röpti ki a nyílvesztőt, mint közönséges társai. Mivel ez az eljárás az íjt megglehetősen igénybe veszi, ezért gyakran több réteg fából illetve csontból készítik, sőt, néha még egy fémreteg is rátesznek. Ettől sokkal szívósabb, keményebb lesz az íj. Elkészítése igen körülményes, használatát sem lehet egykettőre megtanulni. Ez a magyarázata, hogy viszonylag kevesen használják.

Az *Elf íj*at kizárólag elfek készítik és használják azt a misztikus fegyvert, mely másként viselkedik készítőik és bitorlók, valamint a nem elf fajták kezében. Uscayahaból készül, állítólag tulajdonosa lelkének részét képezi. Akaját tekintve leginkább hosszú íjra emlékeztet, noha a különbség már az avatatlan szemlélő is el tudja pillantásra látni. Ha a karakter használja, akinek készítették (a gazdájá), hatótáv-egységként csak -1 módosító járul a támadó dobásához, valamint akár 15 hatótáv-egység távolságig löhető vele. Az íj mindig olyan Erő módosítóra van beállítva, amennyi a gazdájá Erő módosítója – a kettejük között lévő misztikus kapcsolat okán amint gazdájá Erő módosítója változik, az íj követelménye automatikusan átalál az íj értékére.

Amennyiben az íjat nem elf karakter használja, hatótáv-egysége lecsökken 12 lábra, sebzése 2d6, sebessége pedig 5 les.

**Parittya:** Meglehetősen egyszerű fegyver, mindössze egy másfél láb hosszú borszár, ami közepén kiszélesedik. Az egyik végét a parittyás általában a csuklójára rögzíti, a másikat pedig megmarkolja. A széles részbe helyezi a követ vagy más lövedéket, majd a parittyát megpörgeti a feje felett, és a kellő pillanattal elengedi az egyik szarát, elhajítja ezzel a lövedéket. A parittyások általában a legsebényebb rétegek – gyakran pástorok – közül kerülnek ki. Nem találhatók meg minden seregben.

**Nyílpuskák:** A nyílpuska vagy számszerjű lényeges technikai előrelépés az íjhoz képest. A legfontosabb különbség, hogy míg az íjnál célzás közben az íjász erejét igénybe veszi az egyet, a nyílpuska esetén ezt egy erre kialakított szerkezet végzi. Ezzel kényelmesen lehet célózni, akár hosszú percekig át, mégsem fárad el a harcos. Az íj az ideg elengedésekor elkerülhetetlenül megrögz egy kicsit – minél gyakorlottabb az íjász, annál kevésbé. Ez a rezgés pontatlanná teszi a lövést. A számszerjű ezt is kiküszöböli, mivel itt külön szerkezet old ki, és a kiropogó vesszőt hortoniban vezetik. Sokkal nagyobb erőt lehet vele kifejteni, hiszen nem mindig kézi erővel húzzák fel. Használata jóval kevesebb tanulság igényel. A nyílpuskának előnye mellett számos hátránya is akad. A nagyobb nyílpuskákat külön szerkezettel kell felhúzni, ami lassúvá teszi a fegyvert. Elkészítése bonyolult és költséges, karbantartása is szakembert igényel. Érzékeny a környezeti hatásokra, ezért az ideget gyakran viaszolják.

A kézi nyílpuska hossza nem haladja meg a fél lábat, kézi erővel is felajázható; újratöltése egy mozgás-értékű cselekedetet igényel.

A könnyű nyílpuska hozzávetőlegesen egy láb hosszú, felajázáshoz már támasz, és egy egyszerű cselekedet szükséges.

A nehéz nyílpuska már csatatérre való fegyver; hossza meghaladhatja a másfél lábat is. Felajázása egy teljes-körös cselekedet, támasz és motolla szükséges hozzá.

A *shadowi pánclétörő nyílpuska* minden számszerjűk legnagyobbika. Hossza nem ritkán eléri a két lábat. Általában két ember kezeli. Felajázáshoz motolla, a lövéshez külön támaszték kell, újratöltéséhez három kör.

A *kahrei nyílpuska* Rendkívül gyors fegyver. Sokfelé mágikusnak tartják ezeket a nyílpuskákat, pedig az esetek nagy többségében nem azok. Egy kézi nyílpuskára egyszerűen ráépítenek egy kecskelábra emlékeztető felajázó alkalmazást, és, valamint egy tárat. Amikor a lövés felhúzza számszerjűt, egy finom mechanikus szerkezet egy vesszőt ráenged a vájatra, ahonnan azonnal kilövi, nem fecsérelve az időt újratöltésre. A közhiedelemmel ellentétben viszont nem igaz, hogy nem kell felhúzni. Egy tár általában öt vesszőt tartalmaz. Új tárat helyezni a nyílpuskára egy teljes-körös cselekedetet igényel.

Az *aquir nyílpuska* nem annyira technikai fejlettsége, mint inkább a benne foglalt mágia miatt hírhedt halálosztó fegyver. Gyakorlatilag minden lövése halálos. Különböző pusztító erejének kihasználásához azonban *aquir* ősmágiával kell rendelkeznie a lövésznek, így halandó ember sohasem lesz képes úgy alkalmazni, ahogy készítői. Nem *aquir* származású lény kezében kézi nyílpuskának minősül.

## Páncélok

Bár a kalandozók sokaságához korántsem kötődnek úgy a vérték, mint a fegyverek, mégis, a harcos beállítottságú kalandozók nem egyszer életüket köszönhetik a testüket védelmező páncéloknak. A vérték, alapvető feladatuk mibenlétéről kifolyólag nem oly sokféleké, mint a fegyverek, azonban a jó választás – talán épp emiatt – legalább olyan létfontosságú a túlélés szempontjából, mint a fegyverek esetében. (lásd: Vérték és pajzsok)

### Fáncélok tulajdonságai

Név: A Páncél közismert elnevezése

Ár: A Páncél átlagos ára

**Védelem módosító:** A M.A.G.U.S. rendszerében a páncélok a sebzést csökkentik, a pajzsok pedig a védelmet növelik, így ez az érték csak a pajzsoknál jelenik meg. Pajzs használatakor ennyivel nő a karakter Védő-értéke.

**Maximális Ügységesség módosító:** Ez mutatja meg, mennyire szab gátat a vért a karakter ügyességének. Vért viselete közben a karakter Ügységesség módosítója – amennyiben magasabb a táblázatban szereplő értéknél – erre az értékre csökken.

**SFE:** A vért Sebzéssfélforgó Értéke. A sikeres támadás által okozott sebzésből ez az érték levonandó, és csak a maradék szenved el a páncél viselője. Amennyiben a sebzés értéke nem haladja meg ezt az értéket, akkor a támadás nem okoz sebet (részleteket lásd a Harc fejezetben).

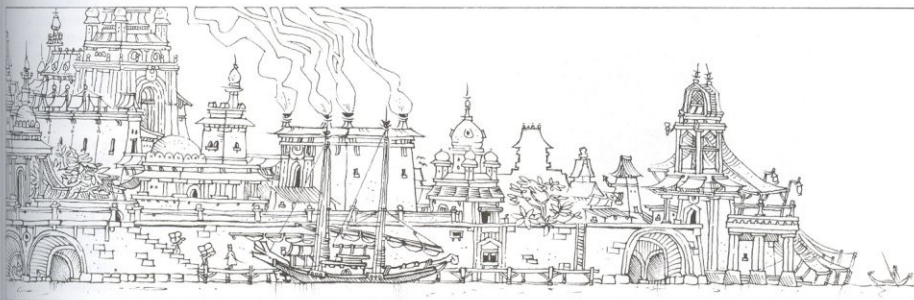
**MGT:** Mozgásgátló Tényező. Az a karakter, aki vértet visel, holott járattan a vértviselésben, a vért teljes Mozgásgátló Tényezőjét köteles levonni támadásaiából (beleértve a lovaglást is). Amennyiben járatos a vért viselésében, úgy az MGT csak a finomabb mozdulatokat igénylő próbákból vonódik le (részletekért lásd a Könnyűvért-viselet és a Nehézvért-viselet képességek leírását, a Képességek fejezetben).

**Futás:** Az oszlop a karakter sebességére vonatkozik. A nehéz vértékben nehezebb futni, mivel akadályozhatják a testrészek mozgását. Futása sebességének kiszámolásakor a karakter a vértjétől függő értékkel szorozza be alapszámát.

**Súly:** A páncél súlya fontban. A Kis karakterekre szabott vérték súlya ennek a fele.

### 2-9-11. Táblázat: Pajzsok

Pajzs neve	Ár	Védelemmódosító	Súly (font)
Alkarvédő / Tányérpajzs	2 e	2	3
Pajzs, kis fa	3 e	3	3
Pajzs, kis acél	6e	3	4
Pajzs, közepes fa	1a	4	5
Pajzs, közepes acél	1a 6e	4	8
Pajzs, nagy	6a	5	23
Pajzstüskék	0	-	3



2-9-12. Táblázat: Vérték

Vért neve	Ügyesség					Súly ** (font)
	Ár	módosító	SFÉ	MGT	Futás *	
Posztóvért / Páncélkabát	1e	+6	1	0	x 4	5
Gyűrűsvért	2a	+5	2	1	x 4	12
Keményített Bőrvért	5e	+5	2	2	x 4	8
Kivert bőr	4e	+6	1	0	x 4	20
Láncing	10a	+4	3	1	x 4	13
Sodronying, fejeadás	25a	+5	3	2	x 4	15
Brigantin	4a	+4	3	2	x 4	15
Kardművész vértet	35a	+4	4	3	x 4	18
Írhavért	6a	+4	3	3	x 4	13
Sodronying	12a	+3	4	2	x 4	20
Pikkelyvért	20a	+3	5	4	x 4	15
Láncvért	15a	+3	4	3	x 4	20
Mellvért	80a	+3	6	4	x 4	15
Gladiátorvért	25a	+4	4	4	x 4	20
Abronsvért	80a	+3	5	5	x 3	23
Szalagvért	90a	+2	6	5	x 3	18
Félvértet	120a	+2	7	6	x 3	25
Teljes vértet	200a	+2	8	8	x 3	35
Páncéltűskék	0					5
Páncélkesztyű, zárható	4e					2

\* A karakter alapsebbsége a viselt vértéből eredő megerheltség miatt csökkenhet.

\*\* A súly értékek Közepes méretű karakterekre készült vértékre vonatkoznak. A Kicsi méretű karakterek páncélja a táblázatban található súlynak csak a felét nyomja, Nagy méretű karaktereknél a dupláját.

## Vérték leírása

**Abronsvért:** Ez a vért függőleges fémcsíkokból áll, melyet nemez alapra szegecselnek. A hajlatokat hajlékony láncvért védi. Magában foglalja a páncélkesztyűket is.

**Bőrvért:** Mell- és vállrészeit forró olajban kikeményített bőrből készítik. A vért többi része puhább, rugalmasabb bőrből készül.

**Brigantin:** Alapja posztóvért, de itt két vékonyabb bőrvért közé vannak fémlapocskákat. A felsőtestet védi.

**Félvértet:** A félvértet láncing alapra épült lemezvért, amelyre lemezlapokat erősítettek a fontosabb területek (mellkas, vállak, könyökök, kar, kéz, comb, lábszár, lábfej) védelmére. Kapcsok és szíjak osztják el a vértet súlyát a testen, de ez a vért még így is rosszabbul illeszkedik, mint a teljes lemezvért. A félvértet mellvértből, teljes karvértből, vaskesztyűből, nyakvédőből, acélsíkból és csataszoknyából áll. A csataszoknya a mellvért alsó részéhez szíjakkal kapcsolódó lemezek összessége. Combközépig ér, csak elől fedi viselőjét. Posztóvérttel vagy vastag ruhával hordják, a megfelelő kipárnázás miatt. Néha láncnadrággal egészül ki.

**Gyűrűspáncél:** A posztóvért továbbfejlesztett változata, ahol a posztóra vagy bőrről kívülről fémkarikákat vannak a kivert bőrhöz hasonlóan a combot és a felkart is védi.

**Írhavért:** Bőr és írhártegek egymásra varrásával készül páncél; merev, nehezen lehet benne mozogni.

**Kivert bőrvért:** Kemény bőrből készül, de a bőrvérttel ellentétben nem keményítik ki. A vértet fém szegcsek teszik hatékonyabbá, a felkart és a combot is fedi. Gyakran a com-

bokra rálógó részt középen felhasználják, hogy lovagolni lehessen benne.

**Láncing:** A láncing a mellkast védi, miközben a végtagokat nem akadályozza a mozgásban. Alatta bélelt szövettel található, ami elveszi az ütések erejét, és megakadályozza, hogy a vért kidörzsölje a viselő testét.

**Mellvért:** Nevéhez illően a mellkas védelméről gondoskodik, sisak és illeszkedő lábvédő jár hozzá. A vért alatt egy kivert bőr ruha és szoknya védi a test többi részét.

**Pikkelyvért:** Lemezlaponcskákkal megerősített bőrvért, amely takarja a felsőtestet, a combokat, és gyakran tartalmaz rövid szoknyát is. A lemezlaponcskák a hal pikkelyeire hasonlóan fedik át egymást, innen ered a páncél neve. Ez a vért magában foglalja a páncélkesztyűket is.

**Posztóvért (páncélkabát, nemezevért):** A posztóvért több szövetretegből és a közepük varrt belésből áll. Gyorsan felmelegszik, és hamar átázó lesz az izzadságtól, a beleivódott kosztól, a tetvektől és a bolháktól. A posztóvért önmagában a szegényebb gyalogosok viselete. Vastag posztóból vagy puha bőrből készül, valamennyire felfogja az ütések. A lábat combközépig vagy térdig fedi, a kart könyékig. A legtöbb komolyabb vértet alá fel kell öltetni, ilyenkor SFE-je nem addik össze a külső vérttel, hanem annak értéke számít csak.

**Sodronying:** Sokban hasonlít a láncingre, de a láncsemek finomabbak, és az egymásba szőtt láncokat megterkeli, így az egész láncszövet vastagabb – miáltal jobban védi.

**Szalagvért:** Egymást átfedő fémlemezekből készült vért, bőr és láncing alapra erősítik fel. A lemezek a sebezhető pontokat védik, míg a bőr és a láncing a hajlatokat, nem korlátozva túlságosan a mozgást. Kapcsok és szíjak osztják el a vértet súlyát a testen. Ez a vért magában foglalja a páncélkesztyűket is.



**Teljes láncing:** Egymásba kapcsolódó fémgyűrűkből áll, alattuk egy réteg bőrt szövet található, ami elviszi az ütéseket, erejét, és megakadályozza, hogy a vért kidörzsölje a viselő testét. A fontosabb területeket több réteg láncing védi. A vért súlyának java a vállakat terheli, ezért hosszú távon kényelmetlen a viselése. Általában a felsőtestet és a felkart védi, de egyes változatok egészen csuklót, illetve térdig lenyúlnak. Gyakran készítenek láncból egyéb ruhadarabokat, utánzó páncélokat is, például nadrágot, csuklyát vagy kesztyűt.

**Teljes lemezvért:** Egymáshoz illesztett, összezegecselt fémlemezekből áll, az egész testet fedi. Kesztyű, nehézsírkészíma és rostélyos sisak tartozik hozzá. Alatta posztóvértet viselnek, melynek az SFÉ-je már benne van a Teljes lemezvért SFÉ-jében. Kapcsok és szíjak osztják el a vértet súlyát a testen. A teljes lemezvért viselője testalkatára kell kovácsolni, bár egy vértkovács mester át tud alakítani egy zsákmányolt teljes lemezvértet, igaz, tetemes összegért. A teljes lemezvértet máséknál tábori lemezvértnek is nevezik.

### Vérték kiegészítői

**Kesztyű, zárható:** Kis láncokkal és kapcsokkal rögzíti a viselő fegyvert a kesztyűhöz, hogy megakadályozza annak elvesztését, így +10 módosítót ad minden fegyverezés elleni dobáshoz. A fegyver kiakasztása a kesztyű zárjából vagy a fegyver beakasztása a kesztyű zárjába egy teljes-körös cselekedet, ami megszakító támadást von maga után. A megadott ár egy darab zárható kesztyűre vonatkozik. Azzal a kezével, melyen a zárt kesztyű található, a karakter nem használhat képzettségeket.

A zárható kesztyű sebzése és harcértékei megegyeznek a hagyományos páncélszűrtével.

**Vért-tüskék:** A vértet tüskékkel félmeteresébbé lehet tenni. Segítségükkel 1d6 pontnyi szúrós sebzés okozható, ha viselő közel lehet fogni. Íjat vagy számszerjat hátrány nélkül használhat a karakter. Balkezes fegyvert szintén, de a súlytöbblet miatt ezzel a fegyverrel –1 módosító járul a TÉ-jéhez. Ez a módosító összeadódik a balkezes harc módosítójával, és az esetleges két fegyveres harc módosítóival. Amennyiben a karakter használja a balkezében forgatott fegyvert az adott körben a pajzs VÉ módosítója nem járul a VÉ-jéhez. Az alkarvédő teljes egészében az alkarra illeszkedik – játéktechnikai vonatkozásaiban megegyezik a tányérpajzsral.

### Pajzsok leírása

**Alkarvédő / Tányérpajzs:** A tányérpajzs voltaképpen nem más, mint egy kis fémhajcs, mely az alkarra erősíthető, s a viselő kézzel lehet fogni. Íjat vagy számszerjat hátrány nélkül használhat a karakter. Balkezes fegyvert szintén, de a súlytöbblet miatt ezzel a fegyverrel –1 módosító járul a TÉ-jéhez. Ez a módosító összeadódik a balkezes harc módosítójával, és az esetleges két fegyveres harc módosítóival. Amennyiben a karakter használja a balkezében forgatott fegyvert az adott körben a pajzs VÉ módosítója nem járul a VÉ-jéhez. Az alkarvédő teljes egészében az alkarra illeszkedik – játéktechnikai vonatkozásaiban megegyezik a tányérpajzsral.

**Kis pajzs:** A kis pajzs könnyű, így más tárgyakat is lehet a pajzstartó kézzel fogni, fegyver azonban nem forgatható ebben a kézzel.

**Közepes pajzs:** A közepes pajzs túl nehéz, így a pajzstartó kéz csupán ennek tartására használható. A fa- illetve az acélpajzsok ugyanakkora védelmet adnak, azonban a különleges támadásokra másképp reagálnak.

**Nagy pajzs:** Ez a szívós fajcs majdnem olyan magas, mint a használója, lényegében nem más, mint hordozható fal – ideális fedezék. Attól függően, hogy mennyire fedi el a használóját, akár teljes fedezéket is nyújthat. Nem nyújthat azonban fedezéket a célzott varázslatok ellen; a varázshasználó ugyanis ellenfelére irányíthat egy varázslatot úgy, hogy a kezében tartott pajzsot célozza meg. Nagy pajzsral nem lehet támadni.

### Vérték kiegészítői

**Pajzstüskék:** Segítségükkel a pajzs szúrós harci fegyverré lehet, ami 1d6-ot sebez, függetlenül attól, hogy kis vagy nagy pajzsról van-e szó. Alkarvédőn vagy óriás pajzsra a tüskék nagyjából használatlanok, ezért ott nem is alkalmazzák őket. A tüskékkel kivetett pajzsral való ütésre a rendes pajzsral való támadás szabályai vonatkoznak (lásd alább).

### Vérték felöltése és eltávolítása

A vért felöltéséhez vagy eltávolításához szükséges idő a vért fajtájától függ (lásd: Vért Felöltése).

**Vért típusa:** Ebben az oszlopban találod meg a vért típusát.

**Felöltés:** Ebben az oszlopban találod meg, mennyi időbe telik a vért felölteni. (Egy perc 10 kör.)

**Sebtében felöltés:** Ebben az oszlopban találod meg, mennyi időbe telik a vértet sietve felöltetni. A sebtében felöltött vért SFÉ és MGT értékei eggyel rosszabbak, mint a rendesen felöltött vérté. Ha például egy harcos sietve ölténé fel a pikkelyvértjét, az egy percet (10 kör) venne igénybe, de SFÉ-jére csak +4 módosítót kapna (+5 helyett), és a vért MGT értéke –5 lenne (a –4 helyett).

**Eltávolítás:** Ebben az oszlopban találod meg, mennyi időbe telik a vértet eltávolítani.

2-9-13. Táblázat: Vért felöltése

Vért típusa	Felöltés	Sebtében felöltés	Eltávolítás
Pajzs (bármelyik)	1 mozgás-értékű	-	1 mozgás-értékű
cselekedet		cselekedet	
Posztó, bőr, írha, kivert bőr vagy láncing	1 perc	5 kör	1 perc *
Mellvért, pikkelyvért, láncvért, arbronsvért, szalagvért	4 perc *	1 perc	1 perc *
Félvértez, teljes vértezet	4 perc **	4 perc *	1d4+1 perc *

\* Segítséggel az idő megleghető. Egy karakter egy időben csak egy másik karakternek tud segíteni a vért felöltésében. Két karakter nem képes kölcsönösen segíteni egymást vértjeik felöltésében.

\*\* A viselőnek segítségre van szüksége a páncél felvételéhez (ez bárki lehet, aki ismeri a vért felöltését, általában a fegyverhordozó az). Az ilyen vértet segítség nélkül csak sebtében lehet felöltetni.



## Nem Elfszabású teremtmények vértjei

A Páncélok Táblázatában található adatok a Közepes méretű lények vértjeire vonatkoznak. A Parányi vagy kisebb karakterek vértjei a Közepes lények vértjeihez képest fele annyiba kerülnek (ha talál az illető olyan vértkövacsot, aki egyáltalán el tudja készíteni), fele annyi védelmet adnak, és egytized annyit nyomnak. A Nagy lények vértjei kétszer annyiba kerülnek és kétszer annyit nyomnak, mint a Közepes lények vértjei, a Hatalmas lények vértjei pedig négyszer annyiba kerülnek és ötször annyit nyomnak. A még nagyobb lények számára a vértkeket testre szabottan kell elkészíteni.

2-9-14. Táblázat: Szokatlan teremtmények vértjei

Méret	Elfszabású		Nem elfszabású	
	Ár	Súly	Ár	Súly
Parányi vagy kisebb*	x1/2	X1/10	x1	x1/10
Apró	x1	X1/2	x2	x1/2
Kicsi	x1	X1	x2	x1
Nagy	x2	X2	x4	x2
Hatalmas	x4	X5	x8	x5
Óriási	x8	X8	x16	x8
Kolosszális	x16	X12	x32	x12

\* SFÉ feleződik (felfelé kerekítve)

nincsen szabott árak. A nem elfszabású lények vértje kétszer annyiba kerül, mint az elfszabású lényeké.

## Mestermunkák

A különféle tárgyakat, eszközöket, fegyvereket, vértkeket lehetősége az átlagosnál jobb minőségben is elkészíteni, azáltal, hogy a mesterember gondosabban, alaposabb munkával, több odafigyeléssel dolgozik a tárgyon (lásd Mesterség a képzettség leírását, a Képzettségek fejezetben). Emellett, amennyiben a tárgy valamilyen mágikus fémről készül, ez tovább növeli a minőségét. Az ilyen fémek mágikus tulajdonságai révén növelik a tárgyak hatékonyságát a felhasználás során. Amennyiben valamely tárgy egyszerű mester munka, és mágikus fémről készül, az ezekből adódó módosítók összeadódnak (lásd: Mestermunkák és mágikus fémek).

Mestermunkává csak a készítés során alakítható a tárgy, elkészülte után már többet nem kovácsolható át.

**Szerszámok:** A kitűnő minőségben elkészített – mester munka – szerszámok +2 módosítót adnak a velük végzett képzettség-próbákra. Ilyenek lehetnek például a mester munka kézműves szerszámok, a mester munka tolvajkészlet, álcázó-, mászó-, gyógyító-felszerelés, vagy a mester munka hangszer.

**Fegyverek:** Egyes mesterkovácsok képesek arra, hogy különleges eljárásokkal és technikákkal kiemelkedő minőségű fegyvereket hozzanak létre. Ezek könnyebbek, erősebbek hagyományos társaiknál. Az ilyen fegyvereket nevezük mester munkának. Aki ilyen fegyvert forgat, annak +1 módosító járul a TÉ-jéhez a fegyverrel végzett cselekedetekre, és a fegyverrel okozott sebzése is 1-gyel nő.

A különleges megmunkálás természetesen az árat is komolyan növeli, ezért a hagyományos fegyverekhez képest akár ötször többbe is kerülhetnek.

Nyílveszőket, nyílpuska lövedékeket, és parittytölteteket is lehet ilyen módon készíteni, amelyek hasonló módosítót adnak támadásra, de csak az első használatig, utána – ha nem semmisülnek meg, és a karakter megtalálja őket – elveszítik a mester munka előnyeit.

**Vérték:** A fegyverekhez hasonlóan, a vértékből is lehet mester munka minőséget kovácsolni, és természetesen vásárol-

ni is. Ezeknek a különleges vérteknek az SFÉ, az MGT és a Maximális Ügyesség módosító értékük egyvel kedvezőbb, mint hasonló, de szokványos megmunkálási társaiké (az SFÉ azonban nem csökkenhet 0 alá). A minőséggel együtt az ár is emelkedik, egy-egy ilyen remekműért nem ritka, hogy a szokásos ár ötszöröseit kéri a mesterembernek.

**Pajzsok:** Természetesen lehetséges mester munka pajzsokat is készíteni. Az ilyen pajzsok VÉ módosítója 1-gyel nő, valamint – amennyiben ha valaki támadna velük, +1 módosító járul a TÉ-jéhez a pajzsallal végzett cselekedetekre, és a vele okozott sebzése is 1-gyel nő.

## Különleges anyagok és Megmunkálások

A különféle fémek, mágikus fémek megválasztása különösen a fegyverek, vérték és pajzsok elkészítésénél fontos. Ezek a fémek a következők lehetnek.

**Acél:** A fegyver- és páncélkovácsok által leggyakrabban használt fém, amelyet a kovácsolt tárgytól függően ezeken a szakma mesterei.

**Bronz:** Régóta ismert fémötvözet. Igazi ismerőit pontosan tudják, hogy mihez milyen réz-bronz arány a legmegfelelőbb, hisz a bronz tulajdonságai erősen változnak az ötvöztet őrntartalma szerint. A csekély önt tartalmazó bronz könnyebben folyik és igen jól önthető, ezért kiválóan alkalmas szobrok anyagául. A 12-20 %-ig terjedő öntartalom fókán a bronz sokkal keményebb lesz, de hidegen többé már nem, hanem csak izgatva kalapálható. Így például az ékek, a borotvák, a tűk, szögek, a lándzsák és egyéb fegyverek, páncélok kemény bronzból készülnek, a szobrok és az edények lágyból.

**Abbit-acél:** Rendkívül értékes vas-abbit-ezüst ötvözet; a Pyarron szerinti XX. században kezdték el alkalmazni Abbasziban. Különbösen ellenálló a fizikai behatásokkal szemben, emellett rugalmas, könnyen megmunkálható. Rendszerint pajzsok, ritkábban vérték előállításához használják, de előfordulnak abbit-acél kardpengék is. Az alkotó elemek arányának abbit és az elkészítés pontos módját csak a négy legnagyobb abbaszisi fegyverkovács klán tagjai ismerik.

**Lunir:** Mágikus fém, amely ma már nyers állapotban szinte hozzáférhetetlen Ynev kontinensén. A bölcsek halott, tompa fényű anyagok mondják, a holdak testvéreinek, amely azok teremtésével egyidős. Mások úgy vélik, a lunir maga is ötvözet, a mithrill egy formája. A tiszta lunirnak nincsen hangja; az is alig sőhajtásnyi neszsel jár, ha porólyel sújtanak rá. Ezt a rendkívül értékes fémot varázskovácsok nemzedékei évezredekken keresztül a vas ötvözvényagként használják: hosszú szertartások során hozták létre a különböző színrő ötvözeteket, melyek mind más-más tulajdonságokkal bírnak. Így ismeretes a lunirnak zöld, vörös, fekete, kék és ezüst változata; illetve egyesek esküvel állítják, hogy saját szemükkel láttak hatodik fajtájából, a legendás holdlunirból készült tárgyat.

**Eleven fém:** Ynev legkülönlegesebb létformája, melyről a bölcsek sem tudnak eleget. Keménysége, ötvözhetősége túlság meg az abbiton is, értéke is felülmúlja azt. Az első fém megmunkálásának tudománya csak néhány beavatott tarini kovácsmester számára hozzáférhető, mert a fémnek akarata van, így csak azaz formázhatják, amibe beleegyeznek. Beszélni képtelen ugyan, ám gondolatait, érzéseit, akaratát mentális energiái segítségével hozza mások tudomására; mint mondják, makasszája felülmúlja még a híres abbaszisi ösvértékét is. Eleven fémről készült eszközök birtokolói olyan, mint egy hűséges társal kőborolói, ám csöfűl járnak mindazok, akik a fém akarata és szimpátiája ellenében próbálják használni fegyverüket. Ki nem védett csapások, félrecsúszó támadások,

hüvelyébe szoruló kard... és ezek csak a figyelmeztető jelek. Az eleven fém csupán Tarin röghegységeiben, Doardon bérceinek sziklatanjaiban és a Yian-Yiel hegység mély barlangjaiban „él” meg, ám pontos lelőhelyeinek titka nem ismert.

**Mithrill:** Igen ritka, természetes mágiával bíró fém, melyet némely tudatlanok a legendák világába sorolnak. Elképesztően ellenálló mind a fizikai, mind a mágikus hatásokkal szemben. A hetedikorban csak egyetlen ismert helyen, a tarini törpekirályságban bányásszák, itt is rendkívül kis mennyiségben. Nem csoda hát, ha az ezüstszín mithrill vérték elképesztően ritkák. Nemcsak fegyverek és vérték készülnek azonban belőle, hanem pénzürmek is, melyek hatalmas értékük folytán inkább művészi alkotásnak számítanak. Gyakran áldozati ajándéknak szolgálnak Kadalnak, a tárnákat zengetőnek.

2.9.15. táblázat: Mestermunkák és mágikus fémek

Anyag	Fegyver		Vért		Pajzs				Súly	Ár	Megjegyzés
	TÉ	Sp	MGT	Ügy.	SFÉ	VÉ	TÉ	Sp			
Mestermunka	+1	+1	-1	+1	+1	+1	+1	+1	-5%	x5	-
Acél	±0	±0	±0	±0	±0	±0	±0	±0	-	x1	-
Bronz	±0	-1	±0	±0	-1	±0	±0	-1	+10%	x0,8	-
Abbitacél	+1	±0	-2	+1	±0	+1	+1	±0	-50%	x10	-
Lunír, kék	±0	+1	±0	±0	+1	±0	±0	+1	-25%	x10	Mágikus
Lunír, vörös	+1	+1	-1	±0	+2	+1	+1	+2	-33%	x20	Mágikus
Lunír, zöld	+1	+2	-1	+1	+2	+1	+1	+2	-33%	x35	Mágikus
Lunír, fekete	+1	+3	-1	+1	+3	+1	+1	+3	-50%	x50	Mágikus
Lunír, hold	+2	+4	-2	+1	+4	+2	+2	+4	-50%	x100	Mágikus
Eleven fém	+4	+1	-5	+5	+1	+4	+4	+1	-25%	x500	Mágikus
Mithrill	+3	+3	-4	+3	+3	+3	+3	+3	-75%	x100-1000	Mágikus





Nem tudom, ki vagy és honnét jössz. Nem láttam bálványaid arcát, nem ismerem őseid nevét, nem szolgállok, és nem tartok számat a hűségdre - bárki voltam egykor, már csak e sorokban élek, s hatalmam sincs az igazságén kívül, melyet szavaim tárnak előd.

Tényként kezelve, hogy te magad létezel, csupán két eset lehetséges: útjelzőimet követve, vagy a sors vak szeszélyéből jutottál kincsem birtokába. Az előbbi kedvemre valóbb, de aggodalomra az utóbbi esetben sincs okod. Ha értelmezni tudod, amit megszerezteél, igazságomra sem lehetsz egészen érdemtelen.

Jeir vagyok, harcos mágiaforgató Quirana városából. Mester a mesterek közt, kik tornyokat emeltek Arowin hegyén, hogy Észak és az embernem javát szolgálják velük. Torkomat harmadfél évszázada nem hagyta el emberi szó, de amit alkottam, helyettem beszél. Igéimet pergamen és márvány, tanaimat beavatott elmék sokasága őrzi... tudásom egy részét azonban sem velük, sem másokkal nem oszthatom meg.

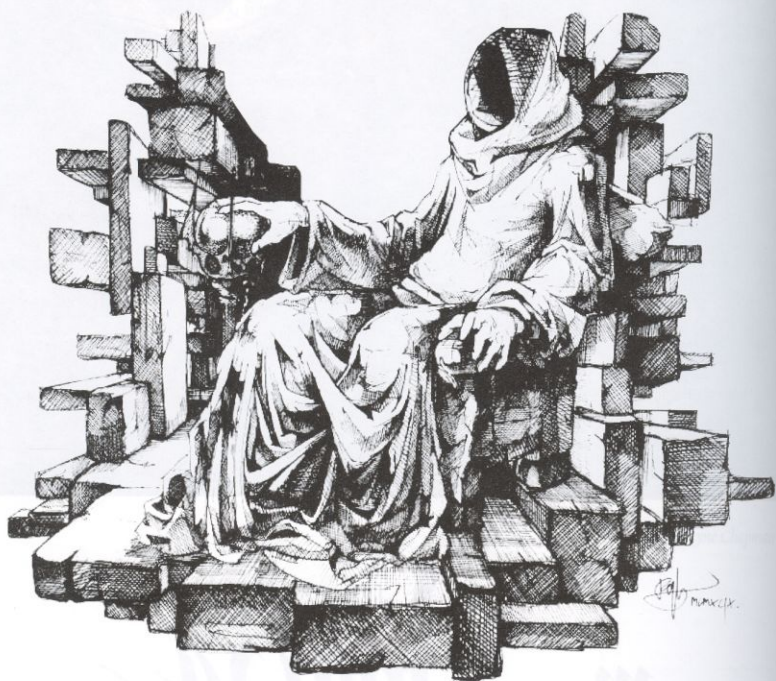
Sötét titkaim csak az enyéme. Emberöltök óta zihálnak a csendben, ahová általam száműzettek, és napjaim fogytával mind konokabban keresik a szabadulás útját. Bármily rég hordozom, friss írtózzal szemlélem őket, és kész örömmel cíplem magammal oda, ahová minden teremtet lény utolsó útja vezet... ám hogy addig is Néma maradhassak, veled osztom meg tudásomat, majdankor embere. Elj vele tetszésed szerint, de vigyázz: az igazság előbb papjává, majd rabjává, legvégül bolondjává teszi azokat, akik egész valójukat szolgálatának szentelik.

Ezt Jeir írta, a Néma, aki egyszer fogant, kétszer született, és száz halállal lakolt ifjonti vétkeiért. A homály ivadéka, akít a szavak mágijája e lapokon újra emberré tesz. Férfivá, akít Godora szült, a romlás nevelt, és Ediomad ölt meg - egy letűnt kor harcosává, akinek álmaiban ma is Jakrim Ohru a neve.

Wayne Chapman



III. Inésia





Metafizika



Ha valaki Ynev világának titkait kutatja, rögs útra lép. Tanulhat bölcssektől, járhatja a távoli vadonokat, leereszkedhet Ediomad hideg csarnokaiba, vagy megmászhatja a Sheral éghenyülő bérceit, de az áhított megismeréshez nem juthat közelebb, hacsak nem ebred rá arra, hogy a Mindenség igazi titkai nem leplezik le magukat a pusztá szemnek. Ynev több annál, mint amit a hétköznapi halandó számára látni enged magából. Ynev világa mágikus, teli ősi titkokkal, misztériumokkal. Planétáját - Satralist, ahogy a törpék nevezik - istenek és még hatalmasabb lények urálják, kik a valóságot kényükre alakíthatják.

Közelíthetünk a megismeréshez valamely vallásos keresztül, számtalan teremtménstiszter ismerhetünk meg. Ott van Domviké például, vagy említhetném a belső-kráni Tiltott Tartományok egyikéből előkerült, kilenc darabra hasadt bazalttáblára vésett feliratot. Én ezzel itt nem kívánok foglalkozni; írásmat olyanoknak számom, akik a világot önmagában akarják megismerni. Én is ilyennek érzem magam.

Ynev népei közül mindig kerültek ki olyanok, akik szomjúhozták a titkokat, és a korok folyamán többen komoly szintre jutottak a megismerésben. Ki így, ki úgy nevezte eme titkos tanokat. Én most a gononiat által felépített metafizikát veszem alapul, hogy bemutassam ezt a fantasztikus világot a növendékeknek.

Mi rejtezik e mögött az ősi, misztikus hangzású szó mögött? A metafizika a létezőket megalkotó és szabályozó törvényeket, vagyis a létezés módját kutatja. A régi idő egyik pompás birodalmának nyelvéből - a gononiból - származik ez a kifejezés; metas jelentése, valamin túl, míg a physis természetere használt egyik szavukat jelölte. Így összetétele alapján a metafizika szó betű szerinti természetentülit jelent. A fizika mindannak tanulmányozása, ami a természet köréhez tartozik; ami a metafizikát illeti, ez az, ami a természetén túl van.

Am ne feledjük, hogy a következő sorok csak kiválasztotaknak szólnak, Ynev legtöbb lakójának képtelen megértésükre

## A Létezés Síkjai

Fontos tan, hogy a Mindenséget Külső és Belső Síkokra oszthatjuk. A Külsők szolgálnak otthonul az Isteneknek, a Belsőek összessége adja ki a Világegyetemet. Ez legutóbbinak hármas természete van, Anyagi Síkokból, Asztrál- és Mentálsíkokból épül fel. Illetve Ynevek van még egy sajátága, ugyanis egy Álomsík is körbeöleli, amit az ismerői Antissként is emlegetnek.

Anyagi Síknak nevezzük mindazon Belső Létsíkokat, ahol az anyag (szubsztancia), mint minőség előfordul. Ezen síkok számossága végtelen; Ynev világa csak egy közülük. Minden és mindenki, aki Anyagi Testtel rendelkezik (anyagból épül fel), jelen van az Anyagi Síkon.

Maga az anyag nem elegendő ahhoz, hogy egy lényt teljességében meghatározzon. Az érzelmek és indulatok megnyilvánulásai éppoly színesek és változatosak, mint ahány formát az anyag az Anyagi Síkon ölteni képes. Ezen megnyilvánulások az Asztrálsíkon jelennek meg; hogy miként és hogyan, azt igazán csak a mágia ismerői értik. Legyen itt elég annyi, hogy egy lény érzelmi és indulati élete éppúgy meghatározza az illetőt, mint Anyagi Teste, ezért azok összességét az ő Asztrálestestének nevezzük. Az a lény, aki mentes minden érzelmtől, nem rendelkezik Asztrálesttel, s így nincs is jelen az Asztrálsíkon.

A Mentálsík sokban hasonlít az Asztrálhoz, értelmes, gondolkodó lények mindenképpen rendelkeznek Mentálesttel, így jelen vannak a Mentálsíkon. A gondolkodásra képtelen lények nem rendelkeznek Mentálesttel, tehát nem léteznek a Mentálsíkon sem.

Az állati ösztönöket még nem nevezhetjük teljes értékű mentális lények; az állatok Mentálestte inkább csak afféle csíra, amely már magában hordozza az ígéretet, de még nem teljessédt ki.

Az olyan teremtményekre, melyek nem rendelkeznek Asztrálesttel, hatástalan az Asztrálmágia, az affélékre pedig, melyek Mentálesttel nem bírnak, a Mentálmágia nem hat.

Az Antiss, más néven Tükörvilág, ahogy a pórok emlegetik, egészen ősi dimenzió. Egyidős a teremtés azon mozzanatával, amikor az istenek mentális és asztrális képességekkel ruházták fel a teremtményeket, hogy határt szabjanak a démonok befolyásának. A szándékok és az érzelmek igen fontos szerepet játszottak a teremtmények és az égiek viszonyában: amit nappal nem tudtak, éjszaka formálódot meg képeztükben. Megszülettek az álmok, amelyekben a teremtmények megtehettek mindazt, amit az anyagi világban soha.

Az Antisson - mivel nem anyagi sík - egészen másképp működnek mindazok az energiák, amelyek Ynev lakói nagy részének mindennapjait meghatározzák. Noir papjain kívül csupán az itt lakók képesek elegendő energiát meríteni a varázslataikhoz, más varázslatok egyszerűen nem jönnek létre. Vannak persze más módszerei is a Tükörsík formázásának, ám ezek már egyáltalán nem mágikus praktikák - az Antiss valójából fakadnak.

Az eddigiek alapján az Olvasónak már lehet némi fogalma a Mindenség felépítéséről. De, ha itt megállnánk a bemutatott tudás, csak törekény vázat adna ki, ami nem nyújthat magyarázatot a létező dolgok működésének titkaira. Ezért tovább kell mennünk, és meg kell ismerkednünk néhány további fontos fogalommal.

Az egész Mindenséget körülveszi, áthatja egy hatalmas, rendkívül bonyolult energiaszövet, az ún. Manaháló. Hétköznapi halandó mit sem tud a létezéséről, és még a legnagyobb tudorok is találgatásokba bonyolódhatnak működését illetően. Elméleti munkák azonban mindig is születtek a hálót alkotó energiákról, annak szabályosságairól. A Manahálóban áramló energiát a varázstudók Manának nevezik.

Megjegyzem, hogy a godoniak - természetesen - elutasították a Mana szakrális eredetét, míg ez ma bevett tan több dorani magiszternél is és a legtöbb egyetemen. Ehelyett nem foglalnék állást eme kérdésben.

A Mana egy a Mindenséget alkotó négy fundamentum közül, ezeknek a létéről - ha valóban léteznek egyáltalán - csak félreutazni bőles tudhat Ynev hatalmas kontinensen a Hetedkor végén, annyira rejtett és misztikus ismeret ez. A godoniak tehát négy ilyen fundamentumot különböztettek meg - érdekes módon, például a kyerék is hasonló következtetésekre jutottak a mozaikmágiájuk elméleti taglálásakor, csak a megnevezések és a megközelítés volt más - ezek tehát a Mana, a Tér, az Idő és az Elemi Erő. Azért nevezték fundamentumoknak őket, mert feltételezték, hogy ezek nem bonthatók tovább semmilyen más aspektusra, vagy jelenségre. Lássuk sorra, hogy mik is ezek.

A Mindenség a Térben és az Időben létezik, ezeket áthatja a Manaháló - amelyben a mana áramlik és a varázslatok terjednek - és az Elemi Erő, amely a Mindenség teremtéséből fennmaradt ősi mozgás, talán attól a lénytől származhat, aki először adott lendületet egy planetának a végtelen térben. Enélkül minden statikus és halott lenne, de itt már túlléptünk a halandók által felfogható misztériumokon. Térjünk hát vissza az eredeti gondolatmenetünkhöz.

## Az Öselemek

A Mana önmagában tiszta energia, s mint ilyen, többnyire megfoghatatlan és láthatatlan. Ám különös tulajdonsággal bír: képes anyagiasulni, mégpedig négy formában: Ösföld, Öslég, Östűz és Ösvíz. Ezeket Öselemeknek hívjuk. Ez az átalakulás az Öselemi Síkon valószínűleg meg, mégpedig úgy, hogy minden Öselemnek megvan a saját Elemi Síkja, ahol kizárólagosan jelenik meg, de minden Öselemből találhatunk keveset az Elsődleges Anyagi Síkon is. A visszaalakulás csak kivételes esetekben történhet meg; mivel minden Öselemnek van egy kioltó párja; a megfoghatatlan és láthatatlan, akkor képesek egymással megegyező mennyiséget elmentesíteni, de nem tűnnek el, hanem Manává alakulnak vissza. Egy Öselemből csak az ellentétes Öselem képes ezt a hatást kiváltani, nem ellentétes Öselemek soha. Az ellentétpárok a következők: Öslég-Ösföld és Östűz-Ösvíz.

Az Öselemek képesek kölcsönhatni egyes fundamentumokkal, ilyenre példa, amikor az Ösföld hat a Térre. Egyes kyr mágusok azt állították, hogy ennek következménye az, hogy a teremtmények a földön járnak, és a feldobott kavics lefelé hull. Vagy a szél magyarázható akár az Elemi Erő és az Öslég kölcsönhatásával.

## A Manaháló

Térjünk most vissza pár szó erejéig a Manahálóra és annak nevei megnyilvánulásaira. A Manaháló lefedti Sarrales egész felületét, beleértve Ynev egész kontinensét is. Vannak olyan helyek, ahol a mana sűrűbben, míg másutt csak igen vékonyan rendeződik hálóbá. Mindezek statikus gócpontok erősségével magyarázhatók. A kontinensen a Hetedkorban tizenkét meghatározó statikus gócpont van - egészen pontosan a Hetedkor utolsó századaiban, hiszen tudomásunk és a ránk marad feljegyzések szerint a Godoni Birodalom Belső Iskolájának helyén is volt egy gócpont, de ez mára vagy feloldódott, vagy áttolódott egy másik földrajzi helyre. Ezen statikus gócpont kötik össze a legerősebb manacsatornák, ezek határozzák meg egy adott vidék manafürését is. A tizenkét legnagyobb statikus gócpont a következő, északról dél felé haladva:

- Niare, a Sárga Menyét Hegye
- Shulur, a Boszorkányerőd
- Sirenar, Olan városa
- Ediomad, az Ófa gyökere
- Elátkozott Vidék
- Erion, a Kapuk Tere
- Taba el-Ibara, a Sonioni Opálmező
- Krán, a Torony valaint Dah n'Ul hegye
- Ó-Pyaron romjai
- Shodon, Tala-Bierra
- Déli Jégmezők, Démonikus Óbirodalom császári palotája



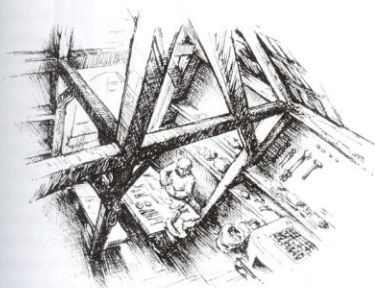
Ezek közül a niarei, a sirenari, a kráni (Torony) és a délvideki áll közvetlen kapcsolatban a planéta más fontosabb göcponjtival manacsatornák révén, ám természetesen a Háló minden pontja közvetve érintkezésben van egymással. Csak így biztosítható a folyamatos manaáramlás.

A manahálóhoz természetesen még rengeteg egyéb göcponjt csatlakozik. Kisebb statikus göcponthoz számíthatnak bizonyos helyek: erdők, drágakőlelőhelyek, vulkánok, romvárosok, tengerpartok, dolmenek, stb. Dinamikusnak nevezzük minden olyan göcponthoz, amely helyváltoztatásra képes. Általában nincsenek komoly hatással a manaháló működésére, inkább csak felhasználják azt. Ilyenek lehetnek: minden varázstárgy és ereklje, valamint azok a személyek, akik valamilyen módon a mana koncentrálására képesek, tehát a varázshasználók is. Ők dinamikus csatornákkal kapcsolódnak a manaháléhoz, és folyamatosan képesek annak megváltoztatására.

A Manaháló nem csak a Mana folyamatos áramlását biztosítja, de egyben közvetítő közegként szolgál a mágia számára. Tehát annak esetleges nagy sűrűsége, vagy ritkasága elméletileg kihatással lehet a varázslatokra is.

Bár a Háló mindenhol jelen van, azokon a helyeken, ahol nagyon elvékonyodik, akár meg is akadályozhatja, hogy a varázstudók manát gyűjtsenek az elméjükbe, hiszen akár hónapokba is beletelne, mire említésre méltó mennyiség ide beáramlik - ez a papokra természetesen nem vonatkozik, hiszen ők a Külső Síkorról nyíló, isteni manacsatornából nyerik a mágikus energiát. Ezeket a helyeket manasivatagnak hívjuk.

A helyzet tovább is fokozható, ebben az esetben manaúrról beszélünk. Ilyen hely mindössze két-három lehet egész Yneven, különleges tulajdonsága, hogy itt nem csak hogy nem lehet manát gyűjteni, de a létező varázslatokból és varázstárgyakból is ellian a mágia napokon belül. Ezek a helyek a managócponthoz ellentétei, ha lehet ilyenről beszélni egyáltalán. Ezek a helyeken egyedül azon ősfajok egyedei képesek mágikus energiát előállítani, akik szervezete odot képes előállítani, ám ha itt alkalmaznak hatalomszavakat, azért ők is végzetes árat fizethetnek.



## Ynevi Asztronómia

Elég valószínű, hogy Satralis és testvérplanétái, az égi kékék és hullócsillagok, valamint a holdak szintén bírnak metafizikai jelentéssel. Ám ezek hatásaival csak az asztrológusok tudnak számolni, illetve néhány kivételes képességű varázsló.

A Rivai Apokrif dorani olvasata szerint a Nagyok, akik a korok előtti időben érkeztek, és Ynev szféráit - s talán a mindenséget - megteremtették, távozásuk előtt megszábták mind a kezdet, mind a vég pillanatát. Az első napkeltét kilenc sorsfordulóval választották el az utolsótól. Kilenc kor követi egymást, kilenc jóslat teljesül be, mire a halandók saját kezükbe vehetik sorsukat.

A Kristályszférákon túli világról szintén csekély ismerettel rendelkezünk. Ha tovább kutakodunk ősi tudástárak mélyén, a Creowini Őstárban olyan említésekre bukkanhatunk, amelyek az Elsődleges Anyagis Síkokat - ritkán előforduló kivételektől eltekintve - általában gömb alakúknak írják le. Ynev napja körül további hét másik planéta található.

### YNEV RENDSZERÉNEK BOLYGÓI

1. Agnar
2. Korsum
3. Tylana
4. Satralis (Ynev)
5. Abogas
6. Miramar
7. Ymarel
8. Konnegar

Derült éjszakai, a magányos vándornak Ynev két holdja mellett a csillagok adnak társaságot. A csillagok a távoli szférákon túli - messzeségből pislákolnak le Ynevre. Csak a bárdok képesek arra, hogy zenéjükkel megérintsék őket, és energiájukkal feltöltődjenek.

### AZ YNEVI ÉGBOLT NEVEZETESEBB ÁLLÓCSILLAGAI

Ychan Magreth - Zsártnok  
Lamak Othari - Othar Fáklyaja  
Cor Chatra - Vigyázó  
Cor Galen - Bosszúzó  
Cor Tylath - Haragvó  
Cor Mnemos - Emlékező  
Cor Daleth - Útmutató  
Cor Cridas - Megtartó  
Cor Númed - Visszatérő  
Seymlah - Ékkő  
Roncada - Szentségör

Az utazók és a tudósok nem elégedtek meg azzal, hogy nevet adtak a csillagoknak; az égbolton való könnyebb tájékozódás végett csillagképekbe gyűjtötték őket. Álljon itt egy felsorolás a nevezetesebbekről.

### AZ YNEVI ÉGBOLT NEVEZETESEBB CSILLAGKÉPEI

Sárkánygerinc  
Holló  
Vérgyűrű  
Mantikor  
Lándzsa  
Kék Vadon  
Lámpáselőd  
Diss Tüze  
Igazak Menedéke  
Rusenor Trónusa  
Karakka  
Déli Tör  
Egyszarvú  
Jáspiskigyó



## Az Isteni Szférák

Az élőlények mind bírnak lélekkel, legyenek bár emberek, állatok, rovarok, vagy akár növények. Természetesen ez utóbbi két csoportba tartozó teremtmények lelke rendkívül kezdetleges; úgy is fogalmazhatnánk, nem több lélekcsíránál. A lélek az isteni szférákból származik, ezért halandó azt le nem másolhatja - nem teremthet lelket - és nem is pusztíthatja el: a lélek halhatatlan.

A lélek nagy utat jár be megfogantatásától kezdve. Folyamatosan fejlődik, változik és talán még öregszik is. A lélek aggkorára névst csak találgathat az emberi elme. A legközelebb talán akkor járhatunk az igazsághoz, ha azt valljuk: effekben és mágusokban lakozik Ez a folyamat a lélekvándorlás.

Elainte valamely tudattalan, kezdetleges létformában nyilvánul meg. Anyagi Teste ilyenkor valamilyen növényi alakban jelenik meg, majd rovarlét különböző állomásain válik egyre bonyolultabbá, egyre kifinomultabbá. A nagybetűs Lélek megszületése az állattá válás pillanatára tehető, ekkor már nem pusztán Anyagi, de általában az Asztrális Teste is jelentősen mutatkozik.

Állomások hosszú sora követi egymást ezután is, míg végül felépül a Mentális Test; megszületik a Tudat, és vele az Emberi Lélek, mely porhüvelyben ölt testet. Ekkor már minden szempontból felnőttnek tekinthető. Anyagi megnyilvánulásai egyre emelkedettebb, egyre intelligensebb emberek. A varázslók, még inkább a Mágusok már öreg lélekkel bírnak.

Mint láthattuk, mind az Asztrál Test mind a Mentál Test a Lélekből fakad; ez minden halandóra igaz. Egyedüli kivételek talán a démonok, akik valami egészen mással bírnak, amit egyetlen józrású teremtmény sem nevezne léleknek, de funkcióját tekintve mégis hasonló módon működik. Még az orkoknak és goblinoknak is van lelkük, ami viszont - ellentétben a többi halandóval - haláluk pillanatában semmivé foszlik.

A Tudat asztrális és mentális megnyilvánulása első pillantra egyenértékűnek tűnik, de megcáfolni látszik anyagi teremtmények létezését, akik nem rendelkeznek Asztrális Testtel, és mégis a lélekvándorlás magas fokán állnak. Tehát az Asztrál Test olyan jellemző, amely nem feltétlenül akadályozza a lélek fejlődését, de a legtöbb esetben lényegesen hátráltatja azt.

A Lélek több módon is védelmezi azt a formát, amiben éppen létezik. Az állati, és annál fejlettebb létformáknál Személyes Aurát sugároz ki, amely megvédi az Anyagi Testet a közvetlenül rá ható varázslatoktól. Ezért nem lehet a tárgya a Természetes Anyagok Mágijának, vagy a testen belülről irányított fizikai rombolásoknak. A lélek ezen védelmét le lehet győzni, ha valamilyen módszerrel sikerül előtte elaltatni magát a lelket.

A Személyes Aura elkerülhetetlen velejárója az, amit a varázshasználók egyszerűen Szimpatikus Hatásként emlegetnek. A Személyes Aurán alapuló Szimpátia azon alapszik, hogy minden olyan tárgy, ami egy Személyes Aura része volt, akkor is kapcsolatban marad az eredeti Aurával, amikor már fizikailag nem része annak. Ez a kapcsolat a manahálón keresztül áll fent, rajta keresztül lehetséges hatni az eredeti gazdájára varázslatokkal és egyéb praktikákkal.

A lélekvándorlás ennél is magasabb fokain - amikor lélek a teremtmény már képes a Tudatával mágikus energiát fókuszálni - a lélek a Személyes Aurához hangolja az elmében tárolt manát, így arra más egészen addig nem képes hatni, amíg az újra fel nem szabadul, és át nem áramlik a manahálóbba. Az ilyen módon tárolt mana csak varázslat által szabadítható fel, vagy miután a lélek elhagyta az Anyagi Testet; ezt használják ki sok emberáldozó vallás papjai. Erdemes megemlíteni, hogy az od energiát is ilyen módon hangolja a lélek az ősfajok esetében, így az is csak hasonló esetekben nyerhető ki.

Attól kezdve, hogy a lélek Mentáltesttel bír, a közvetlenül a Tudatra gyakorolt asztrális és mentális hatásoknak is ellen tud szegülni, mi több, képessé válik arra, hogy másokra hasonló hatást gyakoroljon. A csiszolt elmével bíró halandó megtanulhatja, miként emelheti tudatossá a lélek eme tudatalatti képességét.

A Mentáltest tehát felruházta a halandót a Pszi alkalmazásának csodálatos lehetőségével. Ebből viszont az következik, hogy nincs olyan teremtmény, aki Mentáltest nélkül Pszi lenne képes használni.

A végén említést kell még tenni az isteni szférákból származó és szintén minden élőlényben megtalálható adományról: az élet princípiumáról. Ez a különleges, misztikus összetevő, amely megkülönbözteti az élőlényeket azoktól a lélekkel bíró lényektől, melyek olyan - egyébként minden szempontból tökéletes - testben lakoznak, melyet varázsló alkotott, és nem a természet.

A halál pillanatában a testből eltávozik az élet princípiuma, míg, ha csak más, elegendő anyaggá alakítja, megmarad valahol az új anyagban is, pusztán a háttérbe szorul. Így a visszaváltóztatáskor szintén jelen lesz.



# Az Od, a Mágia Tudománya és a Pszi

A Korok kezdetén egészen más volt a világ, mint amilyenek most a Hetedikorban ismerjük. Maga a valóság alapja volt más: Ynev mai lakói körülbelül olyan szanyarúak érezhettek volna magukat akkoriban, mint az aquírok ma a managőpontokon kívül. Egy idő után biztos pusztulás várt volna rájuk, elsorvadtak volna a számukra idegen valóságban.

Akkoriban a mana sokkal vadabb és háborgóbb folyamatokban hömpölygött az éppen formálódó manahálóban. A mágikus viharok és kitörések mindennaposak voltak, csúgok, mint az égen úszó hegymel nagyobb sárkányok, az egymással csatázó ősaquírok és büszke óriások.

Ebben az időben a mai pörnék által ismételt dolgok is másként működtek. Ynev világán ez alól kizárólag a kyr mozaikvetet érvényesítő varázslók és a godoni mágusok a kivételek – de még holdak sem. Erről az időszokról csak találgat még a legbőleőbb elme is, még az elfek emlékezete sem nyúlott vissza idáig, hiszen ekkortájt még nem tapodták Ynev földjét. Morzsányi tudásunk főként találgatásból és abból a kevéske írományból származik, amit a kyrek és a godoniak hagytak ránk.

Mert a kyrek és a godoniak is kutatták a mágia eredetét, hogy gyarapítsák hatalmukat e téren. De az ősök mágiáját így sem sikerült soha lemásolniuk. Mi pedig még náluk is távolabbról szemléljük az ősi titkokat. Kezdő tanoncok vagyunk csupán, hiszen mára már a kyrek által hozott mágiát is csak eltorzult formában és hiányosan ismerjük, a godoni örökséget pedig szinte sehogyan sem.

A varázshasználok között fontos elkülöníteni a tapasztalati varázstudókat és a kyr alapokon nyugvó mozaikvarázslókat, illetve az ezzel közel egyenrangú godoni kulcsmágiát, vagy metamágiát. A varázslatok működésének törvényszerűségeivel nem mindig vagyunk maradektalanul tisztában; az alacsonyabbrendű mágiáfgatokat merőben tapasztalati úton járnak el, amikor megélik a kívánt hatásokat. Ynev világán ez alól kizárólag a kyr mozaikvetet érvényesítő varázslók és a godoni mágusok a kivételek – megemlíthetünk még a a kráni varázslóiskolák tanait is, de akkor végekképp elvesznék a részletekben –, ők ismerik és értik a mana princípiumait.

Ami bizonyos, hogy az ősfajok rendelkeztek a valaha ismert leghatalmasabb és leghatékonyabb mágiával. A vérükben és szavaikban volt a hatalom kulcsa. Az ősfajok ugyanis képesek úgy növesztetni magukban a mágikus energiákat, mint ahogy a törpének nő a szakalla, vagy egy koszmárosnak a pocakja. Bárhol is legyenek, szervezték előbb-utóbb telítődik vele; a hatalmak csak ősségüktől függ. Mert például egy koras aquírban csak éppen hogy jelen van, míg egy sárkányban valószínűleg csak úgy tobzódik. Ezt a fajta mágikus energiát odnak nevezük tudományosan. Bár az elméleteink szerint ez is csak manából áll, mégis érdemes külön szóval utalni rá. Egyrészt sokkal sürebb, mint a mana normális állapotban. Olyasféle erőssége lehet, mint a manának a gőcpontok kellős közepében. A vil-Esandra család által Godon bukásakor elmenekített mágikus témájú folián-sok mintegy tízszer, tizenötöszer nagyobb sűrűségűnek becsülik, mint azt a manát, amit egy ember varázsló az elméjébe tud préselni.

Óddal felvértve már csak formába kell önteni a mágikus energiákat. Az ősfajok erre is lenyűgöző módszereik akad: a beszéd. Ezt a fajta mágiáformát hatalomszavas mágikának nevezzük tudományosan. A teremtménynek elegendő pusztán egy adott hangsort kezdenie, és a hatás máris létrejövő pusztító erővel. Am az ilyen fajta szavak formálódására különleges szervre van szükség. Ugyanis nem csak az Anyagi Síkon hoz létre hangot, hanem magában a manahálóban is rezgést kelt, ami onnan kezdve úgy terjed, mint egy varázslat, csak sokkal erőteljesebben. Olyan erővel rezeg meg a manaháló a hatalomszó kiejtésakor, hogy a mi varázslatainkat elősír, mint a tengeri vihar a papírcsónakot. A mi varázslataink csupán apró rezdülések, míg a hatalomszó egy mennydörgés. Meg kell jegyezni, hogy ennek ellenére vannak bizonyos módszerek a védekezésre.

Először is, akad néhány elkorcsosult ősfaj, vagy egved, amelyek mágiájuk szerve nem közvetlenül van kapcsolatban a manahálalal, ezért szükséges, hogy a beszéd hangja létrejöhjön az Anyagi Síkon, és csak onnan terjed át a hatás a manahálalra. Ezeket a fattyakat egy jól irányzott csendburok átmenetileg megfoszthatja mágikus hatalmuktól. Fontos, hogy ekkor is a hang létrejöttét kell megakadályozni; ha a szó elhangzott, onnantól már mit sem ér, ha valaki nem hallja azt, mert mondjuk betömte a fülét gertyanyással. Sajnos arra még egyetlen bátor tudor sem vállalkozott, hogy összegyűjtse, melyik ősi faj rendelkezik eme csökkent képességekkel, de ammi bizonyos, hogy léteznek ilyenek.

Másodszor, amint említettem, a godoni és a kyr varázslók mágiája felette áll a miénkének. Ők képesek voltak átmenetileg védekezni az ősi népek hatalomszavaitól. Rövid időre felarthatták az ellenfelet, amíg ők is bevethettek a varázslataikat, így korántsem voltak annyira kiszolgáltatva az ősmágiának, mint mi. Ugy mérnem az ősmágiát az eréleti kyr és godoni mágiához, mint a miénket övékhez.

Harmadszor, fennmaradtak olyan talizmánok Kyrából, amelyek manacsendet képesek létrehozni. Sajnos maga a manacsend mozaik nem maradt ránk, így ezek pontos működését csak találgathatjuk. Egy ilyen képes a hatókörén belül megfosztani az ősfajokat a mágiájuktól. Sajnos ezek rendkívül ritkák – gyakorlatilag beszerezhetetlenek –, és árak vetekszik egy nagyobb kastély árával, továbbá nem is állandó a hatásuk, mert minden ilyen talizmán csak egy adott mennyiségű odnak képes ellenállni, azután örökre elveszti mágikus töltését. Arról már nem is beszélke, hogy egy ilyen talizmánt birtokolni se nem túl biztonságos – hiszen a tulajdonosban bármely ősi faj egvede halálos veszélyt lát -, se nem elég, hiszen pontosan ismerni kell az aktiválásának titkait.

Negyedszer, amennyiben sikerül az hatalomszó használó teremtmény hangeképző szervét működésképtelenné tenni, vagyis elvágni, összeroncsolni, vagy bármilyen hasonló, akkor szintén megfoszthatjuk mágikus hatalmától, hiszen nem lesz képes az odját szobá önteni. E módszer veszélyességét azt hiszem, nem is kell taglalom...

Hazsak nem kísér az istenek kegye, nem nagyon van más módszer a hatalomszavak hatásától való védekezésre.

Térjünk most rá a Pszire, és annak eredetére. Érdekes módon az ősfajok nem igazán használták ezt a módszert. Vannak egyes jelentések, amelyekből lessűrhetjük, hogy léteztek egy ősi Pszi fajta, ez az úgynevezett Ősi Ut, amelyről ugyan nem sokat tudunk, de feltételezhetjük, hogy igen komoly hatalmat jelent. Sokan feltételezik, hogy a pszi azért nem volt elterjedt az ősi időkben, mert összehasonlítva az od-alapú mágiával csak gyerekjátéknak lett volna jó. Ammi bizonyos, hogy a Pszi maga csak a már korábban is említett kyrek, majd a godoniak varázslóinál terjedt el széles körben, majd onnan sokan mások is átvették. Itt főként mágiát kisegítő szerepe volt és egyéb alkalmazásai csak igen sokérvényesen jelentek meg. Mintegy kiszolgálta a mágiát, potolandó azt az úrt, amit az ősmágia erőfőlténye jelentett.

Érdekes élmélet, amely egyébként Pyarromból származik, hogy a mágának is van egyfajta fejlődési íve, amely az ősfajoktól kezdve lefelé ível, míg a Pszi - ezt kiengesúlyozandó -, egyre emelkedik. Figyeljük meg, ahogy az újabb és újabb korok mágiái rendre alul maradnak a régi idők praktikáival szemben, a fenti elméletből az következne, hogy előbb-utóbb fel kell bukkannia egy olyan Pszi útnak, amely már önmagában is elég erős lesz, hogy megállja a helyét a mágia mellett. Hallani egyes pletykákat, mi szerint a Pyarromi Titkoszolgálat kísérletezik is valami hasonló tudás összegyűjtésével. De én személy szerint nem sok esélyt látok rá, hogy belátható időn belül el is jutnának valamendég...

Rafus de Megalon, lar-dori magiszter





# Mágiarendszer

Ez az elemek nagyon fontos formáló ereje a mágia. Eppen ezért a mágia szabályaival foglalkozó fejezetek részletes és átfogó képet próbálnak alkotni a M.A.G.U.S. világában ismeretes mágia típusairól és azok használatáról. Ahhoz azonban, hogy mindent a maga teljességében megérthessünk a mágiarendszer alapjaival is meg kell ismerkednünk.

Az egyes különböző mágiatípusokra bizonyos eltérő szabályok is vonatkoznak – ezeket egyenként, külön fejezetekben taglaljuk részletesen.

## A Mágia használata

A Mágia használata két fő tényezőtől függ. Az egyik a választott Mágikus iskola (és ezen belül a Mágia használatának képessége). A másik a használat szintje – ezt a mágikus iskola képességek szintje jelöli.

Amikor egy karakter belép valamely mágiahasználó kastba, képessé válik a kaszt által nyújtott mágia használatára.

A mágia használata során, a kasztok mágiaviselő képessége mellett fontos szerepet játszik az egyes mágikus képességek szintje is döntő fontosságú a varázslatok létrehozásának szintjéből – ez határozza meg, milyen határfokon képes a karakter használni a varázslatait. Minél magasabb szinttel bír valaki egy mágikus képzettségben, annál gyakorlottabban, könnyedebben hozza létre a varázslatokat, annál jobban uralja választott Mágikus iskoláját.

### Mana-pontok

A mágikus hatások létrehozásához minden mágiahasználónak Manára van szüksége. Ez az az energia, amely a teljes mindenséget körbeveszi, egy négy fundamentum közül. Terjedését a Manaháló határozza meg. A mágiahasználók elméjükben tárolják a manát, melyet a varázslás pillanatában formálnak át, hogy elérjék a kívánt hatást. (Kivéve a papok/paplovagok, akik imáikkal nyitják meg a manacatornát az istenük síkjá és az Anyagi Sík között.)

A varázslatok alkalmazásához mágikus energiára van szükség – ezt jelölik a Mana-pontok. Bármiféle mágiahasználó tevékenység – például varázslatok alkalmazása vagy varázstárgyak készítése – adott mennyiségű mágikus energiát emészt fel, azaz bizonyos mennyiségű Mana-pontba (Mp) kerül.

Azt, hogy egy mágiahasználó mennyi Mp-ot képes elméje pihentetés nélkül egyszerre vagy folyamatosan felhasználni, maximális Mp-jának száma mutatja meg. A maximális Mp tehát nem más, mint egy teljesen kipihent és feltöltődött tudat rendelkezésére álló mágikus energiájának mennyisége. A maximális Mp-ok száma a mágiahasználat szintjétől, valamint a mágikus iskolától függ. Minél magasabb szintű mágiahasználó valaki, annál több maximális Mp-tal rendelkezhet.

Mana-pontok kiszámítása: A karakter maximális Mana-pontjainak számát két tényező határozza meg – a mágikus

2-2-1. táblázat: Mana-pontok

Mágikus iskola	Mana-pont / szint
Bárd	6 Mp/szint
Boszorkány	8 Mp/szint
Boszorkánymester	8 Mp/szint
Tűzvarázsló	10 Mp/szint
Varázsló	10 Mp/szint

iskola és a karakter mágiahasználó kasztjának a szintje. A karakter mágiahasználó kasztjának szintjét szorozd be a karakter mágikus iskolájából eredő szorzóval (lásd 2-2-1. táblázat: Mana-pontok). Amennyiben a karakter több mágiahasználó kaszttal is rendelkezik, mindegyik kaszt esetében külön számold ki a Mana-pontokat, majd a kapott eredményeket összegezd. Az így kapott eredmény a karakter maximális Mana-pontjainak a száma – ezekből használhatja varázslatait.

(Mágiahasználó kaszt szint) x (Mana-pont szint)

Példa: Aermos harmadik kasztaszintű Tűzvarázsló, így [3 (kasztaszint)] x [10 (Tűzvarázsló kaszt)] = 30 Mana-pontja van.

Az aktuális Mp-ok száma arról tanúskodik, hogy a mágiahasználó maximális Mp-jából mennyit tud még felhasználni, mielőtt újra feltöltendő mágikus energiát. Egy teljesen feltöltött elme mágikus hatásfoka maximumán áll. Ha azonban elkezdi használni mágikus energiát, ezek lassan elfogynek. Amikor már minden Mp-ját felhasználta, a mágiahasználónak vissza kell nyernie mágikus energiát.

Mana-pontok visszanyerése: Az egyes iskolák mágiahasználói gyökeresen eltérő módszerekkel nyerik vissza Mana-pontjaikat. Ezekről az egyes mágiáformákat tárgyaló külön fejezetekben esik szó.

## Varázslatok

Varázslatoknak azokat a mágikus formulákat hívjuk, amelyek segítségével a mágiahasználó előidézhetheti a különféle mágikus hatásokat. A karakter Mp-jai felhasználásával képes a különféle varázslatok alkalmazni – lényegében a varázslat az a forma, amelybe mágikus energiát önti. A varázslatok sok mindenre tehetik képessé használokat: segítségükkel tüzet gyújthatnak, uralhatják mások akaratát vagy érzelmét, repülhetnek, magasan képzett mágiahasználók pedig akár képesek lehetnek a halál legyőzésére, vagy éppenséggel egyetlen szempillantással falvakat irthatnak ki.

Varázslatok típusa: Attól függően, hogy melyik mágikus iskolába tartoznak, a varázslatokot külön csoportokba sorolhatjuk – így megkülönböztethetünk bárd-, boszorkány-, boszorkánymesteri, tűzvarázsló, varázslói és néhány egyéb varázslatfajtát (ez utóbbiak majd későbbi kiegészítőkben kapnak helyet).

A varázslatokot tovább csoportosíthatjuk az egyes iskolákon belül is. Az egyes iskolákba tartozó varázslatok több típusra oszlanak – mindegyikük besorolható egy-egy mágikus képzettség fennhatósága alá.



## Varázslás

A varázslatok használatának is megvannak a maga szabályai. Némely szabály csak a harci szituációkban különösen fontos, mivel ilyenkor van nagy jelentősége annak, hogy ki mikor és mit cselekedhet. A kapcsolódó szabályokért érdemes átolvasni a Harc fejezetet.

### Mana-pont költség

A varázslatok használata során az alkalmazó rendelkezésére álló Mana-pontok mennyisége csökken. Minden varázslat rendelkezik Mana-pont költséggel – ennyivel csökkenti a karakter aktuális Mana-pontjainak számát. Bizonyos varázslatok Mana-pont költsége az Erősség arányában változik. Némely varázslat Mana-pont költsége 0 – ezeknek a varázslatoknak a használata nem emészt fel egyetlen Mana-pontot sem, azonban csak akkor képes őket alkalmazni a karakter, ha aktuális Mana-pontjainak száma legalább 1.

### Erősség

A varázslatok hatásának potenciálját az Erősségük (E) adja meg – ez határozza meg, hogy pontosan mekkora a hatás mértéke, illetve hogy milyen arányban képes érvényesülni.

Bizonyos varázslatok hatása aszerint változik, hogy mennyi energiát fektet beléjük az alkalmazó – ezeknek az Erőssége növelhető, és Mana-pont igényük az Erősség arányában változik.

Minden varázslat rendelkezik Erősséggel – némelyeknél azonban ez csak ritkán kap szerepet.

### Ellenállás

Egyes varázslatok hatása kiterjedhet más személyekre, élőlényekre is. A célpontok ilyenkor azonban nem feltétlenül szeretnék, hogy az adott varázslat kifestje rájuk a hatását. Ebben az esetben a varázslatnak általában áll kell jutnia a célpontja ellenállásán – aszerint, hogy az alkalmazott varázslat az asztrál-, a mentál- illetve a fizikai testet támadja-e.

Hogy megtudja, az ilyen varázslat kifejti-e hatását a célpontra, tégy egy Erősség-próbát a célpont vonatkozó ellenállása ellen – hogy melyik ellen, az az alkalmazott varázslat leírásából derül ki (amennyiben a varázslat ellenállás sorában '1' szerepel, a célpont nem képes ellenállni az adott varázslat hatásának).

**Erősség-próba:**  $d20 + \text{a varázslat Erőssége} + \text{az Intelligencia módosító}$

Amennyiben az Erősség-próba eredménye nagyobb, mint a célpont ellenállása, a varázslat kifejti hatását. Ha nem, úgy a hatás nem érvényesül – a varázslat használatához szükséges Mana-pontok azonban elvesznek. Bizonyos varázslatok esetében a hatás attól is függ, hogy az Erősség-próba milyen mértékben sikerült, vagy volt sikertelen, illetve bizonyos varázslatok sikertelen Erősség-próba esetén is fejtenek ki valamilyen hatást a célpontra – részletekért lásd az egyes varázslatok leírását.

### Hatás időtartama

A varázslatok hatásának időtartama igen változó lehet – némelyiké azonnal elenyésszik, másoké mindaddig fennmarad, amíg valamely ellentétes hatás meg nem szünteti azt. A varázslatok leírásában feltüntetjük, hogy az adott varázslat hatása mennyi ideig marad fenn – itt néha több érték is szerepelhet, főleg ha a varázslatnak többfajta alkalmazása is van. Ezek az időtartamok a következők lehetnek:

**Azonnali:** Az ilyen varázslatok hatása azonnali – a hatás ugyan azonnal elenyésszik, következményei azonban megmaradhatnak. Ilyen például a Villámcsapás varázslat, ahol a Villámcsapás ugyan csak pillanatnyi, az elvesztett Sp-k azonban csak gyögyülési útján térnek vissza.

**Meghatározott időtartam:** Az ilyen varázslatok hatása meghatározott ideig tart, azután véget ér – ez az időtartam általában körökben mérhető, némely varázslatok esetében azonban akár percekben, órákban is.

**Végleges:** Az ilyen varázslatok hatása végleges – mindaddig tart, amíg valamely más körülmény véget nem vet neki. Ilyen például a Szerelmivarázis varázslat is, amelynek hatása addig marad fenn, amíg a célpont valamilyenféleképp ki nem ábrándul szerelméből.

**Hosszabbítható:** Bizonyos varázslatok hatásának időtartama hosszabbítható. Amennyiben a varázslat hatása hosszabbítható, úgy a (hosszabbítható) kitétel a varázslat leírásában a Hatás időtartama sorban szerepel. Ha az ilyen varázslat időtartama véget ér, holott még igény volna arra, hogy folytatódjék, az alkalmazónak lehetősége van újra elkölteni a szükséges Mana-pontokat, és a hatás fennmarad még egyszer annyi ideig, amennyi az alap időtartam – az alkalmazónak ilyenkor ugyanannyi Mana-pontot kell elköltenie, amennyit az alkalmazás megkezdésekor, és a varázslat ugyanakkora Erősséggel rendelkezik majd.

**Összpontosítás:** Bizonyos varázslatok hatása csak addig marad fenn, amíg az alkalmazó összpontosít erre. Amennyiben valamely varázslat hatása összpontosítás-függő, úgy az (összpontosítás) kitétel megjelenik a varázslat leírásában a Hatás időtartama sorban. Az összpontosítás körönként egy egyszerű cselekedetet igényel. Amennyiben valamely körülmény megszakíthatja az alkalmazó összpontosítását, annak Összpontosítás képzettség-próbát kell tenni (lásd Összpontosítás, alább).

### Hatótáv

A Hatótáv azt mutatja meg, hogy a varázslatot milyen távolságban lehet alkalmazni – milyen messze lehet legfeljebb a célpont az alkalmazótól. A varázslatok hatótávja igen változó lehet – némelyiké csak magára az alkalmazóra terjeszthető ki, másoké akár a végtelenségig is. A varázslatok leírásában szerepel, hogy az adott varázslat hatása milyen távolságban alkalmazható – itt néha több érték is szerepelhet, főleg ha a varázslatnak többfajta alkalmazása is van. Ezek a hatótávok a következők lehetnek:

**Alkalmazó:** Az ilyen varázslatok hatása csak magára a varázshasználóra terjeszthető ki.

**Érintés:** Az ilyen varázslatok hatása megérintett személyekre, élőlényekre vagy tárgyra terjeszthető ki. Amennyiben a célpont ezt nem szeretné, az alkalmazónak érintő támadást kell tennie.

**Látótáv:** Az ilyen varázslatok hatása csak az alkalmazó látótávján belül eső személyekre, élőlényekre vagy tárgyra terjeszthető ki, amelyek az alkalmazónak látnia kell. A látótáv hatótávú varázslatokkal lehetséges érintés hatótávban is alkalmazni – amennyiben az alkalmazó sikeresen megérinti célpontját, nem szükséges látnia azt.

**Meghatározott távolság:** Az ilyen varázslatok hatása egy bizonyos, meghatározott távolságra terjeszthető ki (a célpontnak a meghatározott távolságon belül kell tartózkodnia) – ez a távolság általában yveti lábakkal adtuk meg, egyes esetekben azonban akár mérföldekben is.

**Végtelen:** Az ilyen varázslatok hatása a végtelenségig terjeszthető. Nem számít, a célpont hol található – mindössze annyi megkötés van, hogy a Satralis kristályszférán belül kell tartózkodnia.

### Hatóterület

A Hatóterület mutatja meg, hogy a varázslat hatása mekkora területre terjed ki egy időben – mekkora lehet a célpont kiterjedése, illetve hány célpontja lehet egyszerre a varázslatnak. A varázslatok hatóterülete igen változó lehet – némelyik élőlényekre, mások pedig tárgyra vagy területre terjeszthetőek ki. A varázslatok leírásában szerepel, hogy az adott varázslat hatása milyen területre alkalmazható – itt néha több érték is szerepelhet, főleg ha a varázslatnak többfajta alkalmazása is van. Ezek az hatóterületek a következők lehetnek:

**Személy:** Az ilyen varázslatok hatása bizonyos számú személyre vagy élőlényre terjeszthető ki – hogy pontosan mennyire, azt az adott varázslat leírása tartalmazza.

**Tárgy:** Az ilyen varázslatok hatása bizonyos számú tárgyra terjeszthető ki – hogy pontosan mennyire, azt az adott varázslat leírása tartalmazza.

**Meghatározott terület:** Az ilyen varázslatok hatása bizonyos kiterjedésű területre terjeszthető ki – hogy pontosan mennyire, azt az adott varázslat leírása tartalmazza, általában yvei négyzetlábban vagy kőblámban megadva (persze ettől eltérő méretegységek is szerepelhetnek).

### Varázslási idő

Az egyes varázslatok leírásából derül ki, hogy az adott varázslatnak mennyi a varázslási ideje – ezt általában cselekedetekben mérjük. A cselekedetek fajtáit, szerepüket a harc folyamán, és a velük kapcsolatos szabályokat a Harc fejezet ismerteti.

A varázslási idő nem összekeverendő a hatás időtartamával – a hatás a varázslási idő befejeztével veszi kezdetét.

Bizonyos varázslatok használata során az alkalmazó Megszakító támadásra jogosítja az őt fenyegető ellenfeleket – ez esetben a varázslat leírásában, a Varázslási idő sorban zárójelben található a (Megszakító támadás) jelölés.

A varázslási idők a következők lehetnek:

**Szabad cselekedet:** Az ilyen varázslatokat szabad cselekedetként hozhatod létre – ilyenkor más is cselekedhetsz az adott körben. Az ilyen módon létrehozott varázslat azonnal kifejti a hatását.

**Egyszerű cselekedet:** Az ilyen varázslatok létrehozása egy egyszerű cselekedet – emellett még mozoghatsz a körben a varázslat létrehozása előtt vagy után, vagy esetleg végrehajthatsz valamilyen más mozgás-értékű cselekedetet. Az ilyen módon létrehozott varázslat azonnal kifejti a hatását.

**Teljes-körös cselekedet:** Az ilyen varázslatok létrehozása egy teljes-körös cselekedet – tehetsz egy kiegészítő mozgást előtte, utána vagy közben, más mozgást azonban nem végezhet a körben. A hatás a létrehozás megkezdését követően jelentkezik, mielőtt saját kezdeményezés értékednél megkezdődne a köröd. A varázslat alkalmazása után szabadon cselekedhetsz.

Az ilyen varázslatok létrehozása, amelyeknek a varázslási ideje hosszabb egy körnél teljes-körös cselekedetként kezelendő mindazon idő alatt, ameddig a létrehozásuk tart. Például az 1 perc varázslási idejű varázslat hatása az egy perc letelekore kezdődik, mielőtt megkezdődne a köröd a saját kezdeményezés értékednél (és a varázslási idő alatt mind a 10 kör folyamán egy-egy teljes-körös cselekedetbe kerül a varázslás).

### Összpontositás

A varázslatok létrehozásához összpontositnod kell. Ha nem tudsz kellően összpontositni (például mert sebet kapsz, vagy védekezned kell, esetleg éppen lovagolsz, netán megzavarnak a Zavarás Pszidisciplinával), nem hozhatod létre a varázslatot. Ha már elkezdted létrehozni a varázslatot, de időközben valami megzavart (például valaki sikeres támadást hajtott végre ellened), sikeres Összpontositás képzettség-próbát kell tenned, különben elrontod a varázslást. A próba célszáma attól függ, mi veszélyeztet az összpontositásodat (lásd az Összpontositás képzettség leírását, illetve a Kalandmesterek Könyvét). Ha a próbát sikertelen, a varázslat hatása nem jön létre, és amennyiben a próbát legalább 10-zel rontottad el, a varázslat használatához szükséges Mana-pont mennyiséget is elvesztetted.

Ha olyan varázslat létrehozásába kezdesz bele, ami több teljes-körös cselekedet varázslási idejű, mindvégig összpontositnod kell. Ha bármikor elveszíted összpontositásodat a varázslás kezdete és befejezte közt, a varázslat hatása nem jön létre.

**Összpontositás varázslat fenntartására:** Néhány varázslat fenntartásához folyamatos összpontositás szükséges. Az összpontositás a varázslat fenntartására körönként egy egyszerű cselekedet, ami nem jogosítja ellenfeleidet megszakító támadásra. Bármí, ami megakadályozhatna egy varázslat sikeres létrehozásában, az összpontositásodat is megszakíthatja. Ilyenkor sikeres Összpontositás képzettség-próbát kell tenned, különben a hatás véget ér.

**Megszakító támadások:** Amikor varázslatot hozol létre, a téged fenyegető ellenfelek általában megszakító támadást

intézhetnek ellened. Ha a létrehozás közben megsérülsz, Összpontositás próbát kell tenned, különben a varázslás félbeszakad.

### Védekezés varázslat létrehozása közben:

Megpróbálkozhatasz védekezni a varázslat létrehozása közben. Ez azt jelenti, hogy úgy próbálsz létrehozni a hatást, hogy közben figyelsz az ellenfeleidre, és elkerülsz a csapásait. Ebben az esetben nem vagy annyira sebezhető, mintha csak tétlenül állnál, vagyis ilyenkor ellenfeleid nem intézhettek megszakító támadást ellened. Amennyiben azonban védekezel létrehozás közben, Összpontositás képzettség-próbát kell tenned ahhoz, hogy a varázslás ne szakadjon félbe. Ha a próbát elvéte, a varázslás félbeszakad, és amennyiben a próbát legalább 10-zel rontottad el, a varázslat használatához szükséges Mana-pont mennyiséget is elvesztetted.

### Érintő varázslatok harcban

Egyes varázslatoknak „Érintés” a hatótávja. Az ilyen varázslatok használatához létrehozásuk befejezte után meg kell érintened az ellenfeledet, vagy a létrehozás körében, vagy később. Abban a körben, amikor a varázslást befejezed, megérintheted (vagy megpróbálhatod megéríteni) a célpontot. Végezhetsz mozgást a varázslás előtt, a varázslás és az érintés között, vagy akár az érintés után is. Ahhoz, hogy önmagadat vagy valamilyen társadat megérintsd, nem kell dobnod, amennyiben azonban valamilyen ellenfeledet akarod megéríteni, érintő támadást kell tenned.

**Érintő támadás:** Mivel elég megérintened az ellenséget, érintő támadást hajtasz végre hagyományos támadás helyett. Ha érintés hatótávú varázslattal akarsz megéríteni egy ellenfelet, az fegyveres támadásnak számít, és ezért nem jogosítja ellenfeledet megszakító támadásra ellened, még ha fegyveres, akkor sem – az érintő varázslat ugyanis fenyegetést jelent, amit az ellenfelednek ugyanúgy kell figyelembe vennie, akárhá fegyvert forgatnál (lásd Harc fejezet – Érintő támadás). A varázslás folyamata azonban változatlanul megszakító támadásra jogosítja ellenfeledet, ezért kifejezetten lehet, ha először varázsolsz, és aztán mozogsz, nem pedig fordított sorrendben teszed ezt. Az érintő támadásoknak két fajtája van: beszélhetünk közelharcú érintő támadásról (amikor mondjuk a kezdeddel szeretnéd megéríteni ellenfeledet), illetve távolsági érintő támadásról. Az ellenfeled VÉ-je érintő Támadás ellen nem tartalmazza a pajzs és a hárítófegyver módosítót, illetve a Hárítás taktika sem alkalmazható az ilyen támadások ellen.

**Varázslat késleltetése:** Amennyiben a varázslatot nem sikerül rögtön a varázslás követően létrehoznod, késleltetheted akár a végtelenségig is. Minden körben próbálkozhatasz érintő támadással. Egy egyszerű cselekedettel egy társadat érintheted meg, vagy egy teljes-körös cselekedet keretében legfeljebb hat társadat. Ha – akár véletlenül is – valakihez vagy valamihez hozzáérsz, miközben a varázslat energiáját tartod, a varázslat „elsül”. Ha új varázslatot hozol létre, mielőtt még a már meglevőt „elsütötted” volna, a már meglevő varázslat szertefoszlik.

### Mágikus képzettségek

Minden mágiahasználó első kaszt-szinten az általa ismert 8 mágiaformát azonos módon 2. szinten ismeri. Pl.: Varázsló – Elemi mágia: 2. szint, Természetesen Anyagok Mágiaja: 2. szint, stb.

(A mágiahasználoi képzettségek pontos listáját a Boszorkánymágia, Boszorkánymesteri mágia, Tűzmágia, Kyr alapú mozaikmágia fejezetekben részletesen megadjuk.)

A mágiahasználok első szinten további 5 pontot oszthatnak el ezek között a mágiaformák között, így akár két mágikus képzettségből 4. szintűt, egyből 3. szintűt tud felvenni első szinten. (Vagy bármely egyéb elosztásban is tanulhatja őket.)

Minden további szintlépéskor, mikor a mágiahasználok kasztjában lép szintet, további 3 pontot oszthat el ezek között a képzettségek között.

Ezen szabályok alól csak a Bárd kaszt képviselői jelentenek kivételt. Az általuk használt mágikus módszerek részletes leírását a Bárdmágia fejezetben találjuk.





Bárdmágia

# Bárdmágia

A bárd mágiajának tíz kárthiába keresnek Ynev beláthatatlan térségein: e kaszt képviselői Mana-pont-jukkal – elméletben az összes többi varázshasználat kasztal – a Felsőbb Szférák, a csillagok energiájából merítik. Éjszakánként, mikor fények garmadája tündököl az égen, a bárdnak lehetősége nyílik arra, hogy (maga választotta főhangszerén) megszólaltassa a misztikus erők Összhangzatát. Az Összhangzat megszólaltatása mindössze 30 kört vesz igénybe, s ez idő alatt a bárd max. Mp-jaira kerül. A bárd csak akkor képes az Összhangzat segítségével Mana-pontokhoz jutni, ha a csillagfény szabad szemmel érzékelhető számára – borús ég alatt, zivatar sötétjében nem jutnak el hozzá az energiák. Mivel az Összhangzat csupán Éjközépkor hajtható végre, mikor a két hold egyike sem látható Ynev égen, minden éjszaka csupán egyszer van lehetőség a Mana-pontok feltöltésére.

## Bárd Mágiaformák

Ynev bárdjai jártasak az Asztrál- és Mentálvarázslatok használatában, ám azokat csak egy különleges módszer, a Dalmágia segítségével képesek alkalmazni. Ennek gyakorlásához énekelniük és muzsikálniuk kell, hogy a dallamok formába öntsek, és célba juttassák a varázslat bennük felgyűlt energiáit.

A Dalmágiaiban is, mint minden mágikus hatásnál, ha a varázslat valamilyen ellenállásba ütközik, Erősség-próbára van szükség. Játéktechnikailag ez azt jelenti, hogy a bárd dob d20-al, ehhez adja a Dalmágia erősségét + Intelligencia módosítóját, és ezt hasonlítja össze a célpont Fizikai, Asztrális vagy Mentális ellenállásával. Ez igaz a bárd összes varázslatára, melynek ellen lehet állni.

A bárd dalmágiaja kizárólag élőlényekre hat, s a varázslat eredményességének feltétele az is, hogy a kiszemelt alany hallja a dalt. Amennyiben a célpont süket, vagy – saját jól felfogott érdekében – füleinek befogásával védekezik a mágia ellen, a dal hatástalan marad.

A bárdoк egyszerre annyi lényre alkalmazhatják a Dalmágia varázslatait, amennyi bárd kaszt-szintjük, azonban a dal hatókörén belül ők határozzhatják meg, ki legyen az, akire a dal varázslatként hat. A dal többi hallgatója nem észleli a dalmágia átvitt mágiait: értetlenül állnak majd társaik megváltozott viselkedése előtt.

A varázslatok Varázslási ideje és Időtartama megegyezik, hiszen a varázslat a dal megidézésén keresztül hat. (Ez nem jelenti azt, hogy a hatás is eddig tartana. Amíg azonban az Álom dala alatt az áldozat felébreszthetetlen, addig a dal elmúltával magától felriad, vagy felébreszthető.) A dalok maximális időtartama a bárd kaszt-szintje számú perccel egyezik meg, s ezután a bárd egy körig nem kezdhet új, mágikus energiákkal töltött dalba. A dalmágia 5 kör folyamatos dalolás után kezdi meg hatását.

A dalmágiák hatótávja alapesetben 10 ynevi láb. Ritkán kerül sor arra, hogy egy bárd csatában használja a dalmágiát – ez alól talán csak a Bátorság dala jelent kivételt. A harcmező zaja ugyanis elnyomja a bárd énekét, s a Dalmágia varázslatainak hatótávolsága a felére csökken. A dalok mágiajának kedvez viszont a csend, melyben a dal messzire elhallatszik, s a hatótáv ennek következményeként a kétszeresére nő.

Fontos, hogy a Dalmágia varázslatai tökéletesen összekapcsolódnak a bárd énekmondó, szórakoztató képességeivel. Hisz varázslásuk mindaddig észrevétlen maradhat, míg a hatás nyilvánvalóvá nem válik – ám akkor sokszor már minden hiába.

A dalok Mana-pont költségét bárd-szint/2 személyre, egy perces időtartamra határoztuk meg. A Bárd növelheti az alanyok számát, egészen a bárd-szintjéig, azonban minden új ember után újra le kell róni a varázslat Mana-pont igényét (tehát a lehetőségek megtoldása meglehetősen igénybe veszi a bárdot). Minden megkezdett perc után újból le kell róni a célpontok számával módosított Mana-pont igényt. (Azonban ne feledjük, hogy az időt maximum bárd-szintnyi perccel lehet kitoldani.)

A Varázslatok alaperőssége 1, azonban a Mana-pontok többszörözésével az erősség bárd-szintig megnövelhető (7. szintű Bárd maximum 7. erősségű varázslatot képes létrehozni).

A Varázslatok alaperőssége 1, azonban a Mana-pontok többszörözésével az erősség bárd-szintig megnövelhető (7. szintű Bárd maximum 7. erősségű varázslatot képes létrehozni).

Az erősséget minden perc elején a Bárd határozza meg. Amennyiben az Erősség-próba sikertelen, de a Bárd folytatja a dalt, úgy minden 10. körben új próba szükséges. (Azonban a dal erőssége 10 körönként eggyel növekszik.)

Dal-mágia Erőssége = Bárd kaszt-szint/2 + eltelt percek + Varázslat Erőssége + Intelligencia módosító

**Példa:** Tegyük fel, hogy egy 11. karakter-szintű, 14-es Intelligenciával rendelkező bárd 8 szintet lépett Bárdként. Létrehoz egy 2-es Erősségű Álom dalát. Lerója a  $(2 \times 4 =)$  8 manát, és kiválasztja a  $8/2 = 4$  embert, akikre hatni akar. 5 kör (fél perc) múlva az alanyok Mentális ellenállása megpróbálja legyűrni a varázslat  $(8/2 + 0 + 2 =)$  6-os erősségét. A Bárd dob d20-al, hozzáadja a 6-ot és az Intelligencia módosítójából adódó 2-t, és megnézi, kiknek az ellenállását lépte túl az Erősség-próba. Az eredményt látva eldönti, hogy kívánja-e folytatni a dalt. Ha igen, úgy a következő körben is megválasztja a varázslat erősségét, s ismét megnézi a hatást, azonban a mágia erőssége immár az eltelt körök miatt 1-el növekszik. Ezt egészen 8 körig folytathatja.

## Dalmágia

### Nyugalom dala

Típus: Asztrális  
Mana-pont: 1

A bárd énekének hatására azok a hatótávon belül tartózkodó lények, melyeket a Bárd megelő (maximum bárd-szintnyi), s ellenállásukat legyűrte a mágia, elvesztik harci kedvüket, megnyugszanak.

Ha ebben az állapotban megtámadják őket, újra fegyverhez kapnak, s harcolni kezdenek.

Ekkor már nem nyugtathatók meg a dallal, sőt, az énekesre fognak támadni, ha tehetik. A bárdok ezzel a varázslattal igen óvatosan bánnak, hisz a hatás könnyen ellenük fordítható. A nyugalom – bár nem mágikusan – az időtartam után még 1d6 körig megmarad.

### Álom dala

Típus: Mentális  
Mana-pont: 4

Hatására az áldozatok mély álomba merülnek. A hatás az 5. kör végével kezdődik.

Ekkor a dalt halló lények elalcsanak, s az időtartam alatt fel sem ébredhetnek, csak mágia segítségével. Utána az alvás természetessé, az áldozatok közönséges módon felrázhatóvá, felcsofolhatóvá válnak.

### Zavarodottság dala

Típus: Mentális  
Mana-pont: 3

A célpontok teljesen zavarodottá válnak. Nem tudják, mit tegyenek, csak tévóván álldogálnak, esetleg fel-alá vándorolnak.

Az időtartam alatt a zavarodott állapot vonatkozik rájuk (lásd Harcrendszert – Állapotok). A varázslat végétől a zavarodott áldozatok 1d6 kör után nyerik vissza igazi cselekvőképességüket, addig még az ének hatása alatt állnak.

## Ellenték dala

Típus: Asztrális  
Mana-pont: 8  
Időtartam: végleges

Az egyik legerősebb, érzelmekre ható dal, mellyel a bárd rendelkezik. Minden érzelmet a visszajára fordíthat az áldozatban, ha annak ellenállását legyűrte a mágia. Az eddigi szeretetből gyűlölet lesz, a félelemből bátorság, a barátságból ellenszenv, és megfordítva. A semleges vagy közel semleges érzelmek nem alakulnak át. Egy társat tehát, akihez különösen erős indulatok, érzelmek nem fűzték, az áldozat most sem fog szeretni vagy gyűlölni. A varázslat csak egy célpontra alkalmazható, hatása végleges. Megjegyzendő, hogy ha az áldozatra egy másik vagy netán ugyanaz a bárd ezt a varázslatot még egyszer ráéneklí, a célpont érzelmiei eredeti állapotukba rendeződnek vissza.

## Bénítás dala

Típus: Mentális  
Mana-pont: 4

Minden célpont gondolatainak középpontjába a mágikus zene kerül, s ettől teljesen mozdulatlanvá válnak, a lebénult állapot szabályai vonatkoznak rájuk (lásd Harcrendszert – Állapotok). Az így elbájt áldozatok csak a mágia megszüntével nyerik vissza uralmukat gondolataik felett, vagy abban az esetben, ha egy körben több mint 15 Sp-t sebeznek rájuk.

## Félelem dala

Típus: Asztrális  
Mana-pont: 3

A dal félelmet ébreszt a bárd ellenégeinek szívében. A bárd szövetségeseire a varázslat nem hat, így ők a dal alatt is a bárd közelében maradhatnak. Az ellenfelek Asztrális ellenállása ellen Erősség-próbát kell tenni, annak sikere esetén a rémült állapot vonatkozik rájuk (lásd Harcrendszert – Állapotok). A varázslat addig tart, míg a bárd énekel. (A varázslat a bárdnál magasabb szintűekkel szemben csak fele erősségűnek számít.)

## Feledés dala

Típus: Mentális  
Mana-pont: 12  
Időtartam: végleges

A dal segítségével a bárd egyetlen nap emlékeit törölheti ki áldozatából. Csak a nap dátumára kell koncentrálnia a varázslat alatt, a tartalmát nem szükséges ismernie. Az emlékek, ha a Mentális ellenállást legyűrte a mágia, teljesen elvesznek, s a nap üres foltként marad meg az áldozat emlékezetében. Tudni fogja, hogy a nap létezett, de ennél többet nem. Emlékei nem adhatók vissza, de társai elmagyarázhatják neki, mi is történt akkor. Hogy ezt elhiszi-e vagy sem, egészen más kérdés.

## Émlékek dala

Típus: Mentális  
Mana-pont: 12  
Időtartam: végleges

A dal segítségével lehetségessé válik emlékek, élmények elhelyezése az áldozat elméjében. A varázslattal maximálisan egy napi emlék írható be a memóriába, de ehhez üres helyre van szükség. Ez lehet természetes felejtés, de előidézhető a fent leírt Feledés dalával is. Így egy nap teljesen átiríthatóvá válik valaki emlékezetében. Ha nincs ennyi kiesett emlék, egy-egy napba legfeljebb plusz 15 perc illeszthető be a varázslat.

## Kínok dala\*

Típus: Mentális  
Mana-pont: 4

A bárd fájdalmat okozhat azon célpontoknak, akik a dalt hallják. A fájdalom borzalmas, hasogató fejfájásként jelentkezik, majd kínhullámként seper végig az egész testen. A célpont ellenállásra jogosult a varázslat ellen. Amennyiben a bárd varázslata legyűrte az áldozatok Mentális ellenállását, azok d6 Fp-t veszítenek körönként. Az áldozatok a hatóidő lejártá után tisztában lesznek a fájdalom forrásával.

\* Sebző Bárdmágia képesség szükséges hozzá.



## Bájlás dala

Típus: Asztrális  
Mana-pont: 4

A dal segítségével a bárd minden célpontját barátjává teheti. Ha a hallgatók Asztrális ellenállását legyőzte a bárd mágiját, követni, s lehetőségük szerint segíteni fogják a bárdot.

Ha a bárd – fegyverrel vagy mágia-  
val – megtámadja őket, a varázslat hatása semmivé foszlik. Az elbájlott lények mindig igazat fognak válaszolni a bárd kérdéseire, s egy esetleges harmadik féllel vívott harcban is a védelmére kelnek.

A varázslat hatóideje annyszor tíz perc, ahány percet az alany a varázslat hatása alatt töltött. (Tehát, ha a dal 5 perces volt, de csak a második perctől hatott az alanyra a mágia, akkor (5-1)x10=40 percig tart a hatás.)

## Halál dala

Típus: Asztrális  
Mana-pont: 20  
Időtartam: végleges

„A bárd legkegyetlenebb fegyvere a lant” – szól a mondás Ynev-szerte.

A Halál dala valóban pusztulást hozhat minden célpontra, aki hallja.

Ha a célpont Asztrális Ellenállását meghaladja a bárd Erősség-próbája, Asztrálistestét megsemmisítő csapás éri, s a lélek szétszakadásának sokkja halált okoz.

## Bátorság dala

Típus: Asztrális  
Mana-pont: 2

A bárd ezzel a varázslattal társainak harci kedvét növelheti. A varázslat 10 lábnyi körzetben hatásos, s annyi, a bárdal szövetségese lényre hat, amennyit a Bárd célpontnak kijelöl

(és fejéknél lerója a Mana-pont igényét).

Minden olyan célpont KÉ-je 2-vel, TÉ-je 3-al nő, aki a varázslás pillanatában a dalt hallotta, és a Hatótávon belül tartózkodott. Ideális varázslat csaták során, a Távoltság dalával kombinálva különösen ütőképesé válhat.

## Hangmágia

A megtévesztés yvei művészei a bárdok, olyannyira, hogy Hang- és Fénymágiáikkal – melyek ugyan semmiféle anyagi hatással nem bírnak – sokszorosa ütőképesebbek lehetnek, mint más mágiahasználok. A Hang- és Fénymágiák kategóriájába soroljuk mindazon varázslatokat, melyek létrehozása nem függ össze a bárd előadói képességével.

A Hang- és Fénymágiák létrehozása varázsigék kimondásával történik, amiket nem lehet összetéveszteni semmiféle dallal (tehát a varázslat a környezet számára nyilvánvaló), továbbá a varázsláshoz szükséges a Bárdnak a kezében tartani mágikus hangszert, ami a mana fókuszálását segíti.

Minden Hangmágia varázslási ideje egy mozgás-értékű cselekedetnek minősül, s erőssége alap esetben megegyezik a bárd kaszt-szintjével. Az időtartam a Mana-pontok többszörözésével maximálisan bárd-szintszerepével megegyezik. (Az Erősség nem növelhető tovább, azonban a hatás ellen semmiféle ellenállásnak nincs helye.) Természetesen a további körök nem igénylik varázsszavak kimondását, csupán koncentrációt, mely ez esetben egyszerű cselekedetnek minősül (lásd Mágiarendszer – Mágia könyve).

Ezen szabályokat különböző képességek felülbírhatják.

## Beszélő múlt

Mana-pont: 10  
Időtartam: 1 perc  
Hatótáv: 10 láb sugarú kör

A varázslat segítségével a bárd hallhatja egy rég elhunyt személy legfontosabb szavait. Ez egyfajta tudatalatti kapcsolat a lélekkel, de nem kétirányú kommunikáció, mivel a bárdok nem értenek a nekromanciához. Csak olyan lényeges, a személyhez az idő távolából is kötődő mondatokat hallhat, melyek az elhunyt legmaradandóbb gondolatai, legfontosabb felfedezései vagy észrevételei voltak. A varázslattal bármilyen egykor élt személy szóra bírható, de az mindig saját anyanyelvén fog megszólalni, illetve azon a nyelven, melyen az eredeti szavakat kimondta. A varázslat hatóidejénél hosszabban senki szavait nem lehet visszaidézni.

## Csend

Mana-pont: 4  
Időtartam: 1 kör  
Hatótáv: 10 láb sugarú kör

A bárd ezzel a varázslattal minden hangot megszüntethet egy adott területen. A hatótávon belül semmiféle hang nem lesz észlelhető.

Ez a varázslók működését is megnehezíti, hiszen varázslataik hangkomponense mindaddig nem hallható, amíg az adott területen belül tartózkodnak; így minden varázslat megidézése kétszer annyi időbe kerül majd.

A varázslat felhasználható lopakodáskor is, hisz így a bárd teljesen zaj nélkül közeledhet, ami Lopakodás képzettség-próbiához +5-ös módosítót ad.

## Zajkeltés

Mana-pont: 1  
Időtartam: 1 kör  
Hatótáv: 10 láb

A bárd tetszőleges zajt idézhet fel egy kiválasztott irányból.

A varázslat akkor hasznos, ha a szükséges hang csak egy ajtó nyikorulása, egy tárgy hangos puffanása vagy futó léptek dobbanása a távolban.

Ez sokkal kevésbé manaigényes, mintha a Hangteremtést használná.

## Távoli üzenet

Mana-pont: 4  
Időtartam: 5 kör  
Hatótáv: korlátlan

Segítségével a bárd kommunikálhat egy távoli személlyel.

A kívánt üzenet nem lehet hosszabb az időtartamnál, de a távolság nincs megkötve.

A bárdnak csak a személyre kell gondolnia, s eltsuttognia az üzenetet. Az adott személy/lény lesz a célpont, és csak ő hallja meg az eltsuttogott szavakat.

## Mágikus hang

**Mana-pont:** 3  
**Időtartam:** 1 kör/végleges  
**Hatótáv:** érintés

Láthatatlan hangforrást teremtet, amely 25 szó tárolására képes. A szöveget csak akkor mondja ki, ha a bárd által meghatározott feltételek teljesülnek. Ezek lehetnek időponthoz, személyhez, eseményhez köthetőek is. Ilyen feltétel lehet például, hogy a hang akkor szólaljon meg, ha valaki elhalad a hangforrás előtt, vagy ha valaki fegyvert ránt a hangforrás által őrzött teremben.

A rejtett forrás legfeljebb kiáltás erősségű hangkibocsátásra lehet képes, s nem csak beszéd, de zene is tárolható benne. Ennek hossza az időtartamnál nem lehet hosszabb, s a bárdnak „elő kell játsszania” a később hallani kívánt motívumot.

A varázslat mindaddig „várakozik”, míg a megszabott feltétel nem teljesül.

## Nyelvgyógyítás

**Mana-pont:** 3  
**Időtartam:** 1 kör  
**Hatótáv:** 10 láb

A bárd ezt a varázslatot bármely lény ellen alkalmazhatja. Hatására a személy vagy kreatúra szavai más nyelven hangzanak el, mint amelyiken az illető kimondta őket. Hogy a jelenség még bizarrabb és zavaróbb legyen, a fordítás nyelve sem egységes, minden egyes szó más és más nyelven szól meg. Ez lehetetlenül tehet mindenfajta kommunikációs kísérletet.

A mágia ellen nincs ellenállás, mert kizárólag a hangot változtatja meg, ami a lénynek már nem része. A varázslat hatása Mágia szétosztásával megszűnethető.

## Hamis beszéd

**Mana-pont:** 3  
**Időtartam:** kör/szint  
**Hatótáv:** 10 láb

A bárd maga beszélhet a kiválasztott célpont helyett. Az áldozat elnémul, a hangok azonban – látszólag legalábbis – változatlanul felőle szólnak. A hihetőség kedvéért a bárdnak figyelnie kell áldozatát, hiszen ha az beszél s tátog, neki is mondania kell valamit, nehogy gyanút keltsen. Ha a másik hallgat, ajánlatos a bárdnak is hallgatnia. A beszélő, akinek hangja semmivé enyészett, saját szavait fogja hallani, s a háttérben, nagyon halkán, a bárd beszédét is. A bárd hangja a sajátja marad, így, ha valaki ismeri az áldozat igazi hangját, könnyen rájöhet a csalásra. 8 Mana-pont befektetésével azonban a bárd ezt is megakadályozhatja: a bárd ekkor az áldozathoz válik hasonlatossá. Ennek feltétele az, hogy a bárd legalább egyszer hallja önállóan szólni az illetőt. A varázslat még így is gyanússá válhat, ha a harmadik fél ismeri az áldozat hanghordozását vagy beszédstílusát, esetleg ért a szájról olvasáshoz.

## Rejtett üzenet

**Mana-pont:** 2  
**Időtartam:** 1 kör  
**Hatótáv:** hallótávolság

A varázslat segítségével a bárd hangosan üzenhet akár tömegben is, szavait csak az általa kiválasztottak fogják megérteni. A mágia megidézése után az időtartam lejártáig beszélhet, mondanivalója érthetetlen marad. Jóllehet, hangosan szól, ám a betűk sorrendje teljesen felcserélődik. A bárd szintenként egy lényt kiválaszthat, aki a betűket hibátlan sorrendjében hallja, így zavartalanul kapja meg az üzenetet. A varázslat hatásugara hallótávolság.

## Hangtanulmány

**Mana-pont:** 4  
**Időtartam:** végleges  
**Hatótáv:** 10 láb

Szinte mindenben hasonlít a Tanulmány nevű varázslathoz, általa a tanulmányozott lény hangja lesz újra meg újra felhasználható. Ha a varázslatot a bárd konkrét személy hangjának elraktározására használja, kétszer kell megidéznie a varázslatot, ugyanígy, mint a Tanulmány esetében.

A varázslat segítségével utánozható lesz a hangerősség, magasság és hanghordozás is, a stílus azonban nem. Ezt a bárdnak meg kell tanulnia, el kell lesnie, minden misztikum nélkül. A varázslat folyamatos koncentrációt igényel, ideje három perc.

## Hangtanulás

**Mana-pont:** 2  
**Időtartam:** 1 perc  
**Hatótáv:** 10 láb

A varázslat hasonló a Lényteremtéshez, csak épp hanggal hajtja végre a bárd. A kiválasztott lény hangmintája tetszőleges pontból szálatható meg, s ez nem csak a hangszálak keltette rezgéseket, de a lény által csapott egyéb zajokat is magába foglalja. A felfedezési esélyek megegyeznek a Lényteremtésben leírtakkal, s a Hangtanulmány varázslat is így hat rá, mint a Tanulmány a Lényteremtésre.

A varázslat bármilyen lény hangját létrehozhatja, s a bárdnak csak akkor kell rá koncentrálnia, ha a teremtet hang beszéd. A bárd csak számára ismert nyelveket használhat a varázslatban. A varázslat a Lényteremtéssel együtt alkalmazva mindig követi a megalkotott képet, ha a bárd így kívánja.



## Hangorkán\*

**Mana-pont:** 6  
**Időtartam:** 1 kör  
**Erősség:** 1  
**Hatótáv:** 10 láb sugarú kör

\* Szűz Bárdmágia képesség szükséges hozzá.

A bárd ezzel a varázslattal hatalmas erejű hangot hoz létre, mely orkánként sűrű végig a környéken, s még mérföldekkel távolabb is hallható. Azon hallószervvel rendelkező lények, akiknek a Fizikai Ellenállását a Varázslat legyűri, Erősség x 3 Sp-t veszítenek, s 60 percre megsemmisülnek, a süket állapot szabályai vonatkoznak (lásd Harcrendszer – Állapotok).

A sikeresen ellenállóak csak Erősségnyi Sp-t veszítenek, s mindössze 1 percre válik hallásuk használhatatlanná. A sikertelenül ellenálló, ha talpon maradtak egyáltalán, menekülni kezdenek a borzalmas hang forrása elől, s 5 körig legjobb tudásuk szerint távolodnak a bárdtól. Eddig a remült állapotról leírtak érvényesek esetükben. A varázslat hatóköre 10 láb, minden azon belül tartózkodó lényre hat – kivéve természetesen a bárdot.

Ezen varázslat erőssége – ellentétben a többi hangmágiával – nem a bárd kasszt-szintje, hanem 1.

## Hangscapás

**Mana-pont:** 8  
**Időtartam:** Egyszeri  
**Hatótáv:** 10 láb

A varázslattal a bárd szörnnyű, metsző hangot hallat, mely bántja a közelében tartózkodók fülét, s több száz lábra is hallatszik. A hangforrás szomszédságában minden nem mágikus üveg tárgy és tükör szilánkokra török.

A varázslat 10 lábnyi körön belül bármilyen távolságban megidézhető; az üveg törés hatósugara 5 láb + 1/2 láb szintenként. (De a hatótávon kívülre nem alkalmazható semmiképpen sem). A hang egy szegmensben keresztül hallható.

## Hangidézés

**Mana-pont:** 3  
**Időtartam:** 1 perc  
**Hatótáv:** 10 láb

A bárd ezzel a varázslattal valamely rég történt esemény hangjait idézheti fel. Csak olyan események jöhetnek szóba, melyeknek a bárd (fűl) tanúja volt: a hangok emlékezetéből származnak. A varázslat folyamatos koncentrálist igényel, tartama alatt szokványos tevékenység nem végezhető – kivételt csak az éneklés vagy muzsikálás jelent, melyekre a bárd ilyen állapotban is képes (lásd Varázslat fenntartása – Mágiarendszer, Mágia könyve). A varázslat segítségével a bárd, miközben hősi éneket dalol, megidézheti annak valódi hangjait is, ezzel színesítve előadását.

## Bűvhangszer

**Mana-pont:** 2  
**Időtartam:** 1 perc  
**Hatótáv:** a bárd hangszere

A bárd hangszerének hangját változtathatja e varázslat segítségével. A hangszer bármilyen, a bárd által ismert hangszer hangján megszólalhat, s tökéletesen utánozza azt. A bárd új hangokat, hangzást is létrehozhat, ha talál egy viszonyítási hangot, amiből a dallamszála létrejöhet. Lehet ez madárhang vagy akár távoli, ismeretlen hangszer egy-egy dallamfoszlánya is. További Mana-pontok felhasználásával a hangzás megsokszorozható, avagy más hangszerek is szólhatnak a mű alatt. A megsokszorozás több zenész hatását idézi, s plusz szólamonként 2 Mana-pontba kerül. Ha a szólamot a bárd szeretné eltolni, azaz kánont létrehozni, erre is van módja, de ennek ára további 2 Mana-pont. Ha más hangszer is kapcsolódik a zenedarabba, ennek létrehozása 3 Mana-pont, szólamhoz csatolása 2 Mana-pont, ami összesen 5 Mana-pontot jelent. Ha az új hangszer szólama kánonban kerül felhasználásra, ez további 2 Mana-pont, de az új eszköz szólamai is sokszorozhatók 2 Mana-pontért. Így egy igazi, magas szintű bárd tíz-tizenöt ember helyett is játszhat több, egymástól különböző hangszeren, kánonhatást kelve.

## Hangteremtés

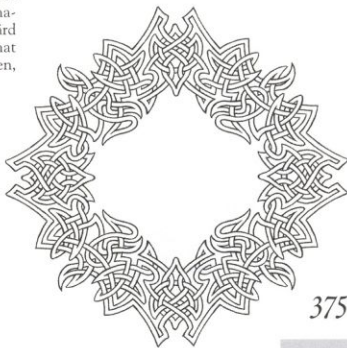
**Mana-pont:** 3  
**Időtartam:** 1 perc  
**Hatótáv:** 10 láb sugarú kör

A varázslattal a bárd egy tetszőleges ponttól hangot bocsáthat ki. Ez lehet a saját hangja, de bármilyen természetes vagy mesterséges zaj is, esetleg más nyelvű beszéd vagy állati hang. A kijelölt hangforrásnak 10 láb sugarú körön belül kell lennie. Hangja nem lehet harsányabb a kiáltásnál, de ezt a megkötést leszámítva a bárd bármilyen hangot megjeleníthet. A varázslatra végig koncentrálnia kell (lásd Varázslat fenntartása – Mágiarendszer, Mágia könyve).

## Hangkivetítés

**Mana-pont:** 2  
**Időtartam:** 1 perc  
**Hatótáv:** 10 láb

Hatása a Hangteremtés varázslatéra emlékeztet, jellegében azonban különbözik attól. A bárd ebben az esetben nem teremt hangot, hanem saját és közvetlen környezetének hangjait vetíti ki más helyre. A varázslat önmagában is használható, de különös előszeretettel alkalmazza a bárdok a Fantom varázslattal együtt. Ekkor ugyanis a képhez a hang is megteremtődik, s az illúzió majdnem tökéletesé válik. Adódhatnak persze apró hibák, például az illúzió száraz úton halad, mialatt a bárd mely pocsyába lép – ilyenkor ugyanis a loccsanás hangjának is az illúzió lesz a forrása, s ez bizony gyanús lehet. A varázslat hatósugara 10 láb.





## Fénymágia

A bárd varázslatainak többsége ebbe a csoportba tartozik. A varázslók által lenézett illúziók ezek, melyeknél veszedelmesebb fegyver kevés akad a mágist nem ismerők ellen.

A Fénymágia az Elemi Mágia sajátos változata, mely a megidézett fényt nem elemi formájában idézi meg, hanem a bárd kívánata mintá színt alakítja át. Az erősítésnek nem kell nagynak lennie, így az illúziók viszonylag kevés Mana-pont befektetésével is kápráz-  
tatóak lehetnek. A Fénymágia varázslatai soha sem hatnak másra, csak a fénysugarakra, minden általuk létrehozott kép valódi természete könnyen felismerhető, ha valaki megkísérli megérteni őket. Keze ugyanis átsiklik a fényjátékon. Am az illúzió felismerése nem jelenti azt, hogy a kép eltűnik. Az illúzió továbbra is ott marad, s a mögötte található tárgyakat eltakarja.

Amennyiben a karakter rendelkezik az Ismeret – Bárdmágia képzettséggel, úgy az Ismeret minden szintje után 5%-ot kap az illúzió felismerésére. Ez nem jelenti azt, hogy az illúzió megszűnik számára, csupán annyit, hogy tudatában lesz a fényjáték hamis mivoltának.

A Fénymágia létrehozása varázsigék kimondásával történik, melyeket nem lehet összetévesztetni semmiféle dallal (tehát a varázslat a környezet számára nyilvánvaló), továbbá a varázsláshoz szükséges a Bárdnak a kezében tartani mágikus hangszert, ami a Mana fókuszálását segíti.

Minden Fénymágia varázslási ideje egy mozgás-értékű cselekedetnek minősül, s erőssége alap esetben megegyezik a bárd kaszt-szintjével. Az időtartam a Mana-pontok többszörözésével maximálisan bárd-szintszer növelhető meg. (Az Erősség nem növelhető tovább, azonban a hatás ellen semmiféle ellenállásnak helye nincs.) Természetesen a további körök nem igénylik varázsszavak kimondását, csupán koncentrációt, mely ez esetben szabad cselekedetnek minősül.

Ezen dolgokat különböz képességek felbírálhatják.

## Láthatatlanság

**Mana-pont:** 1  
**Időtartam:** 5 kör  
**Hatótáv:** Önmaga

Ez a varázslat kétélű fegyver. Alkalmazásakor a bárd fizikális látással (normál, infra, ultra) nem felfedezhető. A fény egyszerűen átsiklik rajta, ebből adódik azon kellemetlen következmény, hogy a bárd számára is láthatatlan lesz: nem képes érzékelni azt.

Röviden szólva, a varázslat idejére megvakul, az időtartam alatt a vak állapot szabályai vonatkoznak rá (lásd Harcrendszert – Állapotok).

A varázslat ideális lehet rövid rejtőzésre vagy olyan alkalommal, amikor a modultalanlás, a világtalanlás valamilyen oknál fogva nem okoz gondot az alkalmazónak.

A bárdot csak hang, asztrális, illetve mentális jelenlét alapján lehet felfedezni.

## Aura

**Mana-pont:** 2  
**Időtartam:** 5 kör  
**Hatótáv:** 10 láb

A bárd fénylő kontúrvonalat helyezhet el másan, avagy saját magán. Ha magára olvassa a varázslatot, a fény derengő, hatalmat sejtető aura lesz, mely sokkal erősebbnek, tökéletesebbnek mutatja őt. Karizma alapú próbára épp ezért E/2 módosított kap.

A varázslat hátránya sötétben, hogy az aura hatására jobban kivehető lesz a bárd – avagy a varázslat más alanyának az alakja, így ebben az esetben a sötétségből eredő takarás-fok mindig eggyel kisebbnek számít (lásd Harcrendszert – Takarás). A varázslat így ártó szándékkal is felhasználható.

## Vakság okozás

**Mana-pont:** 8  
**Időtartam:** 1 kör  
**Hatótáv:** 10 láb

A mágia meglehetősen erős, hatását nem lehet leküzdeni. Lényege, hogy az áldozat szeme előtt egy hajszálnyal minden fényt kiolt – akár egy hátravékony sötétségvarázs.

Az áldozat csak a varázslat hatóidejének lejártával lesz képes újra látni, addig a vak állapot módosítói vonatkoznak (lásd Harcrendszert – Állapotok).

## Ködalak

**Mana-pont:** 3  
**Időtartam:** 1 kör  
**Hatótáv:** Önmaga

A varázslat hatására a bárd körvonalai elmosódnak, ez jelentősen megzavarja ellenfeleit. Minden ellene irányított támadás, ha azt kézi fegyverrel hajtják végre, 2-vel, ha dobó- vagy lövegfegyverrel, 4-el csökken. A varázslatot a bárd csak önnön magára alkalmazhatja.

## Fantom

**Mana-pont:** 4  
**Időtartam:** 1 perc  
**Hatótáv:** -

A bárd eme varázslattal láthatatlanná válhat, ám képe mégsem tűnik el a szemlélők elől. Az önnön testéről visszaverődő fénysugarakat ugyanis „áthelelyezi” a tér egy tetszőleges, ám tizenöt lábón belül eső pontjára. A bárd képe tehát ott jelenik meg. Az illúzió tökéletes, s mindenben híven követi létrehozója modultait. Figyelem! A modultokat nem hamisíthatóak, s a hang is mindig a valódi bárd irányából érkezik. A bárd egyébként bármely pillanatban belesétálhat saját illúzióképebe, hiszen a kép mozgását teljesen ő irányítja. Ekkor, ha beszélni szeretne, a hang a megfelelő helyről érkezik majd. Az illúzióképe soha sem távolodhat el 15 lábnál messzebb létrehozójától.

## Hasonmás

**Mana-pont:** 3  
**Időtartam:** 5 kör  
**Hatótáv:** -

E varázslat segítségével a bárd létrehozhatja saját képének pontos mását, egy látványillúziót. A varázslat sokban hasonlít a Fantomhoz, ám fontos különbség, hogy a bárd a varázslat során maga is látható marad. A létrejövő illúzió követni fogja minden modultatát, s tökéletesen megkülönböztethetetlen lesz tőle. A hasonmás alpból 5 körig létezik, s csak akkor tűnik el, ha a varázslat időtartama lejár, avagy a bárd eloszlatja.

## Féldmes fegyver

**Mana-pont:** 1  
**Időtartam:** 1 kör  
**Hatótáv:** lásd a leírásban

A bárd egyik ravasz illúziója. Ha kardot ránt, s ráolvassa ezt a varázslatot, a fény a kedve szerint táncol a pengén. A fegyver kéken dereng, avagy lángok övezik, néfán ragyogón fénylik. A sebzésre ez a fény nincs hatással, de az ellenfél harci kedvére annál inkább – igaz, csak akkor, ha még ismeretlen számára ez az illúzió. Amennyiben így van, s nem dobja meg Intelligencia próbáját 10 + varázslat erőssége/2 célszám ellen, bizonytalanul harcol majd tovább. A bárdal kapcsolatos dobásai szempontjából úgy kell kezelni, mintha megrendült állapotú lenne (lásd Harcrendszer – Állapotok):

## Bűvharc

**Mana-pont:** 4  
**Időtartam:** kör  
**Hatótáv:** lásd a leírásban

Összetett fénymágia, segítségével a bárd közelharcban zavarja meg ellenfelét. A varázslat hatása a következő: a bárd fegyvert forgató keze láthatatlanná halványul, illúzióképe elválik a valóság kéztől, s harc közben egyéni életet él. Csak valóban végrehajtható mozgásokat végez, így elég nehezen fedezhető fel a csalás. Az illúzió kéz és fegyver nem okoz valódi sebet, de a varázslat erre is megoldást kínál: az illúzió fegyver akkor esik le, amikor a valóságos is célba talál. A harc így meglehetősen érdekes lesz, hiszen az ellenfél mindig az illúzió fegyver ellen védekezik, ám egész máshonnan sújt le rá a valódi. Ebből a hátrányból fakadóan a karakter készülnie kell minősül (lásd Harcrendszer – Állapotok). Ha rájön arra, hogy a fegyver és a kar csak illúzió, úgy a készületlen állapot immár nem vonatkozik rá, ám Űgyesség módosítottját nem adhatja Védő Értékéhez. A trükköt Észlelés próba (célszám: 10 + varázslat E) segítségével lehet felismerni.

## Szépségvarázs

**Mana-pont:** 8  
**Időtartam:** 1 óra  
**Hatótáv:** –

A varázslat segítségével a bárd elváltoztatja külsejét, s rövid időre ugyan, de megkapja a Szép képességet. (Amennyiben már rendelkezik vele, úgy még egyszer.) A varázslat tisztán fényalapú illúzió, a felvett arc formáját a felhasználó nem befolyásolhatja. A varázslat minden egyes alkalommal ugyanazt az arcot fogja létrehozni, mely az első alkalommal kialakult.

## Tárgyláthatatlanság

**Mana-pont:** 9  
**Időtartam:** 1 kör  
**Hatótáv:** 10 láb

A bárd eme varázslattal eltüntethet tárgyakat, melyek 10 lábnyi körzetében találhatók. A tárgynak csak a képe tűnik el, ezért továbbra is tapintható, hallható, érezhető lesz. Az illúzió segítségével egyszerűen elrejtethető tárgyak a kutató tekintetek elől, avagy bárki zavarba hozható, ha valamely ruhadarabja hirtelen eltűnik. Ez lehetséges a személyes aura jelenléte ellenére is, mert a bárd nem a ruhára varázsol, hanem az arról visszaverődő fényre. A tárgy nem lehet nagyobb 1x1 x 1 lábnál kaszt-szintenként, s a varázslat csak egy tárgyra mondható rá. A bárd saját fegyverére is alkalmazhatja a varázslatot, ekkor az általa megtámadottak készülniük kell minősülnek (lásd Harcrendszer – Állapotok).

## Álakváltás

**Mana-pont:** 12  
**Időtartam:** 5 perc/kaszt-szint  
**Hatótáv:** –

A bárd megváltoztathatja külsejét, de ez is csak látványillúzió lesz. A formának nem kell embernek lennie, a nem, a testmagasság, a súly is szabadon változhat. Ha a bárd konkrét személy vonásait kívánja felvenni, erre is nyílik lehetősége, de ez nem 12, hanem 18 Mana-pontot igénylő művelet. A személy illúzióját az eredeti alakot ismerők egy Észlelés próba segítségével ismerhetik fel, ahol az együtt töltött évek száma pozitív módosítóként járul a próbához (célszám: 10 + varázslat E). Mindegyikük külön dobást dobhat az illúzió felfedezésére. A hang is a bárd saját hangja lesz, így ennek használata, ha a varázslatot más módszerekkel nem támogatják meg, mindenképpen felfedi az illúziót. Fontos, hogy az illúzió követhesse a bárd mozgását, így hihető maradjon. Ezért a felvett alaknak egyetlen fejjel és legfeljebb négy végtaggal kell rendelkeznie. Az illúzióra így nem kell folyamatosan koncentrálni, hiszen a kép saját mozgásmintát követi. Amennyiben a felvett lény alakja a fent leírtaknak nem felel meg, az illúzió könnyen felfedezhető. A bárd a lény semmiféle tulajdonságát nem kapja meg, az átváltozás csak fényjáték lesz, semmi egyéb. Az illúzió annál hihetőbb, minél közelebb áll az átváltozott lény az emberhez, s minél többször vette fel az adott alakot a bárd a korábbiakban – hiszen utánoznia kell a lény jellegzetes mozgásformáit. (Kutya esetében például négykézlábra kell ereszkednie stb.) Az első alkalommal felvett nem elfelszabás alak 5 + varázslat E célszám ellen dobott Észlelés próbával fedezhető fel,

ha a bárd mozog, 10+ varázslat E, ha mozdulatlan marad. A felfedezés célszáma minden alkalommal 1-el nő, míg el nem éri a 15+ varázslat E-t, mely ezután állandó célszám marad minden nem elfelszabás alak esetén. Minden megfigyelő külön dobásra jogosult a felfedezésre.

## Tárgyalkotás

**Mana-pont:** 2  
**Időtartam:** 1 perc  
**Hatótáv:** érintés

A varázslattal bármilyen tárgy illúzió létrehozható. A tárgy méretei nem haladhatják meg a 1/2 köblábnyi térfogatot szintenként, más kikötés nincs. A tárgy fegyver is lehet, ám sebet természetesen nem ejthet, hiszen anyagtalan. A tárgy létrehozott tárgyak többnyire nem használhatók eredeti céljaikra, kivétel ez alól a festmény vagy a tükör. A tárgyak bármilyen távolságba eltávolodhatnak a bárdtól, többet nem szükséges koncentrálni rájuk. A tárgyak szintenként 3 percig maradnak meg, azután semmivé foszlanak, minthogy igazában sosem léteztek.

## Tárgy átváltoztatás

**Mana-pont:** 6  
**Időtartam:** 1 óra  
**Hatótáv:** érintés

A varázslat hasonló a Tárgy alkotáshoz, de célja más. Létező tárgyra kell rámondani, mire annak anyagminősége, színe, kidolgozottsága látszatra átalakul. A tárgy mibenléte az illúzióval nem változtatható meg, azaz egy asztal mindenképpen asztal marad, eredeti formáját megtartva. Anyaga viszont megváltoztatható, a látvány erejéig. Az eddigi faasztal például lehet kőből vagy akár aranyból is. A tárgy maximális térfogata szintenként 2 köbláb lehet. Az illúzió viszonylag tartós, mert szorosan kötődhet a tárgy anyagi valóságához. Az átalakulás csak a látványt érinti, így az érintés rögtön érzékelteti a csalást.

## Fényvarázs

**Mana-pont:** 3  
**Időtartam:** 1 perc  
**Hatótáv:** 10 láb sugarú kör

A bárd környezetének fényviszonyait változtathatja meg, a teljes színtéglőt a verőfényig. A varázslat 10 láb sugarú körben hat, azon túl minden változatlan marad. A fényerősség és a megvilágító fény színe, forrása is megváltoztatható, az illúzióval létrehozható, de e fény semmiképpen nem okozhat vaksgot, nem sebezhet – legfeljebb a sötétség olyan kreatúráin, melyek érzékenyek a fényre.

## Fénysugár

Mana-pont: 3  
Időtartam: 1 kör  
Hatótáv: -

Hosszú fénycsövát teremthet, melynek erőssége a Quiron-tenger híres világítótornyaival is felveheti a versenyt. A fény forrása a bárd bal tenyere, innen a fény tölcser alakban szóródik. A sugár hossza 50 láb, de a fénycsöve tiszta időben több mérföldről is látható.

## Fókuszált fény\*

Mana-pont: 9  
Időtartam: 1 kör  
Erősség: 1  
Hatótáv: 6 láb

\* Sebő Bárdmágia képesség szükséges hozzá.

Azon kevés varázslat egyike, mellyel a bárd közvetlen módon sebezheti meg ellenfelet. A környezet fényének energiáját a varázslat egyetlen pontba gyűjti össze, s ezzel gyilkos forrásságot teremt. A fény minden gyűlékony anyagot lángra lobbant, amit ér. Élőlényeken 3d6 Sp-t sebez körönként, ha a varázslat Erőssége + d20 + a bárd Intelligencia módosítója meghaladja a célpontok Fizikai Ellenállását (amennyiben 10-el nagyobb az Erősség-próba értéke az ellenállásnál, a sebzés az Épből vonódik le). Egyébként d6 Fp-t. Segítségével a nem mágikus fémek is átvághatóak, egy kör alatt 1 mm x 1/2 láb x 1 mm fém párolgatható el. A fénypont helyét a bárd irányíthatja. Ellenértben a többi varázslattal, ennek Erőssége alacsony csupán 1.

## Képzítés

Mana-pont: 4  
Időtartam: 1 perc  
Hatótáv: 10 láb

A Hangidzés párja, de ez a látvány megidézésére alkalmas. Az esemény részletei valóságként, látvány illúzióként jelennek meg, a bárd emlékezete alapján. A varázslat alatt koncentráció szükséges, a felhasználó ebben az esetben is legfeljebb csak énekelhet, zenélhet, egyéb figyelmet igénylő cselekvésre képtelen (lásd Varázslat Fenntartása – Mágiarendszer). A bárd ily módon képeket teheti lenyűgözőbbé előadását.

## Illúzió

Mana-pont: 3  
Időtartam: 1 perc  
Hatótáv: lásd a leírásban

A bárd minden általa elképzelt dolgot megjeleníthet egy 1 x 1 láb területű, korlátlan magasságú oszlopban. A kép pusztán fényillúzió, hangja, szaga, tapintása nincs.

Az alapterület szintenként mindkét irányba 1/2 lábbal nő. Az illúzió az adott területen belül mozgatható a bárd kívánsága szerint, de ebben az esetben mindvégig koncentrálnia kell rá (lásd Varázslat Fenntartása – Mágiarendszer). Ha az illúzió mozdulatlan, a bárdnak nem szükséges koncentrálnia, bármilyen más tevékenységet végezhet.

Amennyiben a bárd megszakítja a koncentrációt, a kép nem tűnik el, csak mozdulatlanul merevedik ott, ahol a koncentráció végeztével maradt.

A bárd később bármikor bekapcsolódhat ismét a kép mozgásába további Mana-pont ráfordítása nélkül. Az illúzió maximum 10 lábnyi távolságban idézhető meg.

## Lényalkotás

Mana-pont: 2  
Időtartam: 1 perc/szint  
Hatótáv: 10 láb

A varázslattal valamely lény képe jelenthető meg. A lény lehet bármilyen szörny, elképzelt kreatúra, de akár humanoid is.

A varázslat előnye az Illúzióval szemben, hogy a megalkotott lény mozgása nem korlátozódik 1 x 1 lábas területre, hanem fennmaradásáig szabadon változtathatja helyét. Minden tekintetben valóságos lényre hasonlít, de csak a látvány szempontjából. Engedelmessékedik a bárd minden parancsának, melyeket elegendő gondolati úton megfogalmazni.

Az illúzió hihetősége sokban múlik azon, hogy a bárd mennyire ismeri az adott lényt. Tanulmányozás nélkül a megteremtett lény leleplezésének esélye 60% azok számára, akik már láttak ilyen kreatúrát, azoknak viszont, akik még nem találkoztak hasonlóval, a felfedezés esélye mindössze 20%.

A lény maximális testterfoga szintenként 1 köbláb lehet. Nem szükséges koncentrálni az illúzió fenntartásához.

## Illúziótalaj

Mana-pont: 3  
Időtartam: 5 perc  
Hatótáv: lásd a leírásban

Fényalapú illúzió, miként az egyszerű illúziók általában. Jelentősége méreteiben rejlik – a bárd 100 x 100 láb alapterületű talaj képét változtathatja meg. Az illúzióval bármilyen talajtípus képe létrehozható, legyen az tó, mocsár, legelő, kőút avagy ezek kombinációja. Az egyetlen hátrány az, hogy a befolyásolható magasság csupán 1/2 láb. Így erdők, sziklafalak, hegyek ezzel a varázslattal nem teremthetők. Mindentől függetlenül kiválóan alkalmas például csapadék elűzésére.

## Élőbáb

Mana-pont: 3  
Időtartam: 5 perc  
Hatótáv: 5 mérföld

A varázslat hasonló az Illúziótalajhoz, ez azonban nem a talajszintet változtatja meg, hanem egy hatalmas függőleges felületet hoz létre, melynek méretét a bárd határozhatja meg. A felület nagysága akár az egész horizont is lehet. A képek nincsenek igazi dimenziói, így célserű a megfigyelőktől 1-2 mérföld távolságban elhelyezni. A kép bármilyen természeti formációt, várost, felhőket, napot is ábrázolhat. Legfeljebb 5 mérföldes távolságban hozható létre.

## Tanulmány

Mana-pont: 2  
Időtartam: végleges  
Hatótáv: 10 láb

A bárd ezzel a varázslattal elméjébe veheti a tanulmányozott lény alakját, mozgását, viselkedésének alapjait. Ennek segítségével a Lényteremtés varázslat hatékonyabban alkalmazható. Ha egy lényt a bárd már tanulmányozott, minden felismerési esély feleződik megalkotásakor.

Ha a bárd a faj egy másik egyedét is tanulmányozza egy másik alkalommal, a felismerési esély ismét feleződik, azaz az adott faj imitálásakor már negyedelődni fog és így tovább.

A bárd ezzel a varázslattal és a Lényteremtéssel konkrét személyt vagy állatot is utánozhat. Ebben az esetben két fűben kell tanulmányának alávetnie, hogy a mágia alkalmazható legyen, a felfedezési esélyek azonban nem változnak. A felismerési esély felezéséhez két újabb tanulmány szükséges, a negyedeléséhez, nyolcadoláshoz, két-két tanulmányt kell végrehajtani. A bárdnak koncentrálnia kell a tanulmányozás tárgyára.





## Éjszakai látás

**Mana-pont:** 3  
**Időtartam:** 1 perc  
**Hatótáv:** -

A varázslat éjszakai látást ad. Felerősíti a szembe érkező fényt, így bárhol, ahol egy minimális mennyiségű fény is rendelkezésre áll, a bárd tökéletesen fog látni. A varázslat sikeres működéséhez egy kevés fény mindenképpen szükséges, tökéletes sötétségben nem működik. A látótávolság nappali fénynek felel meg.

## Vakon látás

**Mana-pont:** 9  
**Időtartam:** 1 perc  
**Hatótáv:** -

A bárd ezen varázslata igen-igen összetett, s rendkívül jól alkalmazható több esetben is. Lehetővé teszi, hogy a bárd szeme világa nélkül is (pl. bekötött szemmel) láthassa környezetét. E tudomány a fény világának tökéletes ismeretén alapszik, s nagyjából az infralátáshoz hasonlóságot ad, és negligálja a vakág, sötétség esetére vonatkozó negatív módosítókat (lásd Harcendszer).

## Mágia megjelenítés

**Mana-pont:** 3  
**Időtartam:** 1 perc  
**Hatótáv:** 10 láb

A bárd tetszőleges varázslat képét jelenítheti meg. Ez lehet szörnyedezés, őselemeket használó mágia vagy bármí más. A varázslat csak látvány, tehát valódi hatása nincs, sebzést nem okoz, s hanggal sem rendelkezik. Hatásos lehet primitív lények megfélemlítésére, avagy az Anyagkoncentráció mágiákkal együtt.

## Rejtel

**Mana-pont:** 12  
**Időtartam:** 1 év  
**Hatótáv:** -

A varázslat hasonlatos a Rejtett üzenethez, ám nem szóban, hanem írásban működik. Az üzenet terjedelme három pergamen oldal lehet, s betűit csak az arra kiválasztott fogja a helyes sorrendben látni. Csak a szavak betűi keverednek össze, így egy kis logikával az ilyen típusú kód megfejthető, azaz a Rejtjeljezés képzettség segítségével (10 + varázslat E célszám ellen tett képzettség-próba szükséges). A bárd további 6 Mana-pont ráfordításával az egész szöveg betűinek keveredését előidézheti, amit visszafejteni szinte lehetetlen (a próba célszáma megnő 10-

el). Ha a varázslatot semlegesítik a tekercsen, az írás képe a kevert formában marad a papíron, s még a kijelölt személy vagy lény sem tudja helyesen elolvasni. A varázslat hatóideje 1 év, utána a leírt szöveg végleg a kevert formában marad meg.

## Távolságtorzítás

**Mana-pont:** 4  
**Időtartam:** 1 perc  
**Hatótáv:** lásd a leírásban

Ezzel az illúzióval a bárd minden távolságot nagyobbra vagy kisebbre láttathat, mint amekkora az valójában. Ezt a varázslatot saját magán is alkalmazhatja, ekkor a távcsövet helyettesíti, ám egészen más szerepe is lehet. Folyosók hossza, utak távolsága torzítható el teljesen a varázslat segítségével. A távolság természetesen nem változik meg valójában, így egy háromnapi járóföldre lévő erdő – hiába torzul a távolság látszólagosan 5 órányira – háromnapi menetelés árán érhető csak el. A maximális kezelhető távolság 10 mérföld, s a legnagyobb torzítási arány 1:50-hez lehet. Azaz 50 lábnyi távolság egy lábnyinak vagy 2500 lábnyinak tűnhet.

Az ily módon történő alkalmazás során elérhető arány a varázslat erősségétől függ; 1-es E 1:5-höz arányt eredményez, 2-es 1:10-hez arányt, és így tovább egészen a maximális torzításig.

## Rémtítés

**Mana-pont:** 4  
**Időtartam:** 1 perc  
**Hatótáv:** 10 láb

A bárd ezen varázslata valamely rettető lény képét idézheti meg. A szörny megjelenése után üldözöbe vesz egy a bárd által kiválasztott lényt. A szörny áthaladhat a falakon, ajtókon, s csak kergeti az áldozatot, soha nem éri el. Amennyiben az áldozat elveti Akaratát próbáját 5 + a varázslat erőssége célszám ellen, a rémült állapot szabályai vonatkoznak rá. (lásd Harcendszer – Állapotok). Ha az áldozat megáll, így tesz a szörny is, de csak 1-2 kurta arasznyira tőle – ilyenkor az áldozat Intelligencia próbát tehet a fenti célszám ellen, sikere esetén rájön a trükk mivoltára. Az áldozatnak a bárd 10 lábnyi körzetében kell tartózkodnia a szörny megidézésekor.

## Illúzió írás

**Mana-pont:** 24  
**Időtartam:** végleges  
**Hatótáv:** -

A Rejtjelre emlékeztet. Ha a bárd ezzel a varázslattal ír meg egy szöveget, az kétféleképpen működhet. Az első lehetőség az, hogy az írás mindig látható, s egy bizonyos fételtel bekövetkezőkor eltűnik.

A második eset ennek fordítottja, azaz a szavak láthatatlanok, s csak egy különleges időpontban válnak olvashatóvá. A két varázslat dupla Mana-pontért kombinálható egyazon pergamenen is, így még ravaszabb kombinációk megalkotására alkalmas.

A varázslat 3 oldalnyi írásra vagy rajzra alkalmazható, s örökké megőrzi tulajdonságát. A feltétel, amihez a szöveg változása kötött, bármi lehet, ám egyetlen konkrét időpont nem. Tehát nem lehet a Psz. 3678. év Bosszú havának 12. napja, de lehet a Bosszú havának 12. napja, mivel abból minden évben előfordul egy. Lehet a feltétel egy bizonyos nap időpontja, vagy akár csillagjel jelenléte is.

## Fantomsereg

**Mana-pont:** 6  
**Időtartam:** 1 perc  
**Hatótáv:** 50 láb

Ez a varázslat is fényalapú megtervezés. Segítségével a bárd egy egész csapatot vagy sereget jeleníthet meg.

A csapat csak egyféle lényből állhat, tehát ha az 35 kreatúrából áll, azoknak mind egy fajba kell tartozniuk. Az öltözködésnek és a felszerelésnek is hasonlónak kell lennie, bár itt apró eltérések azért lehetnek.

A sereg még 15-20 lábról szemlélve is valóságosnak tűnik, de közelebből látható, hogy az alakok nem kidolgozottak, s inkább csak formák kavalkádjai az egész látomás. A sereg bármely irányból vagy távolságból érkezik, a lények az, hogy az áldozatokhoz ne kerüljenek 15 lábnál közelebb, mert akkor az illúzió könnyen felfedezhető.

Ebben az esetben Észlelés próba dobható; a célszám 10 + a varázslat erőssége, és lábanként +1 módosító járul a próbához – 14 láb esetében +1, 13 láb esetében +2, és így tovább.



## Úresség

Mana-pont: 6  
Időtartam: 1 perc  
Hatótáv: 10 láb sugarú kör

Egy adott hely minden tárgyat láthatatlanná teszi. Egy teremről az összes bútort, szekrényt, polc, kép, egyszerű minden eltűnik, csak a kopár falak maradnak. Ha a varázslatot erdőben használja a bárd, 10 lábnyi körzetben minden fa, bokor s egyéb, a földből kiemelkedő jelentősebb nagyságú tárgy vagy növény (a fűfélék pl. nem) eltűnik. Hiába tudják a szemlélők, hogy itt kell lennie valaminek, csak tapogatózással tájékozódhatnak a varázslat hatóideje alatt. A varázslat egy helyiségre, avagy 10 láb sugarú körre mondható rá.

## Maszk

Mana-pont: 2  
Időtartam: 1 perc / 5 perc  
Hatótáv: -

A varázslatot kétféleképpen is alkalmazhatja a bárd, helyzetének megfelelően. Az egyik felhasználási mód hasonlatos az Alakváltáshoz, de csak a bárd arca változtatható meg. Az arc nem utánozhat konkrét személyt, de bármilyen elviszabás arc lehet. Az átalakulás ebben az esetben is csak fényillúzió lesz. A másik lehetőség arra szolgál, hogy a bárd érzelmét leplezni tudja. Az illúzió saját arcát fogja megjelentetni, ám rajta az érzelmek a gondolatnak, és nem valódi érzelmeknek megfelelően látszanak meg. Így a bárdot sokkal nehezebb hazugságon fogni, s kártyában vagy egyéb szerencsejátékban is komoly ellenfél lehet. Arcvonásai nem árulhatnak el meglepetést, csak ha ő maga kívánja. Az ilyen helyzetekben dobott Átverés képtettség-próbáihoz a varázslat Erőssége/2 pozitív előjelű módosító járul (minimum 1). A varázslat hatóideje az első alkalmazás esetén 1 perc, a második esetben 5 perc.

## Szívárvány

Mana-pont: 1  
Időtartam: 1 perc  
Hatótáv: látótáv

Inkább elméleti, semmint komoly gyakorlati jelentőséggel rendelkező varázslat. A sokak szerint isteni eredetű szívárványt jelenítheti meg a bárd illúziója segítségével. A szívárvány mindenben hasonlatos lesz a természetesehez.

## Fényvért

Mana-pont: 6  
Időtartam: 1 perc/szint  
Hatótáv: -

A varázslat segítségével a bárd magára idézhet egy tetszőleges vértetést s egy pajzsot. Mindkét tárgy illúzió, de alakja, kidolgozása maga lesz a tökéletesség. A varázslat eredményt elkápráztathatja a szemlélő, másrészt megtevesztheti. Kiválóan alkalmas a varázslat lovagi tornákon való megjelenésre, vagy bármi más, nemeselek részvételével zajló társadalmi eseményre. Fontos szerepe a varázslatnak harcban lehet, ahol az ellenfél nem sejtí a vért illúzió voltát. Ezért megpróbál a páncéllal nem fedett, pajzsral nem védett területekre támadni, minek következtében Támadó Értéke 2-vel csökken. Ha a vért illúzió voltára rájött (mindehhez Észlelés próba szükséges 10 + varázslat E célszám ellen), a negatív módosító érvényét veszti. Ugyanakkor a bárd még így is használhatja a pajzsot – ha rejtett mozgásra készül, ez tökéletesen álcázhatja azt, mivel továbbra sem válik átlátszóvá.

## Trányvesztés

Mana-pont: 12  
Időtartam: 10 perc  
Hatótáv: 10 láb

Ez az összetett illúzió révűra vezetheti áldozatait, legyenek bár épületben vagy szabadban. A varázslat hatására jellegzetes viszonyítási pontok (például egy erdőben a furcsa alakú fák, források, föld alatt ismerős szobrok, fali díszek) újra megjelennek az áldozatként kijelölt személy útjában – mintha körben járna. Ezzel tökéletesen össze lehet zavarni mindenkit, különösen, ha nem készített térképet addigi útjáról. A varázslat megidézőeskor az áldozatnak 15 lábnyi körzetben kell tartózkodnia. Megjegyzendő, hogy a varázslat által létrehozott illúziókat az áldozat kísérői is látják, tehát ők sem igazíthatják ki őr.

## Teljes álca

Mana-pont: 9  
Időtartam: 1 perc  
Hatótáv: 10 láb sugarú kör

A varázslat szinte mindenben megegyezik a Maszk nevével, illetve annak első felhasználási módjával. A különbség az, hogy a felszerelés és ruha is megváltoztatható, nem csak az arc. Emellett lényeges különbség még az átalakítható személyek száma. Teljes álca ugyanis egyszerre több lényen is alkalmazható, többszörös Mana-pont felhasználásával.

## Színvarázs

Mana-pont: 1  
Időtartam: 10 óra  
Hatótáv: 10 láb

Az egyik legszórakoztatóbb varázslat, mely igen könnyen használható, s hatása biztosan teljes siker. A mágia egy terület színtét változtatja meg. A beszínezendő terület nagysága fél négyzetláb szintenként. Mindenre alkalmazható, de élő szövetre nem. A haj például színezhető lesz, a bőr nem. A varázslat bármilyen szín létrehozására képes, de csak foltokat tud befesteni, így képet nem alkothat vele a bárd.

## Kép

Mana-pont: 9  
Időtartam: lásd a leírásban  
Hatótáv: 5 láb

A bárd lemásolhatja egy tetszőleges képet vagy írást, s létrehozhatja illúzióként. Ez az illúzió tökéletes másolatként használható. A 9 Mana-pont egy kép létrehozására elegendő, ezzel az illúzió mindössze 5 körig marad együtt. További Mana-pontokkal ez az idő meg növelhető, a következők szerint:

+5 kör +2 Mana-pont  
+25 kör +4 Mana-pont  
+1 óra +6 Mana-pont  
+1 nap +9 Mana-pont  
+1 hét +15 Mana-pont  
+1 hónap +24 Mana-pont  
+1 év +36 Mana-pont  
Örökkévalóság +48 Mana-pont

## Tükör

Mana-pont: 1  
Időtartam: 5 perc  
Hatótáv: érintés

A bárd forgó fényvörnyét idézhet meg, mely tökéletes tükörre áll össze. Mérete maximálisan 2x2 láb lehet, s több célra is felhasználható. Egyrészt kiváló tükör, a kor legnagyobb mesteremberei sem képesek ennél szebb fénytűt alkotni. Használatát emellett afféle varázslatok ellen is, melyek fényből valók, s a bárdban kívánnak kárt tenni. Ezek többnyire más bárdok varázslatai, mint például a Fókuszált fény, mely a Tükör segítségével a varázslat alkalmazójára irányítható vissza – így ő szenved el a negatív hatásokot.

## Kősz

**Mana-pont:** 18  
**Időtartam:** 5 kör  
**Hatótáv:** 10 láb sugarú kör

A varázslat egészen hajmeresztő illúziók megalkotására képes, célja ugyanis az, hogy a szemlélők kételkedni kezdjenek józan eszük épségében. Bármilyen képtelenséget megjeleníthet. Pl.: A varázslat hatására megcserélődnek az irányok, a fent lesz a lent és fordítva, ugyanakkor a tárgyak persze nem kezdenek lepotyogni.

Fényviharok száguldoznak vadul mindenütt, változik a táj, s az áldozatok közül néhány lassacskán szömörccéé változik.

Az sem elképzelhetetlen, hogy a tárgyak hullámlazni kezdenek, míg a víz megszilárdul. Az örület mértékének pusztán a bárd fantáziája szab határt. A varázslat speciális tulajdonsága, hogy nem leplezhető le. Azaz, ha valaki illúzióra gyanakszik, bármely tárgyhöz érne is hozzá, hogy megbizonyosodjék illúzió voltáról, az eltűnik, arrébb mászik, átalakul – egyszerűen elérhetetlenné válik. Ez a varázslat alkalmasint még varázslókat is megzavarhat.

## Háms teleportáció

**Mana-pont:** 18  
**Időtartam:** 5 kör  
**Hatótáv:** 10 láb sugarú kör

A bárd egyik valóban érdekes illúziója. Az áldozatok csak egy hatalmas vilámlást látnak, majd rövid ideig sodródni a csillagokkal porlyozott úrban. Elszálguldanak furcsa fények, jelenések mellett, majd ismét látják a vilámlást, s egy kietlen pusztaság közepén állnak.

Az ég vörös, keserű, metsző szél fűtül a komor tájon. Sehol egy épület, fa, élőlény: körös-körül csupán fekete, kavargó massa látszik. Mindenki külön-külön látja ezt, ha csoportra hatott a varázslat, akkor is. Az egész csoda természetesen illúzió. Felfedezni elég nehéz, mert nincs megfogható tárgy, így sokáig lehet gondolkozni azon, mi is történt. Az áldozatok nem változtattak helyet, a fekete massa természetesen veszélytelen illúzió. Ám amíg nem lépnek bele, nem lépnek el helyükről, addig valóságos tárgyknak vagy társaiknak nem ütközhetnek. Így az illúzió valóságát semmi nem cáfolhatja meg. A varázslat hatókörzete egy 10 láb sugarú kör, időtartama 6 kör szintenként.

## Személyes varázs

**Mana-pont:** 2  
**Időtartam:** 5 perc  
**Hatótáv:** -

Ez a varázslat lehetővé teszi a bárdnak, hogy mindig tökéletes külalakja legyen – legalábbis látszólag. Sebek, horzsolások, borosta, kozfoltok, szakadások a ruhán, rendezetlen haj, mindezek egy szempillantás alatt eltűnnek. A bárd eme varázslattal a leghevesebb csata után is „szalonképesse” teheti magát. A varázslat nem változtatja meg a ruházatot, de annak hibáit leplezi. A sebek sem gyógyulnak be, pusztán egy időre láthatatlanná válnak. Mindez természetesen nem egyéb illúzió, ám nagyon jön különböző szociális próbák esetén, ahol a szakadt külső miatt levonások sújtának a bárd dobásait (pl. nem jó ötlet vérfoltosan, szakadtan egy bálon kapcsolatokat építeni). A körülmények, és a varázslat alkalmazhatóságának megítélése mindig a Km jogkörébe tartozik.

## Fegyver

**Mana-pont:** 4  
**Időtartam:** 1 kör  
**Hatótáv:** a bárd fegyvere

Ez a varázslat a harci illúziók egyike. Hatására a bárd eredeti fegyvere láthatatlanná válik, s egy másik fegyver képe jelenik meg a helyén. Ez bármilyen, a bárd által választott fegyver lehet, nagyságra és minőségre való tekintet nélkül. A varázslat nem csak egy átváltoztatást tesz lehetővé, így a bárd akár körönként is változtathatja a kezében lévő fegyver képét. Látványos például, mikor egy rövidkard hirtelen hosszúkardd nő, majd buzogánnyá változik, utóbb harci balta lesz. Ez bizony alaposan megzavarja az ellenfelet, aki játéktechnikai szempontból megrendültnek minősül (lásd Harcrendszer – Állapotok)

## Nyílzápor

**Mana-pont:** 9  
**Időtartam:** 1 kör  
**Hatótáv:** 50 láb

A harci illúziók másik fajtája. A varázslat képes megsokszorozni egy kilőtt vagy elhajított eszköz képét, legyen az nyíl, parittyakő, tör, avagy jól célzott dárd.

Minden egyes repülő fegyvernek még 5 hasonmása születik a semmiből. Ez különösen akkor hatásos, ha egyszerre többen használják fúkat. Így öt-hat kilőtt vessző 25-30 nyílvesztőt tartalmazó felhővé változik. Az áldozat ennek hatására nem tudja, merre is ugorjon, még akkor sem, ha sejt, a vesszők java csupán illúzió, így készületlennek minősül ezek szempontjából (lásd Harcrendszer – Állapotok).





Az egyéb mágiák csoportjába azok a varázslatok kerültek, melyek eredendően nem tartoztak a bárdok eszköztárába – ki tudja, hogy e csavaros eszt, gyakorta görbe utakon járó szélhámosok miképpen jutottak birtokukba. Néhány közülük persze beletartozik a Fény- és Hangmágia csoportjába is, ezekben az esetekben a mágia mindkét mágia varázslata, melynek segítségével az illúziók anyagiasíthatóvá válnak. A varázslási idő ezen varázslatoknál is mozgás-értékű cselekedet, továbbá a mágiák erőssége egyenlő a bárd kaszt-szintjével.

### Tanulás

**Mana-pont:** 9  
**Időtartam:** végleges  
**Hatótáv:** 10 láb

A bárd bármilyen verset vagy dalt, melyet hall, első alkalommal megtanulhat. Így nem kell több órán át gyakorolnia, akár azonnal előadhatja. A varázslatot a dal hallgatása közben kell megidézni, s az időtartam – egyben a varázslási idő – a próza, vers vagy dal előadásának idejével egyezik meg.

### Hipnózis

**Típus:** Asztrál vagy Mentál  
+ Fénymágia  
**Mana-pont:** 12  
**Időtartam:** 1 perc  
**Hatótáv:** 10 láb  
**Ellenállás:** Asztrál vagy Mentál

A varázslat segítségével a bárd ezüstösen ragyogó fénygömböcskét teremthet, mely lassan, imbolyogva mozog az áldozat szeme előtt. Ez hipnotikus hatású, s álomba vagy hipnotikus állapotba ringathatja célpontját, a bárd óhaja szerint. Ha a bárd Erősség-próbája felülmúlja az áldozat Asztrális vagy Mentális ellenállását, álomba merül (asztrális), vagy félig öntudatlan állapotba kerül (mentális). Ha elalszik, két óra múlva lehet csak felebreteni, addig szinte reménytelen – bár a mágia segíthet. Ha hipnotikus állapotba került, a bárd utasításokat adhat neki, melyeket teljesítenie kell. Az utasítások száma azok hosszától és a varázslat hatóidejétől függ, mástól nem. A parancs nem lehet közvetlen öngyilkosságot jelentő, de közvetett igen:

Nézd, milyen szép madár repül ott! Repülj utána, és hozd ide nekem! – Egy efféle utasítás bizony halálos lehet egy vártony tetején. A parancsok a varázslat hatása utáni időpontra is vonatkozhatnak, de ebben az esetben

feltételhez kell kötni őket. Az erősség 12 Mana-pontoként 1E-vel növelhető.

### Rohanó idő

**Típus:** Fény + Hangmágia  
**Mana-pont:** 30  
**Időtartam:** 5 kör  
**Hatótáv:** 10 láb sugarú kör

Egyszerre hat a hang és látvány illúziók területén. A bárd ennek segítségével ellenfelei számára látszólagosan felgyorsíthatja az idő múlását, legalábbis a környezetükben. Az illúzió lényege, hogy az áldozatok környezetében minden a felgyorsult idő szerint reagál. Például, ha az ellenfél egy erdei úton áll, a növények szemmel láthatóan nőni kezdenek, az állatok szinte követhetetlen gyorsasággal mozognak, a nap sebesen halad pályáján. Ha barlangban, föld alatti folyosón járt, láthatja, ahogy a por lerakódik a padlón, pókhálók terjeszkednek a sarkokban. A múlt idő persze csak illúzió, de hang és kép is tartozik hozzá. A zajok, zörejek, állathangok is felgyorsulnak, minden a 144-szeresére, azaz 10 perc elteltő idő az illúzió látványnak egy napját jelenti. A varázslat ideje alatt csak az illúzió látványt láthatják, s a normál tér hangjai is csak nagyon gyengén érnek el hozzájuk. A varázslat hatóterülete egy 10 láb sugarú kör. Ha valamelyik áldozat kisetél a körből, számára a varázslat megszűnik.

### Figyelem elterelés

**Típus:** Fény + Hangmágia  
**Mana-pont:** 6  
**Varázslás ideje:** 1 szegmens  
**Időtartam:** 1 szegmens  
**Hatótáv:** 10 láb

A varázslat arra szolgál, hogy egy pillanatra elvonja a jelenlévők figyelmét a bárdtól. Ennek számtalan módja lehetséges. A megkötés csupán az, hogy a hang nem lehet hosszabb 1 szegmensnél (ez az egyetlen mágia, melyet a bárd szabad cselekedetként használhat, azonban körönként csak egyszer), az illúzió maga egy körnél, s a kép mérete nem lehet nagyobb egy embernél. A hatást a bárd választja ki. A varázslat kimondása után a körben még lehetősége nyílik cselekvésre, vagyis oly rövid idejét köti le, hogy ugyanazon körben még támadhat is. A kör lejártával viszont a Figyelem elterelés hatása is megszűnik. Lehetséges például elterelni egy ork figyelmét azzal, hogy a szeme előtt sebesen elreppen egy rikoltó madár – a lehetőségek száma szinte végtelen. Támadás esetén az alany készületlenülnek minősül.

Papi mágia

# Papi Mágia

A Külső Síkok lényei közül a leghatalmasabbak isteneknek, a kisebb befolyással bírók pedig angyaloknak, küldötteknek, közbenjáróknak illetve ördögöknek nevezetnek. Az istenek eredetét minden vallás, minden filozófia irányzat másképpen magyarázza, ám abban valamennyi teológus egyetért, hogy a valóság megértéséhez a halandó elme túlságosan is gyarló. Meg lehet persze kísérlni közel férkőzni az istenek titkaihoz, ám mindazok, akik behatóan tanulmányozzák az égieket, meggyőződéssel állítják: a túlzott kíváncsiság rendre megbosszulja magát.

Mindazonáltal el kell fogadnunk, hogy istenek bizony léteznek, hogy magából az univerzum lényegéből születnek, s nem érvényesek rájuk az Elsődleges Anyagi Sík törvényei.

A pyrroni és az északi teológiai iskolák megegyeznek abban, hogy a Külső Síkok felette állnak mind az anyagi, mind az asztrális és mentális síkoknak. E Külső Síkok végtelen számúak, ebből következően elméletileg végtelen számú isten létezhet. Minden istenség egy adott Külső Síkhoz kötődik – ezt Isteni Síknak nevezzük, és legfeljebb öt másik Külső Sík lehet ennek az Isteni Síknak alárendelve.

Egy isten születése és hatalmának megerősödése után saját síkot kereshet magának. Ha olyan síkot kíván, melyre még más isten nem terjesztette ki hatalmát, és sikerül az ott élő lényeket uralma alá hajtania, akkor azon sík főistenévé válik. Ha nem vágyik ekkora hatalomra, avagy nem elég erős hozzá, hogy megszeresse, csatlakozhat valamely más istenek által uralt síkhoz, s ha befogadják, annak az istenscáládnak lesz tagja, mely az adott síkot uralja.

Minden vallás valamely istenscáládott tisztel. Emellett természetesen más istenek létezését is elismerheti, ám csak az adott istenscálád hatalmának veti alá magát, s tőlük vár segítséget mind az világi, mind a túlvilági életben.

Az istenek közvetlenül nem avatkozhatnak bele az Elsődleges Anyagi Sík eseményeibe. A teológusok szerint az idők kezdetén azok az istenek, akik Ynev sorsát azóta is formálják, tanácsot hívtak össze, s megalkották az Ősi Egyezményt.

Az Ősi Egyezmény kimondja, hogy istenek saját anyagi mivoltukban nem jelenhetnek meg Yneven, s nem nyilváníthatják ki főhatalmukat, azaz nem teremthetnek vagy pusztíthatnak közvetlenül.

A világi gondolkodók, elsősorban a Fehér Páholy és a dorani Nagytanács filozófusai úgy tartják, hogy az isteneket valami ismeretlen, felettük álló erő kényszeríti az Ősi Egyezmény betartására, melynek léte független az égiektől, s része az univerzum magasabb rendi törvényeinek.

Számtalan megfigyelésből következő tény, hogy az istenek valamely Elsődleges Anyagi Síkra gyakorolt hatalmát az adott síkon lakó hívők száma befolyásolja. Arra nézve, hogy ennek mi az oka, számtalan elmélet született.

Radaconte Argus, a sigranomói egyetem teológiai tansekének professzora így ír Theomica című, a Pyrroni Inkvizíció által indexre helyezett munkájában:

...A Külső Síkokat csatornák kötik össze az anyagi világok sokaságával, e csatornákon számunkra ismeretlen energiák áramolnak. Ezek az energiák valamiképpen befolyásolják az égiek hatalmát. Effele csatornát még egy istennek is nehéz nyitnia, fenntartásához hívek sokaságának kell közreműködnie. Minél nagyobb számú hívő sugározza hitét e csatornán, annál erősebbé válik a kapcsolat az isten és az anyagi sík között. Erthető tehát, miért is kell egyre több hivat megnyernie papjainknak; hisz ezzel a vallás és az egyház valóságos hatalmát növelik...

...Egyes vallások követői fenne hirdetik, hogy bizonyos egyéb hítek káros hatásúak, ezért irtani kell őket. Ezt az elméletet minden humánus gondolkodó elveti, noha való igaz, hogy bizonyos esetekben kénytelenek vagyunk a gyakorlatot az elvek fölé helyezni.

Bizonyos emberáldozó, gonosz vallások híveit – kik Ynev népeinek pusztulására törnek, s nem titkolt céljuk, hogy az Elsődleges Anyagi Síkot kiszolgáltatassák sötét urak kényére-kedvére – szomorú kötelesség elpusztítani, még akkor is, ha nyíltan nem lépnek fel az egyetemes kultúra ellen. Bármily fájó, pusztító léttel egyre erőstik a gonosz istenségek hatalmát, s ez, ha túlnő bizonyos határon és ellenőrizhetetlenné válik, világunkat a Káoszba taszíthatja...

...Mindemellett vallom, hogy minden olyan egyháznak létjogosultsága legyen, mely nem vét a Pyrroni Paktum szabályai ellen, s híveit mértékletességre, az Elet szent törvényeinek betartására buzdítja.

...Domvik papjai szerint semmi efféle csatorna az isten hatalma nem függ sem a hívők számától, sem hitük erejétől. E feltevést látszik igazolni, hogy azon vallások papjai is képesek magiát használni, melyek nem valódi isteneket tisztelnek uruként. Azt azonban semmiképp nem szabad elfelejteni, hogy ezek a papok csak a Kis Arkánum néhány titániját hívhatják segítségül, bármekkora is legyen rangjuk. Valószínűnek tartom, hogy a Fohászok csak abban az esetben valósulhatnak meg, ha az ehhez szükséges manát egy Külső Síkról kapja a fohászok pap. Ez csak akkor lehetséges, ha az adott síkra nyílik olyan csatorna, mely összeköttetést biztosít egy istennel avagy alárendelt anyaggalval.

...Ha egy istennek elpusztulnak hívei, kiüresednek templomai és szent helyei, elveszti kapcsolatát az anyagi síkkal (megszűnik a csatorna), s többé semmilyen befolyással nem bír e világra...

A Theomica értekezései olykor nem kellően világosak, ám számtalan tekintetben helytállóak, így alapvetően igaznak kell elfogadnunk állításait – talán épp ezért nyertek el állításai az Inkvizíció nemetszését, és bélyegzettetnek istenkáromlóvá. Tény, hogy a hatalmasabb (15-ösdn magasabb Hatalmi) papi Fohászok csak olyan papok esetén talál meghallgatásra, aki élő istenséget imád. A z ennél jelentéktelenebb Fohászok sikeréhez elegendő a pusztító hit – irányuljon bármiféle istenre -, ha elég erős.

A fent említett Pyrroni Paktumot Ynev jelentős egyházainak vezetői fogadták el P sz. 1336-ban. A Paktum többek között kimondja, hogy minden olyan vallás üldözendő, mely emberáldozatot mutat be, vagy más módon megszentelteteni az életet. A Paktum betartására az Inkvizítorok Szövetsége ügyel, melynek tagjai között egyaránt fellelhetők a pyrroni, a dwoon, és a shadoni egyház képviselői. Sajnos az utóbbi időben egyre több helyütt ütik fel fejüket az olyan szekták és vallások, melyek dacolnak a Paktummal.

# A Papi Mágia Szférái

Az istenek hatalmukkal – mely emberi mércével ugyan korlátlannak tűnik – nem képesek az univerzum minden szféráját egyformán befolyásolni. Egyes szférákra, melyekre nagyobb hatalmat gyakorolnak, másokra kisebbet. Ez meghatározza azt is, hogy az isten papjának hatalma meddig terjed, a papi mágia mely részeit képes hatékonyabban, mely részét képes kevésbé, vagy egyáltalán nem használni. A Pap kaszt tárgyalásánál leírásra került, hogy mely istenek mely szférákat uralják.

A MÁGUS rendszere hat Nagyobb szférát – Élet, Halál, Rend, Káosz, Lélek és Természet – és számos Kisebb szférát különböztet meg.

## Nagyobb Szférák

### Élet szféra

Az Élet szférájába tartoznak azok a Fohások, melyek az élet megőrzését vagy szebbé tételét szolgálják. Az e szférába tartozó Fohászt csak a leírás szerint lehet használni, tehát ártó szándékkal nem alkalmazható – ezzel hiába is próbálkozná bárki. Az Élet szférájába tartozó megidézősekkel szolgálatra bírt lények csak arra utasíthatók, hogy védjék meg a papot valamely veszedelemtől. Közvetlen támadásra vagy pusztításra nem vehetők rá, az efféle parancs hatására a lény azonnal felszabadul a mágia hatása alól. A Fohász létrehozásakor a pap szent jelképe fehérén izzó fényt áraszt.

### Halál szféra

E szférába tartoznak mindazok a Fohások, melyek ártó szándékúak, az elmúlást és a pusztulást szolgálják. Végrehajtásukkor a pap szent jelképe vérvörös színen izzik. A Halál szférába tartozó Fohások a mágia Nekromancia részébe sorolhatók, így például az efféle – a Fajok fejezetben leírtak szerint – különösen veszedelmesek.

### Rend szféra

Eme Fohások az Univerzum rendjének fenntartására szolgálnak, veszedelmes fegyverek azok ellen, kik eme rend felbontására törek. A stabilitást, és a dolgok eredeti állapotukra történő visszaállítását szolgálják. Alkalmazásuk közben a pap szent jelképe arany fényt áraszt.

### Káosz szféra

A világ felforgatására, a káosz erőinek növelésére szolgáló Fohások tartoznak ide. Néha az Élettel, néha a Halállal kapcsolódnak össze – a Káosz nem eszerint válogat, hanem aszerint, hogy melyik erő szolgálja a dinamizmust, az örök változást. Használatuk közben a pap szent jelképe zöld fénnel pulzál.

### Lélek szféra

Lélek szférához tartozó Fohások leginkább a lények asztrál- és mentáltestére gyakorolnak hatást. Az olyan lények ellen, melyek nem rendelkeznek a két fent említett test közül egyikkel sem, a Fohások nem használhatóak. Ugyanígy mindazon lények, akik immunisak az Asztrális- vagy Mentálmágiára, immúnisak a Lélek szférába tartozó Fohásokra is. Az Asztrál vagy Mentálisokn érvényesülő Fohások kihatással lehetnek az Anyagi Sík történéseire. Minél nagyobb erejű egy Fohász, annál szembetűnőbb lehet befolyása az anyagi világ lakóira. A mellékhatások kizárólag a Fohász erejétől és jellegétől függőek a pap körüli I mérföld sugarú körben jelentkeznek. Kizárólag a gyenge érzelmek, gondolatfolyások formájában bukkanhatnak elő, sérülést,

ajúlást, stb. nem okozhatnak. A Lélek szférába tartozó Fohások végrehajtásakor a pap szent jelképe sárga fényt áraszt.

## Természet szféra

Természet szférába tartoznak mindazok a Fohások, melyek a természet erőinek vagy lényének parancsolnak, függetlenül attól, hogy segítő vagy ártó szándékkal alkalmazták őket. Használatukkal nem csak állatok és növények felett nyerhet hatalmat a pap, de kérheti az elemi síkok lakóinak segítségét, és némely természetben előforduló jelenséget is előidézhethet. A varázslás időtartama alatt a pap szimbóluma kék fénnel világít.

## Kisebb szférák

Léteznek kisebb szférák is, melyek egy jól körülhatárolt területet jelenítenek meg a hatások terén. Amikor a pap vagy paplógaz úgy dönt, hogy felvesz egy kisebb szférát, úgy – bár kisebb területre nyer beavatást – ezen a területen messze felülmúlja társait.

## A papok és a mágia

A pap főkaszt tagjai ellentétben más mágiahasználókkal, nem maguk fókuszálják a mágikus energiákat, s hozzák lére az általuk kívánt hatást. A pap erős hitére támaszkodva Fohást rebeg istennek, aki érzékelve a kérést, mágikus hatást hoz létre az elsődleges anyagi síkon. Ez tulajdonképpen egyfajta csodatétel; azonban, mivel az Istenek sem szeghetik meg az Ősi Egyezményt, ebből következően a létrehozott hatás az Elsődleges Sík erőitől kevesebb, annak szabályait betartva jön létre. Ez által csak hiszik azt, hogy a papok is – hasonlóan a többi mágiahasználóhoz – varázsolnak.

A papok fohásokon keresztül képesek természetfeletti hatásokat elérni, s hogy eme fohások meghallgatására találjanak-e, vagy sem, az az Isten pap iránti jóindulatától függ.

## Isteni Kegye

Minden létező Isten által Kegyelet (lásd Képességek – Kegyelet) karakter bír valamilyen szintű Isteni Kegyelettel. Az Isteni Kegyelet tulajdonság értéke minden Kegyelet karakter esetén megegyezik az illető papi kasztjainak szintjével (tehát pap vagy paplógaz karakter-kasztok és a papi belső-kasztok szintjeinek összege). Azonban aktuális értéke gyakran – akár huzamosabb ideig is – eltérhet ettől. Az Isteni Kegyelet nem tanulásal fejleszthető érték, hanem rendszeres imádkozással, és az Isten által kívánt cselekedetek elvégzésével (áldozatbemutató, példamutató élet, stb.), ami a karaktertől időt kíván. A KM akár tartósan is csökkentheti a karakter Isteni Kegyeletét, amennyiben az nem Istenének tetszően cselekszik. Az ilyen fajta – több héten, hónapon esetleg éven keresztül – folyamatosan alacsonyban tartott Isteni Kegyelet a karakter természetesen megéri, s az istennek tetsző cselekedetekkel visszaszerelheti Istene teljes támogatását.

Minden karakter, aki Kegyelet képességgel rendelkezik, felhívta már magára az Istene figyelmét, azonban ez még konkrét számokban nem mérhető. Azonban ő is képes az alábbi szabályoknak megfelelően Fohászt intézni Istenehez. Ebben az esetben Isteni Kegyelet értéke 0-nak számít (ami nem rendelkezik a Kegyelet képességgel, nem rendelkezik Isteni Kegyelettel sem).



## Ima és Fohász

Imának nevezzük az Isten minden olyan megszólítását, amelyben nem kérünk valamit, hanem imádatunkat fejezzük ki iránta. Általában minden Isten megkövetel bizonyos rendszerességgel szavakkal is kifejezett Imádatot. Az imák hosszú távú elmulasztása az Isten rosszallását, az Isteni Kegy csökkenését, vagy – végső esetben – a Kegyelt képesség elvesztését vonja maga után.

Fohásznak hívunk minden olyan könyörgést, mellyel az Isten mindenható erejét hívjuk segítségül. A gyakori fohászkodás gyakran az Isten ellenszenvét vonhatja maga után, másrészt önállóságunk növelheti Istenünk jóindulatát.

A papok 'varázslatainak' létrehozása Fohász keretében történik.

## Fapok varázslása

A papok, varázslataik létrehozásakor nem használhatnak Mana-pontokat – illetve a szükséges Manát Istenük bocsájta rendelkezésükre, egyből a kért varázslatok formájában. Ettől,

### Fohász célszámát módosító tényezők\*

- Isten által Támogatott Nagyobb Szféra (szféránként külön)	-5
- Isten által Ellenzett Nagyobb Szféra (szféránként külön)	+5
- Isten által Támogatott kisebb Szféra (szféránként külön)	-10
- A fohász az Isten nagyobb ellenségei ellen irányul	-2 - -10
- A fohász az Isten nagyobb ellenségeit segíti	+2 - +10
- A fohász az Isten céljaival megegyezik	-2 - -10
- A fohász az Isten céljaival ellentétes	+2 - +10
- Kedvező körülmény (Arel pap viharban)	-2 - -10
- Kedvezőtlen körülmény (Antoh pap sivatagban)	+2 - +10

### Isteni Kegyet módosító tényezők\*\*

- Ez az első fohász az utolsó ima óta***	+2
(több fohász nélküli nap után összeadódik – maximum +6)	
- Előző napi Ima elmaradása (több nap után összeadódik maximum -20-ig)	-2
- Áldozat bemutatása a Fohásban megjelölt célért	+5 - +10
- Áldozat bemutatásának elmulasztása (összeadódik)	-5 - -10
- Minden sikeres fohász, mely az Isten Szférájába tartozik	-1
- Minden sikertelen fohász, mely az Isten Szférájába tartozik	-2
- Minden sikeres fohász, mely nem az Isten Szférájába tartozik	-2
- Minden sikertelen fohász, mely nem az Isten Szférájába tartozik	-4
- Minden sikeres fohász, mely az Isten Szférájával ellentétes	-4
- Minden sikertelen fohász, mely az Isten Szférájával ellentétes	-8
- Minden fohász, melynek alap Hatalma legalább 10 ponttal meghaladja a pap Isteni Kegyének értékét. (10 pontonként)	-1
- Minden olyan pap, aki részt vesz a fohásban (az első felül) továbbá aktuális Isteni Kegy értéke nem kevesebb, mint a Fohász eredeti Hatalma -20	Együttműködés****
- Negatív Fókusz (az Isten a hívók bizonyos csoportját kisebb mágikus támogatással látja el, mint általában.)*****	-1 - -5

\* A pap csupán akkor használhatja ki a Szférából eredő előnyöket, amennyiben azokkal maga is rendelkezik. Tehát amíg egy, az Isten Szférájával ellentétes Fohász hatalma minden esetben 5-tel nagyobbak számít, addig a pozitív módosítókat a karakter csupán akkor kapja meg, ha ő maga is rendelkezik az adott szférával.

\*\* Amennyiben a Fohász az Isten által Támogatott és Ellenzett is a Szférák alapján, úgy a Fohász támogatórtnak minősül. Tehát ha az Isten az Élet és Halál szférákat támogatja, a Fohásznál azonban az Egyik támogató a másik Ellentétes, úgy ha a játékos rendelkezik a támogató Szférával, Támogató szerint, egyébként Ellentétes szerint kell számolni a Kegy csökkenést, azonban a célzámba a negatív mindenképpen, a pozitív pedig csak akkor számít bele, ha a pap az adott szférát ismeri.

\*\*\* Ez az érték szorosan kötődik az Istenek erejéhez és a Kalandmester világképehez. A táblázatban megadott érték erős papokat eredményez – a legalacsonyabb szintű papok is képesek heti egy igen erős Fohászt sikeresen véghezvinni. Amennyiben a KM világában az isteneknek kisebb szerepet szán, úgy ezt az értéket egy napról akár egy hónapra is növelheti, ezáltal csökkenhet a kisebb papok által létrehozott nagyobb csodák száma.

\*\*\*\* Itjenkor a közreműködő papok Isteni Kegy próbát tesznek, és az eredménytől függően Együttműködés módosító járul a vezető pap próbájához (lásd a Képzettségek fejezetben).

\*\*\*\*\* Ez a lételet általában az Isten paplovagjaira vonatkozik, akiket egyes Istenek kisebb mágikus támogatással látanak el, azonban ez sem mindig igaz (például Uwel vagy Donvik esetén), előfordulhat nem is megköltöbberetés (pl Orwella a férfiakat -5-ös büntetéssel sújtja), vagy bármilyen egyéb. Ez a Kegy csökkenés többnyire maradandó, és a napi visszaszerzeshető Kegyből is levonódik. (azonban ez 1 alá sosem csökkenhet).

és az alább ismertetett különbségektől eltekintve, a papok varázslása a mágiahasználat általános szabályait követi.

A papok által használt varázslatokat fohásznak nevezzük.

A papok varázslását több tényező is befolyásolja. Minden kért varázslat esetén számba kell venni, hogy az adott hatás mennyire tartozik bele az Isten által uralt szférákba, illetve mennyire ellentétes azokkal. Meg kell vizsgálni, hogy a pap milyen szinten kötelezte el magát az adott szféra mellett, továbbá, hogy mekkora a karakter Isteni Kegy értéke. Ez a három fő tényező az, ami legfőképpen befolyásolja az imádság sikerét.

Minden fohász után a Karakter dob d20-al, hozzá adja aktuális Isteni Kegy értékét, és az eredményt összehasonlítja a Fohász Hatalmával (ez lesz a próba célzáma). Amennyiben a karakter sikert ér el, úgy a kívánt hatás létrejön. Amennyiben a karakter Kegy értéke már eredetileg a Fohász Hatalma fölött van, úgy dobásra nincs szükség.

Isteni Kegy + d20 + a karakter Ake és Kar módosítóinak átlaga <=> Fohász Hatalma

Ezen felül sok egyéb tényező is közrejátszhat a fohász sikerében. Vannak tényezők, melyek a karakter Isteni Kegy értékét módosítják, s akadnak, melyek az Fohász célszámát. Hogy melyek eme tényezők, arról az alábbi táblázat tudósít:

A Fohászokra nem érvényesül az automatikus balsiker és siker (1-es és 20-as dobás esetén), továbbá nem alkalmazható a 10-es és 20-as szabály sem.

**FONTOS!** A KM-nek minden körülmények között felülbírási jog van a Fohászok létrejöttét illetően. Amíg a Fohászok és képzettségek használata szabályokkal jól leírható, addig az Isteni akaratot nem lehet papírra vetett szabályokkal tökéletesen leírni. Amennyiben tehát a KM úgy dönt, sikeres próba esetén sem jön létre a hatás, míg sikertelenség esetén is dönthet úgy, hogy a Fohász meghallgatásra talál. Ezt a szabályt azonban lehetőleg ne alkalmazza túl gyakran, vagy öncélúan, mert az tönkretetheti a többiek szórakozását.

## Büntetések

Amennyiben a Kegyelt karakter nem az Istennek tetsző módon él, olyan Fohászokat intéz hozzá, melyeket az Isten nem szívesen hajt végre, esetleg csupán azért vesz fel néhány pap kasztszintet, hogy könnyű szerrel varázserőre tegyen szert, úgy az Isten jó eséllyel megbünteti a karaktert. Ez a büntetés lehet állandó alacsony Kegy érték, vagy végső esetben a Kegyeltség elvesztése. Ne feledjük azonban hogy az Istennek mindentudóak. Tehát ha a karaktert rászedi, esetleg az akaratát kényszerítve olyan fohászt intéznek általa, mely az Isten rosszallását vonhatja maga után, úgy a fohász nem jön létre, azonban



a papot büntetés nem sújtja. (Tehát ha egy mentálmágus akaratot átvitelrel kényszeríti a papot Fohász elmondására, úgy a fohász nem jön létre, s az Isten nem tekint rosszalón a papra, hisz ő pontosan tisztában van a körülményekkel).

## Isteni Kegye visszaszerzése

Ahogy a papok fohászokat intéznek istenükhöz, az egyre kevésbé hallgatja meg fohászaikat – az istenek nem csupán adnak, hanem követelnek is. Ahogy a pap egyre újabb és újabb csodákat kér istenétől, Isteni Kegye értékéhez egyre nagyobb levonások adódnak, és így a pap hamarosan nem képes már sikeresen fohászolni Istenéhez.

Ilyenkor a papnak imádkoznia kell Istenéhez – ezt persze nem csupán varázserője érdekében kell megtennie, hanem hogy kapcsolata kerüljön Istenével, létét hozzákapcsolja. A papok számára ez szent kötelesség, életük része. Az ima során a pap istenének ajánlja fel magát, elmélyültséget, fogékony tudatállapotot igénylő aktus ez. Épp ezért meglehetősen hosszú időt vesz igénybe, mintegy félórát.

Ha a pap imádkozik Istenéhez, úgy semlegesítheti az Isteni Kegye értékét csökkentő levonásokat – egy nap azonban legfeljebb annyit, mint Isteni Kegye eredeti értéke (de legalább 1-et). Így csak a levonások csökkenthetők, az Isteni Kegye értéke így nem nőhet eredeti értéke fölé.

Példa: ha egy 7. szintű – tehát 7-es Isteni Kegye értékkel rendelkező – papnak egy Fohász után lecsökken a Kegye értéke 3-ra, akkor imával tudja visszaszerezni az elvesztett pontokat. Az ima után ugyan visszakérül a lehetséges 7-re, azonban a napi imádsággal összesen visszanyerhető 7 pontból már visszanert 4-et. Ha ismét lecsökken a Kegye értéke, aznap már csupán 3-mal tudja imával visszánövelni (7-4=3).

Amennyiben valamely nap a karakter nem imádkozik az Istenének tetszően, úgy az Isteni Kegye értéke nem növekszik, s ha több napi ima marad el, úgy minden nap után 2-vel csökken a Kegye értéke. Ez a kitétel nem érvényesül akkor, ha a karakter önhibáján kívül nem imádkozik – tehát ha kórában van, kábult, vagy hasonló.

Amennyiben a karakter gyakran több napra elmulasztja az imádkozást, úgy a KM büntetheti szigorúban – például a Kegye hosszabb távú alacsony tartásával (ilyenkor imával sem tudja a karakter elérni a lehetséges maximumot).

Az Isteni Kegye értéke 0 alá is csökkenhet, ilyenkor egy nap alatt nem lehet visszaszerezni az összes elvesztett Kegye pontot.

## Fohászok

A Fohászok erőssége, hatóideje, hatótávja általában meghatározott érték – nem módosítható. Amennyiben mégis, úgy ez az adott Fohász leírásában szerepel.

Amennyiben az aktuális Isteni Kegye szintjétől függ a hatás valamely paramétere, úgy ott a szövegben a Kegye jelölés található – ez a karakter teljes Isteni Kegye értékét jelenti.

## Fohászok leírása

A Fohászok leírásai a következő mintát követik (amennyiben az aktuális Isteni Kegye szintjétől függ a hatás valamely paramétere, úgy ott a szövegben Kegye rövidítés található):

### Fohász neve:

**Támogató nagyobb szféra:** Az itt felsorolt szférák befolyása alá tartozik a fohász.

Amennyiben a karakter rendelkezik ezek közül egy nagyobb szférával, úgy a Fohászt Isten támogatja.

**Ellenző nagyobb szféra:** Az adott Szférát uráló Istenek ellenzik a Fohász hatásának létrejöttét.

**Kiseb szféra:** Amennyiben a karakter rendelkezik az adott Szférával, úgy a Fohászt Isten mindenképpen támogatja.

**Hatalom:** Amennyiben a karakter rendelkezik az adott Szférával, úgy a Fohászt Isten mindenképpen támogatja.

Játéktechnikailag célszámként funkcionál, azonban a Fohászok kapcsán Hatalom névvel illetjük. Mivel a Fohász létrejötte után már az elsőleges sík törvényei szerint a mana-hálóból tartja fenn magát, így bizonyos esetben szükség lehet a Fohász, mint varázslat Erősségére. (például Mozaikmágia – Destrúkcio). Minden Fohász, varázsla

tokhoz mérhető Erőssége ötlet magasabb, mint a pap Isteni Kegye tulajdonsága (Tehát papkasztjainak szintösszege + 5). Amikor a szöveg Erősségre hivatkozik, úgy ezt kell érteni alatta.

**Varázslás Idéje:** szabad, mozgás-értékű, egyszerű, vagy teljes-körös cselekedet, netán több kör

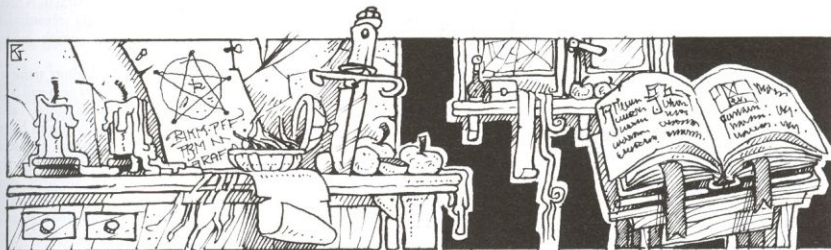
**Hatás időtartama:** azonnali, végleges vagy meghatározott időtartam – esetleg összpontosítás, hosszabbítható vagy fenntartott

**Hatótáv:** alkalmazó, érintés, látótáv vagy meghatározott távolság

**Hatóterület:** meghatározott számú személy (élőlény) vagy tárgy, meghatározott kiterjedésű terület

**Ellenállás:** Asztrális, Mentális, Fizikai vagy '-'. amennyiben a Fohász hatása ellen érvényesülhet ellenállás, úgy Erősség-próbát kell tenni a célpont nevezett ellenállásával szemben – az egyes fohászok Erőssége minden esetben a Hatalmuk – 10.

Ezeket követően a Fohász leírása következik, amely részletesen kifejti annak hatásait, és esetleg használatának a szokásostól eltérő körülményeit.





## A hatalom szava

**Támogató Nagyobb Szféra:** Rend, Lélek  
**Ellenző Nagyobb Szféra:** Káosz  
**Kisebbszféra:** Fény, Hatalom, Igazság  
**Hatalom:** 15  
**Varázslás ideje:** Szabad cselekedet  
**Hatás időtartama:** Lásd a leírást  
**Hatótáv:** 30 láb sugarú kör  
**Hatóterület:** a hatótávon belül tartózkodók  
**Ellenállás:** -

„A látszat csal, az univerzum hazugságok sokaságára épül” – tartja egy ősi kőr bölcsesség. Az igazi hatalommal bírók nem trónok ülőjé, mire képesek valójában. Egyszerű, szerény megjelenésük nem árulkodik erejükről, s ez megtévesztő lehet. Persze a valódi hatalom kisugárzása szinte tapinthatóan árad birtokosából, s ezt látja minden nyitott szemmel, s ezt elmével járó lény. Am a sok nagyhangú, felületen, csupán látszatra adó szerencsétlen gyakorta már csak akkor veszi észre, kivel került szembe, kit sértett végig, amikor már késő, visszakozni lehetetlen. Az efféle fickók, 'hölgyek' megtorpanásra szolgálnak a Hatalom szava.

A Fohász egyetlen szó kimondásából áll, mely tisztán és érthetően hallatszik 30 láb körzetben. A papnak közben fel kell mutatnia szent jelképét. Mindenki, aki ezen területen belül tartózkodik, szembeül a pap valódi hatalmával (Nevezetesen: megismeri karakter-szintjét és papi kaszt-szintjét, főbb harcértékai nagyságrendjét – de nem pontos értékét), és tudatára ébred annak, mi mindenre képes a pap. A Fohász sohasem hazudik, mindig a valóság szerint mutatja be a mágia végrehajtóját. A hatalom szavának nincs kényszerítő ereje. Ha a támadók, köredek a valódi mivoltot megpillantva sem riadnak meg, a papnak más eszközöket kell keresnie megfélemlítésre. A Fohász nem evilági lényekre vagy élőholtakra nem fejt ki hatását.

## Áldás

**Támogató Nagyobb Szféra:** Élet, Rend, Természet, Lélek  
**Ellenző Nagyobb Szféra:** -  
**Kisebbszféra:** Bőség, Megújulás, Természet  
**Hatalom:** 15  
**Varázslás ideje:** egyszerű cselekedet  
**Hatás időtartama:** Lásd a leírást  
**Hatótáv:** Érintés  
**Hatóterület:** 1 személy vagy tárgy / Kegye  
**Ellenállás:** -

Az egyik legalapvetőbb papi mágia. Alkalmazásakor a pap istene jóindulatát, segítségét kéri és kapja. Mindazok, akikre a pap kiterjeszti az áldás hatását (1 személy/Kegy) – hacsak jellemük nem gyökeresen ellentétes a pap vallásának jellemével – megerősödnek elkötelezettségükben, a Fohász időtartama alatt optimisták, jókedvűek és bátrak lesznek. A Fohász az egyes személyekre Kegye x 5 körig hat. Ez idő alatt minden Harci Értékükhöz +2 járul, akárcsak az asztrális és mentális ellenállásukhoz, míg a rájuk irányított Átok ellen +10-el nő az ellenállásuk. A Fohász nem evilági vagy élőholt teremtményekre nem fejt ki hatását.

Az Áldás segítségével felszentelt víz, étel tiszta és fogyasztható lesz – amennyiben megértett volt, úgy látványosan megpohad, undorítóvá válik (kivételesen képeznek a mágikus mérgek). Azok a tárgyak, melyeket a pap megáldott, 1 hónap/Kegy időtartam alatt nem porosodnak, nem fog rajtuk a rozsdás és szűntek sem vesznek.

A megáldott tárgyból a fent említett időtartam alatt sugárzó mágia – azonos Fohász-erősséggel – semlegesíti az Átok hatását, ám ezzel szertefoszlik, s a tárgy a továbbiakban közönséges, mágiától mentes dolognak minősül.

## Mágia kifizérése

**Támogató Nagyobb Szféra:** Élet, Halál, Rend, Káosz  
**Ellenző Nagyobb Szféra:** Kisebbszféra: Igazság, Mágia, Művészet  
**Hatalom:** Lásd a leírást  
**Varázslás ideje:** mozgás-értékű cselekedet  
**Hatás időtartama:** azonnali  
**Hatótáv:** látótáv  
**Hatóterület:** 1 varázslat vagy varázstárgy  
**Ellenállás:** -

Ennek a Fohásznak a segítségével, a pap képes megállapítani bizonyos mágikus hatások tulajdonságait. A Fohász Hatalmát a pap határozza meg. Amennyiben a Fohász Hatalma eléri az adott mágikus hatás Erősségét, úgy a pap tisztában lesz a másik varázslat Erősségével és Mana-pont igényével. Amennyiben legalább 10-el nagyobb a Fohász Hatalma, úgy a varázslat pontos hatását is megtudja. (csak hetedikori mágikus hatásokra alkalmazható). Pompás kiegészítője a Mágia szétosztásának.

## Mágia szétosztása

**Támogató Nagyobb Szféra:** Rend, Természet  
**Ellenző Nagyobb Szféra:** Káosz  
**Kisebbszféra:** Mágia, Pusztítás, Hatalom  
**Hatalom:** lásd a leírást  
**Varázslás ideje:** egyszerű cselekedet  
**Hatás időtartama:** Azonnali  
**Hatótáv:** látótáv  
**Hatóterület:** 1 varázslat  
**Ellenállás:** -

Ezt a mágiaformát alkalmazva, a pap képessé válik más mágiai hatásainak megszüntetésére. Természetesen csak abban az esetben, ha a Fohász Hatalma 10-zel meghaladja a szétosztásra szánt varázslat Erősségét. Varázstárgyak mágikus hatásai ily módon nem semlegesíthetők. A varázslatokat csak az adott varázslat időtartama alatt lehet szétosztani, annak következményei nem befolyásolhatók. Amennyiben nem nyilvánvaló, hogy mágikus hatásról van szó, a szétosztáshoz feltétlenül szükséges a Ismeret – Mágia képzettség kellő fokú ismerete (KM szava dönt).

## Szent fény

**Támogató Nagyobb Szféra:** Élet, Természet, Lélek  
**Ellenző Nagyobb Szféra:** Halál, Káosz  
**Kisebbszféra:** Fény, Nap, Tűz  
**Hatalom:** 12  
**Varázslás ideje:** szabad cselekedet  
**Hatás időtartama:** Kegye x 1 perc  
**Hatótáv:** érintés  
**Hatóterület:** Lásd a leírást  
**Ellenállás:** -

Nevezik az „Istenek vezérlő tűzének” is. A pap a Fohász végrehajtásával helyt gyújt valamely tárgyon vagy fényen. E fény 5 hüvelyk sugarú gömbként, kezesen ragyogva világít. A Szent fény csak olyan tárgyon vagy helyen – élőlényen, élőholtan nem! – jelenik meg, melyet Szentírtás varázslat segítségével felszentelték. A mágia háromfakétyvány világosságot ad a legnagyobb sötétben is, és időlegesen elnyelja a Sötétség-varázslat hatását. A Szent fény csak erősebb Mágia szétosztással szüntethető meg, egyéb módon eloltani lehetetlen.

A Fény által bevillágitott területen sem ultra-, sem infralátás nem működik.

A Fohász időtartama alatt figyelmezteti a papot, ha olyan helyre téved, amelynek vallásával ellentétes jellemű kisugárzása van, illetve ha vesztély leselkedik rá. Ilyenkor színe egyre mélyül, majd vöröses árnyalatba csap át. A Szent fény a Fohász időtartama alatt a pap akaratának megfelelően bármikor kiohtható és újraéleszthető.

## Ris-Arkánium fohászai

### Szertartás

**Támogató Nagyobb Szféra:** Élet, Halál, Rend, Káosz, Természet, Lélek  
**Ellenző Nagyobb Szféra:** -  
**Kisebb sféra:** -  
**Hatalom:** 10  
**Varázslás ideje:** egyszerű cselekedet  
**Hatás időtartama:** Lásd a leírást  
**Hatótáv:** 30 láb sugarú kör  
**Hatóterület:** Lásd a leírást  
**Ellenállás:** -

A papi mágia legalapvetőbb kelléke. A legelső Fohász, amit egy papnak feltevése után megtanítanak, s az átlag emberek leggyakrabban csupán a mágia ezen formájával találkoznak életük folyamán. Habár vallásonként változnak annak formái, s egyes hitké többfélt ismernek, mint mások, az alább következők hét szertartást mind alkalmazzák.

A leírások pusztán egyszerű vázlatok az eseményeknek.

1. **Templomszentelés:** Új oltár, szentély vagy templom felavatásokok céljára. A felépített helyet a papnak körbe kell járnia, s fennhangon idézni a szertartás szövegét. A templom vagy szentély ezek után már alkalmas foháskodásra, áldozat bemutatására, s otthont, támogatást nyújt az azonos vallású hívőknek.

2. **Névadás:** Ezen szertartás alatt adatok az újszülöttnak a név, melyet élete során viselnie kell.

3. **Felszentelés:** A szertartással szenteljük és más szentelt tárgyat készíthetők.

4. **Áldozat:** Az istentől függő áldozati formula és rituális szöveg, melyet az Áldozat bemutatása közben mormolnak.

5. **Áldás – étel, ital:** A pap megszenteli az elé tett ételt, így ezek hosszú szertartások alatt, illetve több napos mágia használatokor kizárólag efféle ételt fogyaszthat, ilyen itallal oltathat szomját. Az eljárás nem fed, hogy az étel vagy ital mérgezett-e.

6. **Áldás – föld, termés:** Leginkább földművesek megsegítésére használatos eljárás. Segítségével a következő év termés biztosítható, s nem kell nagyobb természeti katasztrófától sem tartani a megszentelt területen. Legalábbis olyantól nem, amit a pap istene idézne elő.

7. **Összekötés:** A szertartással házasság kötődik.

A szertartások lefolyása vallásonként nagyon eltérő lehet, így ezek ismertetésére itt nem térünk ki. A papok a legtöbb fenti szertartáshoz különleges, felszentelt füstölőket, istenüknek szentelt tárgyakat és egyéb kultikus segédeszközöket használnak.

A szertartás varázslatok erőssége, ellentétben a többi Fohással, minden esetben 30-nak minősül.

### Aszkézis

**Támogató Nagyobb Szféra:** Rend, Lélek  
**Ellenző Nagyobb Szféra:** Halál, Káosz  
**Kisebb sféra:** Álom, Fény, Sors  
**Hatalom:** 10  
**Varázslás ideje:** 1 óra  
**Hatás időtartama:** 1 nap  
**Hatótáv:** Alkalmazó  
**Hatóterület:** 1 személy  
**Ellenállás:** -

A Fohász a papok büntől és földi kísértéstől való megtestisztatását segíti elő. Új gondolatokat ébreszt, közelebb hozza a papot istenéhez, segít elszakadni a világi örömei gyarlóságától. Első lépésként a papnak tökéletesen el kell szakadnia a mindennapi valóságtól, egyedül kell maradnia gondolataival. Erre a legtekélyesebb, ha egy elhagyott erdőben, pusztán, sivatagban medítál. A papnak a nap elején, lehetőleg napkeltekor kell felhasználni a Fohászt, mely egy óráig, aktív foháskodást és rituális szövegeket kántálását jelenti. Ezek után a papot imáknak és meditációnak kell szentelnie. Ezalatt az idő alatt a pap szükségletei szinte nullára esnek vissza, így nem kórik le a test kíváncsai. Napi egy pohár víz és egy szelet kenyér elég táplálásnak. Nem beszélhet senkivel, lelke megtestisztatására kell koncentrálnia. Az askézist addig kell folytatnia, míg istene jónak tartja. Ha véget vehet önnön sanyargatásának, jelet kap istenétől. A Fohászt minden askézissel töltött nap elején használni kell, ez teszi lehetővé, hogy a szervezet elviselje a kevés étel és víz okozta ártalmakat. Az askézis végetével a pap bünei megbocsátást nyernek, esetleg istene valamely küldetést ír elő számára, amit teljesítenie kell a bűnbocsánathoz. Egyenemely isten, pl. Ranagol papjai nem használják ezt a Fohászt, mert az önsanyargatás nem istenüknek tetsző cselekedet.

## Szférikus fohászok

### Asztrálpillantás

**Támogató Nagyobb Szféra:** Élet, Káosz, Lélek  
**Ellenző Nagyobb Szféra:** Rend  
**Kisebb sféra:** Érzelem, Igazság, Művészet  
**Hatalom:** 20  
**Varázslás ideje:** egyszerű cselekedet  
**Hatás időtartama:** Lásd a leírást  
**Hatótáv:** Érintés  
**Hatóterület:** 1 személy  
**Ellenállás:** Asztrális

A litánia segítségével a pap bepillantást nyer az Asztrálisra, s megfigyelheti, hogy a vizsgált személy asztrálteste miként viselkedik. Megállapíthatja, hogy fenyeget-e valamiféle veszély, esetleg valamely, csupán az asztrálisra létező teremtmény fenyegeti, esetleg annak befolyása alatt áll. A Fohász ideje alatt lehetősége nyílik annak megállapítására, hogy milyen erős ez a teremtmény, s hogy előzéséhez, esetleg kibékítéséhez mely erőkhöz kell fordulnia. Amennyiben az áldozat beleegyezik abba, hogy rajta ezt a fűrkészést végrehajtassák, nem kell próbát tenni az ellenállásával szemben, ellenkező esetben a papnak le kell küzdenie az illető ellenállását.

### Bénítás

**Támogató Nagyobb Szféra:** Halál, Káosz, Lélek  
**Ellenző Nagyobb Szféra:** Élet, Természet  
**Kisebb sféra:** Betegség, Pusztítás, Sötétség  
**Hatalom:** 25  
**Varázslás ideje:** mozgás-értékű cselekedet  
**Hatás időtartama:** Egy x 1 kör  
**Hatótáv:** 10 láb  
**Hatóterület:** 1 személy  
**Ellenállás:** Mentális

A pap ezzel a Fohással részlegesen béníthatja az ellenfél mozgásirányító központját. Rá kell mutatnia a kiszemelt áldozatra, majd ki kell mondania a Fohász megidézéséhez szükséges szavakat. A mágia hatására – amennyiben a Erősség-próba eredménye nagyobb mint a célpont Mentális ellenállása -, az áldozat az időtartam lejártáig, a Harc fejezet – Állapotok részében található lebénult állapotba kerül.

### Csapás

**Támogató Nagyobb Szféra:** Halál, Káosz, Természet  
**Ellenző Nagyobb Szféra:** Élet  
**Kisebb sféra:** Hatalom, Harc, Mágia  
**Hatalom:** 30  
**Varázslás ideje:** mozgás-értékű cselekedet  
**Hatás időtartama:** azonnali  
**Hatótáv:** látótáv  
**Hatóterület:** lásd a leírást  
**Ellenállás:** -

A papok mágijának egyik egyszerű, ám hatásos harci Fohása a Csapás. Ennek segítségével megmérhető az ellenfél rohama, vagy fájdalmas seb okozható rajta. Egyes mágiaelmélettel foglalkozó papok szerint a Fohász az Elemi Erő különös megidézése – sok tekintetben igazat kell adnunk nekik, de a dolog korántsem ilyen egyszerű. A Fohász

végrehajtásokor a pap választhat, milyen módon kívánja felhasználni a mágiát. Két lehetőség áll rendelkezésére, az első inkább védő, a második tisztán támadó jellegű. A Fohász megidézése a következőképpen zajlik: a pap mindkét kezét ökölbe zárja, majd behúzza a mellkasához. Ezt követően szorosan egymás mellett kinyújtja két karját, mintha a levegőben maga élne. A Fohász első felhasználási módja esetén a kéz kinyújtásának hatására láthatatlan erőfál keletkezik, mely rohamban megakasztja a támadót, az álló ellenfelet pedig erősen hátraszorítja. A lökés nagysága elegendő ahhoz, hogy az álló vagy lassan haladó áldozat 1-2 lábát hátrazuhanjon – figyelem, ez nem jár feltétlenül hanyatt eséssel! A rohamozó vagy gyorsan haladó áldozat 2d6 Fp-t veszít az ütközéstől, lendülete pedig elvész; a fallal való találkozás helyén az illető megáll. A Fohász másik, támadó felhasználása esetén az erő nem fal, hanem rúd vagy kopja alakjában jelenik meg. Ezt a rudat „lőki ki” a pap gyors karnyújtása. Sikeres Távolági Érintő támadás dobás esetén az ellenfelet keresztülzabolás a fantomfegyver. A 'kopja' sebése 2d6 Sp, és +4 módosítót ad a karakter TÉ-jéhez.

## Csend

**Támogató Nagyobb Szféra:** Halál, Rend, Természet  
**Ellenző Nagyobb Szféra:** Élet, Káosz  
**Kiseb szféra:** Csalás, Holtak, Sötétség  
**Hatalom:** 25  
**Varázslás ideje:** egyszerű cselekedet  
**Hatás időtartama:** Kegy x 1 láb sugarú kör  
**Hatótáv:** érintés  
**Hatóterület:** Kegy x 1 láb sugarú kör  
**Ellenállás:** -

A Fohász végrehajtásakor a hatótávolságon belül eső területen eluralkodik a teljes csend. Semmilyen zúg nem hallható – beszélgetni lehetetlen, a varázslatok hangkomponense elvész. A Fohással megcélózható a talaj egy darabja, de rá lehet mondani élőlényre vagy tárgyra is. Az így elnémított ember vagy tárgy mozgásakor a Csend a Fohász alanyával halad, tehát az szemfele zajt nem üthet, hangot nem hallathat.

A Csend teremtéséhez a papnak meg kell érintenie szent jelképével azt a középpontot, melyből a Fohász kisugárzik. Ha ez élőlény, s ellenáll, úgy a papnak sikeres közelharci Érintő Támadó dobást kell tennie. A hatótávolság a pap akaratától függően csökkenthető. (de csak kör alakú lehet)

## Élelmenteremtés

**Támogató Nagyobb Szféra:** Élet, Természet  
**Ellenző Nagyobb Szféra:** Halál  
**Kiseb szféra:** Bőség, Teremtés, Vadon  
**Hatalom:** 20  
**Varázslás ideje:** egyszerű cselekedet  
**Hatás időtartama:** Végleges  
**Hatótáv:** érintés  
**Hatóterület:** lásd a leírást  
**Ellenállás:** -

A pap képes három Közepes méretű vagy egy Nagy méretű lény számára egy étkezésre elegendő friss élelmet és italt teremteni. Az étel a környező természeti anyagokból formálódik, míg az ital a légkörből kicsapódó párából alakul át. Különleges étel vagy ital a Fohász segítségével nem teremthető. Ha a pap olyan helyen próbálja a mágiát végrehajtani, melynek jellege valami okból erősen meghatározó és ellentétes vallásának jellemével – pl. más isten temploma, felszentelt terület vagy idegen Külső Sík -, a Fohász 50 %-ban csődöt mond.

A megteremtett étel és ital minden egyéb tekintetben megegyezik a közönséges úton előállított élelmiszerekkel.

## Életerzékelés

**Támogató Nagyobb Szféra:** Élet, Természet, Lélek  
**Ellenző Nagyobb Szféra:** Halál  
**Kiseb szféra:** Gyógyítás, Igazság, Nap  
**Hatalom:** 20  
**Varázslás ideje:** egyszerű cselekedet  
**Hatás időtartama:** összpontosítás  
**Hatótáv:** alkalmazó

### Gyógyítás:

Sérülések	Hatalom	Hatás időtartama
Életerő	Ép-nként 2	Ép-nként 1 kör
Fájdalomtűrés	Fp-nként 1	szabad cselekedet (tetszőleges Fp mennyiség)

### Betegségek

Eryhe lefolyású	5	2 kör
Kevésbé súlyos	10	4 kör
Súlyos	14	8 kör
Nagyon súlyos	18	12 kör
Kritikus	22	16 kör
Váltságos	25	20 kör
Halállal fenyegető	28	30 kör
Halálos	32	45 kör
Biztosan halálos	36	60 kör

### Egyéb károsodások

Bármely mérgezés	25	25 kör
Végtag bénultsága	30 (végtagonként)	45 kör
Süketség	28	30 kör
Némaság	30	35 kör
Vakság	35	40 kör
Csonkolás	45	80 kör

**Hatóterület:** Kegy x 5 láb sugarú kör  
**Ellenállás:** -

A Fohász végrehajtása után a pap megtudja, hogy a hatótávolságon belül van-e élet. A növényi és magasabbban fejlett élelenségek közötti különbség észlelhető, ám a jelenlévő intelligencia nagysága nem behatárolható. Az Élet érzékelése csak természeti lények kisugárzásait képes felfedezni, tehát a külső, illetve szikokról származó teremtmények, valamint az élőholtak rejtve maradnak a Fohász előtt.

A mágia alkalmazása nem ad módort az élőlény helyének pontos meghatározására, sőt, az élőlények száma is titok marad. Az Élet érzékelése felfedi a tetszhalál állapotába dermedt lényeket, akárcsak a láthatatlanságba burkolózottakat – azonos varázslateremtésig – de az Érzékelhetetlenség diszciplínával rejtőzködőket nem.

A Fohász közben a pap legfeljebb sétálni képes, és semmi olyat nem tehet – psi használat, harc, stb. – ami zavarná a koncentrációját. Az érzékelésnek gátat vehet a több mint egy láb vastagságú földréteg, fél lábál vastagabb kőfal vagy az egy araszál vastagabb fémfal.

## Gyógyítás

**Támogató Nagyobb Szféra:** Élet, Rend, Természet, Lélek  
**Ellenző Nagyobb Szféra:** Halál, Káosz  
**Kiseb szféra:** Gyógyítás, Megújulás, Teremtés  
**Hatalom:** Lásd a leírást  
**Varázslás ideje:** Lásd a leírást  
**Hatás időtartama:** Lásd a leírást



Hatótáv: érintés

Hatóterület: 1 személy  
Ellenállás: -

A pap képes mind Életerő-pontokat, mind Fájdalomtüres-pontokat visszaadni, vagy gyógyítani bármely betegséget, vagy testi fogyatékosságot. A mágia alkalmazásakor a pap szent igéket mormol, ám ez csak akkor lehet sikeres, ha előtte megáldotta a (lásd. Áldás) a beteget vagy sebesültet. Az Áldás időtartama legalább olyan hosszú kell legyen, mint amennyi időre a gyógyításához szükség van.

A Fohász Hatalmát a gyógyítás mértéke határozza meg. Erről, és a szükséges varázslási időről az előző oldalon lévő táblázat tudósít.

A papnak kezével meg kell érintenie a sebesültet (beteget), annak pedig meg kell csókolnia a pap szent jelképét. Ha a célpont valamilyen nem szeretné a gyógyítást, a Fohász hatás nélkül elenyézik. Ha a sebesült vallása ellentétes a pap vallásával úgy a pap Istene valószínűleg ellenzi a gyógyítást.

Ha a mágia sikeresen kifejtette hatását, a sebek heg nélkül beformálnak, és a betegségek is maradandó nyom nélkül – a Fohász elmondás után azonnal – gyógyulnak. Sikertelen varázslat esetén a sebesült (beteg) állapota ugyanúgy tovább romlik – vagy stagnál -, mintha nem is kísérelte volna meggyógyításával. A pap csakis azoknak a sérüléseknél, betegségeknek és egyéb károsodásoknak a meggyógyításra képes, amelyekkel egyetlen Fohással semlegesíthet. Nem lehetséges tehát, hogy amennyiben nem rendelkezik elegendő Isteni Keggyel egy komolyabb sérülés orvoslására, akkor azt több részletben tegye meg.

## A hit hatalma

**Támogató Nagyobb Szféra:** Halál, Káosz, Természet, Lélek  
**Ellenző Nagyobb Szféra:** Élet  
**Kisebb szféra:** Harc, Hatalom, Nap  
**Hatalom:** 20  
**Varázslás ideje:** szabad cselekedet  
**Hatás időtartama:** Lásd a leírást  
**Hatótáv:** Alkalmazó  
**Hatóterület:** 1 személy  
**Ellenállás:** -

A Fohász lehetővé teszi, hogy alkalmazója hitének erejét harci elvakultsággá formálja. A pap csak istene szolgáltatásait alkalmazhatja e mágiát – azaz ellentétes vallású lényekkel vívott küzdelemben, illetve ha a célpont Isténének nem kedves -, amennyiben máskor próbálkozik, a hatás nem jön létre. A mágia ideje alatt a pap testi ereje, harci kedve és fegyverforgatási képessége megnövekszik, az elvakultság, a szinte fanatikus hit tüze fűti. A pap Ereje és Űgessége 2-szer emelkedik, ezen felül minden TÉ-je 4-gyel nő. A Fohász ideje alatt a pap nem gondolhat

menekülésre, nem várakozhat, csak kérkezi harcot folytathat. A fohFohász ideje alatt a pap nem gondolhat menekülésre, nem várakozhat, csak kérkezi harcot folytathat. A fohász hatása addig tart, amíg a csata véget nem ér.

A Fohász meglehetősen népszerű Arel papjai közt, akik csatában sokszor fordulnak ily módon segítségért isten-nyökhöz. Használata több látható jellel jár. A hatása alá került pap bámulatos gyorsasággal vív, keresi a veszélyt és a legerősebb, leghatalmasabb ellenfelet. Szemében különös, vad tűz lángol, ajkát harci kiáltások, az ellenfelet ingerlő, kihívó szavak hagyják el. A Fohász különlegessége, hogy kis eséllyel ugyan, de kapcsolatot tesz lehetővé isten és papja közt – már amennyiben a pap valós istent imád. Ha az Isteni Keggy dobás alkalmával a pap legalább 15-sel többet dob a fohász hatalmának, az isten felfigyel követőjének elvakult kirohanására, és saját maga is szemlélője lesz az összecsapásnak (Arel papjainak elég csupán 10-szel többet dobniuk). Amennyiben az istenség lepillantott hívére, néhány apróság történhet, amit többen hajlamosak kizárólag a véletlen, a jó szerencse számájára írni. Az alkalmazó pap útjából az alsóbb rendű, gyenge ellenfelek félrevonulnak, nem állítják meg, nem próbálják feltartóztatni. A pap így elérkezhet kiszemelt célpontjához, aki az esetek nagy részében az ellenséges erők egyik vezetője, irányítója – ilyenkor rendszerint párbaj veszi kezdetét. A papot a véletlen is segíti harcában. A KM a harc minden körében dob kőot. Amennyiben az eredmény 5 illetve 6, a szerencse valamilyen formában a pap oldalára áll. A hatások lehetséges számának csak a KM fantáziája szabhat határt. Megtörténhet, hogy az ellenfél a kritikus pillanatban egy vizes fűscsomóra lép, és eszik. Ekkor a küzdelmet – míg fel nem áll ismét – a földre kerülés negatív módosítóval kell folytatni. Előfordulhat, hogy az ellenség gyönyörű vágása, mely minden bizonnyal végezt volna hősiunkkel, mégis a pap füle mellett suhan el, mert az utolsó pillanatban az isten követője egy szemvilanásra elvezette egyensúlyát, és oldalra billent.

Számtalan lehetőség kínálkozik a párharc eredményének befolyásolására, de néhány apró szabályt mindenképp érdemes szem előtt tartani. Az isten véletlenül hasonlóan beavatkozása semmiképp sem döntheti el közvetlenül a küzdelmet – azaz az ellenfél nem halhat meg, nem ájulhat el egyikőtől sem. A másik kikötés, hogy a pap életét egy összecsapásban legfeljebb egy alkalmával mentheti meg a sors. Ne feledjük tehát, a második halálos csapás könnyen az utolsóvá válhat. A Fohász külön érdekessége lehet, ha mindkét küzdő fél sikeresen alkalmazta a Fohászt, és a véletlen szinte minden

másodpercben komolyan befolyásolja a harc kimenetelét.

## Időtlen álom

**Támogató Nagyobb Szféra:** Halál, Káosz,  
**Ellenző Nagyobb Szféra:** Élet, Rend, Természet, Lélek  
**Kisebb szféra:** Álom, Holtak, Sötétség  
**Hatalom:** 25  
**Varázslás ideje:** teljes-körös cselekedet  
**Hatás időtartama:** Lásd a leírást  
**Hatótáv:** Érintés  
**Hatóterület:** 1 személy  
**Ellenállás:** Mentális

A mágia áldozata mozdulatlanlásgba dermed, amiből természetes úton csak a Fohász időtartamának lejártakor riad fel. E különös tetszhalál megtorpanja az életfolyamatokat, és szinte teljesen megállítja az öregedést: minden tük Időtlen álomban töltött év alatt csak egy hónapot vünül. A papnak szent jelképével kell megérintenie áldozatát a Fohász végrehajtásához, s amennyiben az ellenkezik, úgy a mágiaalkalmazóknak sikeres közelharci Érintőt támadást kell tennie. Ezután próbát kell tenni az áldozat Mentális ellenállásával szemben, ha ez sikeres, a mágia alanya Időtlen álomba merül.

A pap semmilyen módon nem tudja befolyásolni az időtartamot, az minden esetben a véletlen függvénye – néhány körrel akár néhány évszázadig is terjedhet (az istenek és a Km belátása szerint). A Fohász magasabb erősítései Mágia szétoszlással megszüntethető.

A Fohász nem élvégi vagy élőholt lényeken nem fejt ki hatását.

## Izzó vér

**Támogató Nagyobb Szféra:** Halál, Káosz  
**Ellenző Nagyobb Szféra:** Élet, Természet, Lélek  
**Kisebb szféra:** Fájdalom, Pusztítás, Tűz  
**Hatalom:** 30  
**Varázslás ideje:** mozgás-értékű cselekedet  
**Hatás időtartama:** Kegy x 2 kör  
**Hatótáv:** 5 láb  
**Hatóterület:** 1 személy  
**Ellenállás:** Fizikai

Az Izzó vér a vérmágia Fohászinak egyik leggonoszabbika: az áldozat saját vére válik önnön elpusztítójává, ha a körülmények megfelelően erre. A Fohász hatása meglehetősen sajátos. Alkalmazása esetén az ellenfél vére, ha levegőre kerül – például kapott seb miatt – lángra lobban. A hatás több szemtanú leírása szerint döbbenetes. A több sebből vérző áldozat, még ha

sérülései nem is lennének végetesek, a lélek örök oltásába hal bele, ha be nem kötözik. Több seb esetén minden egyes modulata, mely a vérzés csillapítására irányul, az ellenkező oldalon letéríti a sebeket, fellobbanak hát a lángok. Ekkor kétségbeesetten próbálja eloltani a bőren csorgó, eleven tüzet, mire a lassan már-már lecsillapodó vérzés kezdődik előlől az ellenkező oldalon. A Fohász halál jellemző papok használják többnyire – ők viszont különös élvezetet találnak benne. Vér és tűz együtt – igazán nekik való moka. A fellobbanó tűz nagysága persze arányos az elvesztett vérről, így a lángok sebzése is ettől függ. A fohász elmondása után Erősség-próbát kell tenni az áldozat Fizikai ellenállásával szemben. Ha ez sikeres, az áldozat vére lángra gyullad. A tűz minden körben fele annyi Sp-t sebez, mint amennyi az eredeti seb okozta veszteség volt – az Fp sebzések Fp sebzést okoznak, az Fp sebzések Fp sebzést. Az Ép csökkenéssel jár, különösen erősen vérző, komoly sebek a lángok igazi táplálói – ezek ugyanis az említett sebzésen felül minden egyes elvesztett Ép-ért további dB Fp sebzést eredményeznek a lángoló vérnek köszönhetően. Megtörténhet továbbá, hogy az áldozat ruhái, felszerelési tárgyai is tüzet fognak, ezzel a helyzet még reménytelenebbé válik.

### Jellemzés

**Támogató Nagyobb Szféra:** Rend, Lélek  
**Ellenző Nagyobb Szféra:** Káosz  
**Kiseb szféra:** Elme, Érzelem, Igazság  
**Hatalom:** 22  
**Varázslás ideje:** egyszerű cselekedet  
**Hatás időtartama:** azonnali  
**Hatótáv:** 20 láb sugarú kör  
**Hatóterület:** A hatóterületen belül tartózkodók  
**Ellenállás:** Asztrális

A Fohász segítségével megállapítható, hogy egy adott jellem képviselői megtalálhatóak-e a hatótávolságon belül tartózkodó lények között. A mágia végrehajtójának pontosan meg kell határozni, hogy melyik jellemre kíváncsi, és látnia kell érzékelésének alyanait. Ha több lényt vizsgál, a pap nem tudja meg, melyikük rendelkezik a keresett jellemmel, csupán annyit észlel, hogy ott van közöttük, avagy sem. A papnak Erősség-próbát kell tennie a hatótávolságon belül eső lények Asztrális Ellenállásával szemben – akinek az ellenállásnál nagyobb dob, arról megtudja, hogy a kérdéses jellemmel rendelkezik-e.

A Fohász végrehajtása közepette a papnak szent jelképével folyamatosan érintkeznie kell, s amennyiben kizökken a koncentrációból, a mágia csődöt mond.

## Káosz kard

**Támogató Nagyobb Szféra:** Halál, Káosz, Lélek  
**Ellenző Nagyobb Szféra:** Élet, Rend, Természet  
**Kiseb szféra:** Betegség, Harc, Sötétség  
**Hatalom:** 25  
**Varázslás ideje:** egyszerű cselekedet  
**Hatás időtartama:** Egy x 1 kör  
**Hatótáv:** Érintés  
**Hatóterület:** 1 személy  
**Ellenállás:** Mentális

A szakrális mágia egyik legkülönösebb darabja. A Fohász létrehozása után a pap vagy az általa megérintett személy kezében egy hosszúkard anyagiasul. Egyenes, kétélű pengéjű, fekete színű, túlbujánzó kaotikus mintázattal ékített fegyver, melynek egészen apró, szinte jelzésszerű a keresztvása. A Káosz-karddal csak támadni lehet, védekezésre nincs vele mód – Hátrítani lehetetlen vele. A Káosz-kard értékei következők: sebzése 2d8, sebessége 5 (Hosszú penge, e/ü, 2d8 Sp, sz/v, seb 5, kétkezes). A Káosz-kard forgatója nem használhat másik kezében semmilyen fegyvert vagy pajzsot – ha ilyesmi lenne nála, azt azonnal eldobja. A Káosz-kardot nem lehet eldobni vagy másnak átadni, amíg az időtartam tart. Ha nem harc közben jelent meg, akkor is reagál a legkisebb provokációra: támadásra kényszeríti gazdáját. A Fohász nem akadályozza meg, hogy a Káosz-kardot a mágia létrehozó pap ellen használják. A Káosz-kard +4 módosítót ad a karakter TÉ-jéhez a vele végzett támadások alkalmával. A Káosz-kard fegyvertöréssel, fegyververzéssel nem támadható, s két Káosz-kardot egyetlen karakter sem forgathat.

A fegyver annyit körig létezik, amennyi a pap Kegye.

Amennyiben a pap nem önmagát jelöli meg a fegyver forgatójával, s az áldozat ellenkezik, a papnak sikeres közelharcú Érintő Támadó dobát kell tennie. Ezután Erősség-próbát kell tenni a célpont Mentális ellenállásával szemben. Ha ez sikertelen, a fohász elenyésk.

## Kárhozat

**Támogató Nagyobb Szféra:** Halál, Káosz  
**Ellenző Nagyobb Szféra:** Élet, Természet, Lélek  
**Kiseb szféra:** Betegség, Holtak, Sors  
**Hatalom:** 35  
**Varázslás ideje:** egyszerű cselekedet  
**Hatás időtartama:** 5 kör  
**Hatótáv:** Érintés  
**Hatóterület:** 1 személy  
**Ellenállás:** Mentális

A mágia végrehajtásával a pap felvillanítja ellenfele előtt a halála után rá váró kárhozat kínjait. Az így megölt gyötrelme pontos mása a jövőbeli (halál után bekövetkező) bűnhődésnek, így ha a Kárhozatot olyan valaki ellen használják, aki szent életet él, avagy a vallása nem bünteti az életében elkövetett bűnöket, akkor a mágia semmilyen eredményt nem juttat. A Kárhozat alanya az időtartam alatt tisztában lesz azzal, hogy ez a valóban rá váró kínok kóstolója, s így nem vonhatja ki magát a hatás alól. A Fohász hatása alatt az áldozat semmiféle tudatos cselekedeteire nem képes, beszélni is csak szaggatottan és alig érthetően tud. A Fohász marandókat fizikai nyomairól az alábbi táblázat tudósít.

d10 Eredmény	
1-3	Összes csíkok a hajban
4-5	Az arc megráncosodik
6-7	A haj megoszul
8-9	A kéz marandóan remeg (mindenféle kézgyűszsével kapcsolatos próbához, dobáshoz -2 módosító járul)
10	Az összes fenti tünet és állandó dadogás

A KM az áldozat ismeretében befolyásolhatja az eredményt. Ha valamely tünet már megvan egy régebbi Kárhozat-fohász hatására, újbóli dobással döntendő el az eredmény. A nyomokat a Mágia szétosztása nem szünteti meg, csupán egy olyan Gyógyítás fohász, amely legalább 35-ös Erősséggel, és 50 körig tart.

A papnak meg kell értenie szent jelképével a Fohász alanyát ahhoz, hogy a Kárhozat létrejöjjön – ha az áldozat ellenkezik, a papnak sikeres közelharcú Érintő támadódobát kell tennie. Ezt követően a papnak sikeres Erősség-próbát kell tennie az áldozat Mentális Ellenállásával szemben, hogy a fohász kifejttesse hatását. A Fohász nem evilági vagy élőholt lényeken nem fejt ki hatását.

### Láthatatlanság evilági lények előtt

**Támogató Nagyobb Szféra:** Halál, Káosz, Természet  
**Ellenző Nagyobb Szféra:** Élet, Lélek  
**Kiseb szféra:** Csálás, Sötétség, Utazás  
**Hatalom:** 25  
**Varázslás ideje:** mozgás-értékű cselekedet  
**Hatás időtartama:** Egy x 4 kör  
**Hatótáv:** érintés  
**Hatóterület:** 1 személy  
**Ellenállás:** -

A pap képes láthatatlanná válni bármilyen, az Elsődleges Anyagi Sféra származó teremtmény előtt. Az így nyert



láthatatlanság nem észlelhető sem infralátás, sem ultralátás segítségével, s csupán egy magasabb erősítésű Élet érzékelése vagy Láthatatlanság érzékelése leplezi le. A pap látható marad minden más síkról származó, vagy élőholt lény előtt.

A papnak meg kell érintenie szent jelképével azt, akit láthatatlanná kíván tenni, s a megfelelő rituális szövegek elmondása után a mágia létrejön.

### Láthatatlanság túlvilági lények előtt

**Támogató Nagyobb Szféra:** Élet, Lélek  
**Ellenző Nagyobb Szféra:** Halál, Káosz, Természet  
**Kisebb szféra:** Holtak, Nap, Sötétség

**Hatalom:** 25  
**Varázslás ideje:** mozgás-értékű cselekedet  
**Hatás időtartama:** Kegy x 4 kör  
**Hatótáv:** érintés  
**Hatóterület:** 1 személy  
**Ellenállás:** -

A pap láthatatlanná válik minden olyan lény előtt, mely nem az Elsődleges Anyagi Síkról származik. Ugyanígy nem érzékelhető az élőholt lények számára sem. Ezek a lények csak akkor pillanthatják meg, ha valamilyen mágiahoz folyamodnak – Láthatatlanság érzékeléséhez, Élet érzékeléséhez vagy Mágia szétosztatásához.

A mágia minden egyéb tekintetben megegyezik a Láthatatlanság evilági lények előtt Fohással.

### Meggyőzés

**Támogató Nagyobb Szféra:** Rend, Lélek  
**Ellenző Nagyobb Szféra:** Káosz  
**Kisebb szféra:** Elme, Igazság, Művészet  
**Hatalom:** 20  
**Varázslás ideje:** egyszerű cselekedet  
**Hatás időtartama:** Lásd a leírást  
**Hatótáv:** látótáv  
**Hatóterület:** 1 személy  
**Ellenállás:** Mentális

„Igazat mondani nem nehéz, csak bebizonyítani művészet” – tartja a kyr mondás. Gyakorta a legkiáltóbb esetekben is lehetetlen valakit akarata ellenére meggyőzni. Vagy azért, mert az igazság a legtrikább esetben a tetszésünk szerint való, vagy mert büszkeségünkkel ellenkezik, hogy beismerjük: tévedtünk. A papi mágia ezen darabja, az igazság bebizonyítására szolgál. A pap a Fohász elmondása után meg tudja győzni állításai igazáról beszélgető illetve vitapartnerit – ha azok valóban igazak. Ha az érvek vagy állítások akárcsak minimális olyan hazugságot is tartalmaznak, amelynek valótlan voltával a pap tisztában van, a mágia kudarcot vall. Egyezre csupán egy ellenfél ellen használhatja a Meggyőzést. Tennie kell egy Erősségpróbat a célpont Mentális ellenállásával szemben – ha ez sikertelen, a Fohász nem jön létre. Ellenkező esetben a célpont elfogadja a pap érveit, és belátja annak igazát. Ez azonban semmilyen cselekedetre nem kötelezi, az továbbra is a belátásától függ.

A Fohász csak akkor működik, ha a pap olyan nyelven beszél, amelyet a hallgató megért, s emellett látják is egymást.

A Meggyőzés időtartama addig tart, míg a pap be nem fejezi az érvelést – az ezen idő alatt elmondott dolgokra vonatkozóan a fent leírtak. A továbbiakban minden ugyanúgy folyik, mintha nem használtak volna mágiát. A Fohász nem evilági és élőholt lényekre nem fejt ki hatását.

### Mentálpillantás

**Támogató Nagyobb Szféra:** Élet, Káosz, Lélek  
**Ellenző Nagyobb Szféra:** Rend  
**Kisebb szféra:** Elme, Fény, Tudomány  
**Hatalom:** 20  
**Varázslás ideje:** egyszerű cselekedet  
**Hatás időtartama:** Lásd a leírást  
**Hatótáv:** Érintés  
**Hatóterület:** 1 személy  
**Ellenállás:** Mentális

A Fohász mindenben megegyezik az Asztrálpillantás nevűvel, csupán minden hatását a Mentálisfokon fejt ki.

### Méregérzékelés

**Támogató Nagyobb Szféra:** Élet, Rend, Természet  
**Ellenző Nagyobb Szféra:** Halál, Káosz  
**Kisebb szféra:** Mesterség, Tudomány, Víz  
**Hatalom:** 20  
**Varázslás ideje:** teljes-körös cselekedet  
**Hatás időtartama:** 5 kör  
**Hatótáv:** lásd a leírást  
**Hatóterület:** 1 tárgy, 1 személy vagy 3x3x3 láb terület  
**Ellenállás:** -

A pap ezen Fohása segítségével meg tudja mondani, hogy a megérintett tárgy vagy személy, mérgezett-e, illetve az a helység, amelyben tartózkodik, körülötte 3x3x3 láb területen belül tartalmaz-e valamilyen légimérget. A Fohász minden mérget érzékel, azonban mágikus mérget csak akkor, ha a Fohász erőssége nagyobb a mérge erősségénél. A fohász segítségével a pap megállapíthatja a mérge minden jellemzőjét.

### Övő fegyver

**Támogató Nagyobb Szféra:** Élet, Rend, Természet  
**Ellenző Nagyobb Szféra:** Halál, Káosz  
**Kisebb szféra:** Gyógyítás, Harc, Utazás  
**Hatalom:** 25  
**Varázslás ideje:** egyszerű cselekedet  
**Hatás időtartama:** Kegy x 1 kör  
**Hatótáv:** Érintés  
**Hatóterület:** 1 személy  
**Ellenállás:** -

A Fohász végrehajtásakor egy olyan fegyver jelenik meg a pap vagy az általa kiválasztott és a szent jelképpel megérintett személy kezében, amit az használni, forgatni tud. Amennyiben a karakter a fegyverrel védekezik, minden más módosítón felül kap +6 módosítót a VÉ-jéhez. A fegyver kékes színben tündöklök – kinézetre egyszerű, díszetlen. Csak a harcendszerben leírt védekező harcmodor vagy teljes





védekezés harci taktika folytatható vele, támadni nem lehet vele. Ha támadásra kívánják használni, azonnal szertefoszlik. A fegyver másik kezben csak pajzsot vagy alkalmadót tűr meg, s ha azzal támad alkalmazója, ugyanúgy eltűnik, mintha őt használták volna támadásra. A forgatójának Asztrális, Mentális és Fizikai ellenállását is +5-tel növeli. A fegyvert nem lehet eltörni, nem üthető ki a kezéből, csupán egy magasabb erősségű Mágia szétszórás képes megsejteni. Egyszerre Két Övő fegyvert egyetlen karakter sem fogathat.

## Őrző aura

**Támogató Nagyobb Sféra:** Élet, Természet  
**Ellenző Nagyobb Sféra:** Halál, Káosz  
**Kisebb sféra:** Gyógyítás, Utazás, Vadon  
**Hatalom:** 25  
**Varázslás ideje:** 5 perc  
**Varázsló időtartama:** Kegye x 30 perc  
**Hatótáv:** látótáv  
**Hatóterület:** Kegye x 1 láb sugarú kör  
**Ellenállás:** -

A pap képes a hatótávolságon belül egy területet – amennyiben nem valamilyen más vallás felszentelt helyéről van szó – Őrző aurával ellátni. Amíg a Fohász kifejti hatását, a pap értesül a közeledő lényekről, amint azok elérik az Őrző aura határát. Ha valaki támadó, vagy gonosz szándékkal közelít, az Őrző aura megteszt mindent, hogy megnehezítse előrejutását. Hogy ezt pontosan miképpen teszi, a KM-től függ. Például: a behatoló megbotlik egy ágon, vagy egy fűben rejtőző kőben, netán nem vesz észre egy gödröt – mindezt a helyszín és helyzet határozza meg.

Az Őrző aurát nem tudja kijátszani semmiféle Láthatatlanság-varázssal, sem a Pszi Érzékelhetetlenség vagy jelentéktelenség diszciplínája.

A hatóterületén belül csak olyan idegen – nem a pap, illetve kompániájához tartozó személy által végrehajtott – mágia jöhet létre, melynek erőssége meghaladja az Őrző aura erősségét.

Az Aura megsejtenethető egy magasabb erősségű Mágia szétszórással, ám szertefoszlása előtt figyelmezteti a Fohászt elmondó papot.

## Farancs

**Támogató Nagyobb Sféra:** Halál, Káosz, Lélek  
**Ellenző Nagyobb Sféra:** Élet, Rend, Természet  
**Kisebb sféra:** Elme, Hatalom, Művészet  
**Hatalom:** 27  
**Varázslás ideje:** mozgás-értékű cselekedet

**Hatás időtartama:** 5 kör  
**Hatótáv:** látótáv  
**Hatóterület:** 1 személy  
**Ellenállás:** Mentális

A pap képes egyszerű, legfeljebb két vagy háromtagú parancs kiadására. A Parancs végrehajtásához a papnak látnia kell áldozatát és olyan nyelven szólania hozzá, amit az megért. A papnak Erősség-próbát kell tennie az áldozat Mentális ellenállásával szemben, amennyiben ez sikertelen, a mágia nem jön létre. Ellenkező esetben a célpont a legjobb képességei szerint megpróbálja végrehajtani a pap utasítását, amíg az időtartam tart. Az öngyilkosságra való felszólítást figyelmen kívül hagyja, és ilyenkor a mágia hatása azonnal megtörik. Tipikus parancsok: Takarodj!, Rohanj el!, Menekülj!, Hallgass!, Állj fel!, Űlj le!, Feküdj a földre!, Védekezz!, Támadj meg!, Ne védekezz!, Ne támadj!, stb. A Pusztulj! utasításra az áldozat tetszhalálba dermed, de az időtartam lejártával magához tér anélkül, hogy valójában bármi baja történt volna. Amennyiben a parancs félreérthető vagy nem egyértelmű, a mágia megtörik. A befolyásolt lény az időtartam lejártával tisztában lesz azzal, hogy a pap parancsára cselekedett.

A Fohász nem evilági vagy élőholt lényekre nem fejt ki hatását. Erősebb Mágia szétszórása idő előtt megszüntetheti a varázst.

## Farancsszó

**Támogató Nagyobb Sféra:** Rend, Lélek  
**Ellenző Nagyobb Sféra:** Káosz  
**Kisebb sféra:** Álom, Elme, Érzelem  
**Hatalom:** 27  
**Varázslás ideje:** mozgás-értékű cselekedet  
**Hatás időtartama:** Végleges  
**Hatótáv:** Érintés  
**Hatóterület:** 1 lény  
**Ellenállás:** Mentális

Ezt a Fohászt a pap akkor alkalmazza, ha meg akarja tiltani a Belső Síkok egy kiválasztott lényének, hogy ismét befolyása alá vonja egy előző áldozatát. Önállóan ritkán alkalmazzák, hiszen az ilyen lények előzésére szolgáló rituálék általában tartalmaznak a Parancsszavakat is. Ha azonban más módon távolítják el az áldozatot fenyegető teremtményt és fennáll annak a veszélye, hogy visszatér, a Parancsszóval ez (és csak ez) a lény ebben megakadályozható. Ilyenkor Erősség-próbát kell tenni a lény Mentális Ellenállásával szemben – ha ez sikeres, a lényt köti a parancsszó.

## Rendutasítás

**Támogató Nagyobb Sféra:** Élet, Rend, Lélek  
**Ellenző Nagyobb Sféra:** Káosz, Természet  
**Kisebb sféra:** Érzelem, Hatalom, Művészet  
**Hatalom:** 20  
**Varázslás ideje:** mozgás-értékű cselekedet  
**Hatás időtartama:** Lásd a leírást  
**Hatótáv:** 20 láb  
**Hatóterület:** 1 személy  
**Ellenállás:** -



Ez a Fohász akkor juthat komoly szerephez, ha a papnak egy magából kikelt hívővel kell foglalkoznia, olyan esetben, melyben a pappal azonos valláskörbe tartozó, a papot más körülmények között tisztelő, esetleg szerető személlyel akadtak problémák. Előfordulhat, hogy az illető olyan cselekedet végrehajtására készül, mely istenségnek nem tetsző. Amennyiben a pap tudomást szerez erről, a Fohással – a kellő időben, a kellő helyen – megakadályozhatja a tett végrehajtását. Így megkímélhet egy más körülmények között tisztességes, hívő személyt, s megmentheti lelkét is. A mágia nem tesz más, mint rábeszéli a cselekedetet végrehajtani szándékozót a tett valódi hatásaira, következményeire. A pap alakja a hatás kiteljesedésének pillanatában eleven, félcímletes likkimeretként szűg szembe a megtévedt hívó akaratával. Ennek látható jelei vannak, de csak a célpont szemében. Ha a Fohász sikeres, a pap alakja a megtévedt szemében átalakul. Egy lábbal magasabb lesz, mögötte a háttér elsőtől, egy tenyérnyi szélességű fényudvar kivételével, mely körülöleli a papot. Az alak maga elé emeli szent

jelképét, s mélyen a célpont szemébe néz. Egy-két pillanattal később a jelkép lángra lobban, lángol, de nem ég el. A tűz nem emészt el a szent jelképet, a lángokat semmi sem táplálja. A pap alakja ebben a pillanatban a legfenyegetőbb; majd egy kör múlva minden visszatér régi mivoltába, a pap visszaváltozik a csendes, nyugodt, de határozott alakká, a célpont pedig – az esetek többségében – igaz hívővé, ki hitének fényében mérlegeli tetteit. Megjegyzendő, hogy a Fohász csak akkor működik, ha a célpont valóban istennek nem tetsző dolgot követett el, vagy annak elkövetésére készült. Amennyiben az előbbi feltétel nem teljesül, a Fohásznak semmiféle hatása nem lesz. A fohász csak rávilágít a tettek következményeire, nem kényszeríti a célpontot semmire – ha a célpont a következmények ismeretében továbbra is folytatni kívánja tevékenységét, lelke rajta. Különösen jól használható a fohász például akkor, ha két hívő összevetett valamin, és egymás torkának ugrott. A mágia minden ártalom nélkül vezeti vissza az eltévelyedetthez istenéhez, hitéhez. Persze, a KM is alkalmazhat NJK papot a kalandozók lelkiismeretének állandó ébren tartására. Ézel több, vallásának nem megfelelően viselkedő játékos közvetett úton történő korbácsolás tartására is lehetőség nyílik.

## Veszély észlelése

**Támogató Nagyobb Szféra:** Élet, Rend, Természet  
**Ellenző Nagyobb Szféra:** Halál, Káosz  
**Kisebbségi szféra:** Sors, Tudomány, Utazás  
**Hatalom:** 26  
**Varázslás ideje:** teljes-körös cselekedet  
**Hatás időtartama:** Egy x 5 perc  
**Hatótáv:** alkalmazó  
**Hatóterület:** 20 láb sugarú kör  
**Ellenállás:** -

A Veszély észlelése az érzékelő mágiainformák legalapvetőbbike. Segítségével a pap tudomást szerez a rá leselkedő veszélyek létezéséről – pontos helyéről, természetéről azonban nem. Az iránnyal és távolsággal nagyjából tisztában lesz, ám a veszély mibenléte teljesen ismeretlen marad. Azonban annyi segítségét nyújt a Fohász, hogy csupán azon veszélyekre figyelmeztet, melyek valóban nagy valószínűséggel komolyan árthatnak a papnak. Ettől függetlenül mégis előfordul, hogy a mágia nem jelez, s a pap mégis komolyabb sérülést szenved el. Ilyenkor tudhatja, hogy csupán szerencséje őrözt vele rossz frét.

## Víz fakasztás

**Támogató Nagyobb Szféra:** Élet, Káosz, Természet  
**Ellenző Nagyobb Szféra:** Halál, Rend  
**Kisebbségi szféra:** Megújulás, Vadon, Víz  
**Hatalom:** 20  
**Varázslás ideje:** 2 kör  
**Hatás időtartama:** lásd a leírást  
**Hatótáv:** érintés  
**Hatóterület:** lásd a leírást  
**Ellenállás:** -

A Fohász segítségével a pap képes annyiszor 4 pint vizet fakasztani, amennyi a Kegye. A vizet valamely természetű tárgyból fakaszthatja, vagy felszínre hívható a talajban lévő víz is. A mágia végrehajtásához a papnak szent jelképével meg kell érintenie a kiválasztott helyet, s onnan két kör múltán víz csordul elő. A víz tiszta és íható. Miután előhívott, a víz nem tekintendő mágikus anyagnak, így a Mágia szétoszlata sem semmisíti meg. A pap csak olyan helyen képes vizet fakasztani, amely nem valamely más vallás felszentelt területe, s csak olyan tárgyból (pl.: szikla vagy fatörzs), melyet nem itat át semmiféle mágia. Ha az előcsörgő vizet nem fogják fel edénybe, szétfolylak, akárcsak a közönséges víz. Vizet fakasztani előlényből nem lehet.

## A kis Arkánium rituáléi

### Ásztáris elűzés

**Támogató Nagyobb Szféra:** Rend, Lélek  
**Ellenző Nagyobb Szféra:** Káosz  
**Kisebbségi szféra:** Érzelem, Fájdalom, Fény  
**Hatalom:** 25  
**Varázslás ideje:** 2 kör  
**Hatás időtartama:** azonnali  
**Hatótáv:** érintés  
**Hatóterület:** 1 teremtmény  
**Ellenállás:** -

A rituálé segítségével a pap képes lesz elűzni mindazokat az értelem nélküli lényeket, teremtményeket és entitásokat, akik valakit az Ásztárisokról befolyásolnak, kiszípoloznak, vagy hatalmukban tartanak. A pap olyan érzelmi hullámokat bocsajt ki az Ásztárisok, amelyek megtévesztik ezeket a lényeket, s azok – mivel nem érzékelik eme hullámok hamis voltát – otthagyják eddigi áldozatukat, s a papnak lehetősége nyílik előlük a továbbiakban őt elzárni. Azon teremtmények elűzésére, amelyek valamilyen intelligenciával (az Ásztárisokon ezt a képességet Kiengyűsítőzottságnak nevezzük) rendelkeznek, nem alkalmas. Az így elűzöttek többé nem veszélyeztetik az áldozatot, viszont a mágia

nem akadályozza meg, hogy mások ne próbálkozzanak vele.

### Ásztáris párharc

**Támogató Nagyobb Szféra:** Rend, Lélek  
**Ellenző Nagyobb Szféra:** Káosz  
**Kisebbségi szféra:** Érzelem, Pusztítás, Vihar  
**Hatalom:** 28  
**Varázslás ideje:** 5 kör  
**Hatás időtartama:** Végleges  
**Hatótáv:** érintés  
**Hatóterület:** 1 teremtmény  
**Ellenállás:** Ásztáris

A rituálé segítségével a pap felveheti a harcot az Ásztárisok azon lakóival is, akinek magas az intelligenciája, (kiegysűlyözottsága) s befolyással valamilyen módon ártalmára vannak az Anyagi Sík egy teremtményének. A pap az áldozat testét felhasználva próbálja meg eltávolítani a lényt, s megakadályozni, hogy az oda visszatérhessen. A lénynek lehetősége van ellenállásra a pap próbálkozása ellen, s amennyiben a pap Erősség-próbája sikertelen, nemcsak hogy meghústja a pap Fohását, de a legközelebbi kísérleténél ugyanezen pappal szemben ellenállásához +5 jár. Amennyiben a Fohász Erősség-próbája 25-tel meghaladja az adott lény Ásztáris ellenállását, az elpusztul. Azok az asztárlények, amelyek kimagasló kiegyensúlyozottsággal rendelkeznek, még így sem űzhetők el.

### Álomút

**Támogató Nagyobb Szféra:** Rend, Lélek  
**Ellenző Nagyobb Szféra:** Káosz  
**Kisebbségi szféra:** Álom, Sors, Utazás  
**Hatalom:** 25  
**Varázslás ideje:** 1 perc  
**Hatás időtartama:** 30 perc  
**Hatótáv:** alkalmazó  
**Hatóterület:** 1 személy  
**Ellenállás:** -

A Fohász segítségével a pap végigjárhat egy olyan álmot, melynek alaptörténetét önnön maga határozza meg. Így előre megélhet olyan cselekedeteket, melyeket a későbbiekben majd végre kell hajtania, illetve kielemezhet megoldásra váró történeteket. Hátránya, hogy a pap nem nyer vele új információkat, pusztán a már birtokában lévőket rendezzi egységes egészé; miként egy szeme előtt pergő történetben. Az álom nem készíti fel a véletlenre és az ismeretlenre, csak az előre kiszámítható tényeket, apró momentumokat, figyelmenlenségeket és összefüggéseket mutatja meg egy cselekménysor formájában. Az álom 30 perc alatt véget ér, s a pap ennek tükrében hozhatja meg döntéseit.

Az álmok eseményeit a KM meséli el, ő az, aki a pap emlékeit „rendezi”, kiegészíti, figyelmeztet elfelelt momentumokra felhívja, stb.

### Belső síkok lények megidézése

**Támogató Nagyobb Szféra:** Élet, Káosz, Lélek  
**Ellenző Nagyobb Szféra:** Rend, Természet  
**Kisebbségi szféra:** Elme, Érzelem, Tudomány  
**Hatalom:** 30  
**Varázslás ideje:** 1 perc  
**Hatás időtartama:** Kegy x 1 perc  
**Hatótáv:** -  
**Hatóterület:** -  
**Ellenállás:** Lásd a leírást

A Fohász segítségével lények idézhetők meg az Asztrál-vagy a Mentálisokról. Ezek lakói rendkívül különös kreatúrák, bővebben a későbbiek során megjelenő Bestiáriumban olvasható majd róluk információ. A pap csak a lény síkját határozhatja meg, a típusát nem. Amennyiben a lény ellenszögű az idézésnek, a pap Erősség-próbájával felül kell kerekedjen annak Asztrális vagy Mentális ellenállásán, attól függően, hogy mely sík lakója. A lény az időtartam lejárta után visszatér saját lakhelyére, de addig segíti a papot. Ha azonos nyelven beszélnek, utasításait is követi, egyébként csak megvédeni képes.

### Belső síkok lények szólítása

**Támogató Nagyobb Szféra:** Élet, Káosz, Lélek  
**Ellenző Nagyobb Szféra:** Rend, Természet  
**Kisebbségi szféra:** Elme, Érzelem, Művészet  
**Hatalom:** 28  
**Varázslás ideje:** 1 perc  
**Hatás időtartama:** Kegy x 1 perc  
**Hatótáv:** Lásd a leírást  
**Hatóterület:** 1 teremtmény  
**Ellenállás:** Lásd a leírást

E mágiatípus segítségével a pap a belső síkok lényeit szólíthatja a közelébe. A Fohász végrehajtásakor csak az adott lény síkját tudja meghatározni, a fajtát nem. A szólított lény Asztrális vagy Mentális ellenállásán felül kell kerekednie a pap Erősség-próbájának – attól függően, hogy mely sík lakója. Ha enged a hívásnak, az időtartam alatt engedelmeskedik a pap utasításainak, ha kell még más, az adott síkon lakó lény ellen is fordul. Ily módon is elérhető, hogy valamely, a síkon élő teremtmény által megszállt, befolyásolt vagy irányított személyt a pap megmentsen, bár ez a Fohász nem tiltja meg, hogy az előzőtt lény később ne

próbálkozzon. Erre a különféle Parancsszavak szolgálnak.

### Égygyváltás

**Támogató Nagyobb Szféra:** Halál, Rend/Káosz, Lélek  
**Ellenző Nagyobb Szféra:** Élet, Rend/Káosz, Természet  
**Kisebbségi szféra:** Elme, Megújulás, Utazás  
**Hatalom:** 25+ / 35+  
**Varázslás ideje:** egyszerű cselekedet  
**Hatás időtartama:** Lásd a leírást  
**Hatótáv:** 30 láb  
**Hatóterület:** -  
**Ellenállás:** Asztrális és Mentális

Ez a Fohász felfedheti a múlt eseményeit a pap előtt. Segítségével a pap lelke egy rövid időre az általa kijelölt, már elhunyt személy lelkével és tudatával egygy válik. A személy egy testrésszé vagy fontos tulajdona a pap birtokában kell, hogy legyen a sikeres Fohász alkalmazásához. A Fohász erőssége fontos, mert egy erősségtől legfeljebb 100 évre mehet vissza a pap a múltba. Ha a személy a pap vallásával (vagy jellemével) egyező vallású (vagy jellemű) volt, nem gördít hatalmat a Fohász útjába. Ekkor a Fohász alap Hatalma 25 s a Rend szféra támogatását élvezzi, a Káosz ellen. Ha ellentétes, akkor az alap Hatalom 35-re módosul, s a Káosz szféra a támogató a Rend szféra ellenében. Ha a Fohász sikeres, a pap tökéletesen egygy válik a kiválasztott személlyel, megismeri legrejtettebb gondolatait, indítékait, érzelmét. Használhatja az illető emlékeit, mintha a saját emlékei volnának, ugyanakkor megmarad annak a papnak, aki volt.

### Égő székér

**Támogató Nagyobb Szféra:** Élet, Káosz, Természet  
**Ellenző Nagyobb Szféra:** Rend  
**Kisebbségi szféra:** Mesterség, Teremtés, Utazás  
**Hatalom:** 40  
**Varázslás ideje:** 1 perc  
**Hatás időtartama:** Kegy x 15perc  
**Hatótáv:** Lásd a leírást  
**Hatóterület:** Lásd a leírást  
**Ellenállás:** -

A Fohász megidéz egy energiából szőtt kocsit, melyet két Levegő eleménél vontat. A kocsin legfeljebb hat személy utazhat, akit a pap nem enged fel a kocsi, az egyszerűen átesik rajta. A székér jogosult utasai ezzel szemben teljes biztonságban érezhetik magukat, az energiaszövedék biztosan tartja őket a levegőben. A kocsi messziről alig látható, s közelről is inkább csak a levegő furcsa vibrálásához hasonlítható. A két szekérvonó elemmentől teljesen átlátszó, de megérinteni lehetséges őket. A székér szárazföldön 20 mér-

földet tehet meg óránként, de repülni is képes, ekkor sebessége 40 mérföld óránként. Ha a két légmentesített elpusztítják, a kocsi lassan ereszkedni kezd – körönként 20 lábat, és puhán földet ér.

### Fanatizálás

**Támogató Nagyobb Szféra:** Halál, Káosz, Lélek  
**Ellenző Nagyobb Szféra:** -  
**Kisebbségi szféra:** Harc, Tűz, Vihar  
**Hatalom:** 25+2 / 65  
**Varázslás ideje:** teljes-körű cselekedet  
**Hatás időtartama:** Kegy x 3 kör  
**Hatótáv:** látótáv  
**Hatóterület:** 1 vagy több személy  
**Ellenállás:** -

A Fohász hatására harcban a papnak s szövetségeseinek minden félelmük elvész, különös, belső energiájuk árasztják el őket, sokszoros erővel vetik magukat a küzdelembe. TÉ-jük, VÉ-jük és sebészük +2-vel emelkedik, és semmiféle félelem alapú mágia nem érintheti őket a Fohász hatóideje alatt. A Hatalom a 20 alaponként kívül 2 pont fejenként (az első felett), és a kiválasztott alanyoknak a pap látótávjában kell tartózkodnia. A papnak hosszan, hangosan kell elmondania a Fohász igét.

### Hősi lélek

**Támogató Nagyobb Szféra:** Élet, Rend, Természet, Lélek  
**Ellenző Nagyobb Szféra:** -  
**Kisebbségi szféra:** Harc, Művészet, Nap  
**Hatalom:** 35  
**Varázslás ideje:** mozgás-értéktől cselekedet  
**Hatás időtartama:** Kegy x 1 kör  
**Hatótáv:** Érintés  
**Hatóterület:** -  
**Ellenállás:** Asztrális

A Fohász hasonlít az Áldáshoz, de sokkal nagyobb hatalmú annál. Csak egyetlen kiválasztott személyre használható, akinek vallása meg kell egyezzen a pap vallásával. A mágia hatására a személy mindhaláláig harcolni fog. Ha Fajdalompontjait nulla alá esnek, akkor is harcra képes marad, egészen a haláláig, azaz az Ép-k elfogyásáig. Nem vonatkozik rá a sebészéből adódó hátrány (lásd Harc fejezet, Sebesülést és halál). A hősi harci értékei is megváltoznak, TÉ-je +4-el, VÉ-je +2-vel nő, Akaratereje és Állóképessége minden szempontból +4-gyel magasabbnak számít a hatás ideje. Ha a kiszemelt hőz valamely okból kifolyólag ellenáll a mágiának, a papnak sikeres közelharci Érintő Támadást kell dobnia, s Erősség-próbájának felülkerekedni a célpont Asztrális ellenállásán.



Igaz szó

Támogató Nagyobb Szféra: Rend, Lélek  
Ellenző Nagyobb Szféra: Káosz, Természet  
Kisebb szféra: Elme, Igazság, Tudomány  
Hatalom: 35  
Varázslás ideje: mozgás-értékű cselekedet  
Hatás időtartama: Kegy x 5perc  
Hatótáv: 20 láb sugarú kör  
Hatóterület: -  
Ellenállás: Mentális

A Fohász hatására a mágia hatókörén belül, azaz 20 láb sugarú körben a jelenlévők száját csak igaz szó haghajthatja el. A Fohász hátránya, hogy a papra is hat, így ő sem hazudhat a körülötte állóknak. Komoly tárgyalásoknál sokszor van jelen pap csak azért, hogy a Fohász hatását megidézze, s a tárgyaló felek még véletlenül se állíthassanak valótlan. A mágia ellen Mentális MÉ-re jogosult minden érintett, s ha ez sikeres, rájuk a mágia nem hat. Sokszor előfordul, hogy valamely tárgyalófélnél Mentális mágia ellen védő talizmánokkal jelenik meg.

Intő jel

Támogató Nagyobb Szféra: Halál, Rend, Lélek  
Ellenző Nagyobb Szféra: Élet, Természet  
Kisebb szféra: Betegség, Fájdalom, Sors  
Hatalom: 35  
Varázslás ideje: mozgás-értékű cselekedet  
Hatás időtartama: Lásd a leírást  
Hatótáv: 30 láb  
Hatóterület: 1 személy  
Ellenállás: Asztrális

A pap Fohásza szörnyű, felvillanó látomást hoz létre a kiválasztott lény elméjében. A látomás nem más, mint az önön halálának rövid, döbbenetes hatású képsora. A halál okát a pap választhatja meg, s ő választhatja fel a képsor egyes részeit is. A képsor mindegyikében látható lesz, az ellenállás a teljes hatás ellen érvényes. Tehát, ha az Erősség-próba sikertelen, pusztán a látvány jelenik meg, ha sikeres, a lény át is éli a szeme előtt lejátékosuló eseményt. A képsor 15-20 percnyi történetet szűr néhány pillanatnyi időbe, s ebbe koncentrálni a benne testet öltött szenvedést is, melynek vége minden esetben halál. Ha az ellenállás sikeres, úgy az áldozat csupán egy körre lebénul a látottaktól (lásd Harc fejezet – Állapotok) Egyébként az áldozat a sokkolt különféle károsodásokat szenvedhet, ezeket d100 segítségével kell meghatározni (lásd lenti táblázat).

Köd felidézése

Támogató Nagyobb Szféra: Halál, Káosz, Természet  
Ellenző Nagyobb Szféra: Élet, Rend  
Kisebb szféra: Vadon, Vihar, Víz  
Hatalom: 25  
Varázslás ideje: mozgás-értékű cselekedet  
Hatás időtartama: Kegy x 1 kör  
Hatótáv: látótáv  
Hatóterület: 20 láb sugarú kör  
Ellenállás:

A pap ezen Fohásza ködöt idéz a kijelölt terület fölé. A kis kiterjedésű, de annál sűrűbb ködfelhő Kegy x 1 körig stabil marad, s utána is fennmaradhat, ha a szél szét nem osztja. Utána a köd már csak a légmozgás játéka, nem feltétlen marad a kijelölt területen, hanem tovább sodródhat vagy eloszolhat. A sűrű köd háromnegyedes takarást nyújt a benne tartózkodóknak.

Mentális elűzés

Támogató Nagyobb Szféra: Rend, Lélek  
Ellenző Nagyobb Szféra: Káosz  
Kisebb szféra: Fény, Elme, Nap  
Hatalom: 25  
Varázslás ideje: 2 kör  
Hatás időtartama: azonnali  
Hatótáv: Érintés  
Hatóterület: 1 teremtmény  
Ellenállás: -

A Fohász mindenben megegyezik az Asztrális elűzés nevű Fohással, avval a különbséggel, hogy minden hatását a Mentálisokon fejti ki.

Mentális párharc

Támogató Nagyobb Szféra: Rend, Lélek  
Ellenző Nagyobb Szféra: Káosz  
Kisebb szféra: Elme, Tudomány, Puszítás  
Hatalom: 28  
Varázslás ideje: 5 kör  
Hatás időtartama: Végleges  
Hatótáv: Érintés

Dobás	Hatás
1-23	Az áldozat 4 órák kómába esik.
24-43	Az áldozat nem tud együtt élni a látottakkal, s tudata meghasad. Egyik fele meghal, személyiségének másik fele tovább él.
44-59	Az áldozat habzó szájjal áll 2d10 körön-át, védekezni is képtelen, magatehetetlennek minősül (lásd Harc fejezet – Állapotok).
60-74	Az áldozat valódi holttestnek képzelet magát, s nem hajlandó megmozdulni, míg be nem bizonyítják neki, hogy életben van.
75-94	Az áldozat félműködésben menekülni kezd, minél távolabbi igyekszik kerülni a paptól. A pánikba esett állapot szabályai vonatkoznak rá (lásd Harc fejezet – Állapotok).
95-100	Az áldozat idegrendszere teljesen felmondja a szolgálatot, a lény meghal.

Hatóterület: 1 teremtmény  
Ellenállás: Mentális

A Fohász mindenben megegyezik az Asztrális párharc nevű Fohással, avval a különbséggel, hogy minden hatását a Mentálisokon fejti ki.

Isteni Harag [Szent tűz]

Támogató Nagyobb Szféra: Halál, Természet  
Ellenző Nagyobb Szféra: Élet, Lélek  
Kisebb szféra: Hatalom, Mágia, Sors  
Hatalom: 35  
Varázslás ideje: szabad cselekedet  
Hatás időtartama: azonnali  
Hatótáv: 20 láb  
Hatóterület: 1 teremtmény  
Ellenállás: Asztrális

A Fohász során a pap Istene segítségét kéri ellenfele megsemmisítésére. A papnak rá kell mutatnia az áldozatra, s ki kell mondania a Fohász megidézésének egyetlen szavát. Ennek hatására, – amennyiben a mágia sikeres – maga az Isten sújt le az áldozatra. Az Isteni csapás meg nyilvánulása mindig az adott Isten befolyási területétől függ. Sogron esetében a fellegek közül lesújt egy lángoszlop, s tűzbe borítja, Arel estén villám sújthat a szerencsétlen áldozatra, míg Antoh valószínűleg a víz valamely formájával próbálja elmosni a célpontot. A csapás az első körben mágiusnak számít, s E<sup>d</sup>3 Sp-t sebez. Amennyiben a csapás tűz alapú volt, úgy a második és a további körökben a meggyújtott anyagok természetes tüze sebzí az áldozatot, míg az el nem oltja ruháit és felszerelését. Amennyiben az áldozat Fizikai ellenállását a Fohász Erőssége nem haladja, úgy a sebzés csupán Fp, azonban, ha meghaladja, úgy a sebzés az áldozat ÉP-jét csökkenti. Egyik Isten sem szívleli azonban az efféle beavatkozást, így a Fohász sikeressége esetén is gyakran előfordul (KM dönt), hogy az Isten megtagadja a kérést. Gyakori használata (havi egy-nél több) egyértelműen az Isteni kegycsökkenését vonja maga után.

## Szféra

**Támogató Nagyobb Szféra:** Halál,  
Rend, Természet  
**Ellenző Nagyobb Szféra:** Élet,  
Lélek  
**Kisebb sféra:** Csalás, Hatalom,  
Pusztítás  
**Hatalom:** 40  
**Varázslás ideje:** szabad cselekedet  
**Hatás időtartama:** Lásd a leírást  
**Hatótáv:** 20 láb  
**Hatóterület:** lásd leírást  
**Ellenállás:** Asztrális

A Fohász hűen tükrözi azt a ténnyt, hogy a papi mágia sokszor messze többre képes, mint az Anyagi Sík energiáival manipuláló bármely más varázslási mód. A papok isteni forrású mágiaja többször is megérinti a varázslók által leírt, természetet irányító törvényeket – ebben az esetben is. A Fohász hatásának ugyanis nem szab határt a személyes ára jelentette védelem. A pap a Fohász alkalmazásával porrá zúzhat egy általa kiválasztott, nem mágikus, élettelen, legfeljebb 35 kg tömegű tárgyat. Ez lehet kő, fém, arany – bármi. A hatás azonnali, a varázslás maga is gyors. A pap nem tesz mást, mint újjáélt rámutat az elpusztítandó tárgyra, majd kimondja a Fohász megidézéséhez szükséges különös, inkább torokhangú kiáltáshoz hasonló rövid szót. A pusztulás teljes, ráadásul meglehetősen látványos. A kisméretű tárgy szilánkokra hull, s a szilánkok még további darabokra esnek szét. Mindez villámgyorsan történik, az apró, szerszest repülő maradványok folyamatosan porladnak, a tárgy eredeti helyéről nagyjából fél láb sugarú körben már porszemekként hullanak alá. A Fohász használatában számos lehetőség rejlik: könnyen megszabadíthatjuk ellenfelünket drága lánc- vagy sodrony-ingétől, esetleg féltett buzogányától, kétkézű kardjától. (A Fohással csupán olyan, a Személyes Ára védelme alatt álló tárgyat lehet megsemmisíteni, amit a karakter közvetlen közeléből kimerítve már nem tartozik a Személyes Ára hatása alá. Tehát fegyverek vérték esetleg, azonban például a kardművész fegyverei, avagy régi családi ereklyék semmi esetre sem)

## Szférák zenéje

**Támogató Nagyobb Szféra:** Élet,  
Rend, Természet, Lélek  
**Ellenző Nagyobb Szféra:** Halál,  
Káosz  
**Kisebb sféra:** Bőség, Gyógyítás,  
Megújulás  
**Hatalom:** 25  
**Varázslás ideje:** 1 perc  
**Hatás időtartama:** 1 óra  
**Hatótáv:** 20 láb  
**Hatóterület:** lásd leírást  
**Ellenállás:** -

A pap megidézheti a tökéletes harmónia dallamait, a szférák zenéjét. A Fohász hatására a levegő megtelik a csodás hangokkal, s minden lény, aki a 20 láb sugarú körben tartózkodott, az egy óra elteltével frissebbnek és kipehentebbnek érzi magát. Fájdalomtűrés pontjaik a pap Kegye értékének négyszeresével növekednek, s annyi Psi pontot kapnak vissza, mintha 2 órát meditációval töltöttek volna el. Ha valaki az egy óra letelte előtt kilép a körből, nem gyógyul, s Psi pontjai sem töltődnek újra, mert megtört a harmóniát, ami a folyamat előidézője volt.

## Természeti lények megidézése

**Támogató Nagyobb Szféra:** Káosz,  
Természet,  
**Ellenző Nagyobb Szféra:** Rend,  
Lélek  
**Kisebb sféra:** Vadon, Vihar, Víz  
**Hatalom:** 27  
**Varázslás ideje:** 5 kör  
**Hatás időtartama:** Lásd a leírást  
**Hatótáv:** 15 mérföld  
**Hatóterület:** lásd leírást  
**Ellenállás:** Asztrális

Ezen Fohással a pap bármiféle, mágikus képességekkel nem rendelkező szörnyet megidézhet. Hogy mely szörny jelenik meg a hívásra, az a hely adottságaitól függ, a szörnynek ugyanis 15 mérföldes körzetben belül kell tartózkodnia. Ha ezen a területen nincs szörnyeteg, akkor vadállatok jelennek meg a megidézés hatására. A lények három kör után bukkannak fel, s barátsággal viselkednek a pap iránt. Ha képesek közösen kommunikálni, a pap parancsokat is adhat nekik, amiket a józan ész határain belül a lények teljesítenek. Ha nem találunk közös nyelvet, a szörnyek megvédik a papot harc esetén, de mást nem tehetnek érte. A hatás ellen a szörnyek Asztrális ME-re jogosultak, s ha ez sikeres, nem jelennek meg a pap hívó szavára. Egyezre 1d10 lény hallja a pap hívását, akiknek ME-jét egyenként kell meghatározni. Így előfordulhat például, hogy a pap 8 lényt hívott, de ebből 3 sikeresen ellenállt a mágiaának, s csak 5 jelent meg.

## Transz

**Támogató Nagyobb Szféra:** Rend,  
Lélek  
**Ellenző Nagyobb Szféra:** Káosz  
**Kisebb sféra:** Elme, Fény, Igazság  
**Hatalom:** 25  
**Varázslás ideje:** 1 óra  
**Hatás időtartama:** Egyszeri  
**Hatótáv:** Alkalmazó  
**Hatóterület:** -  
**Ellenállás:** -

A Fohász orájában a pap mély transzba esik, így képes lesz kommunikálni istenével. Egyetlen eldöntendő kérdés tehet fel urának, aki ha a kérdést

fontosnak érzi, avagy a pap sok szolgálatot tett neki a közelmúltban, válaszol a kérdésre. A válasz nem feltétlenül lesz igaz! Ez különösen gonosz istenek esetében történhet meg, jó eséllyel számíthatunk ilyesmire például Ranagolnál. Ha a pap túl sokszor használja ezt a Fohászt, istene előbb-utóbb figyelmen kívül hagyja a túlbőg egyházi kérdéseit, akármilyen fontosak legyenek is azok.

## Utmutatás

**Támogató Nagyobb Szféra:** Rend,  
Lélek  
**Ellenző Nagyobb Szféra:** Káosz  
**Kisebb sféra:** Mesterség, Nap,  
Utazás  
**Hatalom:** 28  
**Varázslás ideje:** egyszerű cselekedet  
**Hatás időtartama:** Lásd a leírást  
**Hatótáv:** 30 láb  
**Hatóterület:** önmaga  
**Ellenállás:** Mentális

A Fohász lehetővé teszi, hogy a pap tárgyak vagy személyek irányát felderítse. A mágia hatására érzni fogja a keresett tárgy vagy személy helyét, illetve irányát. Ez a hatás időtartamának lejártaig így is marad, utána minden érzet elvész – de a már betájtolt irányban tovább haladhatnak. Tárgyak kereséséhez igen pontos leírással kell rendelkezni. Nem egy esetben megtörtént, hogy a kísérletező papot használt, de nem a keresett tárgyhöz vezette el a Fohász. Személy keresése esetén tudni kell az illető nevet, korát, s lehetőleg leírását is. A keresett Mentál ME-re jogosult a mágia ellen, ha ez sikeres, jelenléte titokban marad. Megjegyzendő, hogy a Fohással nem csak kis tárgyak, de városok, épületek is kereshetőek, így a pap nemigen téved el. Hasznos tudomány Ynev hatalmas világában.

## Útés – átok

**Támogató Nagyobb Szféra:** Élet,  
Rend, Lélek  
**Ellenző Nagyobb Szféra:** Halál,  
Káosz  
**Kisebb sféra:** Gyógyítás,  
Megújulás, Művészet  
**Hatalom:** Lásd a leírást  
**Varázslás ideje:** Lásd a leírást  
**Hatás időtartama:** azonnali  
**Hatótáv:** Érintés  
**Hatóterület:** egy teremtmény  
**Ellenállás:** Lásd a leírást

A papok átokküzése a leghatásosabb semlegesítő mágia a boszorkányok és boszorkánymesterek mágijával szemben. Tehát nem csak a papi átkokat, de a boszorkányok és boszorkánymesterek által megidézett átkokat is megszüntetheti. A Fohász hosszas előkészítést igényel, s a mágia

megidézésének időtartama is hosszú – annyi kör, amekkora Hatalomnak minősül a Fohász a pap számára. Az átok hatása akkor szüntethető meg, ha az üzés erősítése legalább megegyezett az átok eredeti erősítésével. Ha sikeres volt, az átok minden hatása megszűnik, de az addigi elváltozások nem. Azaz, ha egy átkozott személy ereje naponta két-tővel csökkent, s csak a harmadik nap semlegesítették az átkot, ereje néggyel alacsonyabb lesz, mint az átok előtt.

## Üzés – evilági lények

**Támogató Nagyobb Szféra:** Élet, Rend, Lélek  
**Ellenző Nagyobb Szféra:** Halál, Káosz  
**Kisebb szféra:** Csalás, Művészet, Sötétség  
**Hatalom:** 25  
**Váráslás ideje:** mozgásértékű cselekedet  
**Hatás időtartama:** Lásd a leírást  
**Hatótáv:** 20 láb  
**Hatóterület:** egy teremtmény  
**Ellenállás:** Asztrális

A Fohász a rettegést okozó mágiahoz hasonlít, de annál sokkal mélyebb hatású. Az előző evilági lény Asztrális Mère jogosult a Fohász ellen, s ha ez sikertelen, lélekölő félelem ébred benne a pappal szemben. Azonnal elmenekül, s csak egy hét után képes újra szembe kerülni a mágia használójával. Addig a pánikba esett állapot módosítói vonatkoznak a papra.

## Véraldozat

**Támogató Nagyobb Szféra:** Halál, Rend, Káosz  
**Ellenző Nagyobb Szféra:** Élet, Természet, Lélek  
**Kisebb szféra:** Beregség, Fájdalom, Holtak  
**Hatalom:** 32  
**Váráslás ideje:** mozgás-értékű cselekedet  
**Hatás időtartama:** Kegye x 1 perc  
**Hatótáv:** 5 láb  
**Hatóterület:** egy teremtmény  
**Ellenállás:** -

A vérmágia egy erős Fohász, az áldozat vére a pap istenének kerül áldozati bemutatásra. A pap, miután a Fohászt elmondta, az ellenfél életerejét istenség irányítja. Így az áldozat a Kegye x 1 perc szintenkénti időtartam alatt (pl. harcban, vagy egyéb sebzésből kifolyólag) veszít Fp-t és Ép-t természetes úton nem szerzheti vissza, s a mágikus gyógyítás is csak a szokásos mennyiség negyedét gyógyítja rajta. A Fohász hatása vélegles, s csak egymás után alkalmazott Átoküzés és Mérgézés gyógyítása (lásd Gyógyítás) semlegesítheti. Ha az átoküzés sikeres volt (az erősítés ebben az esetben a Véraldozat

erősítése), s a gyógyítás is végrehajtott, az áldozat normális gyógyuló képessége visszatér.

## Vérgát

**Támogató Nagyobb Szféra:** Halál, Rend, Káosz  
**Ellenző Nagyobb Szféra:** Élet, Természet, Lélek  
**Kisebb szféra:** Mágia, Mesterség, Sötétség  
**Hatalom:** 25  
**Váráslás ideje:** 1 perc  
**Hatás időtartama:** Kegye x 1 nap  
**Hatótáv:** Kegye x 10 láb  
**Hatóterület:** lásd leírást  
**Ellenállás:** Asztrális

A vérmágia védőfohász, mely távol tarthatja a nem kívánt látogatókat a pap által kijelölt területről. Ehhez a területet vérről kell megjelölni, illetve körberajzolni határait. A Vérgát két módon alkalmazható. Az első módon a gátat csak az a egy lény nem lépheti át, melynek vérével azt felrajzolták. A másik módszerrel minden, az adott lény fájába tartozó kreatúra távol tartható, legyen az ember, ork, tigris vagy árnyjáró. Ebben az esetben az erősség a felére csökken. A rajzolásához felhasználhat vért lehet kevert is. Annál személy vagy lény vért tartalmazhat, amennyi a pap kaszt-szintje. A lények tartozhatnak egyazon fajba, avagy több különböző fajba is, ez utóbbi esetben minden képviselt faj egyedei számára áttörhetetlen lesz a gát. A vérgát vonalát csak a pap törheti meg, s ekkor a mágia eloszlik. Ö természetesen szabadon keresztülsétálhat a Vérgát vonalán, még akkor is, ha ahhoz a fajhoz tartozik, amelynek véréből rajzolták. A mágia ellen minden esetben érvényesül a célszemélyek Asztrális ellenállása

## Villámsapát

**Támogató Nagyobb Szféra:** Halál, Természet  
**Ellenző Nagyobb Szféra:** Élet, Lélek  
**Kisebb szféra:** Tűz, Vihar, Víz  
**Hatalom:** 30  
**Váráslás ideje:** egyszerű cselekedet  
**Hatás időtartama:** Lásd a leírást  
**Hatótáv:** 30 láb  
**Hatóterület:** egy teremtmény  
**Ellenállás:** Asztrális

A Fohász alkalmazásával villám sújt le a pap által kijelölt helyre. Ellentétben más mágiahasználók villámaival, ez nem az ujj hegyéből, hanem az áldozat feje feletti magasságból csap le, így fedezkednie vonulni, pajzsot a pap felé tartani teljesen felesleges. A kisméretű célpontot látnia kell a papnak, s felé kell mutatnia a Fohászt elmondásakor. A villám sebzése Erősség\*d3Sp. A villám minden esetben a fejet találja el.

(Egyebekben megegyezik a Boszorkánymesteri mágia Villámmágia részben leírtakkal)

## A Nagy Arkánum litániái

### A halál szava

**Támogató Nagyobb Szféra:** Halál, Káosz  
**Ellenző Nagyobb Szféra:** Élet, Természet, Lélek  
**Kisebb szféra:** Fájdalom, Holtak, Sors  
**Hatalom:** 45  
**Váráslás ideje:** szabad cselekedet  
**Hatás időtartama:** azonnali  
**Hatótáv:** 10 láb  
**Hatóterület:** egy teremtmény  
**Ellenállás:** Asztrális

A pap ezen Fohász képes kiszakítani a lelket a testből, azaz megölni az áldozatot. A mágia létrehozásához a papnak elég egy szót hangosan kimondania. A halál rendkívül fájdalmas, de legalább gyors. Legtöbbször a gonosz papok használják ezt a Fohászt – a testből így kiszakított lélek sokszor előhalottként visszatér, s rettegésben tartja a környéket, ahol meghalt. Ám nem ritkán megesik, hogy a lélek bosszút esküszik halálának pillanatában. Ehhez sikeres Akaraterő és Karizma próbát kell dobnia (célszám 12). A dobásra +3-as módosítót kap az, akin esküdt ellensége hajtotta végre a Fohászt. Ha a dobás sikeres volt, a bosszút szomjazó lélek minden esetben a halál szavának használóján igyekszik beteljesíteni azt. Akinek csak Akaraterő próbája sikerül, az nem tud efféle láthatatlan kötdést kiéptetni ellenfelével, ennek ellenére visszatér. Ilyenkor közönséges előholtként minden élő elpusztítására törekszik. Az áldozat Asztrális Ellenállását le kell gyűrnie a Fohásznak.

### Asztralfűtöl

**Támogató Nagyobb Szféra:** Káosz, Lélek  
**Ellenző Nagyobb Szféra:** Rend, Természet  
**Kisebb szféra:** Csalás, Érzelem, Sötétség  
**Hatalom:** 33  
**Váráslás ideje:** mozgás-értékű cselekedet  
**Hatás időtartama:** Kegye x 1 perc  
**Hatótáv:** Érintés  
**Hatóterület:** egy teremtmény  
**Ellenállás:** Asztrális

Ez a Fohász az egyik legkülönösebb és leghatékonyabb asztrális védelem. A mágia egy személyre hat, s ha az valamilyen ok miatt ellenszeginie a Fohásznak, Asztrális Ellenállását le kell gyűrnie a Fohásznak. Alkalmazásakor meg kell



éríteni a kijelölt személyt a jobb kéz mutató ujjával, s eközben kell elismerni a védő ige szavait, Az asztrálfratylól elrejtő az asztrális testet, mintegy álcázza, így megnehezíti annak megtámadását illetve megfigyelését. Ez annyit jelent, hogy a Fohász idejére az Asztrális Ellenállás minden támadó vagy befolyásoló mágia ellen 10 ponttal, minden olvasás és észlelés ellen pedig 15 ponttal növekszik.

## Asztrálpöröl

**Támogató Nagyobb Szféra:** Halál, Káosz, Lélek  
**Ellenző Nagyobb Szféra:** Élet, Természet  
**Kisebb sféra:** Álom, Érzelem, Művészet  
**Hatalom:** 35  
**Varázslás ideje:** mozgás-értékű cselekedet  
**Hatás időtartama:** Kegye/2 kör  
**Hatótáv:** 10 láb  
**Hatóterület:** egy teremtmény  
**Ellenállás:** Asztrális

A Fohász tulajdonképpen ellentét az Asztrálfatylolnak, célja az ellenfél asztrális védelmének lerombolása. A Fohász hatása gyors és nagyon erőteljes, valóban egy pörölycsapásra emlékeztet. A Fohász idejére az ellenfél asztrális védelme d20 ponttal csökken, ha Asztrális Ellenállását legyűrte a pap fohász. Ez az időtartam lehetővé teszi a papot, mert a pöröllyel a pajzsot hasztja szét, pusztán időleges utat nyit valamely asztráltámadás előtt.

## Ála

**Támogató Nagyobb Szféra:** Káosz, Lélek  
**Ellenző Nagyobb Szféra:** Rend  
**Kisebb sféra:** Csálás, Sötétség, Vihar  
**Hatalom:** 28  
**Varázslás ideje:** teljes-körös cselekedet  
**Hatás időtartama:** Kegye x 1 kör  
**Hatótáv:** Alkalmazó  
**Hatóterület:** önmaga  
**Ellenállás:** -

A firkész pillantások elől rejtheti el magát a pap ily módon. Az öt firkész varázslatot nem lehetetlenül teszi, hanem megtéveszt. A KM feladata annak eldöntése, hogy az adott varázslat ismeretében „felretájkozassa” azt, aki a mágia alanyára kíváncsi. A különféle befolyásoló varázslatok ellen nem nyújt védelmet, csupán az érzékelő legfeljebb vezeti félre, +10-et adva mind az Asztrális mind a Mentális ellenálláshoz

## Átok

**Támogató Nagyobb Szféra:** Halál, Rend, Káosz  
**Ellenző Nagyobb Szféra:** Élet, Természet, Lélek  
**Kisebb sféra:** Betegség, Fájdalom, Pusztítás  
**Hatalom:** 35  
**Varázslás ideje:** egyszerű cselekedet  
**Hatás időtartama:** azonnali  
**Hatótáv:** 20 láb  
**Hatóterület:** egy teremtmény  
**Ellenállás:** Asztrális

Ezt a Fohászt is többnyire gonosz jellemű papok alkalmazzák, de egyik formája az Élet jellemű papoktól sem idegen. A papi átok erősebbek mind a boszorkányi, mind a boszorkánymesteri átoknál. Azon vállfajuk, amelyet csak a gonosz jelleműek alkalmaznak, tulajdonság vagy harci pont csökkenést okoz. A csökkenés nem túl jelentős, viszont folyamatos, s csak az átok elűzésével állítható meg. Ily módon például egy gonosz pap megátkozhat egy harcost, hogy annak TE-je csökkenjen. A játékosnak természetesen ezt ékes szavakkal kell megfogalmaznia, mivel éppen ezen áll vagy bukik az átok hatásossága. Nagyából így hangzana hát a pap szájából: „Nyomorult fereg! Ranagol nevében sújtlak iszonyú átkommal, hogy ismerd és rettegj őt! Fegyvered hagyjon cserben, erőd apadjon el, agyonveretve leld nyomorú véged, s örökké kísértés a vereség szelleme! Pusztulj erről a világról...”

Az átok Erőssége egyrészt a Fohász erőssége, másrészt egy -5-től +5-ig adható szám, amit a KM határozhat meg, az átok szövegének ismeretében. Az átok szövege meghatározza a Fohász idejét is; minél hosszabb a szöveg, annál tovább tart a Fohász. A hatás egy tulajdonságpont csökkenés naponta, illetve 2 pontos csökkenés, ha képzettségéről vagy harci értékéről van szó. A papi átokok másik képviselője inkább a kiátkozás nevet érdemelne. Ezt Élet jellemű papok is használhatják, de csak rendkívül súlyos esetben. (Ekkor az Élet sféra is támogatja a fohászt) Ennek lényege, hogy a saját valláshoz tartozó áldozatot a pap kitaszíthatja istene kegyéből. Ez csak akkor lehetséges, ha az áldozat valóban súlyosan vétett valásának szabályai ellen. Ha a pap feleslegesen alkalmazza a Fohászt, vagy egyenesen önsz cállal, s nem istenének érdekeit szem előtt tartva, a varázslat nem jön létre, a pap pedig egy hétig csak a maximum 15 alap hatalmú Fohászokhoz folyamodhat. Az efféle kiátkozás a papokra nézve a legsúlyosabb, mert elmúltát a Isteni Kegye képzettsége 0, szintűnek számít. Megszüntetés Átoküzéssel lehetséges, de mindaddig nem sikerülhet, míg a kiátkozott jóvá nem teszi elkövetett bűnét. A nem papi kasztú áldozatok minden harcértéke (TE, VÉ, Sp) -2-vel

csökken, s állandó reményvesztettség jellemzi majd viselkedésüket. Ez is az átok elűzéséig tart, s a papnál leírtak vonatkozására rá. Az átok első formája ellen az Asztrális ellenállás véd, a második típus mindig hatásos, ha a kiátkozás jogos, ám sohasem, ha jogtalan.

## Élemi lények szőlása

**Támogató Nagyobb Szféra:** Káosz, Természet  
**Ellenző Nagyobb Szféra:** Rend, Lélek  
**Kisebb sféra:** Tűz, Vihar, Víz  
**Hatalom:** 28  
**Varázslás ideje:** 5 kör  
**Hatás időtartama:** Kegye x 5 kör  
**Hatótáv:** 10 láb  
**Hatóterület:** lásd leírás  
**Ellenállás:** -

Ez az idező mágia kisebb erősségű elemetál hívását teszi lehetővé. A mágia kaput nyit a Belső Sítók egyikére, s egy, a pap által kiválasztott elemi lény megjelenik a pap által megjelölt helyen, az Elsődleges Anyagi Sítón. A lény engedelmeskedik a pap parancsainak, de önálló gondolkodásra nem képes, s bonyolult utasítások követni is képtelen. Szinténként 2 körig marad az Elsődleges Anyagi Sítón, majd nyomtalanul eltűnik, visszatér saját síkjára. Tulajdonságai a Kalandmenterek könyvében található Bestiáriumban olvashatóak.

## Engedelmeség - állatok

**Támogató Nagyobb Szféra:** Rend, Természet  
**Ellenző Nagyobb Szféra:** Káosz, Lélek  
**Kisebb sféra:** Utazás, Vadon, Vihar  
**Hatalom:** 22  
**Varázslás ideje:** teljes-körös cselekedet  
**Hatás időtartama:** Kegye x 5 kör  
**Hatótáv:** 30 láb  
**Hatóterület:** lásd leírás  
**Ellenállás:** -

Ezzel a Fohással a pap rá tudja kényszeríteni akaratát az állatokra, nevezetesen Kegyként egy állatra, mely 30 láb sugarú körön belül tartózkodik a varázslás pillanatában. Mentálisan képes utasítani őket, ehhez szavakat nem kell használnia, mindössze arra koncentrálnia, mint cselekedjék az adott állat. Egy körben maximum 10 állatnak képes utasítás adni, a többi addig modulatlanul áll, vagy ha megtámadják, védekezik. Egy parancs teljesítése nem tart szükségserűen csak egyetlen körig, az őrzés vagy támadás például a teljes időtartamot kitöltheti. Az állatok rendelkeznek már asztrális testtel, s mentális csfával is, de ezek ereje annyival

kisebb, mint a pap és általában az ember asztrális és mentális kisugárzása, hogy nem kell Erősség-próbát tenni. Ez a mágia csak az állatokra alkalmazható, a fejlett tudattal vagy mágikus képességekkel rendelkező szörnyekre nem.

### Éngedelmesség – növények

**Támogató Nagyobb Szféra:** Rend, Természet  
**Ellenző Nagyobb Szféra:** Káosz  
**Kisebb szféra:** Utazás, Vadon, Vihar  
**Hatalom:** 15  
**Varázslás ideje:** egyszerű cselekedet  
**Hatás időtartama:** Kegye x 5 kör  
**Hatótáv:** 30 láb  
**Hatóterület:** lásd leírást  
**Ellenállás:** Asztrális

A Fohász szinte mindenben megegyezik az Engedelmesség – állatok nevével. Kisebb a Hatalma, mert a növények még igazi asztráltesttel sem rendelkeznek. A mágiával növények reakciói befolyásolhatók, így egyes veszélyes, de tudattal nem rendelkező növények ártalmatlanná tehetők. A pófetegek pl. nem robbannak szét ezernyi spórát lövellve, az indákat használni ragadozó növények mozdulatlanok maradnak, stb. A Fohással a növényeknek parancsolni nem lehet, csak mozgásukat korlátozni illetve befolyásolni – mivel sem asztrális, sem mentális testtel nem rendelkeznek, így nincs tudat, mely a parancsot végrehajtandó.

### Életerőcsapás

**Támogató Nagyobb Szféra:** Halál, Káosz  
**Ellenző Nagyobb Szféra:** Élet, Természet, Lélek  
**Kisebb szféra:** Betegség, Fájdalom, Pusztítás  
**Hatalom:** 36  
**Varázslás ideje:** egyszerű cselekedet  
**Hatás időtartama:** azonnali  
**Hatótáv:** Érintés  
**Hatóterület:** -  
**Ellenállás:** -

A Halál szféra ezen Fohászával a pap életerőt vonhat el ellenfelétől, és saját gyógyulására használhatja fel. A papnak meg kell érintenie áldozatát, ami sikeres közelharcú Érintő Támadó dobást igényel (lásd Harc fejezet – Érintő támadás) – eredményesség esetén az alany Erősség\*d3 Sp-t veszít. Amennyiben az Erősség meghaladja a célpont Fizikai ellenállását, úgy az okozott sebész az Ép-ből vonandó. Ezt a mennyiséget a pap saját gyógyítására használhatja fel: egy okozott Fp egy Fp vagy egyharmad Ép gyógyulást jelent, míg 1 Ép egy Ép, vagy 3 Fp gyógyulását.

Az elvesztett Sp-k a hagyományos módon gyógyíthatók.

### Érzékelés – átok

**Szféra:** Lélek  
**Mana-pont:** 13  
**Erősség:** 25  
**Varázslás ideje:** 15 perc  
**Hatás időtartama:** 1 szegmens  
**Hatótáv:** Érintés  
**MágiaEllenállás:** Asztrális  
**Támogató Nagyobb Szféra:** Élet, Rend, Lélek  
**Ellenző Nagyobb Szféra:** Halál, Káosz  
**Kisebb szféra:** Fény, Gyógyítás, Nap  
**Hatalom:** 25  
**Varázslás ideje:** 15 perc  
**Hatás időtartama:** azonnali  
**Hatótáv:** Érintés  
**Hatóterület:** egy teremtmény  
**Ellenállás:** Lásd a leírást

A Fohász megfelel a boszorkányok és boszorkánymesterek Átok azonosítás mágiájának, de minden típusú átkot képes felismerni, s ismérveit a pap tudomására hozni. A Fohász – amennyiben Erőssége nagyobb az Átok Erősségénél – megmutatja az átok pontos hatását, s hogy ki alkalmazta azt az áldozaton. A varázslás ideje 15 perc, de az összes információ egy pillanat alatt jut el a paphoz, i mágia megidézéséhez szükséges idő elteltével.

### Érzékelés – hazugság

**Támogató Nagyobb Szféra:** Rend, Lélek  
**Ellenző Nagyobb Szféra:** Káosz, Természet  
**Kisebb szféra:** Fény, Igazság, Nap  
**Hatalom:** 28  
**Varázslás ideje:** szabad cselekedet  
**Hatás időtartama:** Kegye x 1 perc  
**Hatótáv:** 30 láb  
**Hatóterület:** lásd leírást  
**Ellenállás:** Mentális

A Fohász hatására a pap megérez minden hazugságot, ami az időtartam alatt környezetében elhangzik. Ha a beszélő hisz saját igazában, a Fohász is annak fogadja el még ha valójában tévedés is! A hazugság ezen vizsgálata megtéveszthető, ha a vizsgált személy Mentális Ellenállása nem gyűri le a Fohászt.

### Érzékelés – mágia

**Támogató Nagyobb Szféra:** Rend, Természet  
**Ellenző Nagyobb Szféra:** Káosz  
**Kisebb szféra:** Fény, Mágia, Tudomány  
**Hatalom:** 28  
**Varázslás ideje:** szabad cselekedet

**Hatás időtartama:** Kegye x 1 kör  
**Hatótáv:** 20 láb  
**Hatóterület:** lásd leírást  
**Ellenállás:** -

A Fohász segítségével a pap bármely mágikus energiát érzékelhet. Ez sugározhat tárgyakból, jelekből, rúnákból is. A Fohász a mágia természetét és erősségét nem mutatja meg, csak jelenlétét, és helyét érzékeli.

### Hang

**Támogató Nagyobb Szféra:** Rend, Lélek  
**Ellenző Nagyobb Szféra:** Káosz, Természet  
**Kisebb szféra:** Álom, Elme, Utazás  
**Hatalom:** 20  
**Varázslás ideje:** teljes-körös cselekedet  
**Hatás időtartama:** Kegye/2 kör  
**Hatótáv:** Kegye x 15 mérföld  
**Hatóterület:** egy teremtmény  
**Ellenállás:** Mentális

A Fohász segítségével a pap telepátikus üzenetet küldhet egy konkrét személynek. Az üzenet a címzett elméjében szólal meg, a pap hangján. A szöveg vagy dallam hossza nem haladhatja meg a fél kört, de más megkötés nem vonatkozik rá. A személy lehet a pap ellensége is, aki ellenállhat ezen mágiának, ha Mentális ellenállását nem gyűri le a pap istenének hatalma. A Fohász nem igényli hangok kimondását, elegendő némán elrebegni a Fohász ígéretét.

### Hazatérés

**Támogató Nagyobb Szféra:** Élet, Rend, Természet  
**Ellenző Nagyobb Szféra:** Lélek  
**Kisebb szféra:** Megújulás, Mesterség, Utazás  
**Hatalom:** 35  
**Varázslás ideje:** szabad cselekedet  
**Hatás időtartama:** azonnali  
**Hatótáv:** Alkalmazó  
**Hatóterület:** önmaga  
**Ellenállás:** -

Ezzel a Fohással a pap minden körülmények között visszatérül abba a templomba, melyet otthonaként ismer. Ez legtöbbször az a hely, ahová a legtöbb érzelme fűzi, s ahol ennek következtében a legtöbbet tartózkodott. Természetesen ez csak saját istenének temploma lehet. A visszatérés az Elsődleges Anyagi Sík minden pontjáról megtörténhet, de más síkról nem. A Fohász szavainak kimondása után a pap azonnal teleportál, s a templom oltára előtt találja magát.



## Kétkedés

**Támogató Nagyobb Szféra:** Káosz, Lélek  
**Ellenző Nagyobb Szféra:** Élet, Rend, Természet  
**Kisebb sféra:** Csalás, Elme, Hatalom  
**Hatalom:** 28  
**Varázslás ideje:** szabad cselekedet  
**Hatás időtartama:** Egy x 2 kör  
**Hatótáv:** 20 láb  
**Hatóterület:** egy teremtmény  
**Ellenállás:** Mentális

A pap Fohászának hatására az áldozat elveszti magabiztosságát mind saját magában, mind céljainak jogosságában. Kívész belőle a lelkesedés, az a hajtóerő, ami eddig nem engedte visszavonulni, meghátrálni a küzdelem elől. Ennek hatására az áldozat megrendültnek minősül (lásd *Harc fejezet - Állapotok*).

## Mentálfrátyol

**Támogató Nagyobb Szféra:** Káosz, Lélek  
**Ellenző Nagyobb Szféra:** Rend, Természet  
**Kisebb sféra:** Csalás, Elme, Sötétség  
**Hatalom:** 33  
**Varázslás ideje:** mozgás-értékű cselekedet  
**Hatás időtartama:** Egy x 1 perc  
**Hatótáv:** Érintés  
**Hatóterület:** egy teremtmény  
**Ellenállás:** Mentális

A Fohász mindenben megegyezik az *Asztrálfrátyol* nevűvel, azzal a különbséggel, hogy az alany mentáltestére vonatkozik.

## Mentálpörölly

**Támogató Nagyobb Szféra:** Halál, Káosz, Lélek  
**Ellenző Nagyobb Szféra:** Élet, Természet  
**Kisebb sféra:** Elme, Hatalom, Pusztítás  
**Hatalom:** 35  
**Varázslás ideje:** mozgás-értékű cselekedet  
**Hatás időtartama:** Egy x 2 kör  
**Hatótáv:** 10 láb  
**Hatóterület:** egy teremtmény  
**Ellenállás:** Mentális

A Fohász mindenben megegyezik az *Asztrálpörölly* nevűvel, azzal a különbséggel, hogy az alany mentáltestére vonatkozik.

## Méreg lassítása

**Támogató Nagyobb Szféra:** Élet, Káosz, Természet  
**Ellenző Nagyobb Szféra:** Halál, Rend  
**Kisebb sféra:** Bűség, Gyógyítás, Megújulás  
**Hatalom:** 35  
**Varázslás ideje:** szabad cselekedet  
**Hatás időtartama:** Lásd a leírást  
**Hatótáv:** Alkalmazó  
**Hatóterület:** ön maga  
**Ellenállás:** Asztrális

A Fohász a pap szervezetébe került méreg hatását képes csökkenteni, amennyiben a Fohász Erőssége eléri a méreg erősségét. (Mágikus méreg esetében a méreg Erőssége + 10-et).

Siker esetén a méreg hatása és hatóideje is egy kategóriát csökken. A Fohász többször is alkalmazható.

## Mérgész

**Támogató Nagyobb Szféra:** Halál  
**Ellenző Nagyobb Szféra:** Élet, Természet, Lélek  
**Kisebb sféra:** Betegség, Fájdalom, Pusztítás  
**Hatalom:** 37  
**Varázslás ideje:** egyszerű cselekedet  
**Hatás időtartama:** Végleges  
**Hatótáv:** Érintés  
**Hatóterület:** egy teremtmény  
**Ellenállás:** Fizikai

A Fohász hatására a pap újjának hegyéről méreg jut az áldozat szervezetébe. Ehhez sikeres közelharcú Érintő Támadásdobás szükséges (lásd *Harc fejezet - Érintő támadás*), ez után az Erősségnek le kell gyűrnie az áldozat Fizikai Ellenállását. A méreg típusát a pap választja ki, az azonban csak olyan méreg lehet, amit a pap el tudna készíteni (sikeres *Mesterség - Méregkeverés* próba a *Mozsákímia* - *Atalkítás* mozaiknál lévő szabályoknak megfelelően), és semmilyen körülmények között nem okozhat halált.

## Rettegés

**Támogató Nagyobb Szféra:** Halál, Lélek  
**Ellenző Nagyobb Szféra:** Élet, Természet  
**Kisebb sféra:** Csalás, Elme, Hatalom  
**Hatalom:** 33  
**Varázslás ideje:** mozgás-értékű cselekedet  
**Hatás időtartama:** Egy x 1 perc  
**Hatótáv:** 20 láb  
**Hatóterület:** lásd leírást  
**Ellenállás:** Asztrális

A Fohász sokban hasonlít a hasonló nevű boszorkányvarázslathoz. Hatására a pap sokkal hatalmasabbnak és féltetesebbnek tűnik ellenfelei szemében, szinte legyőzhetetlennek látszik. Ezért az ellenfelek megfélemlítettnek minősülnek, ha Asztrális ME-jük sikertelen (lásd *Harc fejezet - Állapotok*). Az időtartam lejártával csak akkor térnek vissza, ha eredendően komoly céljuk volt a pappal és kísérővel. Így módon például útonállóknak bandiják meg fogva tartatni, ha egyszer lélekszakada elmenekült, hiszen továbbra is tartanak a pap hatalmától.

A Fohász célpontja legfeljebb Egy/2 (lefelé kerekítve) célszemély lehet, a hatótávon belülről kiválasztva.

## Természet megidézése

**Támogató Nagyobb Szféra:** Élet, Káosz, Természet  
**Ellenző Nagyobb Szféra:** Lélek  
**Kisebb sféra:** Vadon, Vihar, Vi  
**Hatalom:** 35  
**Varázslás ideje:** teljes-körös cselekedet  
**Hatás időtartama:** Egy x 5 kör  
**Hatótáv:** 20 láb  
**Hatóterület:** lásd leírást  
**Ellenállás:** -

Ezzel a Fohással a papok nem uralkomak alá hajtják az élőlényeket, mint az Engedelmisség - állatok/növények esetében hanem a segítségüket kéri. A Fohász hatására 15 láb sugarú körön belül minden állat és növény a pap céljainak szolgálatába áll. A papnak nem kell irányítania a lényeket, csupán céljának végrehajtásán kell munkálkodnia, vagy annak beteljesülésére gondolnia. Ez lehet győztes közelharc, egy menekülő foglyul ejtése, esetleg feljutás egy falra vagy egy fa tetejére. A Fohász nem idéz meg állatot, a növények növekedését sem befolyásolja - tehát nem nőnek új ágak vagy indák a fákra, nem kerül elő a semmiből egy kisebb csapat hófarkas a pap meglepetésére. A mágia csak az adott pillanatban jelenlévő lényekre fejt ki hatását. A Fohász hatásai alatt állt állatok saját maguk tevékenykednek, irányítás nélkül, kizárólag a cél ismeretében. Mivel gondolkodásuk nem nevezhető fejlettségnek - a növények még annyira sem - nem terveznek, hanem cselekszenek, a lehető leggyorsabban, leghatékonyabban. Ez lehet támadás, az út eltorlaszolása, a célpont váratlan megzavarása. A növények ágaiaként óvhatják a papot, esetleg lesújtathatnak az ellenségre, vagy körülfontathatják, szinte megbilincselhetik. Akadályozhatják látását, ráteredhetnek a lábára, terméseket, magokat zúdíthatnak rá. A hatás féltetemes és egyben rendkívül látványos. Sokszor a pap nem is csinál egyebet, mint szelénden áll, körülötte pedig a meglevő minden erdő kúnd az ellenféllel. A mágia természetesen csak ott lehet



igazán hasznos, ahol megfelelő mennyiségű és minőségű növény vagy állat – szerencsésebb esetben mindkettő – áll rendelkezésre. A növények fajtája sokat számít – hibába van egy kisebb réten rengeteg fűfélé, ezek legfeljebb lelassíthatják az ellenfél haladását. Ezért a Fohászt leginkább sűrű erdőben alkalmazzák. A hatás minden egyes esetben más, a döntő szó ebben is a KM-é. Érdekes azonban tartani magunkat néhány határhoz: a sebzés még a legideálisabb körülmények közt sem haladhatja meg a 10d3 Sp-t személynként. Ez a magas sebzés is csak akkor adható meg, ha a KM és játékos a valóban ötletes, és a sebzés valóban indokolt.

### Vadak szőlőtása

**Támogató Nagyobb Szféra:** Élet, Természet  
**Ellenző Nagyobb Szféra:** Lélek  
**Kisebb szféra:** Vadon, Vihar, Víz  
**Hatalom:** 25  
**Varázslás ideje:** 1 perc  
**Hatás időtartama:** azonnali  
**Hatótáv:** Kegye / 2 mérföld  
**Hatóterület:** lásd leírás  
**Ellenállás:** -

A Fohász hatására d20 különböző fajú emlős érkezik a paphoz. Ezek az állatok barátságosak lesznek megidézőjükhez, de a pap csak az Engedelmség – állatok Fohász segítségével képes irányítani őket. Az állatok a pap környékén maradnak, amíg jönnek látják, vagy míg a pap irányítása alatt állnak, azután szétszóródnak. Akár meg is szelidíthetők; az ismert, közönséges eljárásokkal alkalmasint elérhető, hogy kövessék megidézőjüket (lásd Idomítás –Képzettségek fejezet).

### Vihar

**Támogató Nagyobb Szféra:** Halál, Káosz, Természet  
**Ellenző Nagyobb Szféra:** Rend  
**Kisebb szféra:** Vadon, Vihar, Víz  
**Hatalom:** 25  
**Varázslás ideje:** 5 perc  
**Hatás időtartama:** Kegye x 10 perc  
**Hatótáv:** 1 mérföld  
**Hatóterület:** lásd leírás  
**Ellenállás:** Fizikai (lásd leírást)

A Fohász hatására felhők gyülekeznek a pap által megjelölt helyen, s a varázslás idejének végén tombol széllel, hatalmas esőcseppekkel vihar tör ki. A vihar középpontja nem lehet 20 lábnál messzebb a paptól. A vihar gátolja az utazást, menedékké kényszerítve a szabad ég alatt tartózkodókat. Villámait a pap nem irányíthatja, ám bizonyos mértékig befolyásolhatja. Amennyiben az Erősség 30 felett van, a találat a megjelölt helytől 2+d6 lábra csapódik be, ha az

Erősség 35 vagy annál nagyobb, a vilámok a pap által kiválasztott helyet vagy személyt éri. Sebzése 5d3 Sp, ellene a szokott módon érvényesül az áldozat Fizikai ellenállása. Az időtartam leteltével az idő kitisztul, a vihar nyomtalanul eloszlik.

### Vízledegzés

**Támogató Nagyobb Szféra:** Élet, Természet  
**Ellenző Nagyobb Szféra:** Halál, Lélek  
**Kisebb szféra:** Vadon, Vihar, Víz  
**Hatalom:** 25  
**Varázslás ideje:** egyszerű cselekedet  
**Hatás időtartama:** Kegye x 1 perc  
**Hatótáv:** Érintés  
**Hatóterület:** egy teremtmény  
**Ellenállás:** Fizikai

Ez a Fohász lehetővé teszi a pap számára, hogy természetes módon kápon levegőt a víz alatt is, ameddig a mágia hatóideje azt megengedi. Mindazokra rábocsáthatja korlátozás nélkül ezt a mágiaformát, akik alávetik neki magukat, míg azok, akik valamilyen okból tiltakoznak ez ellen, azok Fizikai ellenállását le kell győznie a pap iszterének hatalmának. Nem teszi viszont továbbra sem lehetővé a víz alatti beszédet vagy a szabad mozgást.

### Vérgyűjtés

**Támogató Nagyobb Szféra:** Halál, Káosz  
**Ellenző Nagyobb Szféra:** Élet, Természet, Lélek  
**Kisebb szféra:** Betegség, Fájdalom, Holtak  
**Hatalom:** 32  
**Varázslás ideje:** mozgás-értéktű cselekedet  
**Hatás időtartama:** Kegye/2 perc  
**Hatótáv:** 10 láb  
**Hatóterület:** egy teremtmény  
**Ellenállás:** Asztrális

A vérmágia ezen alapfóháza segítségével a pap a kívánt személyt vért összegyűjtheti és további mágiákhoz felhasználhatóvá teheti. A Fohász elején ki kell jelölnie egy edényt, melybe a vért fel kívánja fogni. (Ez lehet bármi, amiből nem folyik ki.) Ezek után az áldozaton ütött sebből a mágia hatására a vér az edénybe áramlik, még hozzá igen látványosan. Ahogy a sebből kifolyik, a levegőben (avagy a talajon) lassan az edény felé küszik, majd belesorog. Az így gyűjtött vér soha nem alvad meg, tehát mindig felhasználható marad. Minden egyéb módon lecsapolt vér esetében meg kell gátolni az alvadási, ami különböző anyagok felhasználásával lehetséges. A vér mennyisége attól függ, hogy az áldozat mennyi Fp-t és Ép-t veszített a hatás időtartama alatt. Egy

Fp veszteség 1 gyűszűnyi, egy Ép pedig egy kis pohárnyi vért jelent.

### Vérzés

**Támogató Nagyobb Szféra:** Halál, Káosz  
**Ellenző Nagyobb Szféra:** Élet, Természet, Lélek  
**Kisebb szféra:** Betegség, Fájdalom, Pusztítás  
**Hatalom:** 37  
**Varázslás ideje:** mozgás-értéktű cselekedet  
**Hatás időtartama:** Kegye x 1 kör  
**Hatótáv:** 20 láb  
**Hatóterület:** egy teremtmény  
**Ellenállás:** Asztrális

Ez a kegyetlen Fohász szintén a vérmágia része. A pap rámutat áldozatára, s mutatóujjának hegyével lassan egy képzeletbeli vágást ejt rajta. A papnak sikeres távolsági Érintő támadást kell tennie (lásd Harc fejezet – Érintő támadás), s siker esetén a seb azonnal megjelenik az áldozat testén. A vágás mély és fájdalmas, nem csak Fp, de Ép veszteséggel is jár. A seb nem záródik össze, s folyamatosan vérzik. A Fohász időtartama alatt a sebzés körönről d10 Fp, s minden 10 Fp elvesztése után egy Ép veszteséssel jár. Ha a Fohász időtartama véget ért, de a sebet nem kötözték be, a vérzés körönről egy Fp intenzitással. A pap a fent leírt Vérgyűjtéssel összhangban is használhatja a Fohászt. Ha az okozott sebet a mágia időtartamának lejártá előtt kezelik, vagy mágiával teljesen gyógyítják, a vérzés eláll. Ehhez Gyógyítás képzettség-próba szükséges (célszám a Fohász Erőssége+10), és egy teljes-körös cselekedet. A hatás idejének lejártával a célszám 15-re módosul.

## A nagy Arkánum rituáléi

### Asztrális viadal

**Támogató Nagyobb Szféra:** Rend, Lélek  
**Ellenző Nagyobb Szféra:** Káosz  
**Kisebb szféra:** Fény, Érzelem, Művészet  
**Hatalom:** 30  
**Varázslás ideje:** 1 perc  
**Hatás időtartama:** azonnali  
**Hatótáv:** Érintés  
**Hatóterület:** egy teremtmény  
**Ellenállás:** Asztrális

E nagy hatalmú rituálé segítségével a pap megpróbálkozhat olyan kimagasló intelligenciájú (kiegyensúlyozottságú) Asztrálisikon élő lények előfizetésével, akik valakit az Anyagi Síkon befolyásolnak, hatalmukban, avagy megszállva tartanak. Eme lények természetesen Asztrális ellenállást természetesen le kell győznie a Fohásznak, s nagy

valószínűséggel ott is hagyják előző áldozatukat. Ha a Fohász legyűrte ellenállásukat, akkor többé nem is próbálkoznak a visszatéréssel, s a pap hatalmától megrettenve előle is elmenekülnek. Azonban ha ellen tudnak állni, nagy valószínűséggel az ellen fognak fordulni, aki megpróbálkozott az elűzésükkel. Ennél a Fohásznál is érvényes az a megjegyzés, hogy amennyiben a Fohász erőssége 15-tel meghaladja az adott lény Asztrális Ellenállását, az elpusztul.

Ezek a Fohások azonban hatalmas energiákat igényelnek, és iszonyú hullámokat vetnek az Asztrálisra. Annak az esélye, hogy más asztrálények is felgyelnek erre, a Fohász minden 10 E-je után 10%-kal nő. Az ilyen természetű és erősségű Fohások általános késérője-lensége, hogy hatásaik az Anyagi Síkon is érezhetőek. Lefrását lásd a Papmágia elején, a Lélek szféra általános ismertetésénél.

## Asztrális kitisztítás

**Támogató Nagyobb Szféra:** Halál, Rend, Természet, Lélek  
**Ellenző Nagyobb Szféra:** Élet, Káosz  
**Kisebb szféra:** Érzelem, Fény, Nap  
**Hatalom:** 35  
**Varázslás ideje:** 1 perc  
**Hatás időtartama:** azonnali  
**Hatótáv:** Kegy x 50 láb  
**Hatóterület:** lásd lefrás  
**Ellenállás:** Asztrális

E rituálé segítségével egész területek tisztíthatók meg az anyagi síkon a belső síkok lakóinak oda átsugárzó kellemetlen hatásától. Ha elvétik Asztrális ellenállásukat legyűri a Fohász, mindazok a lények, akik az adott sík megfelelő helyén tartózkodnak (a középpontot a pap jelöli ki) kitisztítanak arról a helyről, s oda többé nem is térhetnek vissza. Azok a lények, akiknek 15-tel meghaladja a Fohász erőssége az Asztrális ellenállását, elpusztulnak. Csupán azok az asztrálények lakó lények nem szenvednek semmilyen károsodást, akiket a pap szőlított maga mellé, vagy akik önként szegődtek a szolgálatába. Szüksége is van a segítségükre, hiszen akiket ily módon a lakóhelyükről akarnak elűzni, ha

tehetik, ellenszegülnek a pap akaratának, s igyekeznek minden módon öt megakadályozni a Fohász befejezésében. Erre bármilyen eszközt felhasználnak. Általában csupán a Fohász ötödik körében kezdik érezni annak hatását, s csak a hetedikről kezdődően képesek meg is támadni annak megidézőjét.

## Feltámasztás

**Támogató Nagyobb Szféra:** Élet, Káosz  
**Ellenző Nagyobb Szféra:** Halál, Természet, Lélek  
**Kisebb szféra:** Gyógyítás, Megújulás, Sors  
**Hatalom:** 55  
**Varázslás ideje:** fél nap  
**Hatás időtartama:** azonnali  
**Hatótáv:** Érintés  
**Hatóterület:** egy teremtmény  
**Ellenállás:** Asztrális

Ez a Fohász talán a legnagyobb koncentrációt és figyelmet követeli az összes papi mágia közül. Segítségével egy testbe nem csak a lélek, hanem maga az Élet Principiuma is visszaadható, így az adott lény maradéktalanul vissza-hozható az életbe. A Fohász hosszú előkészítő munkát és zavartalan fél napot igényel a holttest feltámasztásához. A Fohász csak megszentelt földön, megszentelt oltáron hajtható végre. Legalább három pap együttműködése szükséges hozzá, akik azonos istent imádnak. Három közül a vezető pap intézi a Fohászt a Hatalom ellen, a többiek ezen felül segítik a Kegy elnyerésében (lásd Papi mágia – Papok varázslása). A papok száma háromnál nagyobb is lehet. A Fohászt csak az Isten által kedvelt időben szabad elvégezni; a segítségül hívott felszentelt tárgyak, gyertyák, eszközök értéke legalább 1000 arany értékű kell, hogy legyen (ezen tárgyakat a Feltámasztás előtt fel kell áldozni). A vezető pap végzi a szertartás jelentős részét, míg társai állandó Foháskodás közepette szent igék kántálásával mágikus energiaörvényben tartják a holttestet. Ha a lélek visszatér a testbe, s az élet principiuma ismét jelen van, a hatás véget ér. A most már élő lény maximális Ép-vel és Fp-vel ébred hosszú álamból. Nem fog emlékezni a halála és a feltá-

masztás közötti időre, számára a Külső Síkikon töltött idő elvész. A feltámasztás csak akkor lehet sikeres, ha az áldozat vallása megegyezik a papok vallásával, vagy az áldozat az adott isten szolgálatában vesztette el életét.

Feltámasztani csakis egy hémél nem régebbi holttestet lehetséges. Mindazon, akik életük végén, véglengyelésben haltak meg, csakis kivételes esetben, az adott isten személyes beeleegzésével (KM) támaszthatók fel. Ugyancsak hasonló elbírálás alá esik minden erőszakos vagy idő előtti haláletet. Fontos tudni, hogy a feltámasztásnak nem csupán anyagi, de politikai és kultikus vonatkozásai is vannak, emellett nem feltétlenül kedvezik az istenek. Azokat, akiknek az újjáélesztése nem hajt a későbbiekben közvetlen hasznot az adott istennek, semmilyen körülmények között NEM támasztja fel.

Mindebből következő, hogy a papok nem fognak feltámasztani boldog-boldogtalant, még ha együtt van is a szükséges pénz.

## Földrengés

**Támogató Nagyobb Szféra:** Halál, Káosz, Természet  
**Ellenző Nagyobb Szféra:** Élet, Rend, Lélek  
**Kisebb szféra:** Tűz, Vadon, Vihar  
**Hatalom:** 46  
**Varázslás ideje:** 5 perc  
**Hatás időtartama:** Kegy x 1 perc  
**Hatótáv:** 5 mérföld  
**Hatóterület:** lásd lefrás  
**Ellenállás:** Asztrális

Ez a hatalmas erejű Fohász vad földrengést idézhet, s ezzel falvakat, kisebb városokat, városrészeket dönthet romba. A pap kijelölheti a rengések epicentrumát, egy tőle maximum 5 mérföldre levő pontot. A hatás a Fohász Erősségétől függ. A rengések 1-5 mérföldre terjednek középpontjuktól, s leg-erősebben az epicentrumban lesznek érezhetőek. A Fohász az epicentrumban Erősség\*d3Fp-t sebez percenként. Kifelé körkörösén csökken, meghozza 300 lábáig. A sebzés a második háromszáz lábán a kibodott sebzés fele, a harmadikon harmada stb. lesz. A sebzés minden ott élőt érint, a házak és fák sem állhatnak ellen a földrengés ere-





jének. 25 erősség felett a fából tákolat épületek, 30-as Erősség felett az agyagból emelték; 35-ös erősség felett a kőből épült házak is összedőlnek. Ennél kisebb erősségek az adott kategóriában csak rongálást vihet végbe. Amennyiben a területen más Isten temploma megtalálható, úgy van rá esély, hogy az meggátolja a hatás kialakulását.

## Gölemerentés

**Támogató Nagyobb Szféra:** Élet, Halál  
**Ellenző Nagyobb Szféra:** Természet, Lélek  
**Kisebb szféra:** Teremtés, Tűz, Tudomány  
**Hatalom:** 48  
**Varázslás ideje:** egy hét és egy nap  
**Hatás időtartama:** Végleges  
**Hatótáv:** Érintés  
**Hatóterület:** lásd leírást  
**Ellenállás:** -

A Fohász lehetővé teszi a varázslóknál már leírt kör- illetve vaslányok készítését, egy egyszerűbb és hatásosabb módon. A gölem készítésére a varázslók több mozaikot is felhasználhatnak, a papok ezt egy Fohással képesek elérni. Az előkészítő munka a papoknál hosszabb. Ismeret – Életten próbával (célszám 25) lehetséges elkészíteni a szobrot, amire utána egy héten át minden nap Szentartás varázslatot kell celebrálni. Mindannyiszor az Életáds szentartását, ami kifejezetten a gölemek készítésére alkotottak. Ha az egy hét letelet, elérkezik a teremtés napja. A pap ekkor használja a Gölemerentés Fohását, ami a testbe életet lehel. Ezek után a gölem teljesen megfelel a varázslóknál leírt gölemnek; a pap irányíthatja, utasításokat adhat neki. Egy pap egyszerre csak egy gölemet birtokolhat.

## Holtak megleventése

**Támogató Nagyobb Szféra:** Halál, Káosz  
**Ellenző Nagyobb Szféra:** Élet, Rend, Természet, Lélek  
**Kisebb szféra:** Betegség, Holtak, Sors  
**Hatalom:** 45  
**Varázslás ideje:** teljes-körös cselekedet  
**Hatás időtartama:** Kegye x 1 kör  
**Hatótáv:** 20 láb  
**Hatóterület:** lásd leírást  
**Ellenállás:** -

Ezt a rituálét csak gonosz papok alkalmazzák, segítségével pillanatszerűen elhunytak teste felett. Ez elég arra, hogy egy 20 láb sugarú körben minden holttestet mozgásra kényszerítsenek, Kegye x 1 körre. A testek lassú mozgással követik mozgatójuk parancsait, s zombiként harcolnak. Ha a hatás időtartama lejárt,

a holttestek a földre rognak, minden mágia elhagyja tagjaikat, s visszaváltoznak egyszerű holtakká. A testek egyébránt mindenben követik a pap által kiadott parancsokat, s a mágia csak erősebb Mágia szétoszlásával szüntethető meg.

## Időjárásellenőrzés

**Támogató Nagyobb Szféra:** Káosz, Természet  
**Ellenző Nagyobb Szféra:** Rend, Lélek  
**Kisebb szféra:** Utazás, Vihar, Víz  
**Hatalom:** Lásd a leírást  
**Varázslás ideje:** 5 perc  
**Hatás időtartama:** Lásd a leírást  
**Hatótáv:** Lásd a leírást  
**Hatóterület:** lásd leírást  
**Ellenállás:** -

A Fohász hatalmat ad a papnak az időjárás felett. Kétféleképpen alkalmazható. Az első alkalmazási mód olyan időjárási viszonyok létrehozását teszi lehetővé, mely az adott egy hajlati és földrajzi körülmények között, adott időpontban valószínűleg nevezhető. Így például egy őszi reggeli naposá vágy szellessé, esetleg esőssé vagy viharossá tehet s pap. Ezek mind elképzelhető lehetőségek, a pap ezekből válogathat. A Fohász erőssége ez esetben csupán 25, időtartama 1 óra. Az egy óra eltelte után az idő változni kezd, lassan, természetesen úton. Az adott körülményeknek megfelelő idő fog kialakulni, megfelelő, éppen a pap által létrehozott stabilizálódik. A második, erősebb változást, tehát több energiát követelő módszer Hatalma 35. Ezzel az időjárás a szélsőségekig megváltoztatható: a sivatagban hó eshet, Bertiquel partvidékén hóhullám söpörhet végig. Elődezhethet egyedi időjárási jelenségek is, melyek lehetnek pusztítók, mint a tornádó vagy a hurrikán, esetleg meghökkenetők, mint sivatagban a szivárvány vagy a sarki fény. Amennyiben pusztító időjárást kíván létrehozni, a Fohász Hatalma 40-re nő (Azonban ez esetben a Halál szféra is a Támogató szférák közé kerül). A hatóidő ilyenkor Kegye x 5 perc, s a hatás megszűntével az időjárás azonnal visszaáll abba az állapotba, amiből a pap kimozdította. A hatótávolság mindkét esetben egy két mérföld sugarú kör, melynek középpontja a paptól maximum három mérföldre lehet.

## Időkapu

**Támogató Nagyobb Szféra:** -  
**Ellenző Nagyobb Szféra:** Élet, Természet, Lélek  
**Kisebb szféra:** -  
**Hatalom:** 60  
**Varázslás ideje:** egy hét  
**Hatás időtartama:** 1 óra  
**Hatótáv:** 30 láb

## Hatóterület: lásd leírást

**Ellenállás:** Asztrális

A Fohászot nyugodt lélekkel nevezhetjük a pápi hatalom egyik csúcspontjának. Az egyik legmisztikusabb dimenzió, az időn vezet keresztül – lehetővé teszi az utazást távoli múltba vagy messzi jövőbe (azaz egy negyzed évezred az a minimális mozgás, amit előre, avagy hátra tehetünk az időben. Nem tudni, mindez miért van így; az istenek akarata nem tesz lehetővé ennél kisebb ugrást). Oly kevesen tudtak mindeddig tökéletesen működő Időkaput alkotni, hogy valódi határáról feljegyzések sem állnak rendelkezésünkre. Annyi bizonyos, hogy a kapu nyitó pap meghatározhatja, melyik időpontba vezessen az átjáró, s Ynev mély tájára. A kapu egy órán át marad nyitva, majd megsemmisül. Előkészítéséhez két hét szükséges. A kapu helyét Szentartás varázslattal meg kell szentelni, majd feldrágakövekkel kapukeretet kell építeni – vagy építtetni – hozzá Ennek értéke legalább 5000 arany, kialakítás ügyességét és speciális stabilizáló Fohászokat igényel (a kaput mesterember kell, hogy készítse, és mester munkának kell, hogy elkészültekkor minősüljön). A stabilizáló Fohászok Hatalma csupán 10-es, de a két hét alatt a stabilizáló pap nem Foházkodhat semmi másért. Ha a két hét letelet, végre végrehajthatja az Időkapu szentartását, mely 6 órát vesz igénybe. Ennek végeztével – siker esetén – a kapu nyitva áll. Csak a megnyitás oldaláról lehet átlépni rajta; ez meggátolja a nem kívánatos látogatók behatolását. A kapun való átlépés komoly veszélyt jelent: nincs mód a visszatérésre újabb Időkapu nélkül, így, aki megette e lépést, örökre a számára idegen időben ragad, ha nem talál valakit, aki az akkori időben képes az Időkapu létrehozására. Az időutazás máig felderítetlen terület Yneven, senki sincs tisztában igazi működési elveivel, mi több, még pontos hatásaival sem.

## Isteni áldás

**Támogató Nagyobb Szféra:** Élet, Rend, Természet, Lélek  
**Ellenző Nagyobb Szféra:** -  
**Kisebb szféra:** Gyógyítás, Harc, Megújulás  
**Hatalom:** 42  
**Varázslás ideje:** mozgásértékű cselekedet  
**Hatás időtartama:** Kegye x 1 perc  
**Hatótáv:** 20 láb  
**Hatóterület:** lásd leírást  
**Ellenállás:** Asztrális

Sokban hasonlít ez a Fohász az Áldáshoz, de annál mérhetetlenül nagyobb erejű. A mágia ugyanis felhívja a pap istenének figyelmét az érte harcoló halandóra. Ha annak céljai valóban szolgálat az isten érdekeit, s



helyzete valóban válságos az adott pillanatban, a hatás létrejön. A pap és segítőitársai (minden papon felüli személy 1-el növeli a Fohász célszámát) szükség esetén nyomban 6d10 Fp-t és 1d10 Ép-t gyűjthetnek (Az isten – azaz a KM – felülírhatja ezt; bizonyos esetekben, ha a pap istene úgy ítéli, több Fp-t és Ép-t is juttathat a Fohász alanyainak, avagy éppenséggel kevesebbet.)

Harci értékeik mindegyikéhez, (tehát a TÉ-hez, VE-hez és Sp-hez) +4 pont adódik. Asztrális és Mentális védelmük 10 ponttal nő, harci kedvük felülírhatatlan lesz. A pap ellenfelei Asztrális ME-re jogosultak, s ha ez sikertelen, ők is ériék (de csakis azok, akik Asztrális ellenállást legyűrte az isteni hatalom), hogy a pap istene ellenük harcol. Elvesztik minden küldökeidvüket, s birkaként hullanak a pap szövetségeseinek csapásaitól, a megrendültség szabályai vonatkoznak rájuk (lásd Harc fejezet – Állapotok). Az idő lejárta után az istentől nyert Fp-k és Ép-k természetesen nem válnak semmivé.

### Isteni látás

**Támogató Nagyobb Szféra:** Élet, Rend, Lélek  
**Ellenző Nagyobb Szféra:** Káosz, Természet  
**Kisebbszféra:** Fény, Nap, Mesterség  
**Hatalom:** 36/40  
**Várlás ideje:** 1 óra  
**Hatás időtartama:** 15 perc  
**Hatótáv:** Lásd a leírást  
**Hatóterület:** önmaga  
**Ellenállás:** -

Ezzel a Fohással a pap átláthat a síkok között, s megpillanthatja az általa kiválasztott Belső vagy Külső síkot. A Fohászhoz szükség van egy ember méretű ezüsttükörre. A kép a tükrön jelenik meg, ám a pap nem befolyásolhatja, hogy a választott sík mely része látható. Ha a Belső Síkok egyikére kíván átlátni, úgy a Fohász Hatalma 30, ha a cél a Külső Síkok valamelyike, a Hatalma 36-ra módosul. A látott képek nem mindig lesznek összefüggőek, de minden esetben a valóságot mutatják. Előfordulhat például, hogy a 15 perc alatt a Víz Elemi Síkjaiból a pap csak valami hatalmas kékséget lát, a végtelen vizet. Kevesen kísérleteztek eddig ezzel a Fohással, de közülük sem utalt eddig senki olyasmire, hogy netán valamely isten sikerült volna megpillantania a segítségével.

### Külső síkok lényének megidézése

**Támogató Nagyobb Szféra:** Halál  
**Ellenző Nagyobb Szféra:** Élet, Természet, Lélek  
**Kisebbszféra:** Hatalom, Holtak,

Mesterség

**Hatalom:** 48

**Várlás ideje:** 1 óra, ill. mozgás-értékű cselekedet

**Hatás időtartama:** Lásd a leírást (1 nap, vagy veszély elmúltja)

**Hatótáv:** 20 láb

**Hatóterület:** egy teremtmény

**Ellenállás:** Asztrális

A pap ezt a Fohászt két módon használhatja fel, s oly lényeket szabadíthat e világba, melyek korábban kisebb városok, falvak pusztulását okozták. Az első alkalmazási mód esetén a pap hosszasan előkészül a szertartáshoz, oltrált épít és felrajzolja istenének szimbólumát a megidézés helyére. Ezek után hozzákezd az időző rituáléhoz, s várja a lény érkezését. A Külső Síkról érkező lény minden esetben a pap istenének síkjáról kerül át az Elsődleges Anyagi Síkra. Segíteni fogja a papot, egy napig vele marad, mindenben követi, majd nyomtalanul eltűnik; visszatér saját lakhelyére. A megidézett lény az isten szolgáinak, angyalainak vagy ördögeinek egyike lesz. A lény bizonyos esetekben dönthet úgy, hogy nem kíván megjelenni a pap hívására. (amennyiben Asztrális ellenállást nem gyűri le a Fohász). A második alkalmazási mód fontos küldetés veszélybe kerülésekor használandó. Lényegében nem is megidézés, inkább gyors, hatásos üzenet a pap istenének, mely tájékoztat a veszély nagyságáról. Ha az isten a veszélyt valóságnak és súlyosnak érzi, leküldi valamely szolgáját a pap megsegítésére. A szolga a veszély elmúltával visszatér saját síkjára. Ebben az esetben lényegtelen az Asztrális ellenállás, de ha a hívás oka nem komoly, a lény semmiképpen nem jelenik meg.

### Lélekaldozat

**Támogató Nagyobb Szféra:** Halál  
**Ellenző Nagyobb Szféra:** Élet, Természet, Lélek  
**Kisebbszféra:** Hatalom, Holtak, Sors  
**Hatalom:** 48  
**Várlás ideje:** egyszerű cselekedet  
**Hatás időtartama:** Pillanat  
**Hatótáv:** Érintés  
**Hatóterület:** egy teremtmény  
**Ellenállás:** Asztrális

A Fohász hasonlít a Halál szavához, de sokkal erősebb annál. Gonosz papok alkalmazzák istenük kiengesztelésére, ellenfelük elcsoporsására. Ha hibáztak, s vezekelniük kell, minden bűnük megbocsáttatik, amennyiben az adott vallás valamely fő ellensége e mágia által leli vesztét. A mágia kiragadja a lelket az áldozat testéből, ha annak Asztrális ellenállását legyűri a Fohász, s a pap meg tudta érinteni szent jelképével (közel-harci Érintő támadás, lásd Harc fejezet). A lélek nem távozik szabadon, miként

közönséges halálkor, hanem a pap akaratának foglya marad – a pap istenének áldoztatik fel. Az így megölt személy feltámasztására nincs mód, mert lelke megsemmisült. Amennyiben a célpont szintén Kegyelet, úgy lehetősége van az Istennek, hogy megvívja. Ekkor az Asztrális ellenállás és a célpont Kegyelet értéke (Kegy + d20-10) közül a nagyobbat kell figyelembe venni.

### Lélekszapsza

**Támogató Nagyobb Szféra:** Halál, Káosz

**Ellenző Nagyobb Szféra:** Élet, Természet, Lélek

**Kisebbszféra:** Csálás, Holtak, Sötétség

**Hatalom:** 45

**Várlás ideje:** mozgás-értékű cselekedet

**Hatás időtartama:** Egy x 1 nap

**Hatótáv:** 20 láb

**Hatóterület:** egy teremtmény

**Ellenállás:** Asztrális

A Fohász segítségével egyetlen személy lelke csapdába ejthető, s drágakövek megörízhető. A Lélekszapsza két módon lehet felhasználni. Az első alkalmazási mód esetén a lélek már szabad, a pap csak befogja az erre alkalmas kristályba. Így a holtak lelke megörízhető, s alkalmas vázlatokkal a testbe visszahelyezhető lesz. A lélek egyéb módon is felhasználható, különösen jó árat fizetnek például ismert lélektér azok a vázlatok, akik a Lélekidézés és Lélekszapsza mágiaikat használják. A lelket fel lehet áldozni, már amennyiben az istennek tetsző az ilyen áldozat. Ha a pap a lelket ki akarja ragadni a még élő testből, és így szeretné tárolni, a Fohászt együtt kell alkalmaznia a Halál szava nevű mágival. Ebben az esetben a két Fohász együttes megidézése egy kört s külön-külön két sikeres Fohászt igényel. A Lélek Asztrális ellenállását minden esetben le kell győznie a Fohásznak.

### Mentális viadal

**Támogató Nagyobb Szféra:** Rend, Lélek  
**Ellenző Nagyobb Szféra:** Káosz  
**Kisebbszféra:** Elme, Fény, Nap  
**Hatalom:** 30  
**Várlás ideje:** 1 perc  
**Hatás időtartama:** azonnali  
**Hatótáv:** Érintés  
**Hatóterület:** egy teremtmény  
**Ellenállás:** Mentális

A Fohász mindenben megegyezik az Asztrális viadal nevezetével, azaz a közönséggel, hogy minden hatása a Mentális síkon jön létre.

## Mentális kitasztás

Támogató Nagyobb Szféra: Halál,  
Rend, Természet, Lélek  
Ellenző Nagyobb Szféra: Élet,  
Káosz  
Kisebb szféra: Elme, Igazság,  
Tudomány  
Hatalom: 35  
Varázslás ideje: 1 perc  
Hatás időtartama: azonnali  
Hatótáv: Kegy x 50 láb  
Hatóterület: egy teremtermény  
Ellenállás: Mentális

A Fohász mindenben megegyezik az Asztrális kitasztás nevével, azzal a különbséggel, hogy hatását a Mentálisokon fejti ki.

## Összetartozás – asztrálisan

Támogató Nagyobb Szféra: Káosz,  
Lélek  
Ellenző Nagyobb Szféra: Rend,  
Természet  
Kisebb szféra: Álom, Érzelem,  
Mágia  
Hatalom: 30+4/6  
Varázslás ideje: teljes-körös  
celekedet  
Hatás időtartama: Kegy x 5 perc  
Hatótáv: Kegy x 10 láb  
Hatóterület: lásd leírás  
Ellenállás: lásd leírás

A Fohász segítségével rendkívül hatásos asztrálpajzs kiépítésére van lehetőség. A pap összeköti két vagy több személy asztrálját, így a kapcsolatban állók ismerni fogják egymás érzelmét, a legmélyebb rezdüléseiket. Korlátozott telepatia is kiépül közöttük, ami egyszerű, könnyen megfogalmazható gondolat azonnali átadására elegendő. A legfontosabb azonban, hogy a résztvevők asztráldelme egyetlen, közös védelemmel forr össze, mely mindig azt támogatja, aki ellen asztrális támadást hajtottak végre. Például, ha egy harcos, egy pap és egy varázsló egyszerre lép kapcsolatba, s összeesett Asztrális velünk 37 lesz, mindjárt ekkora ellenállással rendelkezik az asztrális típusú varázslatok ellen. A közös védelmi mező szegmensek ezredése alatt változtatja helyét, így szinte lehetetlen az összetartozók közül bárkit is úgy megtámadni, hogy a mezőnek meg kelljen oszlania két támadás közt. Ha erre mégis sor kerül, az összeadódott védelem egyenlő részben oszlik meg a támadottak között. A Fohász csak olyan személyek alkalmazható, aki nem ellenkezik a közösség ellen. Ha mégis, a hatás nem jön létre. A Fohász Hatalma 28 alaphoz (2 személy) és minden további személy +5-el növeli a hatalmát. Több személyt csupán egyszerre lehet összekötni. A kapcsolat hatósugara Kegy x 10 láb. Ha valamely tag ezen a körön kívül kerül, a mágia megtörik.

## Összetartozás – mentálisan

Támogató Nagyobb Szféra: Rend,  
Lélek  
Ellenző Nagyobb Szféra: Káosz,  
Természet  
Kisebb szféra: Elme, Mágia,  
Tudomány  
Hatalom: 30+4/6  
Varázslás ideje: teljes-körös  
celekedet  
Hatás időtartama: Kegy x 5 perc  
Hatótáv: Kegy x 10 láb  
Hatóterület: lásd leírás  
Ellenállás: lásd leírás

A Fohász mindenben megegyezik az Összetartozás – asztrálisan Fohással, csupán hatását a mentálisokon – az elmék között – fejti ki.

## Összetartozás – életerővel

Támogató Nagyobb Szféra: Élet,  
Természet  
Ellenző Nagyobb Szféra: Halál,  
Lélek  
Kisebb szféra: Gyógyítás, Mágia,  
Megújulás  
Hatalom: 30+4/6  
Varázslás ideje: teljes-körös  
celekedet  
Hatás időtartama: Kegy x 5 perc  
Hatótáv: Kegy x 10 láb  
Hatóterület: lásd leírás  
Ellenállás: lásd leírás

A Fohász sokban hasonlít az Összetartozás – asztrálisan mágiahoz, de nem az asztrált, hanem a résztvevők életerejét köti össze. A Fájdalomtűrés- és Életerő-pontok így a résztvevők igényei szerint áramoltathatók egymás közt. Mindenki a saját Fájdalomtűrés- és Életerő-pontjaival rendelkezik, de ha a körből egy tag súlyosabban sebeződött, a pontokat átáramoltathatják neki, azaz saját pontjaikból gyógyíthatják társukat. Ez csakis az ő beleegyezésükkel történhet, elvenni sem Ép-t, sem Fp-t nem lehetséges. Az életerő átvitel rendkívül gyors, így akár az ájulás vagy halál is megakadályozható, ha a sebség pillanatában új energiával töltődik fel az áldozat. Ezzel a kapcsolattal a harcos, akit vértézete miatt úgyis nehezen ütnek meg, s nagy életerővel rendelkezik, folyamatosan támogathatja a társaság varázslóját vagy papját a küzelemben. A Fohász Hatalma és varázslási idejének kiszámítása az Összetartozás – asztrálisan Fohásznál leírtaknak megfelelően történik, a hatótávolságra és a beleegyezésre vonatkozó megjegyzések erre is érvényesek.

## Öselemek felidézése

Támogató Nagyobb Szféra: Káosz,  
Természet  
Ellenző Nagyobb Szféra: Rend,  
Lélek  
Kisebb szféra: Teremtés, Tűz, Víz  
Hatalom: 42  
Varázslás ideje: 5 kör  
Hatás időtartama: Kegy x 5 kör  
Hatótáv: 10 láb  
Hatóterület: egy teremtermény  
Ellenállás: -

A Fohász hasonlít az Elemi lények szólításához, de az ott leírtaknál sokkal erősebb lényeket, valódi elementálokat idéz meg – ezek lérisa a Bestiáriumban olvasható. A Fohász kaput nyit egy, a pap által kiválasztott Elemi Síkra, ahonnan az elementál előlép. Az elementál engedelmeskedik a pap egyszerű parancsainak, a hatás időtartamának lejártával pedig nyomtalanul eltűnik.

## Szegélykérés

Támogató Nagyobb Szféra: Élet,  
Rend,  
Ellenző Nagyobb Szféra: Halál,  
Káosz, Lélek  
Kisebb szféra: Fény, Gyógyítás,  
Mesterség  
Hatalom: 38  
Varázslás ideje: szabad celekedet  
Hatás időtartama: azonnali  
Hatótáv: Lásd a leírást  
Hatóterület: egy teremtermény  
Ellenállás: lásd leírás

A Fohással a pap kijelölhet egy személyt, akit veszélyhelyzetben megidézhet. A kijelölt személynek bele kell egyeznie a mágiaiba, egyébként az nem működik. A kijelölés 10-es hatalmú Fohászt igényel, a kiválasztott láthatatlan bélyeg keletkezik, ami mindig jelen van, s utal a kapcsolatra. Csak olyan személy választható ki a pap segítségével, akinek vallása megegyezik a papéval, s istenének eddig hitj szolgája volt. A Fohász elmondása után a kiválasztott személy – egy szabad celekedet keretében – a pap mellé teleportálódik. Ha a személy éppen aludt, álmosan, hálóköntösben jelenik meg, ha éppen harc közben volt, teljes felszerelésben, esetleg sebesülten. Ha a kiválasztott személy vagy a pap meghal, másikuk érzi a kapcsolatot megszüntet. A papnak egyszerre csak egy kijelölt segítője lehet, ha másikat választ, a korábbi kapcsolat megszűnik. Ha a pap sűrűn folyamodik a segítő megidézéséhez, vagy nem istene, hanem saját érdekeit tartja szem előtt, a KM úgy dönthet, hogy a Fohász hatása elmarad, a kapcsolat megszűnik, a pap pedig 3 hónapon át nem használhatja ezt a Fohászt.

## Síkapu

Támogató Nagyobb Szféra:

természet

Ellenző Nagyobb Szféra: Lélek

Kisebbszféra: Nap, Tudomány,

Utazás

Hatalom: 50

Varázslás ideje: 5 perc

Hatás időtartama: Kegye x 1 perc

Hatótáv: 30 láb

Hatóterület: lásd leírás

Ellenállás: Asztrális

A Fohász segítségével kapu nyitható a Külső vagy Belső Síkok egyikére. A kapu Kegye x 1 percig marad fenn, rajta mindkét irányba lehet közlekedni. Ha a pap kívánja, előbb is bezárhatja a kaput, meggátolva ezzel nem kívánatos lények átlépését. A kapu nem csak az Elsődleges Anyagi Síkról nyitható meg, hanem bármely helyről. A kapu teremtése nem jelent mindenképpen túlélést az új síkon. Ha a pap a Tűz Elemi Síkjára nyitott kaput, ugyanúgy sebezni fog rajta az elemi tűz, mintha tűzvarázslatot használtak volna ellene.

## Uzés – túlvilági lények

Támogató Nagyobb Szféra: Élet,

Rend, Természet

Ellenző Nagyobb Szféra: Halál,

Káosz

Kisebbszféra: Fény, Holtak, Sors

Hatalom: 32

Varázslás ideje: szabad cselekedet

Hatás időtartama: azonnali

Hatótáv: 20 láb

Hatóterület: egy teremtmény

Ellenállás: lásd leírás

A pap ezen Fohászra más síkokról átkerült lényeket taszíthat vissza az Elsődleges Anyagi Síkról. A hazaűzendő lény azt az ellenállást használja, ami esetében gyengébb. Ha valamelyikre immúnis, akkor értelemserűen a másik számít. Ha az Asztrális és Mentális mágia sem hat rá, akkor az aktuális Ép-i száma lesz a mérvadó. A pap varázsláskor csak rámutat a kiválasztott lényre, s egy parancsszóval megtagadja jelenlétét az Elsődleges Anyagi Síkon. Ha a pap ismeri a lény igaz nevét, ezt is használja a Fohászban, az erősség a duplájára növekszik. Ha a lény ellenállást legyűri a Fohász, azonnal eltűnik, s visszatérül saját síkjára. Ha az ellenállás győzedelmeskedik a Fohász felett, a lény marad, s a pap nagy valószínűséggel számíthat kifejezett rosszindulatára.

## Vérkör

Támogató Nagyobb Szféra: Halál,

Káosz

Ellenző Nagyobb Szféra: Élet,

Rend, Természet, Lélek

Kisebbszféra: Betegség, Holtak,

Sörétség

Hatalom: 52

Varázslás ideje: 5 perc

Hatás időtartama: Végleges

Hatótáv: 20 láb

Hatóterület: lásd leírás

Ellenállás: -

ezt a Fohászt, ha az előzőből származó vérleányok már megsemmisültek.

A vér mágia leghatalmasabb Fohász. Alkalmazója csak gonosz pap lehet, ha az Élet jellem bármilyen kombinációjával bíró pap alkalmazza, istene nyomában kitaszítja Kegyeitjei közül. A Vérkör alkalmazásához legalább két ember összes vére van szükség. A pap először létrehozza a 20 láb sugarú Teremtés körét, mely a Fohász nevét adta. Az első ember vagy más humanoid véreből rajzolja; egy pillanattal később idegenek által már megtörhetetlen. Ekkor kell elkezdenie a rituálét. A vérkörön belül a halál elemi ereje munkál, a káosz fia a pusztítás lényeit alkothatja meg segítségével. A fennmaradó áldozatok véreből a pap tetőszélesen kiválasztott, ám létező – és a pap által már látott – szörnyek másait hozza létre, melyek alvadt vérhez hasonló masszából épülnek fel. Zúzó- és szűrőfegyverek csak fele sebzést okoznak nekik. A vérszörnyek életerejé kétszerese a Bestiáriumban leírt, eredeti lényekének, ám azok egyetlen speciális tulajdonságával sem rendelkeznek. A szörnyek ellenfelük elhulló véreből képesek újjáépíteni saját testüket, amennyiben sérülnek. Egy okozott Sp veszteség 3 Fp-t vagy egy Ép-t gyógyít a szörnyön. A szörnyek eredeti életerejé nem a végső határa a növekedésnek, így könnyen előfordulhat, hogy egy ütközés után kétszer olyan erősek, mint annakelőtte. A vérszörny teremtésének végigényét a következő módon határozhatjuk meg: Egy ember méretű humanoid véreből két kis méretű, egy ember méretű avagy fél nagy méretű lény teremthető. Így igazi óriások is alkothatók, ha a papnak elég vér áll rendelkezésére. A lények nem növekedhetnek azonban nagyobbra, mint eredeti formájuk Fp-inek és Ép-inek ötszöröse. A méret növekedésével a sebzés is változik, minden 40 Fp vagy 10 Ép növekedésre 6 Sp-vel nő támadásonként. A vérleányok immunitás minden Asztrális és Mentális alapú mágia, s az elemi varázslatok is csak az eredeti érték felét sebzik rajtuk. A lények mindenben alávetik magukat teremőjük, a pap akaratának, s mindaddig léteznek, míg valaki el nem pusztítja őket. A rituálé végeztével elhagyhatják a Teremtés körét és a pap akaratának megfelelően mozghatnak is. A pap csak akkor használhatja újból



# Boszorkánymágia

Boszorkánymágia

„A boszorkányok különleges varázstudók. Ők állnak legközelebb a varázslóhoz – ha annak alapján ítélünk, milyen fontos szerepet játszik életükben a mágia... Noha a legjobbjai felhasználója csupán az ősi tanoknak, s nem a tökeletesedés útja, hanem a hatalom, a hatékony pusztítás, az érvényesülés lehetősége izgatja őket, bizony állíthatom: akad közöttük nem egy igaz, a mágia művészetében jártas tudós...”

„A boszorkányok tudományának java tapasztalatokon alapszik, nem a mágia törvényeinek boncolgatásán és megértésén. A boszorkányok nem az elméletet, sokkal inkább a gyakorlat útját járják. A törvényeknek nem szerkezetét, összefüggéseit, hanem megkötéseit – és alkamasint kiskapuit ismerik...”

A fejezetben szereplő összes idézet a rejtélyes kráni boszorkánytól, Requa Berequortól származik. A veszedelmes teremtes harminc esztendei „szolgálat” után ismerte fel, hogy Krán bábjaként nem képes függetleníteni mágiáját és világképét a lelke mélyén még pisllakoló emberi érzésektől. Meghasonlott önmagával, elhagyta otthonát és gyűlölt mestereit, hogy a Sheral bércei között rejtőzzék el. Idézett és alább idézendő sorai Grimoar Magna című, összefoglaló jellegű munkájából valók.

## Boszorkány Mágiaformák

A boszorkánymágia nyolc formát különböztet meg.

- ♦ Misztikus Praktikák
- ♦ Misztikus Technikák
- ♦ Szerelmi mágia
- ♦ Szexuálmágia
- ♦ Asztrális Praktikák
- ♦ Mentális Praktikák
- ♦ Átkok és Álmok
- ♦ Térpraktikák

A mágiaformák eltérő területeit fedik le a boszorkányok varázslatainak, melyek között mindegyik egyaránt fontos szerepet kap. Ezekben a mágikus metódusokban folyamatosan képezniük kell magukat ahhoz, hogy egyre nagyobb hatalomra tegyenek szert. Első kaszt-szintjükön mind a nyolc boszorkány mágiaformát 2. szinten ismerik, melyekre további 3 pontot költhetnek el. Továbbá minden kaszt-szintjükön, 4 ponttal növelhetik képességeiket. Ezek a képességek határozzák meg, hogy milyen sikerrel és erősséggel képes végrehajtani varázslatait.

## Varázslatok Erőssége

Minden varázslat alaperősítése 1 E, a varázslatoknál megadott Mana-pont rovat tájékoztat, hogy 1E hány Mp-ba kerül. Ezt a boszorkány a varázslat Mana-pont költségének többszörösével növelheti. Tehát ha egy varázslat 2 Mp-ért 1 E-t jelent, akkor 5-ös Erősség 10 Mp-ba kerül. (2 Mp = 1 E, 5 E = 5 x 2, azaz 10 Mp.) Amennyiben a varázslat erősi-

thetősége ettől eltér, úgy az az adott varázslatnál feltüntetésre kerül.

A boszorkány az egyes iskolákhoz tartozó varázslatokat maximálisan olyan erősséggel tudja létrehozni, amilyen szintű az adott iskolához tartozó mágikus képzettsége. (Tehát ha a boszorkánynak 6. szintű Misztikus Technikái vannak, akkor a Misztikus Technikák típusú varázslatait maximum 6 E-vel hozhatja létre.)

## Varázslás

A Boszorkányvarázslatok - a mágiahasználat más formáihoz hasonlóan - koncentrációt, igék kimondását, és mágikus tartalmú tagletezéseket kívánnak a felhasználójuktól. A koncentráció a varázslat létrejöttével legtöbbször befejezhető, ám bizonyos esetekben - mikor már a működő varázslatot továbbra is irányítani kell - egészen az időtartam lejártáig szükség lehet rá.

## Maximális Mana-pontok

A boszorkány mágikus energiái fogytával elméjét és testét úgy tudja feltölteni, hogy ha elfogyaszt egy Hatalom Italát. Ebben az esetben maximális Mana-pontjaira töltődik fel, mely az adott kaszt-szintjének és a szintenként kapott Mana-pontjainak szorzatával lesz egyenlő. Akkor is egy teljes Hatalom Italát el kell fogyasztania, ha az aktuális Mana-pontjaiból még maradt, de elméjét újra fel akarja tölteni. Minden esetben, ha Hatalom Italát fogyaszt, időlegesen 2-vel csökkent az Állóképessége (ezzel együtt az aktuális Ép-inek száma is), amely egy kiadós alvás után (minimum 4 óra) visszatér, vagy minden két órány nyugodt alvás után egy ponttal növekszik az Állóképessége.

## Misztikus Praxisek

A boszorkánymágia Misztikus Praxisei leginkább a mozaikmágusok Természetes Anyagmágiajához hasonlíthatók leginkább, ám nem egy ide tartozó varázslat semmivel meghaladja a varázslók képességeit.

### Kigyóvarázs I.

**Mana-pont Költség:** 3  
**Hatás Időtartama:** 1 kör  
**Hatótáv:** 20 láb  
**Hatóterület:** legalább 3 láb hosszú kötélen  
**Varázslási idő:** egyszerű cselekedet  
**Ellenállás:** -  
**Erősség:** 1

A varázslattal a boszorkány köteleket bájol – azok kigyóként fognak viselkedni, engedelmeskedve parancsainak. Tárgyak köré tekerednek, lényeket kötnek gúzsba óriáskigyó módjára. Támadó Értékük megegyezik a boszorkány módosítók nélküli Támadó Értékével; esetükben a sikeres támadás annyit tesz, hogy áldozatukra tekerednek, s egyre keményebben szorítják.

Az áldozat körönlent 1d3 Fp-t veszít a szorítás miatt, s nem mozdíthatja végtagjait. Csak kurta szállfogvett, tört vagy rövid kardot használhat, TÉ-je, VÉ-je a varázslat erőssége\*1-el csökken, a kezdeményezés lehetőségét automatikusan elveszíti, továbbá sem célozni, sem dobófogvett használni nem tud.

A szorításból csak úgy szabadulhat, ha sikeres Erőpróbát tesz (célszám: a varázslat erőssége + 10), vagy ha akár ő, akár más elvágja a kötelet. Az áldozatra tekeredett kötelet eltávolítani csak úgy lehet, ha sikeres támadást hajtunk végre az áldozat módosítók nélküli VÉ-vel szemben; elvágásához azonban legalább 8 Sp-t kell sebezni rajta, méghozzá vágófogvettel.

A varázslat a boszorkány körülről 20 láb sugarú körben az összes legalább 3 láb hosszú kötéltre hat, ám a kötelek mozgathatóság a boszorkánynak mindig koncentrálnia kell. A varázslat Időtartamának lejártával a kötelek elveszítik különleges természetüket, s közönséges kötéllé alakulnak vissza – áldozatukról általában lehullanak. A varázslat hatóidejét és erősségét 3 Mponként lehetséges növelni.

### Kigyóvarázs II.

**Mana-pont Költség:** 4  
**Hatás Időtartama:** 1 kör  
**Hatótáv:** érintés  
**Hatóterület:** lásd a leírásban!  
**Varázslási idő:** teljes körös cselekedet  
**Ellenállás:** -  
**Erősség:** 1

A varázslattal a boszorkány egy egyszerű kötelet (min. fél láb hosszú kell legyen) mérges kigyóvá alakíthat. A kigyó engedelmeskedik a boszorkány parancsainak. Méregfogai harapásával támad; harcértékei megegyeznek a boszorkány módosítók nélküli harcértékeivel, sebzése 1d3 Sp. A befecskendezett méregre Erősség-próbát kell tenni a célpont Fizikai ellenállásával szemben, siker esetén estén 3d10 Fp-t, sikertelen esetén 1d10 Fp-t sebez. A vértáramba jutva fejt ki azonnali, de csak egyszeri hatását. A varázslat erősségét Mana-pontok ráfordításával növelheti, mellyel a mérge sebzése nem nő. A kigyó erősségénként 3 Fp-vel és 1 EP-vel rendelkezik. A varázslat Időtartamának lejártával, vagy ha a kigyó nulla Fp-re illetve EP-re esik, visszaalakul kötéllé.

### Kigyóvarázs III.

**Mana-pont Költség:** 2  
**Hatás Időtartama:** 1 kör  
**Hatótáv:** érintés  
**Hatóterület:** lásd a leírásban!  
**Varázslási idő:** szabad cselekedet  
**Ellenállás:** -  
**Erősség:** 1

A varázslattal a boszorkány kigyót ruházhat fel a kötelek néhány tulajdonságával. A kigyó eredeti hosszának tízszereséig nyújtható ki, izmai teljesen ermedteté válnak, csomózni, kötözni lehet vele, pikkelyeinek érdes tapintása, csúszóssága is elmúlik – éppoly alkalmasa válik a mászásra, mint bármely közönséges kötel. Marad azonban, ami volt, kigyó; átváltozásra nem kerül sor.

A varázslat hatása alá került kigyó az Időtartam lejártával eredeti formájára és természetére változik vissza. A varázslat időtartama alatt szerzett sérülések persze megmaradnak rajta. A varázslatot egyszerre csak egy állati intelligenciájú kigyóra lehet rámondani, melyet a boszorkánynak meg kell érintenie. A varázslat körökben mért időtartama a varázslat erősségével egyezik meg.

### Rovarfelhő

**Mana-pont Költség:** 2  
**Hatás Időtartama:** 1 kör  
**Hatótáv:** lásd a leírásban  
**Hatóterület:** lásd a leírásban  
**Varázslási idő:** teljes körös cselekedet  
**Ellenállás:** -  
**Erősség:** 1

A varázslat hatására a környéken található rovarok, pókok, férgek, csúszómászók mind a boszorkány köré gyűlnek, s annak parancsára megtámadnak bármit, akire-, vagy akire a boszorkány rámutat. A támadás igen heves, s a sebzésen kívül még kellemetlen módon is hat. A rovarfelhő összetétele minden égtájon és környezetben más és más.

Tavak, mocsarak környékén, különösen a forró évszak alatt szitkoltok, szúnyogok és egyéb vérszívók jönnek. Erdőben inkább nagyobb testű rovarok és hangyák érkeznek; városban csótányok, legyek, pókok. A rovarfelhő 2 láb sugarú területet érint, és körönlent d3 Sp-t sebez. A sebzést természetesen csak az érintett területen belül tartózkodók szenvedik el – kivéve a boszorkányt. A sebzésen kívül a felhő lehetetlenné teszi a célzást és a fegyverdobást, ezen felül erősségénként 1-el csökkenti a felhőben állók TÉ-jét és VÉ-jét. A rovarok fertőzést is terjeszthetnek, a következők esélyel:

Forró klímájú, lápos terület:	75%
Mocsaras terület:	25%
Városi, lakott terület:	5%
Erdő, száraz terület:	2%

A fenti értékeket a Kalandmester módosíthatja, ha szükséges éri – például a város általános higiéniaja vagy épp ellenkezőleg, a falain belül fennálló járványveszély miatt. A rovarfelhő föld alatt nem idézhető meg – itt esetleg egyégy féreg vagy sötétséget kedvelő bogár érkezik a boszorkány hívására.

A rovarok erősségénként 1 körig maradnak együtt, utána a felhő eloszlik. Ha szél irányításával vagy egyéb szel manipulálós mágiaival a felhőt megtámadják, szintén eloszlik. Eloszlata továbbá a tűz és a füst is, feltéve, hogy mágikus. Közönséges tűzzel is el lehet pusztítani a felhőt, ha a tűz sebzése egy kör alatt meghaladja a 10 Sp-t.



**Mana-pont Költség: 3**

**Hatótáv:** végtelen

**Hatás Időtartama:** lásd a leírásban

**Hatóterület:** egy személy

**Varázslási idő:** 1 perc

**Ellenállás:** asztrális

**Erősség:** 1

A boszorkány ezen varázslattal magához szólíthatja a mágia alanyát, amennyiben birtokában van a keresett személlyel szimpatikus viszonyban álló tárgy. A hívás nem dőlt szerint értendő, az áldozat csak azt fogja érezni, hogy mindenképpen el kell jutnia egy bizonyos helyre. Nem kell ismernie a boszorkányt; nem is tudja, miért halad vajon új úti célja felé. Tudatának legmélyére fészkelje be magát a szűnni nem akaró vágy, hogy minél gyorsabban elérje a kérdéses helyet. Ha a helyet megtalálta, vár – nem tudja mire és miért, de várakozik. A cél elérése után 12 órával a varázslat hatása semmivé foszik, s az áldozat újra szabad lesz. Megjegyzendő, hogy a hely minden esetben az, ahol a boszorkány a varázslat alkalmazásakor tartózkodott. A boszorkánynak Erősség-próbát kell tennie az áldozat Mentális ellenállása ellen, ha a hely nyilvánvalóan közvetlen elvesztést jelent annak számára – például egy tűzhányó kürtője – a cél elérésekor. Amennyiben a Mentális ellenállást nem győri le a varázslat, annak hatása megérkezik. A boszorkány ezzel a varázslattal segítőtársakat szólíthat magához, vagy éppen ellenkezőleg, ellenfeleket csalhat csapdába. A célpont Asztrális ellenállása ellen – legyen barát vagy ellenség – a boszorkánynak Erősség-próbát kell tennie. A varázslat E-nként 3 Mana-pontért erősíthető.

**Összetartozás**

**Mana-pont Költség: 6**

**Hatótáv:** érintés

**Hatás Időtartama:** lásd a leírás

**Hatóterület:** egy állat

**Varázslási idő:** 1 perc

**Ellenállás:** Asztrális

**Erősség:** 1

A varázslat segítségével a boszorkány erős mágikus kapcsolatba kerülhet egyetlen, tetszés szerint kiválasztott állattal amennyiben azt a varázslás ideje alatt megérinti. Kettőjükettől ettől fogva elszakíthatatlan fonal fűti össze, bármily messze távolodnak egymástól. A familiáris állatot állatot a boszorkány bármikor a puszta akarattal is irányíthatja, minden cselekedet végrehajtását vele, amire az fizikailag képes. Érzékszerveinek keresztül is érzékel (lát, hall), gyakorlatban, mint sajátjaival – ám a különleges érzékek használatánál

nehézségekbe ütközhet (hiába remek az állat szaglása, a boszorkány nem ismeri fel a szagokat). Természetesen nem képes saját és az állat érzékeinek egyidejű használatára, amíg az egyike támaszkodik, a másikra érzéketlen; ahogyan nem képes az érzékszerveket sem elkülöníteni egymástól: összes érzékével vagy boszorkányszerűen vagy állatként érzékel.

Az alatt, míg a boszorkány az állat érzékeire támaszkodik a saját szemére vak, a saját füleire süket, nem éri a fájdalmat – észre sem veszi, ha megsebeztek, vagy megégették. (Ennek veszélyeit kár lenne taglalni, mert bár a boszorkány nem éri, Fájdalomtűrés-pontjai fogynak, s idővel már az Életeréből vesztik). Ez idő alatt boszorkányszerűen nem mozdulhat – helyesen teszi, ha ül vagy fekszik, különben saját testéről mi sem tudva esik – nem használhat varázslatokat, nem Pszit. Ha ilyenkor az állatot váratlan fájdalom éri, a boszorkány vele együtt szenved: ugyanannyi Fp-t veszít, mint familiárisa (Az összetartozás az Életerőre nem vonatkozik.) Sikeres Összpontosítás próba esetén (lásd Összpontosítás, Képzettségek fejezet) a fájdalom ellenére is – képes állatként érzékeli továbbra is, sikertelensége esetén önkéntelenül is visszatér saját érzékszerveihez. Ha az érintett idő alatt az állat kimúlik, a boszorkány elveszíti eszméletét; csak 6 óra múltán vagy külső segítségre tér ismét magához.

A kapcsolatot a boszorkány nem képes megszakítani, az csak az állat halálával ér véget – ami a boszorkányt is alaposan megviseli. Ezzel annyi óráig nem képes az összpontosításra – többek közt egyetlen varázslat vagy Psi diszciplína alkalmazására sem – ahány napot Összetartozásban töltött az elvesztett familiárisal. A boszorkány egyszerre egyetlen állattal kerülhet efféle mágikus kapcsolatba – ez igaz az összes Familiáris jellegű varázslatra is.

A kismélt és megérintett áldozat Asztrális ellenállását le kell győznie a varázslatnak – amennyiben ez nem sikerül, semmiféle eredménnyel sem jár. A varázslat erőssége 6 Mp-onként növelhető 1 E-vel, s intelligens lények ellen nem alkalmazható sikerrel.

**Égygyévalás**

**Mana-pont Költség: 8**

**Hatótáv:** érintés

**Hatás Időtartama:** lásd a leírásban

**Hatóterület:** egy állat

**Varázslási idő:** 1 perc

**Ellenállás:** Asztrális- és Mentális

**Erősség:** 1

A Familiáris varázslatok ezen változata a boszorkányvarázslatok nem elhanyagolható hányadához hasonlóan, a fekete mágia tárgykörébe tartozik, ugyanis a boszorkány beavatkozik általa a lélekárvándorlás törvényeibe. A mágia

kutatók feltételezései szerint acquir eredetű, s Krán áldások közreműködésével vált közkincsé; egyesek egyenesen Shackallor örökbecsű földjénél, a Sötét Tudományból eredeztetik.

A varázslat segítségével a boszorkány szolgáljává és egyben lényének részévé tehet bármilyen állatot. A kismélt jószágát a varázsigé elmondásakor meg kell érintenie, akkor annak lelke tövűbe a testből, átadva helyét a boszorkány lelkéből származó szilánknak. Az ártó praktika eredményeként a boszorkány lelke gyakorlatilag két testben lakik egyszerre: nagyrészt az emberi, kisebbszrét az állati testben. A varázslat jelentős előnyököz, s egyben természetesen nem elhanyagolható hátrányokhoz jut-tatja a boszorkányt. Ettől kezdve, mindent lát, hall, érzékel, amit az állat – ezáltal nem csak két helyen tartózkodhat egyszerre, de élesebb érzékszervekhez is jut. Ráadásul a Psi használat egyetlen feltétele, hogy az alkalmazó lássa az áldozatot – akár állat-szemén át is. A boszorkány teljes szellemi képességeinek birtokában irányítja lényének állat felét, persze csak olyan cselekedeteket hajthat végre vele, melyekre az adott test képes.

Hasonló megkötés vonatkozik a varázslásra: némelyiknél varázsigét kell kimondani, némelyiknél tagjelzésekre van szükség, érintéshez általában elegendő az állat bal végtagja, rámutatáshoz már kifejezetten az emberhez hasonló ujj szükséges. A csökmágiait jelen esetben a kutyákra, macskára jellemző nyalgatás is helyettesítheti, de a mágia ezen fejezete csőrel nem képzelhető el. (Beszélni csak a papagáj tud, fogni kevés állat, közügyességét igénylő feladatokra legfeljebb a majom alkalmas.)

Mivel a Psi-pajzsok nem az anyagi, hanem az Asztrál- és Mentál-testet védik, és mivel a két lény – ember és állat – asztrális és mentális síkon azonos, a Psi-pajzsokat nem szükséges – és nem is lehetséges – kétszer felépíteni. Ugyan azon Pajzs egyszerre megvédi a boszorkány lelkének mindkét részét. Az Asztrális- és Mentális azonosságnak számos hátulütője is akad: bárki pillant is Asztrál- vagy Mentál Szemmel, Aura- vagy bármilyen más lélekérzékeléssel az állatra, a boszorkány Asztrál- és Mentál-testét pillantja meg. Mi több, minden az állatra célzott Asztrál- és Mentál-varázslat, avagy diszciplína egyidejűleg a boszorkányra is hat.

Az anyagi jellegű behatásokkal más a helyzet: amik az egyik testet roncsolja, semmilyen kárt nem tesznek a másikban. Az Életerő-pontok tehát függetlenek és különböznek mindkét test esetében; a mérgek, betegségek és rontások is külön hatnak. Ha valamelyik test elpusztul, a másikban a boszorkány tovább folytathatja yvevi pályafutását.

A fájdalomtűrés az egyetlen közös pont, mert bár a lélek ismérve, a test-



felépítéstől is függ. Bármelyik test is sérül, a boszorkány mindenképpen elszívja az adott Fp veszteséget, sőt, ha mindkét test szenved egyszerre, a két veszteség összeadódik. Az emberi test max. Fp-i nem változik, azonban az állattest max. Fp-éhez hozzáadódik a boszorkány kaszt-szintjéből származó járuléka – ami esetenként hihetetlen ellenálló képességet eredményez. Ha bármelyik test Fp-i elfogyik, a testi sokkot, más szóval az adott test ájulását eredményezi. Ha ilyen esetben a másik test még rendelkezik Fájdalomtűrő-ponttal, annak bőrében a boszorkány tovább cselekedhet, s öntudatát csak akkor veszíti el, ha mindkét test eszméletlen.

A varázslattal a boszorkány egyszerre legtöbb két testet uralhat; ám ha embertest elpusztul, gyakorta mindkettő állati eredetű. Az állat kiválasztása alapos megfontolást igényel, mert a használhatóágon túl célserű figyelembe venni a leplezhetőséget is. A feltűnő, egzotikus, netán riadalmat okozó, vagy éppen nem természetes eredetű állati test sok bajba sodorhatja birtokosát – ezért a leggyakrabban macskákra, verebekre, ártalmatlan kutyákra esik a választás, sőt, némelyik boszorkány a lovat szemeli ki. Az sem példa nélküli való, hogy állattest a boszorkány mágiával átalakíttatja, miáltal az beszédre, finom kézmozdulatokra is alkalmassá válik; sőt, nemegyszer emberré változtatja második énjét is. Ezen beavatkozások óriási hátránya – irratlan Mana-pont-igényükön túl -, hogy a szakértő szem számára könnyen észrevehetőek, s a sok fáradság árán alkalmazott változtatások egyetlen pillanat alatt semmivé tehetők.

A varázslat legkíméletlenebb alkalmazási módjának, az emberi testek elorásának csak a boszorkányok hatalma szabhat gátat. Egy emberi lélek kiűzése ugyanis jelentős erősítésre, ezáltal óriási Mana-pont befektetésre lenne szükség. A kiszemelt és megérintett áldozat mind Asztrális és Mentális Ellenállása ellen a boszorkánynak Erősség-próbát kell tennie, s a varázslat csak mindkettő legyőzése esetén sikeres, egyébként semmiféle eredményt nem jár. A varázslat erőssége minden további 8 Mp-ért 1 E-vel növelhető.

## Misztikus Praktikum – Gyertyamágia

Gyertyamágia különböző mágikus vagy félmágikus hatású gyertyák készítését és használatát jelenti. A hatást a boszorkány a gyertyában tárolja, az csak a gyertya meggyújtásakor szabadul ki, s annyi ideig fejt ki hatását, míg a gyertya le nem ég. Ez nem egyenlő a gyertyába foglalt varázslat időtartamával, hanem azt mutatja meg, hogy a gyertya mennyi ideig képes kibocsátani a hatást közvetítő füstöt – fogalmazzunk úgy, hogy a gyertya ennyi ideig „fertőz”. A gyertya hordozta varázslat azokra hat, akik füstjét belélegzik. A füst mágikus, ellene a száj eltakarásával, Levegőaurával, de meg légáramlás kitérésével sem lehet védekezni. A lélegzet visszatartása sem segít, elegendő, ha a füst – a kontaktmérgekhez hasonlóan (lásd Méregk, Kalandmesterek könyve) – hozzáér az áldozat bőréhez. A gyertya arra is hat, aki nem tartózkodik a kezdetől fogva a füstjében, hanem csak később kerül bele.

Ha egy mágikus gyertyát lelégező előtt eloltanak, a maradék újból felhasználható, de csak annyi ideig fog hatni, amennyi az eloltásakor még hátra volt.

Egy átlagos méretű gyertya 5 perc alatt ég le, de hatása már az első körben a teljes területen érvényesül. Egy gyertya füstje 5x5 láb alapterületű zárt térben, vagy 3x3 láb szabad területen hat. Varázslat áldozataira olyan erősséggel fejt ki, amennyi a belefoglalt hatás erőssége. Ez az erősség a gyertya készítésekor határozható meg, jórészt ettől függ, hogy a gyertya elkészítése mennyi Mana-pontba kerül. Az érintett terület nagysága csak azzal befolyásolható, ha az ember egyszerre több, a megfelelő távolságonként elhelyezett gyertyát is meggyújt.

A gyertya varázslatok nagyon jól használhatóak együtt a Tűzgyújtás varázslattal, s sok kellemetlen meglepetést okozhatnak – egységként – a boszorkány hívatlan vendégeinként.

## Gyertyakészítés

**Mana-pont Költség:** gyertyától függ  
**Hatás Időtartama:** maradó  
**Hatótáv:** érintés  
**Hatóterület:** 1 gyertya  
**Varázslási idő:** 1 óra  
**Ellenállás:** -  
**Erősség:** 1

A varázslat segítségével az alábbiakban felsorolt gyertyák bármelyike elkészíthető. A készítés annyi Mana-pontba kerül, amennyi az adott gyertyánál fel van tüntetve. Természetesen erősítés, vagy a leégés idejének kitöltése esetén az erre áldozott Mana-pontok is beszámítandók.

Egy mágikus gyertya elkészítése mindig transzot igényel, s egy teljes órába kerül. Ez alatt a boszorkány a rendelkezésre álló különleges viaszból meggyújra, s mágiával itatja át a gyertyát. Természetesen 5 percnél rövidebb idő alatt leégő gyertyák is készíthetők, de nem kerülnek kevesebb Mana-pontba.

A gyertyát természetesen bárki meggyújthatja, nem csak a boszorkány – ettől az még kifejt mágikus hatását.

## Vörös gyertya

**Mana-pont Költség:** 2  
**Hatás Időtartama:** 5 perc alatt ég le  
**Hatótáv:** látsd Gyertyamágia!  
**Hatóterület:** 1 gyertya  
**Varázslási idő:** speciális  
**Ellenállás:** Asztrális, Mentális  
**Erősség:** 1

A legegyszerűbb Gyertyamágia a Vörös Gyertya elkészítése. Az ilyen gyertya füstje altatóvarázst bocsát a levegőbe – hatása az Álomvarázshoz hasonló. Áldozatait Asztrális- és Mentális ellenállásai ellen Erősség-próbát kell tennie a boszorkánynak; sikere esetén elalszanak az első kör végére.

A gyertya varázslának erőssége 2 Mana-pont segítségével 1E-vel növelhető. A leégés ideje 2 Mana-pontért további 1 perccel hosszabbítható meg.



## Kék gyertya

**Mana-pont Költség:** 2  
**Hatás Időtartama:** 5 perc alatt ég le  
**Hatótáv:** lásd Gyertyamágia!  
**Hatóterület:** 1 gyertya  
**Varázslási idő:** teljes körös cse lekedet  
**Ellenállás:** Mentális  
**Erősség:** 1

A kék gyertya mágiája kábító essenciát hordoz – hatása a Bódulat varázslatával egyezik, de az állandósult időszak a gyertya teljes leégéséig tart. A hatás az első füstben töltött kör végén éri az áldozatokat. Természetesen minden áldozat Mentális ellenállása ellen Erősség-próbát kell tennie a boszorkánynak, sikertelenség esetén nincs hatás. Ha a gyertya bármely okból elalszik, az állandósult szakasza még 3 körig tart.

A gyertya leégési ideje 2 Mana-pont befektetésével, 1 perccel hosszabbítható meg, a belefoglalt Bódulat varázslat erőssége pedig 1 Mana-pont segítségével növelhető IE-vel.

## Sárga gyertya

**Mana-pont Költség:** amennyi a hasonló jellemzőiről Átoké + 5  
**Hatás Időtartama:** 5 perc alatt ég le  
**Hatótáv:** lásd Gyertyamágia!  
**Hatóterület:** 1 gyertya  
**Varázslási idő:** teljes körös cse lekedet  
**Ellenállás:** Asztrális ellenállás  
**Erősség:** 1

A gyertyába a boszorkány bármilyen Ártok belehelyezhet – a hatás az ott leírtakhoz lesz hasonló. A különbség csak annyi, hogy a hatás 1 kör múltán jelentkezik, és nem maradandó, csak addig tart, ameddig az áldozat a füstben tartózkodik. A gyertya létrehozásához szükséges Mana-pontok száma megegyezik a belezárt varázslathoz szükségesekkel, amihez még 5 Mana-pontot kell adni a gyertya készítés miatt.

## Zöld gyertya

**Mana-pont Költség:** lásd a leírást!  
**Hatás Időtartama:** 5 perc alatt ég el  
**Hatótáv:** lásd Gyertyamágia!  
**Hatóterület:** 1 gyertya  
**Varázslási idő:** lásd a leírástban!  
**Ellenállás:** Fizikai ellenállás  
**Erősség:** 1

A Zöld Gyertya mérgező gázokat bocsát ki, melyek mágikus úton terjednek. A gyertyába bármilyen mérge belekeverhető, melyet a gyertyába foglalt mágia füsttel terjedő méreggé lényegít. A hatás ellen a célpont(ok) Fizikai ellenállása számít, természetesen a mérge színtjének függvényében (Erősség + d20 vs. Fizikai ellenállás). A mérge tetszőleges típusú lehet, az egyszerű rosszulletet okozóktól az azonnali halált hozóig. Ahhoz, hogy a mérge az áldozat szervezetébe kerüljön, annak legalább egy körig a füstben kell tartózkodnia – de az első kör után a hatás bekövetkezte már csak a mérge hatóidejétől függ.

Egy 5 perccel égő gyertyába 5 adag mérget kell foglalni, különben a várt hatás elmarad. Az égés Időtartamának egy perccel való növelése további 2 Mana-pontot és egy újabb adag mérget igényel.

A varázslattal készített mérge bármilyen hatású is, minden esetben mágikus természetű. A mérge hatása (körökben) és a mérge szintje (varázslat erőssége) is maximálisan a boszorkány Misztikus Praktikák képzettség szintjévé lehet egyenlő.

## Szívárványszín gyertya

**Mana-pont Költség:** lásd a leírástban!  
**Hatás Időtartama:** lásd a leírástban!  
**Hatótáv:** lásd Gyertyamágia!  
**Hatóterület:** 1 gyertya  
**Varázslási idő:** teljes körös cse lekedet  
**Ellenállás:** lásd a leírástban!  
**Erősség:** 1

Minden eddigi gyertyából elhelyezhető el darab ebben a sokszínű gyertyában.

Szükséges képzettség szint	A mérge hatása	További Mana-pontok 1 adag keveréséhez	a Szint 1-el növeléséhez
15	Kínmérge	1 Mp/d3 Fp	1
5	Bódult	1 Mp/kör	1
7	Lelassult	2 Mp/kör	2
9	Elcsigázott	2 Mp/kör	2
11	Kimerült	3 Mp/kör	3
13	Zavarodott	3 Mp/kör	3
15	Magatehetetlen/ Harcképtelen	4 Mp/kör	4
17	Álvás/Eszméletlen	5 Mp/kör	5
20	Halál	6 Mp	6

A különböző hatást rejtő rétegek kétfeleképpen helyezhetők el, vagy spirálban, egymás mellett, vagy rétegelve, egymás felett. Az első esetben az összes gyertya mágiája egyszerre fejti ki hatását, míg a második esetben időrendi sorrend megalkotására nyílik lehetőség. A két módszer természetesen keverhető is egy gyertyán belül, de ilyenkor pontos jellemzésre, leírásra van szükség, amit a Kalandmesterral a szívárványszín gyertya megalkotásakor ismertetni kell. A szeletek a különböző színű gyertyáknál leírtaknak megfelelően készíthetők el. A szívárványszín gyertya elkészítéséhez szükséges Mana-pontok száma egyenlő a benne részt kapó gyertyarétegek összes Mana-pontjával. A különböző rétegek különböző erősséggel hatnak, és különböző a leégési idejük is, attól függ mennyit használt fel belőlük a boszorkány a szívárványszín gyertyához. A Ellenállásokat minden réteg ellen külön kell számolni.

## Misztikus Praktikák – Viaszbábok mágiája

A viaszbábok készítése a Szimpatikus Mágia társ-személy szimpátia viszonyán alapuló, alacsonyrendű mágikus gyakorlat. Lényege, hogy a boszorkány gondos előkészítő munka után, ráolvasással többé-kevésbé szoros szimpátiás viszonyt hoz létre kismért áldozata és egy hozzá hasonlóra gyúrt viaszbábu között. A ráolvasás erősségétől és a mágikus tulajdonságú viasz minőségétől függően a szimpátia lehetővé teszi hatások átvitelét a báburól az áldozatra.

Bármire alkalmas bábut is gyúrjon a boszorkány, mindenképpen szüksége van áldozata valamely testrészeire. Kár lenne félreérteni, szó sincs ujj vagy fülvégágyához hasonló mérsáros munkáról, megteszi egy hajtincs, vagy körömdarab, – ami nem lehet régebbi, mint egy hetes – melyet bele kell gyúrni a viaszba. Ha a bábuból ezt eltávolítják, a szimpatikus viszony azonnal megszűnik, s a bábu attól fogva használhatatlan. Minél komolyabb ártalom továbbítására alkalmas a bábu, annál drágább viasz és annál több Mana-pont szükséges a készítéséhez.

Alkalmazásuk alapján négyféle viaszbábut különböztethetünk meg. Az első három megközelítőleg kétarasznyi méretű, s fizikális hatások: sebek, fájdalom okozására alkalmas. A negyedik a rá irányuló mágikus hatásokat, varázslatokat továbbítja az áldozathoz.

Varázslat csak a viaszbábok elkészítéséhez szükséges, a használatukhoz már nem. Ebből következőleg a bábut elkészíteni csak boszorkány képes, használni azonban bárki. Többször is alkalmazható, – ameddig egyben van és megőrzi eredeti formáját.

## Fehérbáb

Mana-pont Költség: 33

Hatás Időtartama: lásd a

Viaszbábok mágiája leírásában

Hatótáv: lásd a Viaszbábok mágiája leírásában

Hatóterület: lásd a Viaszbábok mágiája leírásában

Varázslási idő: lásd a Viaszbábok mágiája leírásában

Ellenállás: -

Erősség: lásd a Viaszbábok mágiája leírásában

Amelyik testrészen a bábát megsúrnák, ott az áldozat nyilalló fájdalmat érez. Seb vagy egyéb nyom nem keletkezik. A Fehérbábval körönként legfeljebb 3 Fp elvesztése okozható, de a hirtelen fájdalommal könnyen földre dőnhető, vagy kellemetlen helyzetbe hozható az áldozat. Amint az áldozat elveszti az eszméletét, a szimpátia viszony megszakad, míg ha visszanyeri, a szimpátia azonnal, újra kialakul. Ebből nyomban látszik, hogy a bábával Ép nem vehető el. A bábú elkészítéséhez minimum 12. szintű Misztikus Praktikák képzettség szükséges.

A Fehérbáb egyszerű, hétköznapi gyertyaviaszból is elkészíthető.

## Vörösbáb

Mana-pont Költség: 55

Hatás Időtartama: lásd a

Viaszbábok mágiája leírásában

Hatótáv: lásd a Viaszbábok mágiája leírásában

Hatóterület: lásd a Viaszbábok mágiája leírásában

Varázslási idő: lásd a Viaszbábok mágiája leírásában

Ellenállás: -

Erősség: lásd a Viaszbábok mágiája leírásában

Hatása a Fehérbábuhoz hasonló, ám ez esetben az áldozat testén se keletkezik, melynek súlyossága függ a szúrás helyétől és erősségétől. Körönként legfeljebb 3 Ép elvesztése okozható, de eszmélet vesztesékor a szimpátia viszony szünetel. A bábú segítségével az áldozat közvetlenül semmiképp nem ölheto meg, legfeljebb súlyosan megsebesíthető. Azaz létfontosságú szervei (szíve, agya, szeme, stb.) nem sérülnek, de a vérzés végezhet vele.

A bábú elkészítéséhez minimum 16. szintű Misztikus Praktikák képzettség szükséges.

A Vörösbábú elkészítésekor a viaszba mindenképpen bele kell keverni öt gyűszűnyit az áldozat véreből is.

## Feketebáb

Mana-pont Költség: 66

Hatás Időtartama: lásd a Viaszbábok mágiája leírásában

Hatótáv: lásd a Viaszbábok mágiája leírásában

Hatóterület: lásd a Viaszbábok mágiája leírásában

Varázslási idő: lásd a Viaszbábok mágiája leírásában

Ellenállás: -

Erősség: lásd a Viaszbábok mágiája leírásában

A legveszedelmesebb a fizikai hatású viaszbabok közül. Azonnal halálos seb okozására is alkalmas; megfelelő helyre dőve a tőt kiszúrhatjuk az áldozat szemét, vagy átdörögtjük a szívét. Eszméletlen áldozat ellen ez a bábú sem használható.

A Feketebábú elkészítése követeli a boszorkánytól a legtöbb eltolétszereket. Ahhoz ugyanis, hogy az ilyen szoros szimpátia kialakuljon, a viaszba kell kevernie a kiszemelt áldozat ürülékét, továbbá az így preparált viasznak legkevesebb 1 óra hosszan az áldozat testközelében (1 lábón belül) kell maradnia.

A bábú elkészítéséhez minimum 20. szintű Misztikus Praktikák képzettség szükséges.

## Kékbáb

Mana-pont Költség: 33

Hatás Időtartama: lásd a

Viaszbábok mágiája leírásában

Hatótáv: lásd a Viaszbábok mágiája leírásában

Hatóterület: lásd a Viaszbábok mágiája leírásában

Varázslási idő: lásd a Viaszbábok mágiája leírásában

Ellenállás: -

Erősség: lásd a Viaszbábok mágiája leírásában

A Kékbábura olvasott varázslatok nem a bábura, hanem az áldozatra hatnak. Hasonló tehát a Kyr alapú Mozaikmágia Tárgyszimpátia maozikájához, az teszi veszedelmesebbé, hogy bármennyiszor, bárki által használható.

Elkészítésekor nem csak az áldozat testrészt, hanem 5 karátnyi porrá zúzott zafírt is a viaszba kell keverni.

A bábú elkészítéséhez minimum 15. szintű Misztikus Praktikák képzettség szükséges.

## Misztikus Technikák

A boszorkányok Misztikus Technikák típusú varázslatai közé tartoznak azok a varázslatok, amelyeket a néphit legtöbbszor a boszorkányság kategóriájába sorol. Az egyszerű trükkök mellett kifejezetten nagyhatalmú varázslatok is találhatók itt; nem tudni, ezek honnan kerültek a boszorkányok eszköztárába.

## Tranz

Mana-pont Költség: 1

Hatás Időtartama: lásd a leírásban

Hatótáv: alkalmazó

Hatóterület: az alkalmazó

Varázslási idő: 15 perc

Ellenállás: -

Erősség: -

A varázslat negyedórás litánia elkántálását jelenti, melynek során a boszorkány fokozatosan transzállapotha kerül. Ezen állapotban mozoghat, lassan beszélhet; képes varázsolni, de nem tud harcolni, gyors mozdulatokat végezni vagy komolyabb fizikai erőt kifejteni.

A boszorkány transzállapotha csak önmagát képes hozni, s addig marad, ameddig jónak látja. A továbbiakban a varázslat hatása azonos a Psi Kyr metódusának azonos nevű diszciplínájával.

## Mágia felfedezése

Mana-pont Költség: 1

Hatás Időtartama: 1 kör

Hatótáv: 20 láb

Hatóterület: lásd a leírásban

Varázslási idő: szabad cselekedet

Ellenállás: lásd a leírásban

Erősség: 1

A varázslat segítségével a boszorkány elérkezhet bármilyen típusú mágia jelenlétére, legyen annak forrása tárgy, személy, hely vagy bármi más. Kivételet képeznek az alól azok a mágiaformák, melyeket Leplezés véd. A boszorkányok Megbolygázás csókja által létrehozott bolyg sem éleslhető ezen a módon. A varázslat hatósugara 20 láb, s az érzékelés erősségeként egy kör tartható fenn.



## Boszorkánykör

**Mana-pont Költsége:** 3  
**Hatás Időtartama:** lásd a leírásban!  
**Hatótáv:** érintés  
**Hatóterület:** lásd a leírásban  
**Varázslási idő:** 1 perc + Transz  
**Ellenállás:** -  
**Erősség:** 1

A Boszorkánykör a boszorkányok egyik legfélelmetesebb fegyvere. Segítségével több boszorkány is összedehatja hatalmát, amely így a kör közepén állóra száll át. A boszorkányok kört alkotnak, a kör közepére pedig a legnagyobb hatalmúnak (legmagasabb kaszt-szintűnek) kell beállnia. A kört alkotó boszorkányok letérdelnek, s egymás kezét fogva létrehozzák a varázskört. Mindegyikük előbb transzba esik, majd elmormolja a Boszorkánykör varázslat litániáját.

A résztvevő boszorkányok Mana-pontjai összedóznak, s a kör közepén álló, legmagasabb szintű felé sugárzódnak. Varázsolni csak a közepén álló boszorkány lesz képes, ám ő az egész csoport összestett erejével – ami mind Mana-pontok (Energiabefogadó Képességek), mind a kaszt-szintek összedóadását jelenti. Az így létrehozott varázslat elérhető erőssége tehát nem a közepén álló boszorkány képzettségével, hanem az összes boszorkány összedótt képzettségével fog megegyezni, ezáltal sokkal erősebb lehet.

A Boszorkánykör ideális esetben addig marad fenn, míg a tagok kívánják. Ha bármi okból megtörik, megszakad a kapcsolat is, az épp alakulófélben lévő varázslat nem jön létre, ráadásul az összes résztvevő boszorkány elveszíti Mana-pontjait. A kör alkotásához legalább három boszorkány szükséges – kettő a gyűrűben, egy közepén –, a résztvevők maximális létszáma pedig hat lehet.

## Árnyak

**Mana-pont Költsége:** 1  
**Hatás Időtartama:** lásd a leírásban  
**Hatótáv:** alkalmazó  
**Hatóterület:** 20 láb sugarú kör  
**Varázslási idő:** szabad cselekedet  
**Ellenállás:** -  
**Erősség:** 1

A varázslat szintén a kaszt és az éjszaka misztikus kapcsolatával magyarázható. A boszorkány megváltoztathatja egy hely fényviszonyait: az árnyékok kiterjedését, plusz-mínusz 50%-kal. Ez annyit tesz, hogy az érintett területen minden árnyék eredeti méretének 2-szeresére nyúlik, vagy felére zsugorodik. A varázslat hatására módosul a Rejtőzködés képzettségűhöz tartozó képzettség-próba is, mivel sűrű, nagy kiterjedésű árnyékokkal sokkal könnyebb észrevétlennek maradni, mint a

kivilágított helyen. A Rejtőzködés próbát módosító értéke plusz-mínusz 1 lehet erősségeként. A varázslat 20 láb sugarú körben hat, s a boszorkány és a varázslat erősségével megegyező számú percig tartható fenn.

A sugár 1 lábbal történő növelése és az Időtartam egy perccel történő meghosszabbítása 1 Mana-pontba kerül.

## Retesz

**Mana-pont Költsége:** 2  
**Hatás Időtartama:** egyszeri  
**Hatótáv:** az alkalmazó  
**Hatóterület:** 5 láb sugarú kör  
**Varázslási idő:** szabad cselekedet  
**Ellenállás:** -  
**Erősség:** 1

A varázslat hatására 5 láb sugarú körben minden zár és retesz bezáródik – természetesen kézzel bármikor kinyitható. A varázslatnak hála, a boszorkány könnyen és gyorsan csapdába ejtheti hivatlan vendégeit.

A kör sugara erősségeként és lábanként 2 Mana-pontért növelhető, de maximum 20 láb lehet.

## Mágiaelnyelés

**Mana-pont Költsége:** 4  
**Hatás Időtartama:** 1 perc (10 kör)  
**Hatótáv:** alkalmazó  
**Hatóterület:** az alkalmazó  
**Varázslási idő:** szabad cselekedet  
**Ellenállás:** -  
**Erősség:** 1

A Mágiaelnyeléssel a boszorkány saját teste fizikai épségének kárára semlegesíthet varázslatokat. Elmormolja a varázslat igéit, és vár – a varázslat adta különleges képesség az Időtartam lejártáig nem szűnik meg. Az alkalmazó teste egyfajta mágikus villámhárítóként szolgál, magához vonzza, és a földre vezeti a boszorkányra ható varázslatok energiáját. Így a varázslat nem képes kifejezni hatását, hanem ártalmatlanul elenyészik. A módszer egyetlen hátránya az, hogy a testen átviramló energia komoly sérüléseket is okozhat: a boszorkány annyi Fp-t veszít, amennyi Mana-pontba az elnyelt varázslat került. Ha Fp-inek száma nulla alá zuhan, a továbbiakban már Ép-t veszít, amibe könnyen belehalhat.

A varázslatot a boszorkány az Időtartam lejártáig előtér bármikor megszüntetheti, vagy akár több tucat apróbb varázslatot is semlegesíthet.



## Pusztítás

**Mana-pont Költsége:** 70  
**Hatás Időtartama:** egyszeri  
**Hatótáv:** lásd a leírásban  
**Hatóterület:** az alkalmazó  
**Varázslási idő:** 2 kör  
**Ellenállás:** fizikai  
**Erősség:** lásd a leírásban

A boszorkány ezzel a varázslattal egyetlen pusztítás véghezvitelére képes, minden létező energiájának befektetése árán. Épp ezért a Pusztítást a boszorkányok csak a legvégső esetben használják, ha már minden más módszer kudarcot vallott. A varázslat elemi, romboló energiává alakít minden Mana-pontot, Pszi-pontot és Fájdalomtörés-pontot, amivel a boszorkány az adott pillanatban rendelkezik. Az energia legelsőbb formáját, egyfajta nyers mágiait szabadít fel: kékes, villódzó örvény jelenik meg körülötte, melynek erősségét a következő módon számolhatjuk ki:

1 Mana-pont	= 4 E
1 Pszi-pont	= 2 E
1 Fp	= 5 E

A boszorkány Ép-inek mennyisége nem változik, de a varázslat minden Fp-t, Mp-t és Pszi-pontot energiává alakít. Az energia az örvényben a boszorkány szándéka szerint osztható el, a leftrak szerint:

2 láb sugarú örvény – a sebész annyi Sp, amennyi az örvény E-je.  
4 láb sugarú örvény – a sebész fele annyi Sp, amennyi az örvény E-je.  
8 láb sugarú örvény – a sebész harmada annyi Sp, amennyi az örvény E-je.  
16 láb sugarú örvény – a sebész negyede annyi Sp, amennyi az örvény E-je.

A boszorkány akcióját követően ájultan esik össze, hiss minden Fp-jét felélte. Továbbá a varázslat létrehozását követő 3 napig semmilyen mágiaát nem használhat, s naponta legalább 12 órát kell pihennie.

Lebegés vízben

**Mana-pont Költsége:** 2  
**Hatás Időtartama:** lásd a leírásban  
**Hatótáv:** alkalmazó  
**Hatóterület:** az alkalmazó  
**Varázslási idő:** szabad cselekedet  
**Ellenállás:** -  
**Erősség:** 1

A varázsige kimondása után a boszorkány képes fennmaradni a legvadabbul háborgó víz felszínén is. Úgy lebeg, mintha teste könnyű fából volna; erőszakkal a víz alá nyomni is nehéz. Saját súlyán túl erősségeként 2 fontot képes a felszínen tartani. Minderre elméletileg bármilyen hosszú ideig, a gyakorlatban addig képes, ameddig teljesen mozdulatlan marad.

## Tűzgyújtás

**Mana-pont Költség:** 1  
**Hatás Időtartama:** egyszeri  
**Hatótáv:** alkalmazó  
**Hatóterület:** 10 láb sugarú kör  
**Varázslási idő:** szabad cselekedet  
**Ellenállás:** Fizikai  
**Erősség:** 1

Igen látványos varázslat; a boszorkány egyetlen csettintésre a teste körüli 10 láb sugarú körben minden gyertya, mécse és lámpás meggyullad. Az Időtartam lejártával a világítótestek persze nem alszanak el.

A kör sugara erősségenként 1 Mana-pontért egy lábbal növelhető.

## Tűzgűrű

**Mana-pont Költség:** 2  
**Hatás Időtartama:** 1 kör  
**Hatótáv:** lásd a leírásban  
**Hatóterület:** lásd a leírásban  
**Varázslási idő:** egyszerű cselekedet  
**Ellenállás:** Fizikai  
**Erősség:** 1

A Tűzmágia olyan varázslata, mely egyesíti magában a tűzzel való támadást és védekezést. A boszorkány tűzgűrűt teremt maga köré, 1 láb sugarú körben, melynek sebése, ha valaki keresztetzi, erősségenként d3 Sp. A gyűrű 1 körig marad a boszorkány körül, aztán – vagy, ha a boszorkány úgy kívánja, hamarabb – tágnál kezd, s egy kör alatt eléri az E\*láb sugarat. A gyűrű tagulása folyamatos, akiről eléri, azt megégeti, a féltékeny tárgyakat lángra lobbanítja. Sebése az első lánban E\*1d3 Sp, a másodikon már csak E\*1)d3 Sp, stb. és végül az utolsón 1d3 Sp. Miután a gyűrű elérte a maximum sugarat, elenyészik. A varázslat erőssége és hatótávja maximum a boszorkány Misztikus Technikák képzettség szintje.

## Tűzes tekintet

**Mana-pont Költség:** 2  
**Hatás Időtartama:** 1 kör  
**Hatótáv:** 10 láb  
**Hatóterület:** lásd a leírásban  
**Varázslási idő:** szabad cselekedet  
**Ellenállás:** Fizikai  
**Erősség:** 1

A boszorkány a varázslat Időtartama alatt tekintetért igazi fegyverként használhatja. Ahogy pillantását szegezi, az a pont 1 kör alatt felforrósodik – a hatás az anyag minősége szerint változik: a hő az élőlényeknek égési sebet okoz, a ruhát, fát meggyújtja, a fémeket felforrósítja. Élőlényeken a varázslat körönként E\*d3 Sp sebet ejt, a ruhák, fa és egyéb gyúlékony anyagok pedig egy kör után lángra kapnak. A fémek 5 kör alatt izási hőmérsékletig

melegszenek, s a 8. körben olvadni kezdenek. Persze mindez azt feltételezi, hogy a boszorkány a varázslat Időtartama alatt nem kapja el pillantását a kiszemelt ponttól. A varázslatot a boszorkány maximum annyi körig képes fenntartani, ahányadik szintű a Misztikus Technikák képzettsége, s ez körönként 2 Mana-pontjába kerül. A hatótávolság megduplázható 6 Mp ráfordításával.

## Tűzgejzír

**Mana-pont Költség:** 2  
**Hatás Időtartama:** 1 kör  
**Hatótáv:** alkalmazó  
**Hatóterület:** 12 láb sugarú kör  
**Varázslási idő:** egyszerű cselekedet  
**Ellenállás:** Fizikai  
**Erősség:** 1

A boszorkány körüli 12 láb sugarú körön belül embermagasságú lángoszlopok csapnak ki a földből – akárha perzselő gejzírek lennének –, majd egy kör múltán lelohadnak, elenyésznek. A boszorkány bal keze mutatójával sorban azokra a pontokra mutat, ahol tüzet kíván fakasztani a földből. A pontoknak mindenképpen a talajon, illetve a padlón kell lenniük, különben semmi nem történik. A lángnyelv forrásának megjelölésekor azonnal felcsap, s akit elér, annak d3 Sp égési sebet okoz. A lángoszlopok sebzését a páncélok SFÉ-je a fegyvereknél megszokott módon csökkentik.

A boszorkány annyi tűzgejzirt képes – sorban egymás után – fakasztani, amennyi a varázslat erőssége. Nem kötelező szabályos időközönként a földre mutatni; a varázslat Időtartamán belül, tetszés szerinti időpillanatokban jelentetheti meg a lángoszlopokat. Ha kívánja, gyors egymásutánban, ha kívánja, hosszabb szünetekkel. A lángoszlopok elhasználására annyi kör áll rendelkezésre, ahányadik szintű. A tűzgejzír sebzését 2 Mp-onként d3-al növelheti.

## Lángoszlopok

**Mana-pont Költség:** 4  
**Hatás Időtartama:** 1 kör  
**Hatótáv:** az alkalmazó  
**Hatóterület:** 12 láb sugarú kör  
**Varázslási idő:** egyszerű cselekedet  
**Ellenállás:** Fizikai  
**Erősség:** 1

Sínté mindenben megegyezik a Tűzgejzír nevű varázslattal, az eltérések csak a méreteken mutatkozik. A sokkal hatalmasabb erejű mágiaval kétszeres embermagasságú tűzoszlopok teremthetők, melyek sebése 2d3 Sp, s két körön át lángolnak, csak utána lohadnak le. Az Időtartam, a lángoszlopok száma és az érintett terület is azonos a Tűzgejzírrel leírtakkal.

## Futótűz

**Mana-pont Költség:** 3  
**Hatás Időtartama:** 1 kör  
**Hatótáv:** lásd a leírást  
**Hatóterület:** lásd a leírást  
**Varázslási idő:** szabad cselekedet  
**Ellenállás:** Fizikai  
**Erősség:** 1

A varázslat hatására különös tűzűzen születik. Értelmelem nem rendelkezik, csak arra képes, hogy üldözze a kijelölt célpontot. A boszorkány parancsára követni kezdi a kiszemelt áldozatot, tűzcsíkot húzva maga után. Sebessége 25 mérföld/óra (vágatott ló mögött elmarad), ami annyit tesz, hogy egy kör alatt megközelítleg 70 lábat tesz meg. Az útjába akadókön átgázol, d3 Sp égési sebet okoz nekik, s a gyúlékony anyagokat lángra lobbanítja. Csak kúszni képes – tehát repülni, ugrani, zuhanni nem –, viszont mindenféle felületen továbbhaladhat, még vízen, vagy más, a közönséges tüzet kioltó anyagokon is. Leküzd a meredek emelkedőt vagy lejtőt is, és ha a célpont a levegőbe emelkedik, még 3 körön át üldözi a földön, majd semmivé foszik.

Ha a boszorkány által kijelölt áldozatot utoléri, óriási lobbanással kihúny. A lobbanás Erősség\*d3 Sp égési sebet okoz az áldozatnak és mindenki másnak, aki mellette, testközelben áll. Az érintettek ruhái, tárgyai 90%-os valószínűséggel tüzet fognak. A varázslat hatótávolsága 150 láb, azaz a futótűz legmesszebb ennyire távolodhat el a boszorkánytól. Ha a hatótávvalat átéli, lobbanás nélkül kialszik. Ugyan ez történik, ha a varázslat Időtartama letelik.

## Villámszórás

**Mana-pont Költség:** 3  
**Hatás Időtartama:** 1 kör  
**Hatótáv:** 12 láb  
**Hatóterület:** lásd a leírásban  
**Varázslási idő:** szabad cselekedet  
**Ellenállás:** Fizikai (és Asztrális)  
**Erősség:** 1

A varázslattal a boszorkány tűz ujjának hegyéből körönként apró tűzvilágok lehet ki – körönként tehát 10-et. A villámok inkább látványosak, mint veszedelmesek: darabonként 1-2 Sp égési sebet okoznak – ami ellen a páncélok SFÉ-je érvényesül. Egy körben maximum 4 célpontra irányíthatók, ezek sem lehetnek egymástól két lábnál távolabb. A látvány rendkívül riasztó: minden olyan teremtménnyel szemben aki nem tudja, mivel áll szemben, a boszorkány Erősség-próbát tehet annak Asztrális ellenállása ellen (varázslat erőssége + d20 vs Asztrális ellenállás), és ha a varázslat eléri, az áldozat elmenekül a boszorkány elől.

A varázslat hatóideje 1 kör – össze- sen tehát 10 villám bocsátható útjára -, hatótávolsága pedig 12 láb. Az időtartamot 3 Mp-ért egy körrel, a varázslat sebését viszont semmilyen módon nem lehet növelni.

## Tűzbogarak

**Mana-pont Költség:** 4  
**Hatás Időtartama:** 1 kör  
**Hatótáv:** alkalmazó  
**Hatóterület:** 20 láb sugarú kör  
**Varázslási idő:** egyszerű cselekedet  
**Ellenállás:** Fizikai  
**Erősség:** 1

A varázslattal párányi tűzvorarok – valójában irányítható lángnyelvek – teremthetők. Mindenképpen célba találnak, de nem sebeznek igazán komolyan: egy bogár 1 Sp égési sebet okoz. A varázslat, alacsony sebése ellenére jól használható gyűlékony anyagok, mint olaj, papír vagy ruhanemű meggyújtására. A boszorkány 1 kör alatt d6 tűzbogaratt indíthat útjára, s 20 láb körzetben mozgathatja őket. Ha egy bogár elhagyja az említett területet, nyomban kialszik, megszűnik; ugyanez történik vele akkor is, ha valamihez hozzáér. A varázslat időtartama 1 kör, lejáratával az összes bogár hirtelen megszűnik létezni. A tűzbogarok által meggyújtott éghető anyagok természetesen tovább lángolnak. A varázslat erősségének növelésével a tűzbogarok számát – erősségenként – d6-al lehet növelni, továbbá a hatódót körönként 4 Mp ráfordításával lehetséges meghosszabbítani.

## Füstidézés

**Mana-pont Költség:** 3  
**Hatás Időtartama:** 1 kör  
**Hatótáv:** 20 lábra eső 5 láb sugarú kör  
**Hatóterület:** lásd a leírásban  
**Varázslási idő:** egyszerű cselekedet  
**Ellenállás:** -  
**Erősség:** 1

A boszorkány a varázslat segítségével füsttel telítheti maga körül a levegőt. A füstben egyedül ő képes akadálytalanul lélegezni, más csak nehezen, líhegve jut levegőhöz. A keletkező sűrű, fekete füst nem csak a légzést, a látást is akadályozza. Minden, a füstön kívülről érkező vagy a füstöt keresztelő célzó- és hajítóerővel végrehajtott támadás esetén a füstben lévőkre a feles takarás szabályai érvényesek (20% tévesztési esély) hiszen úgyszólván láthatatlanok. A közelharcot is módosítók sújtják: a füstben állók TE-je 2-vel csökken – a boszorkányé nem, ő zavartalanul lát. A felhő 1 körig marad együtt, de a szél hamarabb szétfújhatja. A felhő legnagyobb átmérője 5 láb lehet, melynek középpontja a boszorkánytól legfeljebb

20 láb. Az infralátást erősen zavarja, homályossá, bizonytalanná teszi az érzékelést, viszont az ultralátással rendelkező lényeket nem befolyásolja. A varázslat hatóidejét a ráfordított Mp-ok többszörözésével – 3 Mp-onként – 1 körrel lehetséges növelni.

## Kigyóüvölés

**Mana-pont Költség:** 3  
**Hatás Időtartama:** 1 kör  
**Hatótáv:** látótávolság  
**Hatóterület:** egy hulló  
**Varázslási idő:** teljes körös cselekedet  
**Ellenállás:** Mentális  
**Erősség:** 1

A boszorkány ezzel a varázslattal hullókat hajthat uralma alá. Nem feltétlenül kígyókat – bár legtöbbször igen -, krokodilok is lehetnek az „áldozatok”. A boszorkány egyszerű parancsokat adhat nekik, amit legjobb tudásuk szerint teljesítenek: A boszorkány egyszerre maximum a varázslat erősségének megfelelő számú hullóknak parancsolhat. Minden uralni kívánt állat 3 Mp-jába kerül a boszorkánynak. A varázslat hatóideje erősségenként 1 kör.

## Fuvallat

**Mana-pont Költség:** 1  
**Hatás Időtartama:** 1 kör  
**Hatótáv:** 10 láb  
**Hatóterület:** lásd a leírásban  
**Varázslási idő:** szabad cselekedet  
**Ellenállás:** -  
**Erősség:** 1

A varázslattal gyenge szél kelthető akár zárt helyen is. A fuvallat elfújja a gyertyák, a fáklyák lángját. A varázslat hatótávja 1 Mp ráfordításával 1 lábbal növelhető, de maximum 20 láb lehet.



## Szerelmi Mágia

A boszorkánynak a legavatottabb képviselői a Szerelm művészténének Yneven. Velük talán csak Ellana papnő, a híres Lótusz Virágai vehetnek fel a versenyt, ám még ez is kétséges.

## Szépségvarázs

**Mana-pont Költség:** 4  
**Hatás Időtartama:** 1 nap  
**Hatótáv:** alkalmazó  
**Hatóterület:** az alkalmazó  
**Varázslási idő:** 10 kör  
**Ellenállás:** -  
**Erősség:** 1

A boszorkány e varázslatot csak saját magára alkalmazhatja. Tíz körön át kell igérni kántálnia, az előírt modulákat ismételnie, minek következtében külseje megváltozik. Egészséges, fiatal, szép egyedévé válik fajának, gyönyörű leánnyá változik, ennek hatására megkapja a Szép képességet (ha már rendelkezik ezzel, úgy minősül, mintha újra felvette volna, lásd Képességek fejezet). A boszorkány Erősségenként 1 napig marad megváltozott küllemében, s visszaváltozni akkor sem tud hamarabb, ha történetesen ezt kívánja. Erre idő előtt csak varázsló képes, Visszaváltoztatással vagy további Átváltoztatással.

## Szerelvarázs

**Mana-pont Költség:** 2  
**Hatás Időtartama:** maradó  
**Hatótáv:** érintés  
**Hatóterület:** egy személy  
**Varázslási idő:** teljes körös cselekedet  
**Ellenállás:** Asztrális  
**Erősség:** 1

Ezzel a varázslattal a boszorkány szerelmet ébreszthet maga iránt egy vele azonos fajba tartozó férfiban (hímiben). A szerelem igazi, romantikus érzés lesz – már amennyiben az illető Ellenállását legyűri a mágia. A szerelemben esett férfi mindent megtesz a boszorkánnyért: akár élete árán is megvédelmezi, óhaját szinte parancsnak tekint. A szerelem örökké tart (ez a fajta legalábbis), ha a boszorkány a varázslatot meg nem szünteti vagy ismételi, nyilvánvalóan ellenséges cselekedettel meg nem zavarja, a „befogott” férfi (hím) mellett marad. A varázslat erőssége a Bűbájnál leírtakhoz hasonlóan változik a Szépség függvényében, de pontonként nem 4E-vel, csak 2E-vel nő.

2 Mana-pont segítségével 1E-vel növelhető a varázslat erőssége.



## Szerelmek elorászása

### Mana-pont Költség: 2

Hatás Időtartama: lásd leírás!

Hatótáv: egy személy

Hatóterület: 20 láb sugarú kör

Varázslási idő: teljes körös cse

lekedet

Ellenállás: Asztrális

Erősség: 1

E varázslat a leghevesebb szerelmet is megszüntetheti. Szeretne csak egy személy ellen használható, így kölcsönös érzelmek esetén csak az egyik fél lesz közömbös a másik iránt. Az időlegesen kiábrándult fél csupán közönyt érez szerelmének korábbi tárgya iránt – a varázslat gyűlöletet, ártani vágyást nem gerjeszt. Az ellenben könnyen előfordulhat, hogy a kevéssé megégett másik fél – nem tudván mire vélni kedvese hirtelen párföldulását – haragra lobbán, sőt...

Az erősség 1E-val való növeléséhez további 2 Mana-pontot kell feláldozni.

## Őrjölt pillantás

### Mana-pont Költség: 2

Hatás Időtartama: 1 óra

Hatótáv: egy személy

Hatóterület: 10 láb átmérőjű kör

Varázslási idő: szabad cselekedet

Ellenállás: asztrális

Erősség: 1

Egyszerű, ám annál hatékonyabb mágia ez. Ha az áldozat Ellenállását legyűri a mágia, menthetetlenül felfigyel a boszorkányra, jóllehet az immár egészen mással foglalkozik, s csupán egy pillanatra kapta el áldozata tekintetét. A varázslat alanya ezután egyfajta kíváncsisággal vegyes csodálattal fog a boszorkányra tekinteni, s ha nem túl félénk és gátlós, előbb-utóbb ő maga fogja kezdeményezni a kapcsolatteremtést, aminek a nő feltehetően nem górcsújt majd akadályt az útjába. A mágia 2 Mp-ként 1 E-val erősíthető.

## Csábítás

### Mana-pont Költség: 3

Hatás Időtartama: 1 óra/szint

Hatótáv: 10 láb sugarú kör

Hatóterület: egy személy

Varázslási idő: szabad cselekedet

Ellenállás: asztrális

Erősség: 1

Sokban hasonlít az Őrjölt pillantás nevű varázslatra, ám ez még azokra a férfiakra is hatással van, akik másoknál jobban rendkívül visszahúzódnak női társaságban. Ha ellenállásukat legyűri a mágia, az időtartam alatt heves udvarlásba kezdenek az adott hölgynek, azok a férfiak pedig, akik különben is vonzódnak a másik nemhez szinte

megőrlődnek, hogy a nő kedvére tegyenek. Nem is annyira a szerelem teszi ezt velük, sokkal inkább a nő iránti vágyuk. A mágia 3 Mp-onként 1 E-val erősíthető.

## Bájoslások

Fontos szerepet kapnak a Bájoslások között a különféle érintések. Ezeknél nem csak a szemek, de a két test fizikai kapcsolata is szükséges. Ha bármelyik is hiányzik, a varázslat nem jön létre, s a felhasznált Mana-pontok is elvesznek. Ám a boszorkányok csak igen ritkán követnek el ilyen baklövéseket. Amennyiben a mágiahasználó ki tudja provokálni, hogy áldozata érintse meg őt, abban az esetben a varázslat erősítéséhez +2 E járul.

## Védelem

### Mana-pont Költség: 3

Hatás Időtartama: lásd a leírásban

Hatótáv: lásd a leírásban

Hatóterület: lásd a leírásban

Varázslási idő: szabad cselekedet

Ellenállás: mentális

Erősség: 1

Egyike azon boszorkányvarázslatoknak, amelyek csak akkor fejtik ki hatásukat, amennyiben bizonyos különleges feltételek teljesülnek. Talán ez az oka annak is, hogy maga a boszorkány sem szerez tudomást varázslata sikeréről, mindaddig, míg annak aktiválódnia nem kell. Így előfordulhat, hogy akár több nap is eltelhet a varázslás és a hatás megjelenése között. A mágia csak akkor enyhésk el, ha létrejön, illetve az áldozat nem kerül 1 mérföldnél távolabb a boszorkánytól.

E varázslat ugyanis akkor nyújt csupán védelmet a boszorkány ellen, amikor az általa megérintett férfi rendes körülmények között a nő ellen fordulna. A hirtelen pofonra emelkedő kéz lehanyatlak, a boszorkányt nem közik meg, hanem kap egy utolsó esélyt, és elzavarák, a gyilkos szándék egyszerű ordítással és fenyegetéssel fájul, stb.

A varázslatot alkalmazó nő ilyenkor tudja mi a teendője, hiszen csupán az időtartam lejártáig lesznek iránta ilyen érzéssel, utána ismét eredeti terveiket akarják majd az elbájosltak véghezvinni. A varázslat erősítése 3 Mp-onként 1 E-val történik.

## Fürkészés

### Mana-pont Költség: 3

Hatás Időtartama: 2 kör

Hatótáv: érintés

Hatóterület: egy személy

Varázslási idő: 2 kör

Ellenállás: Mentális

Erősség: 1

Nagyon ravasz fogása ez a boszorkányoknak, hiszen általa megtudhatják, hogy a kiszemelt áldozat

milyen női eszményképért rajong. Ha a férfi ellenállását legyűri a mágia, feltárul az alkalmazó előtt az a nőideál, amely legközelebb van a férfi szívéhez. Nemcsak a külső éretyekről szerez ily módon tudomást, de a képeletbeli nő belső tulajdonságairól is hozzávetőlegesen teljes képet alkothat, arról nem beszélve, hogy amennyiben áldozata Mentális ellenállásánál legalább 5-el nagyobb Erősség-próbát tesz, képet kaphat az illető szexuális szokásairól, vágyairól is. A varázslat erősítése 3 Mp-onként 1 E-val történik.

## Álmok aszonnya

### Mana-pont Költség: 5

Hatás Időtartama: 10 perc

Hatótáv: alkalmazó

Hatóterület: az alkalmazó

Varázslási idő: 2 kör

Ellenállás: -

Erősség: 1

A Fürkészés nevű varázslat kiegészítő praktikája ez, amely segítségével a boszorkány nagyjából idomulhat áldozata ideáljához. A változások csupán időlegesen, ezért kell az adott idő alatt törbeccalni a kiszemelt férfit. Amíg a mágia tart, a boszorkány elérheti, hogy testén kisebb változások történjenek. Ilyenek lehetnek a kisebb vagy nagyobb mell, a láb formájának, ívének megváltozása, illetve a szem, a haj, a száj szímnének cseréje. Ez utóbbiak különféle női praktikákkal természetesen mágia nélkül is megoldhatók. A mágia mindenben segít az előzőleg feltérképezett vágyak kiszolgálásában. Ha kell a hang magassága vagy a mozgás is megváltozhat. 5 Mp befektetésével a határidő újabb 10 perccel kitolható.

## Féltékenységi

### Mana-pont Költség: 3

Hatás Időtartama: 1 óra

Hatótáv: érintés

Hatóterület: egy személy

Varázslási idő: egyszerű cselekedet

Ellenállás: Asztrális

Erősség: 1

E varázslat hatására a férfiból a féltékenység legkisebb jeleire dühöngő örlődni válik, akik a boszorkány kedvére irányíthat. A férfi rendkívül gyanakvóvá válik, minden mögött hátsó szándékot, ártó gondolatokat sejt. A nőt soha nem hibáztatja, jobbra önmagát vádolja figyelmetlenséggel vagy érzéketlenséggel. A boszorkányt igyekszik mindentől megóvni, s ezt a nő kiválóan felhasználhatja céljai elérésében. Ily módon a legjobb barátok is sikeresen egymásként ugraszthatók. A mágia 3 Mp-onként 1 E-val erősíthető, vagy erősségenként 20 perccel kitolható.

## Mana-pont Költség: 2

Hatás Időtartama: speciális

Hatótáv: érintés

Hatóterület: lásd a leírásban

Varázslási idő: szabad cselekedet

Ellenállás: mentális

Erősség: 1

Végső kétségbeesésükben fordulnak ehhez a varázslathoz a boszorkányok, rendszerint felhasználva vele összes manatartalékukat, kizárólag a minél gyorsabb mana-kinyerést elősegítve ezzel. Ez a varázslat az egyetlen kivétel a szerelmi mágiaán belül, amelyik egy mással együttesen is kifejti hatását. Pontosabban csakis azzal együtt, hiszen különben mindössze egyetlen szegmensig hat. Ha boszorkányoknak nincs idejük különféle trükkökkel becserkészni áldozatukat és sürgősen Mp-ra van szükségük, akkor fordulnak ehhez a varázslathoz. Érintésük nyomán ugyanis megbénul a férfi, és nem képes ellenkezni, míg a boszorkány a Szexualmágia – Mágikus ölelés szer-tartását végre nem hajtja rajta. Ha ez utóbbi nem következik be, a bénítás egyetlen másodpercen belül szertefoszlik, s a boszorkány lelepleződik.

Azok a férfiak, akik ilyen durva módon kerülnek a Szexualmágia hatásá alá a későbbiekben éppen emiatt nagyobb védelmet fognak élvezni. Minden, az elkövetkező héten feléjük irányuló, a Szexualmágia varázslat körébe tartozó varázslattal szemben +5 járul majd az Ellenállásukhoz. A varázslat erősítése 2 Mp-ként 1 E-vel történik



## Szexualmágia

A boszorkányok mágikus fegyvertárának nélkülözhetetlen eleme a Szexualmágia, amelyet jellegéből adódóan is rengeteg misztikus történet övez, és az így nyert hatalom maga is meglehetősen felfoghatatlan az átlagos yvevi kalandozó számára. Titkos, titokzatos tudás ez, amely hatalmat ad használatának a férfiak felett: a hős kalandozóból egy pillanat alatt kezes bárányt farag e mágiaforma avatott mestere. Különösen veszedelmes fegyver ez a hozzáértő kezében, hiszen rengeteg módot ad neki arra, hogy áldozatával szimpatikus viszonyban lévő dolgokhoz jusson. Számos különböző iskolára osztható, s elmondható, hogy noha az ily módon elért hatások az egész kontinensen megegyeznek, a módszerek, stílusok boszorkányszeztáinként változnak.

Nagyon fontos része ez a boszorkányok praktikáinak, hiszen általa nem csupán a férfiak felett nyerhetnek hatalmat, hanem Mana-pont nyelési módozat is egyben. A Mágikus ölelés nevű varázslat segítségével Mp-tal tölthetjük fel az elméjüket, amely egyedülálló módozat a mágiahasználok között.

A Szexualmágia több kisebb mágia csoporttal együtt elnevezése.

## Csók mágia

A boszorkány kaszt legkülönlegesebb, veszedelmes mágikus tudományá a Csók mágia. Segítségével a boszorkányok csekély mágikus energia felhasználásával is óriási hatalomra tehetnek szert áldozataik felett. Lényege és alapvető feltétele, hogy a boszorkány megcsókolja kiszemelt áldozatát. A csók csak akkor fejti ki mágikus hatását, ha legalább 1 körön át tart. A Csók mágia számtalan varázslatot ismer, de mindegyik esetében sok múlik azon, hogy a csók miként esik meg:

- Ha a boszorkány nem szájon csókolja áldozatát, a boszorkánynak varázslat-próbát kell dobni a célpont Ellenállása ellen – ha az adott csóknál erre lehetőség nyílik (lásd Ellenállások!).

- Ha a boszorkány szájon csókolja ugyan áldozatát, és annak nem jut ideje rá, hogy ellenállást fejtson ki a csók közvetítette mágiaának, akkor újabb Erősség-próba szükséges. Ha azonban elvétli, a varázslat Időtartama 1 hétre nyúlik.

- Ha a boszorkány váratlanul szájon csókolja áldozatát, és annak nem jut ideje rá, hogy ellenállást fejtson ki a csók hordozta mágiaával szemben, még mindig szükséges Erősség-próba, azonban a varázslat erőssége annyi E-vel több, mennyi a boszorkány Szexualmágia képzettségének szintje.

Ha a próba sikeres, a varázslat Időtartama kitolódik 1 teljes hónapra.

- Ha az áldozat szabad akaratából viszont csókolja a boszorkányt, akkor elveszett. Ebben az esetben nincs varázslat-próba, s a varázslat Időtartama is maradóan lesz.

## Izzó csók

## Mana-pont Költség: 2

Hatás Időtartama: egyszeri

Hatótáv: csók

Hatóterület: lásd a leírásban

Varázslási idő: teljes körös cse-lekedit

Ellenállás: Fizikai

Erősség: 1

A legegyszerűbb Csók mágia. Azon a ponton, ahol a boszorkány ajkait a varázslat áldozatának bőréhez érinti, égett seb keletkezik, ami 3 Fp-t sebez. Természetesen a seb – attól függően, hogy hol érte az áldozatot – sokkal kellemetlenebb is lehet. Az okozott seb más égési sebekhez hasonlóan gyógyul. A varázslat szintizta Anyagi Mágia, így Ellenállásnak ellene helye nincs.

A varázslat erőssége 2 Mana-pont ráfordításával emelhető – ezzel a sebzés is 3-dal nő –, melynek maximális értéke a boszorkány Szexualmágia képzettsége.

## Megbélyegzés csókja

## Mana-pont Költség: 2

Hatás Időtartama: maradóan

Hatótáv: csók

Hatóterület: lásd a leírásban

Varázslási idő: teljes körös cse-lekedit

Ellenállás: Mentális

Erősség: 1

A csók helyén letörölthetetlen bélyeg marad, melyet a boszorkány ruhán keresztül is lát, azt semmivel el nem lehet tüntetni a bélyeg elől. A bélyeg hordozóját a boszorkány bárhol, bármilyen álcában vagy átváltoztatott alakban felismeri. A varázslatnak le kell gyűrnie a célpont Mentális ellenállását, sikertelenség esetén a bélyeg lefoszik az áldozatról. A megbélyegzés csókja állatokra is hatásos, mivel a bélyeg mentális részének jelentős hányada az érzékelés, az érzékszervekkel kapcsolatos. A megbélyegzette a boszorkány – a Megfigyelés varázslat együttes alkalmazásával – bármilyen távolságból varázsolhatja azokat a varázslatokat, melynek végrehajtásához elegendő látni az áldozatot. A megbélyegzett Asztrális Ellenállása ellen a boszorkány erősségeként +2-vel dobja Erősség-próbát, Mentális Ellenállását pedig automatikusan legyűri.

A varázslat erőssége 3 Mp-ért 1E-vel növelhető.

## Felajátás csókja

**Mana-pont Költség:** 2  
**Hatás Időtartama:** 1 nap (vagy lásd Csókmágia)  
**Hatótáv:** csók  
**Hatóterület:** lásd a leírásban  
**Varázslási idő:** teljes körös cselekedet  
**Ellenállás:** Mentális  
**Erősség:** 1

A csók hatására az áldozat személyes élményeiből egy, a boszorkány által kiválasztott epizód eltűnik. Nem illan el véglegesen, csak a varázslat időtartama alatt az áldozat képtelen felidézni magában. Sok hős bukott meg így módon fontos küldetésben: elefejtették, miért is indultak el. A varázslat erőssége 2 Mana-pont ráfordításával növelhető 1 E-vel.

## Rabszolgaság csókja

**Mana-pont Költség:** 5  
**Hatás Időtartama:** 1 nap (vagy lásd Csókmágia)  
**Hatótáv:** csók  
**Hatóterület:** lásd a leírásban  
**Varázslási idő:** teljes körös cselekedet  
**Ellenállás:** Mentális  
**Erősség:** 1

Ez a csók a boszorkány rabszolgájává állítja az áldozatot. A csók után a boszorkány minden parancsának engedelmeskednie kell, önálló akarata szinte teljesen megszűnik. A varázslat az időtartam lejártáig tartja rabságban, utána hatása elenyészik – ám a tapasztalt boszorkányok a hatás elmúla előtti órákban újabb csókot kérnek rabszolgájuktól. A varázslat erőssége 5 Mana-pont felhasználásával növelhető 1 E-vel.

## Átváltoztatás csókja

**Mana-pont Költség:** 6  
**Hatás Időtartama:** 1 nap (vagy lásd Csókmágia)  
**Hatótáv:** csók  
**Hatóterület:** lásd a leírásban  
**Varázslási idő:** teljes körös cselekedet  
**Ellenállás:** Asztrális és Mentális  
**Erősség:** 1

A megcsókolott áldozat a boszorkány ohaja szerinti állattá változik át. Az állat lehet bék, nyúl, kecske, veréb, stb. A varázslat sikeréhez az áldozat mind az Asztrális, mind a Mentális ellenállásával szemben sikeres varázslat-próbát kell tennie. Az időtartam lejártával az áldozat visszaváltozik. A változás mértékétől függően az átalakulás és a visszaváltozás egyaránt 1-10 kör alatt megy végbe. A pontos időtartamokról a következő táblázat tájékoztat:

Lény	Átváltozás ideje	Szükséges képzettség szint
Emberből másik ember	1 kör	6
Emberből ork	2 kör	8
Emberből törpe	3 kör	10
Emberből négylábú állat, ember nagyságú állat	4 kör	12
Emberből négylábú, de valamivel kisebb, vagy nagyobb állat, például kutya, ló	5 kör	14
Emberből apró állat	6 kör	16
Emberből madár, hal	8 kör	18
Emberből egészen idegen létforma	10 kör	20

Természetesen a táblázatban szereplő lények csak útmutatásul szolgálnak, a boszorkány más lényekké is képes alakítani áldozatát.

A varázslat erősségét 4 Mana-ponttal lehet 1 E-vel növelni.

## Iszonyat csókja

**Mana-pont Költség:** 3  
**Hatás Időtartama:** 1 nap (vagy lásd Csókmágia)  
**Hatótáv:** csók  
**Hatóterület:** lásd a leírásban  
**Varázslási idő:** teljes körös cselekedet  
**Ellenállás:** Asztrális  
**Erősség:** 1

A varázslat áldozata – ha sikeres vele szemben az Erősség-próba – halálra remül a boszorkány látványától, és a rettegés befészkelte magát a szívébe, attól kezdve, ha meglátja a boszorkányt vagy akár csak hall felőle remegni kezd, akár a nyárfalevél. A így megfélemlített áldozat, ameddig a varázslat időtartama le nem jár, képtelen kezét emelni a boszorkányra, vagy bármilyen módon irtani neki – s erről másokat is lebeszél.

Az időtartam lejártával gyűlölet költözik a szívébe a félelem helyett. A varázslat erőssége 3 Mana-pontként 1 E-vel növelhető.

## Élet csókja

**Mana-pont Költség:** 6  
**Hatás Időtartama:** egyszeri  
**Hatótáv:** csók  
**Hatóterület:** lásd a leírásban  
**Varázslási idő:** teljes körös cselekedet  
**Ellenállás:** -  
**Erősség:** 1

A boszorkány csókjával eleterőt szívat el áldozata testéből, hogy saját súlyos (Ép) sebeinek gyógyítására fordítsa. Az elvett Ép mennyisége alapesetben d3. A varázslat erőssége 6 Mana-pont felhasználásával 1 E-vel növelhető, ezzel együtt az Ép-elszívás is d3-al nő, maximum 4d3 Ép-ig.

## Kriptikusok

**Mana-pont Költség:** 4  
**Hatás Időtartama:** 1 nap (vagy lásd Csókmágia)  
**Hatótáv:** csók  
**Hatóterület:** lásd a leírásban  
**Varázslási idő:** teljes körös cselekedet  
**Ellenállás:** Fizikai  
**Erősség:** 1

A csók áldozata egyik pillanatáról a másikká éveket öregszik: erősségeként 1 kör alatt 1 esztendő. Az öregedés 80 éves korig tart. Az áldozat bőre elszürkül, ráncossá válik, szemei elvesztik ifjonti ragyogásukat, tartása megroksad, haja megöszül. Tulajdonosságai – s ennek függvényében értékei – az idevágó táblázat szerint csökkennek, a pozitív módosítókat nem kapja meg (lásd Elektor-kategóriák, Fajok fejezet). A hosszabb élettartamú fajokra (pl. törpe) a varázslat bár hat, természetesen nem jár ennyire súlyos következményekkel. Más a helyzet az elfekkel, felelfelekkel; Fizikai ellenállásukra egyrészt a Fajok fejezetben leírt negatív előjelű módosító vonatkozik, másrészt ha a varázslat legyűrű ellenállásukat, a VI. korszak kategóriába kerülnek. A varázslat erősségét minden további 4 Mp felhasználásával 1 E-vel lehetőségsé növelni.

## Halál csókja

**Mana-pont Költség:** 8  
**Hatás Időtartama:** marandandó  
**Hatótáv:** csók  
**Hatóterület:** lásd a leírásban  
**Varázslási idő:** teljes körös cselekedet  
**Ellenállás:** Asztrális  
**Erősség:** 1

A Halál Csókja égi gyönyörben részesíti azt, aki kapja. Egyetlen hátránya, hogy az áldozat – sikeres Erősség-próba esetén – belehal e kéjbe. Arcára minden moxyt fogay.

A varázslat erőssége 8 Mana-pont feláldozásával 1 E-vel növelhető.



## Áz ölelés mágiaja

Az ölelés mágiaja sajátos része a Szexualitási mágia, hiszen amellett, hogy rendkívül hatékony varázslatok tartalmaz, az erősítésük is meglehetősen kedvező. Ezt annak köszönhetik ezek a mágiaformák, hogy a varázslat alanya nem csak hogy beleegyezik a szerelmi aktusba, – hiszen ez nélkülözhetetlen feltétele ezen mágiacsoporthoz – de többnyire aktívan részt is vesz benne. Ilyen esetekben a varázslat hatóideje megegyezik a mágianál leírtakkal, az Ellenállások is érvényesülnek. Akkor viszont, ha a boszorkány eléri, hogy a férfi kezdeményezze együttlétüket, a férfi ellenállása nem játszik szerepet, és az időtartam is olyan hosszúra nyúlik, amennyire a boszorkány csak akarja.

Ó akkor szakítja az meg, amikor csak jónak látja, míg áldozatán csak mágikus destruktív vagy hatékony papi mágia segíthet.

## Rabszolgai ölelés

### Mana-pont Költség: 5

**Hatás Időtartama:** 1 nap (vagy a boszorkány akarata szerint)

**Hatótáv:** érintés

**Hatóterület:** lásd a leírásban

**Varázslási idő:** teljes körös cselekedet

**Ellenállás:** asztrális

**Erősség:** 1

Hatásaiban megegyezik a Rabszolgás csókja nevű varázslattal, csupán annyi a különbség, hogy létrehozásához kevesebb Mp szükséges. Ezt a könnyebbséget ellensúlyozza az a mesterkedés, amíg a boszorkány ágyába tudja rángatni a kiszemelt áldozatot. Fontos különbség azonban, hogy itt nem csak egy egyszerű csókról van szó, hanem egy olyan szerkezetéről, mely után a férfi egyenesen beleőrül a nő utáni vágyakozásba, és szó szerint kérésbeesik, ha a boszorkány nincsen mellette. Mindenféle szerelemvarázsnál inkább megőrizheti ez a férfiakat, akik mindent megtesznek, csak hogy jutalomképpen „kedvesük” megajándékozza őket az öleléssel. Az ily módon elcsédtett férfiak a nő közelségének hiányában bátoratlanná, határozatlanná válnak, önálló döntésre képtelenek, s csakis a boszorkány jár az eszükben. Az erősítés 5 Mp-ként 1 E-vel növelhető

## Mágikus ölelés

### Mana-pont Költség: 2

**Hatás Időtartama:** 1 perc

**Hatótáv:** érintés

**Hatóterület:** lásd a leírásban

**Varázslási idő:** teljes körös cselekedet

**Ellenállás:** -

**Erősség:** 1

A Hatalom Itálán kívül ez a mágiaforma szolgál arra, hogy a boszorkányok vissza tudják szerezni megcsappant mágikus képességeiket. Ez a varázslat semmilyen káros hatással nincs a férfi partnerre, hacsak meg nem ijed a nő szokatlanul heves viselkedésétől. Bizonyos, hogy egy életre szóló élménnyel lesz az gazdagabb, aki segédkezett nyújt egy boszorkány mágikus feltöltődésében. Az aktus végétével a nő elméje ismét tökéletesen telített lesz manával, bármennyi is volt azelőtt benne. Ehhez a manakinyerési módhoz is annyiszor fordulhat, ahányszor csak akar, csupán az kell figyelembe vennie, hogy minden ilyen ölelékezést végzetével 2 pontot elveszt. Állóképességéből, amit csakis kiadós alvással szerezhet vissza. Amennyiben a fenti értéke 6 alá csökkenne a manakinyerés miatt, a boszorkány elvesztési eszméletét és dőx10 percig öntudatlan és, kiszolgáltatott marad.

A Mágikus ölelés során a boszorkány teste egészen felhevül, egyfajta belső tűz emésztí ilyenkor, mely a mana megkötését segíti. Beszéli, hogy ekkor a legkiszolgáltatottabb minden boszorkány, de mindig ragyogó szemekkel és tetterősen térnek vissza a révéltől. A legvakmerőbb boszorkányvadászok állítólag ezt a pilanatot szokták választani, hogy men-drájukat a nő torkához helyezték.

## Tudástár

### Mana-pont Költség: 6

**Hatás Időtartama:** speciális

**Hatótáv:** lásd a leírásban

**Hatóterület:** az alkalmazó

**Varázslási idő:** egyszerű cselekedet

**Ellenállás:** -

**Erősség:** 1

Ez a fajta mágia sem a partner elveszejtésére irányul. Két felhasználási módja van. Az első akkor szokták a boszorkányok használni, ha valaki olyannal hozza össze őket a jószerecséjük, aki még náluk is többet tud a szexuális művészetek terén. Ily módon alkalmazva elsajátíthatják az adott tudást, annak minden apró cselével, részleteivel együtt. A későbbiekben, ha fel kívánják idézni ezt a tudást, nem szükséges újabb Mp-okat erre áldozni, az így szerzett ismereteket tökéletesen sikerült elsajátítaniuk.

Másik felhasználási módja a szexuális ismeretek egyfajta sajátos felhasználási módja, összefonás alkalmazása, mely során a mágikus erő segítségével Szexuális kultúra képzettségét tudja erősségként egy magasabb szinten alkalmazni, mint amilyen a valós tudása (így képes túlszámolni a maximum képzettség szint korlátját is). Ily módon elérhető, hogy akár a legmagasabb fokú ismeret adta határokat is meghaladja mutatóványokra legyenek képesek. Így lehetségesé válik az is, hogy mágikus befolyásolás nélkül is testének rabszolgáivá alázzon egy férfit.

## Szerviz

### Mana-pont Költség: 4

**Hatás Időtartama:** speciális

**Hatótáv:** érintés

**Hatóterület:** egy személy

**Varázslási idő:** teljes körös cselekedet

**Ellenállás:** Mentális

**Erősség:** 1

Ez a varázslat több időt vesz, igénybe, mint a többi, és Erősség-próbát csak egyszer kell dobni rá. Ha a varázslat sikeres, az áldozat utána képtelen lesz ellenállni a boszorkánynak és praktikailag. Nem szenved majd annak híján, ám mielőtt meglátja felhagyja legfontosabb dolgait, és csakis a nő kiszolgálására szorítkozik majd. Minden újabb együttlétük ugyanis – hacsak valami módon meg nem szakítják a varázst – 2 pontot fog elhabszolni az áldozat Állóképességéből, amelyeket a boszorkány a Hatalom Itálának elfogyasztása utáni Állóképesség csökkenésének ellensúlyozására – és csakis arra – használhat fel. Az így nyert pontoknak mindaddig használt látja, amíg áldozata életben van. Ha azonban annak Állóképessége 0-ra csökken, a férfi meghal, és az addig fel nem használt pontok is kárba vesznek. Értelemszerűen nem érdeke hát a boszorkánynak, hogy ellenfele végleg elsovoadjon, s nem is szokták megölni őket, csak abban az esetben, ha valamely személy bosszú úgy diktálja.

A beteg látványos sorvadásnak indul, s nemcsak testi, de lelki ereje is csökken. Málbúsá, kedvetlenülé válik, s ő maga képtelen összefüggésbe hozni betegségét a nővel. Mindaddig nem lehet meggyógyítani, amíg a kapcsolat fennáll közöttük, vagy a boszorkány életben van. A varázslat 4 Mp-onként 1 E-el erősíthető.



## Akarat elorzása

**Mana-pont Költség:** 4  
**Hatás Időtartama:** 1 óra  
**Hatótáv:** érintés  
**Hatóterület:** egy személy  
**Varázslási idő:** teljes körös cselekedet  
**Ellenállás:** Mentális  
**Erősség:** 1

Amennyiben az Erősség-próba sikeres, a boszorkány a hatóidő lejártáig bármikor beléphet áldozata testébe (egy alkalommal legfeljebb 1 percig), és minden mozdulatát az akarata alá vonhatja. Az áldozat teste mindenben engedelmeskedik parancsolójának; míg ő maga a későbbiekben nem emlékszik mindarra, amit tett, az emlékei a boszorkányé lesznek. Csakis olyan dolgok megtételére lesz képes, amelyek nem okoznak saját veszét. Öngyilkosságra tehát ilyen módon nem vehető rá, bár kiprovokálhat párbajokat, összecsapásokat. Az áldozat szeme mindaddig, amíg a boszorkány irányítása alatt áll, tompa, akár egy vizes kavics, beszéde akadozó, akárha részeg lenne. A saját szájával ugyan, de más száján keresztül beszél. A kapcsolat mindaddig létezik köztük, míg azt mágikus úton nem destruálták, vagy papi mágiával nem semmisítették meg, illetve ameddig a boszorkány ébren van. Mihelyt elalszik, a kapcsolat megszűnik közte és áldozata között. A boszorkány jól teszi, ha valamely jól őrzött, biztonságos területen tartózkodik, amíg a varázslatot alkalmazza, hiszen arra az időre kilép saját testéből, s magatehetetlenné válik. Áldozata testének bitorlása után arra legközelebb 1 óra elteltével lesz képes. A varázslat hátulütője, hogy a boszorkány és áldozata között egyfajta mentálfonál húzódik az adott időtartam alatt, s ez elvezethet a mágiát megidézőhöz. A varázslat 4 Mp-ért 1 E-el erősíthető.

## Betegség átadása

**Mana-pont Költség:** 5  
**Hatás Időtartama:** speciális  
**Hatótáv:** érintés  
**Hatóterület:** egy személy  
**Varázslási idő:** egyszerű cselekedet  
**Ellenállás:** fizikai  
**Erősség:** 1

Ezzel a varázslattal a boszorkány a boszorkánymesteri Rontásoknál található mágikus betegségekhez hasonlókat juttat ellenfele szervezetébe. A betegségek rendkívül különbözőek lehetnek, hatásuknak csupán a Km fantáziája szabhat határt. Abban azonban mindannyian megegyeznek, hogy a papok Gyógyítás varázslatával valamilyen kikúrálható, ha van rá mód és idő. A betegségek szintjének csakis a boszorkány mágikus energiái szabnak határt. 1 szintnyi betegséget 5 Mp-ért tudnak előállítani. Ezek a mágikus kórokozók rájuk nincsenek hatással, s más módon képtelenek azt áldozatuk szervezetébe juttatni.

## Asztrális Praktikák

„Asztrálmágiának mások érzelmeinek, indulatainak befolyásolását nevezzük. Érzelmeket lehet fakasztani vagy éppenséggel kioltani, már létező érzelmeket felerősíteni vagy, legyengíteni. Az érzelmeket mindig valakinek, vagy valaminek az irányában tápláljuk – ez az objektum/szubjektum az érzelmek célja. Az Asztrális Praktikákkal el lehet rabolni egyes érzelmek célját, vagy célt lehet adni általános érzelmeknek. Egészen különleges hatások elérésére is lehetőség nyílik, hiszen az érzelem alapvető motiváció az emberek s más lények életében is. Aki tehát uralja mások érzelmeit, javarészt uralja cselekedeteit is ...”

A boszorkányok mágikus tudásának legtöbb varázslata asztrálmágikus hatásokat hoz létre. Kétségtelen, hogy a papok mellett a boszorkányok ismerik legjobban az emberi érzelmeket és indulatokat – még a varázslók sem érhetnek nyomukba, bármily nagyra tartásuk tudományukat. Ez megnyilvánul a varázslatok erősségében, bonyolultságában; nem egy hasonló varázslatot varázsló is képes lenne létrehozni, csak éppen jóval több energiával s kisebb erősséggel.

„...Fontos tudni, hogy az Asztrális Praktikák csak azon lényekre hatnak, akik rendelkeznek Asztráltesttel. Az Asztráltest ama lény érzelmeinek és indulatainak összessége, az a – fogalmazunk így – forma, melyben mindez az Asztrális Síkon testet ölt. Az állatoktól fölfelé – őket is beleértve minden normális, teljes, egészséges lény rendelkezik Asztráltesttel: ki satnyábbal, ki fejlettebbel. Tény, hogy valakinek az Asztráltestére pillantva fel lehet ismerni az illető érzelmi életének gazdagságát – vagy éppen szegényességét -, s fogalom alkotható érzelmi kiegyensúlyozottságról. Felfedezhetők ilyenkor az Asztrálmágiával végzett jelentős vagy épp ügyetlen változtatások is, akár csak a hegek az anyagi testen...”

## Bűbáj

**Mana-pont Költség:** 1  
**Hatás Időtartama:** 1 óra  
**Hatótáv:** érintés  
**Hatóterület:** egy elfszabású teremtmény  
**Varázslási idő:** teljes körös cselekedet  
**Ellenállás:** Asztrális  
**Erősség:** 1

A boszorkány ezzel a varázslattal segítőtjévé, barátjává tehet bármely elfszabású teremtményt. A barátság nem túl szoros: már egy ellenséges mozdulat-

tal, egy támadásnak vélhető reakcióval megtörhető a bűbáj: A varázslat időtartama alatt az áldozat belső késztetést érez, hogy megvédje a boszorkányt, és hogy örömet szerezzen neki. Őszinte lesz hozzá, minden kérdésére válaszol. A bűbáj Időtartama 1 Mp-ért 1 órával növelhető, de nem lehet több mint a boszorkány Asztrális Praktikák képzettsége. Az erősség 1 Mana-pont felhasználásával további 1 E-vel növelhető.

## Viszály

**Mana-pont Költség:** 2  
**Hatás Időtartama:** 1 perc  
**Hatótáv:** 20 láb  
**Hatóterület:** lásd a leírásban  
**Varázslási idő:** teljes körös cselekedet  
**Ellenállás:** Asztrális  
**Erősség:** 1

A boszorkány a varázslattal viszályt szíthet egy társaság azon tagjai között, akikkel szemben sikeres Erősség-próbát tesz. Nem lehetnek többen a boszorkány Asztrális Praktikák képzettségének szintjénél. A veszekedők – vérmérsékletük függvényében – akár fegyvert is ránthattak, de ez nem szükségszerű. A varázslat hasznosan alkalmazható feszült helyzetekben vagy Gyilkos Hajlam és más, hasonlóképp ártalmas varázslatokkal együtt. A varázslat hatósugara 20 láb sugarú kör – középpontja a boszorkány -, ezen belül kell tartózkodnia az összes áldozatnak.

A varázslat erősségének 1 E-vel való növeléséhez 2 Mana-pontra van szükség, melynek Időtartamát ugyancsak 2 Mp-al növelheti 1 körrel.

## Igaz felelet

**Mana-pont Költség:** 3  
**Hatás Időtartama:** 1 perc  
**Hatótáv:** 3 láb  
**Hatóterület:** egy személy  
**Varázslási idő:** teljes körös cselekedet  
**Ellenállás:** Asztrális  
**Erősség:** 1

A varázslat tárgya, ha sikeres Erősség-próba volt ellene, köteles a boszorkány egy kérdésére igazat, és csakis az igazat válaszolni. A boszorkánynak a varázslat időtartama alatt mindvégig 3 láb távolságon belül kell tartózkodnia a válaszolóhoz, különben azonnal megszűnik a hatás. Amíg a bűbáj töretlen, az áldozat semmilyen módon nem árthat a boszorkánynak.

A varázslat erőssége 3 Mana-ponttal növelhető.



## Düh kioltása

**Mana-pont Költség:** 2  
**Hatás Időtartama:** lásd leírást  
**Hatótáv:** 20 láb  
**Hatóterület:** 20 láb sugarú kör  
**Varázslási idő:** teljes körös  
cselekedet  
**Ellenállás:** Asztrális  
**Erősség:** 1

A varázslat a dühöt és az agresszivitást szünteti meg. Hatása alatt senki sem követ el erőszakos cselekményt, csak akkor, ha védekeznie kell. A varázslat áldozata mindig a békés megoldást keresi, s másokat is igyekszik lebeszélteni a fegyverek vagy az ártó mágia használatáról.

A varázslat erőssége 2 Mana-pont felhasználásával 1E-vel növelhető.

## Önbecsülés eltírása

**Mana-pont Költség:** 2  
**Hatás Időtartama:** 1 perc  
**Hatótáv:** 20 láb  
**Hatóterület:** 20 láb sugarú kör  
**Varázslási idő:** teljes körös  
cselekedet  
**Ellenállás:** Asztrális  
**Erősség:** 1

Ezen varázslat az áldozat önértékelését teljes megszűnését eredményezi. Alacsonyabb rendűnek képzeli magát mindenkinél, nem hajlandó önálló véleményt alkotni, döntéseket hozni. Harcban csak legvégső esetben vesz részt, mágiai csak állandó bátorítás és unszolás hatására használ. Saját életét szinte semmire sem becsüli, teljesen értéktelennek tartja.

A varázslat erőssége 2 Mana-pont felhasználásával 1E-vel növelhető.

## Féldelösszérget megszűntetése

**Mana-pont Költség:** 2  
**Hatás Időtartama:** 1 perc  
**Hatótáv:** 20 láb  
**Hatóterület:** 20 láb sugarú kör  
**Varázslási idő:** teljes körös  
cselekedet  
**Ellenállás:** Asztrális  
**Erősség:** 1

E varázslat hatása alatt az áldozat csak magával törődik. Nyugodt szívvel cserbenhagyja legjobb barátait is, nemes eszméi – ha voltak egyáltalán –, semmivé foszlanak, az önzés lesz cselekedeteinek egyetlen mozgatórugója.

A varázslat erőssége 2 Mana-pont felhasználásával 1E-vel növelhető.

## Félelem elűzése

**Mana-pont Költség:** 3  
**Hatás Időtartama:** 1 perc  
**Hatótáv:** 20 láb  
**Hatóterület:** 20 láb sugarú kör  
**Varázslási idő:** teljes körös  
cselekedet  
**Ellenállás:** Asztrális  
**Erősség:** 1

E varázslat nem csupán a természetfelettitől, az ismeretlentől való félelmet szünteti meg – nem is ez a célja –, a minden emberben jelenlévő, az életben maradáshoz feltétlenül szükséges természetes elővigyázatosságot is kioltja. Derűs, gátlástalan öngyilkosjelölté alakosnyitja az áldozatot, aki nem veszi figyelembe a magas épületek tetejéről történő leugrás egészségkárosító hatásait, nem retten meg a torkának szegezett fegyvertől, így nem is hátrál meg egyik helyzetben sem. Az áldozatra az időtartam alatt semmiféle félelem alapú varázslat sem hat, harc közben a támadó harcmódor szerint küzd, ám elveszti ügyesség módosítóit, és mondanunk se kell, a legösztöbber helyzetben is továbbharcol. Ha úgy tartja kedve, átgyalogol – legalábbis megpróbálja – a tűzön, vagy a kiszámíthatatlan sodródás hegyi patakban.

A varázslat erőssége 3 Mana-pont felhasználásával 1 E-vel növelhető.

## Érzelem átírányítás

**Mana-pont Költség:** 4  
**Hatás Időtartama:** egyszeri  
(lásd még a leíráshoz)  
**Hatótáv:** érintés  
**Hatóterület:** egy személy  
**Varázslási idő:** teljes körös  
cselekedet  
**Ellenállás:** Asztrális  
**Erősség:** 1

Ez a varázslat amilyen egyszerű, olyan tökéletes. Éreje abban rejlik, hogy nem jár erőszakos beavatkozással az áldozat érzelmvilágába csupán apró módosításokat hajt végre ott. Kétségtelen, hogy a boszorkányok Asztrális Praktikáinak tetőfoka.

A varázslattal a boszorkány megváltoztathatja az áldozat egy adott érzelmének/indulatának célját. Az érzelem iránya (pozitív vagy negatív) nem fog változni, mértéke sem (hevessege), csak ezentúl a boszorkány iránt érz. A menyasszonyát lángolva szerető völgyégy ezentúl a boszorkányt szereti lángolva; a királyához vakon hű lovag elvakultan hűséges marad, de már a boszorkányhoz. Persze, mivel nem mágia gerjeszti az érzelmet, az áldozat idővel felismerheti, hogy érzelve alaptalan – de ez nem szükségesszerű.

A varázslat azonnali, egyszeri változtatást hajt végre, így esetében időtartamról nem beszélhetünk. Az új állapot addig tart, míg az áldozat ki nem ábrándul, nem csalódik a boszorkányban. Ez

bekövetkezhethet percek, de akár évek múltán is, vagy esetleg soha sem.

A varázslat erőssége minden 4 Mana-pontért 1E-vel növelhető.

## Gyáni

**Mana-pont Költség:** 2  
**Hatás Időtartama:** 1 kör  
**Hatótáv:** 10 láb  
**Hatóterület:** egy személy  
**Varázslási idő:** 3 kör  
**Ellenállás:** asztrális  
**Erősség:** 1

Tudatalatti érzelmeket befolyásoló varázslat, mely azonban nagyon is tudatos formában old testet. Áldozatai bizalmatlanná válnak mindenivel szemben, nem lesznek hajlandók együttműködni még saját társaikkal sem – minden cselekedetükben ismeretlen fenyegetést vélnék felfedezni. (A KM le is írhatja, mi mindent látnak bele valamilyen – egyébként teljesen ártatlan – szituációba!)

Az erősség minden 1 pontnyi növeléséhez plusz 2 Mp szükséges.

## Gyűlölet

**Mana-pont Költség:** 2  
**Hatás Időtartama:** lásd a leíráshoz  
**Hatótáv:** 10 láb  
**Hatóterület:** 10 láb sugarú kör  
**Varázslási idő:** teljes körös  
cselekedet  
**Ellenállás:** Asztrális  
**Erősség:** 1

E varázslat segítségével a boszorkány gyűlöletet kelteth áldozataiban egy adott személy iránt. A gyűlölet nagyon heves lesz: ha az áldozatok találkoznak a gyűlölt lénnyel, sok nélkül megtrámadják, és addig harcolnak vele, míg el nem pusztítják, vagy ők maguk oda nem vesznek. Harc közben TẾ-jükre + 4, VẾ-jükre -4 módosítókat kapnak.

A gyűlölet 1 óráig vagy a gyűlölt lény pusztulásáig tart, erőssége további 3 Mana-ponttal 1E-vel növelhető.

## Írtózat

**Mana-pont Költség:** 2  
**Hatás Időtartama:** 1 kör  
**Hatótáv:** 10 láb  
**Hatóterület:** 10 láb sugarú kör  
**Varázslási idő:** teljes körös  
cselekedet  
**Ellenállás:** Asztrális  
**Erősség:** 1

E varázslat áldozatai irtózatot, félelmet vagyis iszonyatot éreznek egyes – a boszorkány által meghatározott – tárgyak vagy tárgytipusok iránt. Ha az irtózat tárgya az áldozat közelébe kerül, az legszivesebben elmenekülne előle (nem félelem, irtózat!), ha nem teheti, megzavarodik, nem képes koncentrálni, s így minden dobását -2-es módosítással teszi. A varázslat erőssége minden további 2 Mana-pont feláldozásával 1E-vel növelhető.



## Üldözési mánia

**Mana-pont Költség:** 2  
**Hatás Időtartama:** 1 óra  
**Hatótáv:** 10 láb  
**Hatóterület:** 10 láb sugarú kör  
**Varázslási idő:** teljes körös cselekedet  
**Ellenállás:** Asztrális  
**Erősség:** 1

E varázslat áldozata meg van győződve arról, hogy mindenki az életére tör, sehol sem lehet biztonságban. Külön utakon jár, senkivel sem képes néhány óránál tovább együttműködni. A varázslat erőssége 2 Mana-ponttér 1E-vel növelhető.

## Rettegés

**Mana-pont Költség:** 2  
**Hatás Időtartama:** 1 kör  
**Hatótáv:** 10 láb  
**Hatóterület:** 10 láb sugarú kör  
**Varázslási idő:** teljes körös cselekedet  
**Ellenállás:** Asztrális  
**Erősség:** 1

A varázslat hatására a boszorkány láttán félelem járja át az áldozatok szívét, az iszonyat valósággal megbéklyózza tagjait. Lehetőségeikhez mérten a legsebezhetőbb menekülnek, s ha sarokba szorulnak, a félelemtől dermedt állapot (lásd: Harcrendszert – Állapotok) hatás alá módosítóval támadhatók csak a boszorkányra. A varázslat erősségének 1E-val való növelése 2 Mana-pontba kerül.

## Rettegés szava

**Mana-pont Költség:** 4  
**Hatás Időtartama:** 1 óra  
**Hatótáv:** –  
**Hatóterület:** aki hallja (lásd a leírásban!)  
**Varázslási idő:** szabad cselekedet  
**Ellenállás:** Asztrális  
**Erősség:** –

A Rettegés varázslat tömegbefolyásoló változata; hatásában azzal megegyezik, de ebben az esetben a boszorkánynak csak egyetlen szót kell hangosan kiejtenie, s aki látja, a Rettegés varázslatban leírt hatás alá kerül. A „szót” halló tömegből annyira van esélye hatni a boszorkánynak, amennyi az Asztrális Praktikum képzettségének szintje. A varázslat erősségét 4 Mp-onként 1 E-vel lehetséges növelni.

## Mentális Praktikumok

A Mentálizáció a tudatra, az akaratra, mint a gondolkodás központjára gyakorolt mágikus befolyást jelenti. Ennek egyenes következménye, hogy – kevés számú kivételtől eltekintve – kizárólag értelmes lényekre alkalmazható, állatokra semmiképpen sem. Állatokra csak a Mentálizáció azon varázslatai hatnak, melyek az érzékelésüket, vagy a mozgásukat befolyásolják, illetve zavarják.

A Mentális Praktikumok nem kifejezetten erőssége a boszorkánynak, bár számtalan efféle varázslatot ismer. Ezeket azonban az Asztrális Praktikumokhoz képest jóval kisebb erősséggel képes használni.

## Kínokozás

**Mana-pont Költség:** 6  
**Hatás Időtartama:** egyszerű  
**Hatótáv:** 5 láb  
**Hatóterület:** egy személy  
**Varázslási idő:** szabad cselekedet  
**Ellenállás:** Mentális  
**Erősség:** 1

Az egyik legkegyetlenebb mentális varázslat, ami az érzéközpont stimulálásával okoz valós fizikai kínokat. A boszorkány egyetlen lényre hathat ezzel a varázslattal, s az áldozat, ha az Erősség-próba sikeres volt, elveszti Fp-i felét. (A pillanatnyi és nem a maximális Fp-k felét!) A hatás szörnyű kínokkal jár, s egy körig tart; az áldozat általában térdre rogy, s a halántékára szorítja mindkét tenyerét. Mást nem cselekedhet: nem harcolhat, varázsolhat, nem alkalmazhat Pszi diszciplínákat. A hatótávolság 5 láb, az így elvesztett Fp-k az egyéb módon elvesztett Fp-k módjára gyógyulnak.

A varázslat erősségét 6 Mana-ponttér 1 E-vel lehet fokozni.

## Kín szava

**Mana-pont Költség:** 8  
**Hatás Időtartama:** 3 kör  
**Hatótáv:** hallótáv  
**Hatóterület:** aki hallja (lásd a leírásban!)  
**Varázslási idő:** szabad cselekedet  
**Ellenállás:** Mentális  
**Erősség:** 1

A Kínokozás varázslat tömegbefolyásoló változata; hatásában megegyezik azzal. A boszorkánynak elég egy szót hangosan kimondania, s aki ezt hallja, elveszti Fp-inek 75%-át. (A pillanatnyi, és nem a maximális Fp-inek 75%-át) Az agónia három körön át tart, s addig az áldozatok semmilyen cselekvésre nem képesek, ha csak nem dobak sikeres Összpontozás-próbát 10 + a varázslat erőssége célszám ellen.

A varázslat maximum annyi személyre hat, amennyi a boszorkány Mentális Praktikum képzettségének szintje.

## Nyelvbéklyó

**Mana-pont Költség:** 4  
**Hatás Időtartama:** lásd leírás  
**Hatótáv:** 20 láb  
**Hatóterület:** lásd a leírásban  
**Varázslási idő:** teljes körös cselekedet  
**Ellenállás:** Mentális  
**Erősség:** 1

Ezt a varázslatot boszorkányok és boszorkánymesterek egyaránt használhatják, de mivel Shadonból származik – a kíméletlen üldözöttség ellenére, rejtett szövetségekben élő varázshasználók, hogy titkaikat nagyobb biztonságban tudhassák – és másutt nem terjedt el, Játékos Karakter csak akkor tanulhatja, ha ezt előtérítette indokolja (vagy, ha valamiképp megszerzi magának).

A béklyó egy szóra, kifejezésre vagy névre alkalmazható, megkötí a varázslat alanyának nyelvét, így az nem képes kimondani az érintett szót. Nem csak kimondani nem tudja, gondolatban sem képes megfogni azt, leírására is képtelen.

Többszöri alkalmazásával egész szótár béklyózáható le egyazon alany tudatában.

Amennyiben az áldozat belegegyezik, a varázslat időtartama maradóan, csak a béklyó kötő személy tudja feloldani; ha a varázslat áldozata akaratla ellenére történik, időtartama egy hét.

A béklyó erőssége minden további 4 Mana-pont befektetésével 1 E-vel növelhető.

## Láthatatlanság

**Mana-pont Költség:** 3  
**Hatás Időtartama:** 1 óra  
**Hatótáv:** látótávolság  
**Hatóterület:** lásd a leírásban  
**Varázslási idő:** egyszerű cselekedet  
**Ellenállás:** Mentális  
**Erősség:** 1

A láthatatlanságot okozó mágiáformák széles tárházának egyik legkülönösebb változata az a varázslat – egyfajta mentális pajzs. A boszorkány valójában mindvégig látható marad, pusztán a varázslat hatása alatt állók érzékeléséből tűnik el. A kik a boszorkány felé pillantanak, és a boszorkány sikertelen Erősség-próbát hajt végre ellenük, továbbra is látni fogják. Ha a dobás sikeres, akkor jelenlétéről – látás útján – tudomást sem szereznek, számukra a boszorkány az időtartam végéig láthatatlan. Ha a hatásnak már áldozatul esett szemlélő figyelmét valaki felhívja, s megmutatja, hol tartózkodik a boszorkány, újabb Erősség-próbát kell tenni, melynek sikertelensége esetén felszabadul a hatás alól. Am ha a varázslat próba ekkor is

sikeres, többé nincs lehetősége újra próbálkozni. Fenntartása folyamatos, enyhé koncentrációt igényel, így a láthatatlanság nyomban megszűnik, mielőtt a boszorkány elveszti gondolatainak tudatosságát.

Mindazok, aki a boszorkányt nem szabad szemmel nézik, hanem tükörben, vagy bármely tükröződő felületen, látni fogják, még ha áldozatul estek is a varázslatnak. A Láthatatlanság állatok ellen is alkalmazható, bár azok – kifinomult hallásuknak, szaglásuknak hála – rendszerint tovább érzékelik a boszorkány jelenlétét.

A varázslat erőssége minden további 3 Mana-ponttal 1E-vel erősíthető.

### Észlehetetlenség

**Mana-pont Költség:** 4  
**Hatás Időtartama:** 1 óra  
**Hatótáv:** látótávolság  
**Hatóterület:** lásd a leírásban  
**Varázslási idő:** teljes körös cselekedet  
**Ellenállás:** mentális  
**Erősség:** 1

A Láthatatlanság továbbfejlesztett formája. A boszorkány a látótávolságban tartózkodó összes teremtménnyel szemben köteles Erősség-próbát dobni a célpontok Mentális ellenállásával szemben. Ha a próba sikertelen, nem kerülnek a hatása alá. A többiek elméjében a varázslat nem csak a boszorkány vizuális képét, de az általa – vagy a vele érintkezésbe került objektumok által – keltett hangokat is semlegesíti. Értsd: léptek nesze, ruhahugás, padlódeszkák nyikorgása. Minden szag, valamint a mentális és asztrális kisugárzás is elnyelődik, azaz a boszorkányt csak az fedezheti fel, aki megérinti. A varázslat 1 óráig tartható fenn, melyet – az erősséghez hasonlóan – Mp-ok ráfordításával növelhet a boszorkány.

### Láthatatlanság felfedezése

**Mana-pont Költség:** 4  
**Hatás Időtartama:** 1 perc  
**Hatótáv:** alkalmazó  
**Hatóterület:** 10 láb sugarú kör  
**Varázslási idő:** szabad cselekedet  
**Ellenállás:** Mentális  
**Erősség:** 1

E varázslat a láthatatlanság személy gondolatainak forrását kutatja, s ennek segítségével teszi ismertté az illető helyét. Feltételezhető, hogy a varázslat alkalmazója sejtse a célpont jelenlétét, különben észbe sem jutna alkalmazni a varázslatot. A gondolatok közül az illető külseje is kiolvasható, s a varázshasználó voltaképp ezt az információt vetíti elméjében a láthatatlan lény helyére. A láthatatlanság ezúton

történő leleplezésével egyszerre csak egyetlen személy pillantható meg.

Ha a boszorkány nem győri le a láthatatlan lény Mentális ellenállását, az továbbra is láthatatlan marad. Avagy, ha ismeri a varázslatot, és erősen koncentrálna más képet sugalmaz a varázslat alkalmazójának, megtévesztheti őt. Más helyen tüntetheti fel saját magát, illetve más külsőt kölcsönözhet magának. Ehhez sikeres Összpontosítás-próbát is kell dobni, azáltal az álca nem sikerül kellően valószínűre (célpont: 10 + a varázslat erőssége), s a varázslat használója nyomban leleplezi a fortélyt.

A varázslat 1 percig hat, erőssége 4 Mana-ponttal növelhető 1E-vel.

### Akaratrablás

**Mana-pont Költség:** 4  
**Hatás Időtartama:** 1 kör  
**Hatótáv:** 10 láb  
**Hatóterület:** egy személy  
**Varázslási idő:** egyszerű cselekedet  
**Ellenállás:** Mentális  
**Erősség:** 1

A boszorkány egyszerre csak egy célpontra mondhatja a varázslatot. Az áldozat, ha sikeres Erősség-próbát tett a boszorkány ellene, elveszti határozottságát és kezdeményezőességét. Öntálló döntések meghozatalára képtelenné válik, harci helyzetben azonban védekezik és támad, bár minden dobására 4-es módosítója van. Ha éppen nem akad tennivaló, szinte mozdulatlanul, maga elé meredve áll az időtartam lejártáig. A varázslat hatótávolsága 10 láb, időtartama 1 kör. Az erősség – és hatóidő – 1-el való növelése 4 Mp-t ráfordításával lehetséges.

### Tudatrablás

**Mana-pont Költség:** 6  
**Hatás Időtartama:** lásd a leírást  
**Hatótáv:** 10 láb  
**Hatóterület:** egy személy  
**Varázslási idő:** szabad cselekedet  
**Ellenállás:** Mentális  
**Erősség:** 1

A varázslat egyszerre csak egy célpontot hat, megfosztva a tudatos gondolkodás adományától, kiszámíthatatlanná és az ösztönök rabjává alázva őt. Foggal-körömmel harcol, nem beszél és nem használ magát. Táplálkozik, eszik, iszik, alszik, de nem a társadalmi megszokások és az illem szabályozta módon. Nem tűr meg magán ruhát és felszerelési tárgyakat; az egyszerű parancsoknak alkalmasint engedelmeskedik, bár egy igénél és ígékezőnél összetettebb kifejezéseket nemigen ért meg. A varázslat időtartama az 'Erősség-próba' – a célpont Mentális ellenállása' számú óra. (Ha tehát a próba 3-al nagyobb értéket ért

el, mint a célpont Mentális ellenállása, a Tudatrablás 3 órán keresztül hat.)

A varázslat erőssége minden további 6 Mp-ért 1 E-vel növelhető.

### Parancs

**Mana-pont Költség:** 2  
**Hatás Időtartama:** 1 kör  
**Hatótáv:** 10 láb  
**Hatóterület:** egy személy  
**Varázslási idő:** szabad cselekedet  
**Ellenállás:** Mentális  
**Erősség:** 1

A boszorkány egyszavas – legfeljebb egy ige és ígékező kombinációjából álló – parancsot adhat ki, egyetlen lénynek. Ha a varázslat próba sikeres, a varázslat célpontja 1 körig legjobb tudása szerint köteles engedelmeskedni a parancsoknak. További feltétel, hogy értenie kell a nyelvet, amelyen a parancs elhangzott, s ekkor maximum 10 láb távolságra tartózkodhat a boszorkánytól. Ha öngyilkosságra, vagy azaz egyenértékű cselekedetre kap utasítást, joga van Akaratot próbát tenni (célszám: a varázslat erőssége + 10), melynek sikeres megtétele esetén azonnal felszabadul a varázslat hatása alól. Amennyiben a próba sikertelen, végrehajtja a végzetes cselekedetet.

A varázslat erőssége – és hatóideje is – 2 Mp hozzáadásával növelhető 1 E-vel.

### Sugallat

**Mana-pont Költség:** 4  
**Hatás Időtartama:** lásd leírás  
**Hatótáv:** látótávolság  
**Hatóterület:** egy személy  
**Varázslási idő:** egyszerű cselekedet  
**Ellenállás:** Mentális  
**Erősség:** 1

A Parancs varázslat kifinomultabb formája. Elegendő, ha a boszorkány csak koncentrálni a végrehajtandó feladatra – az telepítiknáj jut el a kiszemelt áldozathoz. Az illető Mentális ellenállása ellen, természetesen, a boszorkánynak sikeres varázslat-próbát kell tennie. A sikeres próba esetén a varázslat hatni kezd. A sugallat ekkor sem lehet gyökelesen eltérő az áldozat akaratával szemben, de – mivel az óhajhoz magyarázat járulhat – némi indoklással majd minden kérdés elfogadhatóvá lesz. Az öngyilkosság és a több éve ismert barátok megmártadása mindenképp kivétel képez. Ám, ha az áldozat egyidejűleg Gyilkos Hajlam vagy Öngyilkos Hajlam varázslat hatása alatt áll, még ez is elképzelhető. A varázslat végrehajtásához a boszorkánynak elég lánia a kiszemelt áldozatot, s a varázslat addig tart, míg az végre nem hajtotta a sugalmazott feladatot.

Az erősség, további 4 Mp befektetésével 1 E-vel növelhető.

## Átkok és Almok

...Ki ne tudná, milyen veszedelmes a boszorkányok átkai? Akire rámondott, nem lel nyugodalmat, örökös szorongás, netán különös közöny győzti. Jellemé eltorzul, társai elfordulnak tőle: magányos, elhagyott lesz – gyakorta egész hátralévő életében.”

### Átkok

A boszorkány maradó jellegzetessége okozhat áldozatának, természetesen csak abban az esetben, ha az elvetté Ellenállását a varázslat erőssége ellen. Nem egy köztisztelőt álló, becsületes ember züllött már el efféle, rajta kívül álló ok miatt. Az Átkok minden esetben egyetlen áldozatra hatnak, akit a boszorkányok a varázslást követő három körön belül meg kell érintenie. Minden ide tartozó varázslat egyetlen, jól körülhatárolható jellemző okozására alkalmas. A jellemző magikus behatás következménye, s mint ilyen, torzítást okoz az áldozat Ásztárlatában – ez annyit tesz, hogy a Psi Kyr metódusának Ásztárlatában nevű diszciplínájával azonnal felfedezhető, az okozott jellemző maradó, semmilyen természetesen módon nem vehető ki. Két módon műhat el: ha a boszorkány megszünteti a varázslat hatását, illetve ha más varázshasználó destrálja a varázslatot.

### Átkvarázs

**Mana-pont Költség:** 3  
**Hatás Időtartama:** 1 hónap (lásd még a leírásban!)  
**Hatótáv:** hallótávolság  
**Hatóterület:** egy személy  
**Varázslási idő:** egyszerű cselekedet  
**Ellenállás:** Ásztárlás ellenállás  
**Erősség:** 1

A varázslat segítségével a legkülönbözőbb átkok szórhatók a kiszemelt áldozatra. Ezek – sikeres Erősség-próba esetén – az érzelmeket sújtják, általánosító jelleggel. Azaz: a boszorkány átka vonatkozhat arra, hogy az áldozat egy megnevezett érzelmét többé ne érezzen, illetve arra, hogy minduntalan érezze, de nem valaki vagy valami irányában, hanem általánosan. Az állandó bánattól, az örökös világtólalag, a mindenféle irányuló gyűlölködéstől a szerelem feledtetéséig sok mindent kívánhat a boszorkány, de az érzelmek befolyásolásán túl nincs hatalma az illető felett. Az átkok alapvetően egy hónapon át ül a megátkozott személyen, ez az időtartam azonban hosszabbítható: minden további hónap 3 Mana-pont feláldozását követeli.

Ha a boszorkány a halálán van, Mana-pont feláldozása nélkül – vagy Mana-pontok hiányában – is elmondhatja egy átkot. Maradék életerejét alakítja magikus energiává, s csak ezután leheli ki lelkét. Az ilyen átkok erőssége gyakorlatilag végtelen: nem egy hónapi, hanem addig ül a megátkozott személyen, míg mágiával el nem oszlatják – így akár egy életre is megszertheti az áldozat mindennapjait.

A Psi Kyr metódusának Ásztárlás diszciplínájával nyomban felfedezhető, ha valakin átkot ül, az átkot természetesen azonban nem ismerhető ki egykönnyen.

Az Átkvarázs erőssége minden további 3 Mp feláldozásával 1E-vel növelhető.

### Átkfejtés

**Mana-pont Költség:** 3  
**Hatás Időtartama:** azonnali  
**Hatótáv:** érintés  
**Hatóterület:** egy személy  
**Varázslási idő:** 10 kör  
**Ellenállás:** -  
**Erősség:** 1

A varázslat más boszorkányok átkainak felfedezésére, mielőltűk kiderítésére szolgál. Segítségével kifizérhető az átkot szóró boszorkány neve, felbecsülhető hatalmának körülbelüli mértéke, s nyilvánvalóvá lesz az átkok valódi természete is. Csak boszorkányok átkai fedhetők fel általa, a boszorkánymesterek átkairól semmit sem árul el. Alkalmazása hasznos lehet az Átkközés varázslat előtt, hisz így a boszorkány megtudja, mivel is kell szembenéznie.

### Átkközés

**Mana-pont Költség:** 2  
**Hatás Időtartama:** maradó  
**Hatótáv:** érintés  
**Hatóterület:** lásd a leírásban  
**Varázslási idő:** 10 kör  
**Ellenállás:** lásd leírás  
**Erősség:** 1

E varázs sokszor az egyetlen megoldás az átkok eltávolítására – jó kereseti lehetőség minden boszorkánynak. Annyi Mana-pontot kell használni, hogy erőssége meghaladjon az átkok erősségét. A varázslattal csak boszorkányok átkai távolíthatók el, boszorkánymestereké nem.

A varázslat erőssége 2 Mp feláldozásával további 1E-vel növelhető.

## Hazugság

**Mana-pont Költség:** 3  
**Hatás Időtartama:** egy hónap  
**Hatótáv:** érintés  
**Hatóterület:** egy személy  
**Varázslási idő:** 1 perc  
**Ellenállás:** Ásztárlás  
**Erősség:** 1

A varázslat áldozata megrögzött hazudóvá válik, minek következményeként a neki feltett kérdésekre – legyenek azok bármilyen természetűek – 25%-ban hazugsággal fog válaszolni. Tettét nem valamilyen logika indokolja, belső késztetés érez, hogy így tegyen. A hazugságok az áldozat képességeihez mérten a lehető legjobbak lesznek, hihetőségüknek kizárólag az áldozat intelligenciája szab határt.

A varázslat erősségének növeléséhez 1 Mana-pont szükséges.

### Csalás

**Mana-pont Költség:** 3  
**Hatás Időtartama:** egy hónap  
**Hatótáv:** érintés  
**Hatóterület:** egy személy  
**Varázslási idő:** 1 perc  
**Ellenállás:** Ásztárlás  
**Erősség:** 1

A boszorkány ezzel a varázslattal a legbecsületesebb embert is megrögzött csalóvá teheti. Olyanná, aki szüntelen belső kényszerrel érez az efféle tisztességtelen viselkedésre, aki minden lehetőséget megragad a csalásra, legyen az szerencsejáték, erőpróba vagy gyorsasági, ügyességi verseny. Még a legtehetségtelegebb csalók is minduntalan újabb és újabb kísérletet tesznek, tekintet nélkül arra, hogy addig soha nem jártak sikerrel.

A varázslat erősségének 1E-vel való növeléséhez 3 Mana-pontot kell áldoznia a boszorkánynak.





**Mana-pont Költség:** 4  
**Hatás Időtartama:** egy hónap  
**Hatótáv:** érintés  
**Hatóterület:** egy személy  
**Varázslási idő:** 5 kör  
**Ellenállás:** Asztrális  
**Erősség:** 1

A varázslat megrögzött tolvajt csinál a legnemesebb lovagból vagy a legbecületesebb papból is. Az áldozat a legkülönfélébb helyeken kezd lopni: a városi tömegben, fogadókban, árusoknál; célja nem a pénzszedés: belső kényszer hajtja. Mivel a megfelelő előképzettség hiányzik – csak lelkesedése töretlen –, valószínűleg lépten-nyomon tetten éri. Ez sem lohaszta le azonban vállalkozó kedvét, unos-untalan újra próbálkozik.

A varázslat erősségének 1E-vel való növelésére 4 Mana-pontot kell áldozni.

### Gyilkos hajlam

**Mana-pont Költség:** 6  
**Hatás Időtartama:** egy hónap  
**Hatótáv:** érintés  
**Hatóterület:** egy személy  
**Varázslási idő:** 1 perc  
**Ellenállás:** Asztrális  
**Erősség:** 1

Az áldozat értékrendje megváltozik, semmire sem becsüli az emberi életet. A legkisebb sértés hallatán fegyvert ránt, semmilyen – vélt vagy valós – inzultust nem hagy megtorlatlanul. Ha nincs fegyvere, kézzel, foggal, ököllel, karmokkal fog harcolni, s ha teheti, öl.

Az erősség növelésére 6 Mana-pontot kell áldozni.

### Öngyilkos hajlam

**Mana-pont Költség:** 6  
**Hatás Időtartama:** egy hónap  
**Hatótáv:** érintés  
**Hatóterület:** egy személy  
**Varázslási idő:** 1 perc  
**Ellenállás:** asztrális  
**Erősség:** 1

A varázslat az áldozat lelkét sebi meg, ott borít fel több év alatt kialakult egyensúlyokat. Az illető magába roskad, életkedve és önbizalma elillan: a legkisebb kudarcélmény is öngyilkosságra sarkallja. Így menekülne a számára kiszabott sors és az ismeretlen jövő elől. Az öngyilkosság bármely módozatát választhatja, s ha a kísérlet nem volt sikeres, újra próbálkozik, mindhalálig.

A varázslat erőssége 6 Mana-pont segítségével növelhető meg 1E-vel.

**Mana-pont Költség:** 3  
**Hatás Időtartama:** egy hónap  
**Hatótáv:** érintés  
**Hatóterület:** egy személy  
**Varázslási idő:** 1 perc  
**Ellenállás:** asztrális  
**Erősség:** 1

A varázslat áldozata szünet nélkül fecseg. Ha nincs mondanivalója, kiagyal egy – nagy valószínűséggel senkit sem érdeklő – témát, s be nem áll a szája. Társaságának nincs egy nyugodt perce tőle – egy csendes helyváltoztatást igénylő rajtaütésre elvinni pedig kész öngyilkosság. A varázslat erősítése 3 Mp-ért 1 E-vel lehetséges.

### Ámokfutás

**Mana-pont Költség:** 5  
**Hatás Időtartama:** lásd a leírásban!  
**Hatótáv:** 3 láb  
**Hatóterület:** egy személy  
**Varázslási idő:** 5 kör  
**Ellenállás:** Asztrális és Mentális  
**Erősség:** 1

Az egyik legkíméletlenebb lélekölő varázslat. Egy lényre mondható, akinek mind Asztrális, mind Mentális Ellenállásával szemben próbát kell dobni a boszorkánynak. Ha bármelyik sikertelen, a hatás elmarad – ha azonban mindkétser sikeres, az áldozat menekülni kezd valamely, csak a képzeletében létező borzalom elől. A rettenet tárgya esetenként nem is szörny: lehet természeti katasztrófa, elszabadult mágikus energia, de akár a gyermekkori nevelő is. Az áldozat a kimerültségig rohan, s hacsak időközben nem tér vissza a józan esze, belehal a kimerültségbe. Kétóránként újabb és újabb Erősség-próbát kell dobni, melynek sikertelensége esetén nyomban magához tér.

A folyamatos futással járó menekülés annyira óránt át bírja, amennyi az Állóképessége – az Állóképesség óránként eggyel csökken –, majd összeesik és meghal. A futást a tudatalattí diktálja – senki nem gondolja, hogy ilyen teljesítményre épp elmélet is képes! Természetesen a Futás képzettség birtoklása jelentősen megnyújtja az időtartamot.

A varázslat erősségét 5 Mana-pont segítségével lehet 1 E-vel növelni.

**Mana-pont Költség:** 4  
**Hatás Időtartama:** egy hónap  
**Hatótáv:** érintés  
**Hatóterület:** egy személy  
**Varázslási idő:** 1 perc  
**Ellenállás:** Asztrális  
**Erősség:** 1

A varázslat áldozata – még ha addig egy kortyot sem öntött is le a torkán – ettől kezdve megrögzött iszákosként viselkedik. Minden alkalmat megragad az ivásra, és nem ismer mértéket. Ha nem távolítja el erőszakkal a hordó, avagy korszó közeléből, addig vedel, míg le nem fordul a székről, – s ki tudja, ezalatt miféle megmondolatlanságokra ragadtatja magát. Nincs számára csábítóbb cél egy borospince becserkésésénél, s ha nem adódik alkalma az ivásra, nem nyugszik, míg nem terem magának. Nem válogat az italok között, profi az ivászatban: nem az ízért, a hatásért iszik.

A varázslat erőssége 4 Mana-pontért 1 E-vel növelhető.

### Szemmelverés

**Mana-pont Költség:** 4  
**Hatás Időtartama:** lásd a leírást  
**Hatótáv:** 20 láb  
**Hatóterület:** egy személy  
**Varázslási idő:** teljes körös cselekedet  
**Ellenállás:** Asztrális és Mentális  
**Erősség:** 1

A boszorkány pusztán pillantásával képes lesz kint okozni áldozatának. Elegendő csak látnia a kizemelt személy arcát, hogy a szenvedés csíráját lelkébe plántálhassa. Ha a varázslat áldozata Asztrális- és Mentális Ellenállásával szemben is sikeres, attól a pillanattól fogva testét szüntelenül fájdalom kínozza, fejét hasogató fájások fogják gyötrni; maximális Ép-je és Fp-je a varázslat időtartamára lecsökken. Az Ép csökkenés minden esetben d10, mely kétszer annyit Fp elvesztésével jár. Az Életerő Pontok megfogyatkozásával érvényessé válnak a Harcrendszer ezzel kapcsolatos szabályai, nullára csökkenésükké az áldozat elveszti öntudatát, elméjét felemészti a benne tomboló fájdalom.

A varázslat alól csak átoküzéssel lehet feloldozást nyerni, a boszorkány ellenben bármikor képes megszüntetni. A varázslat erőssége minden további 4 Mp-ért 1E-vel növelhető.



## Álmok

„...Az efféle varázslatokkal a boszorkány saját, vagy áldozatait álmait befolyásolhatja. A varázslatok nem altatják el az áldozatot, pusztán befészkelik magukat lelkébe, s meghatározzák, hogy a következő alvások miként, miről álmodjon. Annak bekövetkezéig lappanganak, s csak akkor kezdenek hatni, mikor az áldozat álomra hajtatja fejét...”

Abban az esetben, ha a varázslat létrejöttkor az áldozat éppen alszik, a hatás természetesen azonnal érvényesül. Kár tagadni, a boszorkányok gyakran nem nyugszanak bele a fenti megkötésekbe, ezért előbb Álomvarázst bocsátanak a kiszemelt áldozatra.

## Éberség

**Mana-pont Költség:** 3  
**Hatás Időtartama:** 40 óra  
**Hatótáv:** érintés  
**Hatóterület:** egy személy  
**Varázslási idő:** 5 ór  
**Ellenállás:** Asztrális és Mentális  
**Erősség:** 1

A varázslat segítségével a boszorkány – vagy az, akit megírt – alvás nélkül is sokáig friss és kipihent marad. 40 órán át maradhat folyamatosan éber, s ha ennek letelével újra a varázslathoz folyamodik, újabb 40 órát kap. Ilyenkor azonban már meg kell a kivitelezéshez szükséges Mana-pontok száma: minden ismétlés 6 Mp-al kerül többre az előzőnél, erősségenként. Ha a boszorkány legalább 12 órával alvással megszakítja az Éberséget, teljesen kipi-heni magát, s a varázslat újból csak 8 Mana-pontot fog igényelni tőle.

## Álmatlanság

**Mana-pont Költség:** 3  
**Hatás Időtartama:** 1 nap  
**Hatótáv:** érintés  
**Hatóterület:** egy személy  
**Varázslási idő:** teljes körös cselekedet  
**Ellenállás:** Asztrális és Mentális  
**Erősség:** 1

A boszorkány ezzel a varázslattal tönkreteszi a kiszemelt áldozata pihenését, lehetetlenné téve számára az alvást, a szervezet nyugalmát, regenerációját. A varázis egyszerű felhasználása egy éjszakai ébrenlétet eredményez – amennyiben mindkét Erősség-próbája sikeres volt. Az áldozat hiába próbál aludni – akár gyógynövényekből készült ital segítségével is –, legfeljebb mágia hatására hajthatja álomra fejét.

Egy alvás nélkül töltött nap után a kéz enyhén remegni kezd, a szem egyre

nehezebben fókuszál, a fej enyhén lüktet, a sebek lassabban gyógyulnak. Ez annyit tesz, hogy az áldozat az első álmatlan éjszaka után -2-vel, a második után -4-el, a harmadik után -6-tal dobja próbáit és egyéb dobásait. Ha a helyzet odáig fajul, hogy a nyolcadik éjszaka sem képes aludni, kómába esik és össze-rokad. Kómában 4d6 nap elteltével Állóképesség-próbát kell dobnia (célszám: a varázslat erőssége + 10); ha sikeres, magához tér, ha nem, csak még egyszer ennyi idő elteltével próbálkozhatsz ismét.

A varázslat erősségét 4 Mana-pont segítségével lehet növelni.

## Álomvarázis

**Mana-pont Költség:** 3  
**Hatás Időtartama:** 15 perc + speciális  
**Hatótáv:** 10 láb  
**Hatóterület:** 10 láb sugarú kör  
**Varázslási idő:** teljes körös cselekedet  
**Ellenállás:** Asztrális és Mentális  
**Erősség:** 1

A boszorkány ezzel az eszközzel elfszabásúakat szenderíthet természetes álomba. A varázslat nem igényli a jelek levegőbe rajzolását, így elég sokáig halkan elszuttogni. Az elaltatni kívánt lények nem lehetnek messzebb 10 lábnál, s a boszorkánynak sorban egymás után mindegyikükre rá kell böknie bal keze mutatóujjával. A kiszemelt áldozatokkal szemben mindkét Erősség-próbának sikeresnek kell lennie, különben nem jön létre a hatás.

Az elaltatott áldozatok az első 15 percben nem ébreszthetők fel, de a fertályóra elteltével akár egy hangos mondat vagy egy pohárrnyi víz is megteszi a magáét. A varázslattal egy a boszorkány Ártok és Álom képzettségének értékével egyező karakter-szintű lény althatató el, de lehetségesek bizonyos kombinációk. Példásképpen: egy 3. szintű Ártok és Álom képzettségű boszorkány három 1. szintű, netán 2. és egy 1. karakter-szintű lényt ringathat álomba. Több személy jelenléte esetén a varázslat erőssége nem oszlik meg az áldozatok között, hanem mindükre a teljes erősség hat.

További Mana-pontok feláldozásával az áldozatok száma nem, csak a varázslat erőssége növelhető. 1 E növeléshez 3 Mana-pontra van szükség.

## Jósálmok

**Mana-pont Költség:** 8  
**Varázslási idő:** 5 perc  
**Hatótáv:** alkalmazó  
**Hatás Időtartama:** 6 óra  
**Hatóterület:** az alkalmazó  
**Ellenállás:** lásd a leírást!  
**Erősség:** 1

A Jósálmok varázslatot a boszorkány csak saját magára alkalmazhatja. Segítségével kijelölheti álmának témáját, miáltal annak kapcsán új összefüggésekre, kapcsolatokra, vagy figyelmen kívül hagyott eseményekre bukkánhat. Lehetővé teszi az áttekin-tést igénylő rejtvények megoldásának kikövetkeztetését is. Remek eszköz a KM kezében ahhoz, hogy a boszorkány-on keresztül a kalandozók tudomásra hozzon elefedett tényeket, esetleg új, fontos ismereteket közöljön. Az álom 6 órán át tart, s ébredés után a boszorkány minden részletre kiválóan emlékszik. A varázslatot erősíteni nem szükséges, mivel a boszorkány csak magára és saját akaratából varázsolja.

## Igazálmok

**Mana-pont Költség:** 4  
**Hatás Időtartama:** 6 óra  
**Hatótáv:** látótávolság  
**Hatóterület:** egy személy  
**Varázslási idő:** 2 ór  
**Ellenállás:** Asztrális és Mentális  
**Erősség:** 1

Az Igazálmok sokban hasonlít a Rémsálmok varázslatra; a lényeges eltérés az, hogy az Igazálmok hatásai az áldozatok számára valóságosak. Ha az áldozat mindkét ellenállásával szemben sikeres próbát tett a boszorkány, az kétségtelen valóságnak fogadta el az álom realitását. Valóságos kalandok játszódhatnak le az álomban, ahol az áldozatok kísérői, segítői is megjelenhetnek. Az álom történéseit a boszorkány nem határozhatja meg részletről részletre, hiszen a szereplők cselekedetei nagyon befolyásolják az eseményeket. Igazi művészet az efféle álomból élve kikerülni, csak a legtapasztaltabb kalandozók büszkélkedhetnek ilyesmivel. Az Igazálmok olyan, akár maga a játék: külön kis kaland – játék a játékbán.

A varázslat maximum a boszorkány Ártok és Álom képzettségének fele számú lényre mondható, és ők mind a boszorkány látókörében kell tartózkod-janak a varázslat létrejöttkor. A hat órási Időtartam vége előtt nem ébresz-thetők fel – legfeljebb mágiával. Az Időtartam lejártával az áldozatok egyszer ébrednek – már aki túlélt...

A varázslat erőssége 4 Mana-pont-onként 1E-vel fokozható; a létszám és az Időtartam nem változtatható meg.

## Térpraktikák

A Tértmágia fejezete alá tartozó varázslatok általában mind besorolhatók más fejezetekbe is. Hogy mégis ide kerültek, annak magyarázata az, hogy hatásuk elsődleges vonása a tér, a távolság leküzdése. Hogy ez miként lehetséges, ne firtassuk – ezzel a boszorkányok közül is csak kevesen törődnek. Lehetséges, a távolság igenis könnyedén legyűrhető, és ez a lényeg!

### Lebegés

**Mana-pont Költség:** 5  
**Hatás Időtartama:** 1 perc  
**Hatótáv:** érintés  
**Hatóterület:** az alkalmazó  
**Varázslási idő:** egyszerű cselekedet  
**Ellenállás:** -  
**Erősség:** 1

E varázslat lehetővé teszi, hogy a boszorkány a levegőbe emelkedjen és lebegjen. A hatás nem azonos a hasonló nevű Psi diszciplínáéval, mert a varázslattal nem csak a levegőbe emelkedni, de vízszintes irányban mozogni is lehet. A boszorkányt nagyjából egy arasszal talaj fölé emelkedik, s szinte siklik a felszín felett. Így semmilyen súlyérzéke-ny csapda nem érzékeli; átkelhet a vízen, s akár egy sétáló ember sebességével is haladhat, egyetlen mozdulat nélkül. A varázslatot a boszorkány nem csak önmagára, hanem bárki másra is alkalmazhatja, akit megérint. A lebegés Időtartama 3 Mp-ért 1 körrel növelhető.

### Holdfényjárás

**Mana-pont Költség:** 3  
**Hatás Időtartama:** lásd a leírásban  
**Hatótáv:** lásd a leírásban  
**Hatóterület:** az alkalmazó  
**Varázslási idő:** szabad cselekedet  
**Ellenállás:** -  
**Erősség:** 1

Az éj a boszorkány igazi lételeme; ilyenkor a két hold (a Nyolcadkorban mindhárom) bármelyikének fény sugarain közlekedhet e varázslat segítségével. A holdsugár hídként ívelhet át tavakon és folyókon, így a boszorkány száraz lábálal átkelhet a víz felett. Teliholdkor a misztikus sugárzás olyan erős, hogy a boszorkány a levegőben is sétálhat, olyan meredek szögben, amilyen magasan a hold ragyog. Az ilyen helyzetekben két megkötés érvényesül: a boszorkány csak a holddal szemben haladhat, s csakis lehunyt szemmel. Ha szemét akár csak egy pillanatra is kinyitja, nyomban lezuhan. Ugyanez történik, ha a holdat felhők takarják el, vagy bármi más a holdfényáram és a boszorkány közé kerül.

A varázslat erősségénként 1 percig tart. Ez idő alatt akár futó tempóban is biztosan haladhat a varázslat használója a holdfény sugarán. Az Időtartam 3 Mana-pontért egy perccel növelhető meg.

### Repülés

**Mana-pont Költség:** 4  
(lásd a leírást!)  
**Hatás Időtartama:** 1 perc  
**Hatótáv:** lásd a leírásban  
**Hatóterület:** az alkalmazó  
**Varázslási idő:** teljes körös cselekedet  
**Ellenállás:** -  
**Erősség:** 1

A boszorkány ezen ige segítségével képes elszakadni a földtől, s az ég teremtményeinek módján repülni. Repülés közben koncentrálnia kell saját mozgására, ezért egyebet nem tehet. További 10 Mana-pont feláldozásával azonban a repülés ösztönössé tehető, akár a gyaloglás. Így többé nem kell figyelmet fordítania rá, vagyis koncentrációt sem szükséges. A varázslat Időtartama erősségénként 1 perc, ami minden további 4 Mana-pontért kitolható. A levegőben tartózkodva a boszorkány csak akkor hajthatja végre időtartam-növelést, ha korábban a koncentráció nélküli repülést választotta. Egyébként le kell ereszkednie a földre, s arra az egy körre, míg az újabb energiákat a még működő varázslatba továbbítja, odalent is kényserül maradni. A varázslat alkalmazója Térpraktikák képzettség szintenként 10 fontnyi súlyt vihet magával, a repülés sebessége pedig maximum 200 láb lehet körönként (kb. 50-60 mérföld/h, a vágató ló sebessége).

### Ütközés

**Mana-pont Költség:** 3  
**Hatás Időtartama:** egyszeri  
**Hatótáv:** korlátlan  
**Hatóterület:** az alkalmazó  
**Varázslási idő:** teljes körös cselekedet  
**Ellenállás:** -  
**Erősség:** 1

A varázslat segítségével a boszorkány megtudhatja kívánt útírcéjének irányát. A varázslattal csak az irány határozható meg, az oda vezető út és a távolság nem. A helynek nem kell ismernie lennie, s nem csak helyet, de égtájat is meg lehet határozni – tegyük fel, az északi irányt. Kisebb távolságok esetén, épületekben, barlangrendszerben nem csak vízszintes, de függőleges irányt is mutat. A varázslattal tárgyak vagy személyek tartózkodási helyére nem deríthető fény, így például kincs vagy titkos ajtó keresésére az útírc-

ereses nem használható. A varázslattal egyetlen útírcéj irányra kereshető meg.

### Éredetkutatás

**Mana-pont Költség:** 4  
**Hatás Időtartama:** egyszeri  
**Hatótáv:** érintés  
**Hatóterület:** az alkalmazó  
**Varázslási idő:** 2 perc + dő óra  
**Ellenállás:** -  
**Erősség:** 1

A boszorkány e varázslattal tárgyak múltjába nyerhet bepillantást. A mágikus rituálé két részből áll: az első a mágikus igék kimondása (12 kört vesz igénybe), ezt hosszabb transzállapot követ (dő órán át tart). Ezalatt a boszorkány szeme előtt leperog a vizsgált tárgy története – rendkívül gyorsan, csak lényeges eseményekre sarkítva: kik voltak eddigi tulajdonosai, mikor cserélt gazdát, milyen események, háborúk, katasztrófák során kísérté végig az illoket. A boszorkány az egész történetet a tárgy szemszögéből látja, így egész sor mozzanat nehezen értelmezhető lehet. A boszorkány mindent megtud a tárgy környezetéről, hogy mit látott, hallott volna, úgy mintha élőfény lenne. A másik fontos információ magára a tárgyra vonatkozik, hiszen így megtudható, ki készítette, ki és mire használta. A varázslat ez utóbbi vonása különösen mágikus tárgyak vizsgálatakor hasznos.

### Csapdakeresés

**Mana-pont Költség:** 8, 14, 20  
**Hatás Időtartama:** 1 perc  
**Hatótáv:** alkalmazó  
**Hatóterület:** 5 láb sugarú kör  
**Varázslási idő:** teljes körös cselekedet  
**Ellenállás:** -  
**Erősség:** 1

A boszorkány ezt a varázslatot háromféleképpen alkalmazhatja, a szükséges Mana-pontok száma is eszerint változik.

Az első, 8 Mana-pontos felhasználási mód segítségével 5 láb sugarú körben minden mechanikus csapda felfedezhető, a mágikusak azonban nem. Azok a csapdák is rejte maradtak, melyet törpek készítettek, s saját köéptiményeikben helyeztek el. Ezek a legjobban elkészített és legötöklete- sebben álcázott csapdák: nagy műgonddal készültek, a szikla és a föld erejével itartódtak át, mialtál szinte észlel- hetetlenül ugyan, de mágikussá váltak.

A második felhasználási mód 14 Mana-pontot igényel, s ez már a törpek által készített és a mágikus csapdákat is észleli.

A harmadik módszer a legener- giaeigényesebb, mert nem a hely adottsá- gait, az elkészített csapdák helyét



vizsgálja, hanem korlátozott mértékben a jövőbe tekint. Így nem csak a valódi csapdák, hanem a lehetséges veszélyek, veszélyforrások is érzékeli – legyen az egy leomlani készülő tetőterenda, vagy meglepetésszerűen támadó orkcsapat.

A varázslat hatósugara 5 láb sugarú kör, melynek középpontját a boszorkány jelenti. A hatóidő mindhárom alkalmazás esetén 1 perc, melyet a Mana-pontok megduplázásával további 1 körrel megnövelhetők.

## Megfigyelés

Marsa-pont: 5  
**Hatás Időtartama:** 1 kör  
**Hatótáv:** körülán  
**Hatóterület:** lásd a leírásban  
**Varázslási idő:** egyszerű cselekedet  
**Ellenállás:** -  
**Erősség:** 1

Hasonló a Távolbalátás nevű varázslathoz, de semmilyen eszközt nem igényel. Csak azok figyelhetők vele, akiket a boszorkány a Megfigyelés csókjával megjelölt, ők viszont bármilyen távolságból, s tetszőleges ideig. A boszorkány a megfigyelt szemén keresztül látja a valóságot. A Megfigyelés Időtartama alatt a boszorkány azon varázslataival, melyekhez elég látnia az áldozatot, azokra is hathat, akiket nem a saját, hanem a megfigyelt lény szemével lát.

A varázslat Időtartamát további 4 Mp-onként 1 körrel megnövelhetünk.

## Kihallgatás

Marsa-pont Költség: 4  
**Hatás Időtartama:** kör/képzettség szint  
**Hatótáv:** körülán  
**Hatóterület:** lásd a leírásban  
**Varázslási idő:** egyszerű cselekedet  
**Ellenállás:** -  
**Erősség:** 1

A Megfigyelés nevű varázslattal rokon. Ha a boszorkány olyan lényt szeretne kihallgatni, akit a Megfigyelés csókjával megjelölt, a varázslat erre teremt lehetőséget. Nem szükségesek segédeszközök, mint a Távolba látás vagy hallás varázslatokhoz, s a távolság is körülán. A varázslat Időtartama további 4 Mana-ponttal 1 körrel megnövelhető.

## Üzenet

Mana-pont Költség: 2  
**Hatás Időtartama:** 1 perc  
**Hatótáv:** körülán  
**Hatóterület:** egy személy  
**Varázslási idő:** szabad cselekedet  
**Ellenállás:** Asztrális  
**Erősség:** 1

A varázslattal távol tartózkodó ismerősenek küldhet üzenetet a boszorkány. Az egyetlen megkötés, hogy illető magán kell viselje a boszorkány Megbélyegzés Csókjának nyomát. Mivel az üzenet telepátikus úton hangzik el, nyelvi korlátai nincsenek. A boszorkánynak elég megneveznie az illetőt, s elmondania a meghallgatódnak üzenetet, a másik, és csak ő, ezt érteni fogja. A gondolatok a „hallgató” elméjében öltenek testet, s a boszorkány által kívánt összes másod- és harmadlagos jelentést tartalmat, érzelmi töltést közvetít. A szöveg hossza 1 perc lehet erősségenként.

A boszorkány közel a varázslattal – ha birtokukban van a keresett személlyel szimpatikus viszonyban álló tárgy – megtudhatják az illető pontos tartózkodási helyét. Mérőldni pontossággal kideríthetik a célpont távolságát, továbbá a felé vezető irányt. Az alkalmazáshoz sikeres Erősség-próbát kell tenni az áldozat Asztrális ellenállásával szemben. A varázslat a távolságot csak 500 mérföldig képes meghatározni, de az irány ennél nagyobb távolság esetén is megtudható. A varázslat – hasonlóan a boszorkány egyéb szimpatikus mágiaán alapuló varázslataihoz – könnyen erősíthető, 2 befektetett Mana-pontért 1E-vel.

## Távolbalátás

Mana-pont Költség: 4  
**Hatás Időtartama:** körülán  
**Hatótáv:** lásd a leírásban  
**Hatóterület:** lásd a leírásban  
**Varázslási idő:** 3 kör  
**Ellenállás:** -  
**Erősség:** 1

A boszorkány a varázslat segítségével távoli helyek képét jelenítheti meg maga előtt egy kristálygömbben vagy ezüsből készült, tiszta forrásvízzel teli tálban. A varázslatot személyhez vagy helyhez kell kötni, ami annyit jelent, hogy a boszorkánynak vagy a megfigyelt kívánt helyet, vagy a személyt kell ismernie. A hely ismerete azt jelenti, hogy a boszorkány maga is járt már ott, a személy ismerete pedig valódi találkozást, azaz személyes ismeretséget takar. A kép élessége nem befolyásolja a távolság, a kapcsolat szorossága viszont igen. Így a boszorkány kristálytiszta képet kaphat szülővárosának főteréről, de csak vibráló, fakó képet arról a barlangról, ahol csak egyszer járt

eddigie élete során. A varázslat a másik helyen elhangzó hangokat is közvetíti – a hallható hang erőssége és minősége egyaránt függ a személy vagy hely ismereténél fogva.

A varázslat hatótávolsága erősségenként 100 mérföld, ideje pedig körülán, illetve addig marad fenn, amíg a boszorkány koncentrára rá.

## Madártávlat

Mana-pont Költség: 4 vagy 8  
**Hatás Időtartama:** 1 perc  
**Hatótáv:** 5 mérföld  
**Hatóterület:** egy madár  
**Varázslási idő:** teljes körös cselekedet  
**Ellenállás:** -  
**Erősség:** 1

A boszorkány a varázslattal egy égen szárnyaló madár szemszögéből tekinthet le az alatti tájra. Ennek egyetlen feltétele, hogy lásson legalább egy madarat. Ha többet is észrevesz, tetszése szerint választhat közülük. A varázslat 4 Mana-pontba kerül, de ha alkalmazója további 4-et áldoz rá, irányíthatja is a madarat. Feljebb vagy alább rephetetheti, esetleg épületekbe is beviheti.

A varázslat nem erősíthető, és csak állati intelligenciájú szárnyasra alkalmazható. A varázslat Időtartama 4 Mp-ért 1 perccel növelhető.

## Árnycikázás

Mana-pont Költség: 8  
**Hatás Időtartama:** lásd leírás!  
**Hatótáv:** lásd a leírásban  
**Hatóterület:** lásd a leírásban  
**Varázslási idő:** teljes körös cselekedet + 3 kör  
**Ellenállás:** -  
**Erősség:** 1

A varázslat utazás nélküli helyváltoztatásra szolgál; a teleportációval nehezekebb és lassúbb, viszont pontosabb. A boszorkány a varázslat időzése közben bal kezének mutatóujjával egy ajtó körvonalát rajzolja a falra. Eközben felidéri maga előtt a helyet, ahová jutni kíván, és oda is elképzel egy ajtót. Az ajtó három kör múltán formát öl, s feltárla. A boszorkány az általa kiválasztottakkal együtt átélheti az ajtó küszöbét; akiket azonban nem hatalmaz fel erre, hiába próbálkoznak, csak a szilárd falba ütköznek. Az Árnycikázást mögött mindig rövid, sötét folyósó kezdődik. Ezen mindenki 30 mínusz Akaraterő (egy 12-es Akaraterővel megáldott karakter 30-12=18) perc alatt halad végig. Ha a folyósón haladó társaság együtt szándékozik maradni, a legkisebb Akaraterőjű utazó tempóját kell felvenniük. A folyósó túlsó végén nyílt ajtón át az utazók kiléphetnek ama bizonyos másik helyre, amit a

boszorkány maga elé képzel. Ha mindenki átjutott, a folyosó az ajtókkal együtt három kör alatt szertefoszlik. A varázslat csak akkor működik, ha mind a kiindulási, mind az érkezési oldalon akad legalább akkora, megközelítőleg egyenes falfelület, melyen az Árnéka-jók élhének.

A Boszorkány Térpraktikák képzettségének fele számú kísérőt vihet magával, s a két ajtó maximális távolsága sem haladhatja meg a varázslat erősségének ötvenszeres szorzatát mérföldben. 8 további Mana-ponttal vagy az utazók száma növelhető eggyel, vagy a távolság további 50 mérfölddel.

## Éltűnő

**Mana-pont Költség:** 8

**Hatás Időtartama:** egyszeri  
**Hatótáv:** varázslat E\*mérföld sugarú körön

**Hatóterület:** az alkalmazó

**Varázslási idő:** szabad cselekedet

**Ellenállás:** -

**Erősség:** 1

A varázslattal a boszorkány számára egyetlen röpké parancsszó kiejtése után füstfelhő kíséretében semmivé válik. A kulisszatitkok ismerői persze tudják; valójában nem történik más, mint hogy a boszorkány egy, a varázslat E\*mérföld sugarú körön belül eső, véletlenszerűen kiválasztott helyre teleportál. A célálomás teljesen véletlenszerű, a következő módon kell meghatározni: Az első dobás d10-zel történik, célja az irány kijelölése.

Dobás	Irány
1	Észak
2	Északkelet
3	Kelet
4	Délkelet
5	Dél
6	Délnyugat
7	Nyugat
8	Északnyugat
9-10	A boszorkány határozhatja meg az irányt

A varázslattal a boszorkány saját súlyán felül még 20 font súlyú felszerelést vihet magával. A többi a kiindulási ponton a földre potyog, s ott is marad.

## Hasadék

**Mana-pont Költség:** 8

**Hatás Időtartama:** 10 kör

**Hatótáv:** 20 láb

**Hatóterület:** lásd a leírásban

**Varázslási idő:** szabad cselekedet

**Ellenállás:** lásd a leírásban

**Erősség:** 1

A varázslat hatására hasadék nyílik a földben. Helyét a boszorkány határozza meg, elegendő az adott vonalra mutatnia bal keze mutató ujjával. Az keletkező árok legtöbb 8 láb hosszú, másfél láb széles és 6 láb mély, továbbá csak teljesen egyenes vonalú lehet.

Emberek (lények, teremtmények) alatt is megnyitható, ekkor az érintettek Ügyesség próbát dobhatnak (célszám: varázslat erőssége +10); ha a kettő közül bármelyik sikeres, időben avagy a kellő szögben félreugrottak, s így nem estek bele a lábuk előtt megnyílt hasadékba. Aki mégis belezuhan, 3d10 Ép-t veszít (lásd Zuhanás, Kalandmesterek könyve, II. fejezet). Ha a Gyorsaság próba során 1-est dobott, az annyit tesz, hogy ráadásul szerencsétlenül esett, ami további d6 Ép elvesztésével jár.

A páncélok SFÉ-je a sebést nem mérsékli, ellenben sikeres Akrobatika képzettség-próba jelentősen csökkentheti a sebést (lásd Akrobatika, Képzettségek fejezet, és Zuhanás, Kalandmesterek könyve).

A hasadék remekül használható teljes vértetemben feszítő lovakok ellen, valamint gyalogos rohamok megtörésére. Lovasroham esetén nagy a valószínűsége, hogy a lovak egyszerűen átugorják a megnyíló árkot – ilyenkor a ló dob próbát a lovasa helyett, s csak az esik a hasadékba, amelyik 1-et dob. Ekkor a fent említett sebész a lóra és a lovasra is duplázódik.

A hasadékból kimászni -2-vel könnyített Mászás képzettség-próbával lehet, vagy a társak által leengedett kötél. Tanácsos sietni, mert a hasadék 10 kör elteltével bezárul, s aki benne rekedt, szörnyű halált hal. A hasadékot a boszorkány legfeljebb önmagától 20 láb távolságban képes megnyitni. Minden további 8 Mp rááldozásával további 8 lábbal növelheti annak szélességét, de mélységét nem.







# Boszorkánymesteri mágia

Boszorkánymester mágia

Ahogy a varázslók kezdő mágusok, a boszorkánymesterek kétsége nélkül a fekete mágia gyakorolnak. Mágiajuk egyetlen cél szolgál, hatalmukat egyetlen csatornába átváltítják a gyönyörű és gyakorta védtelen világra: a pusztítás legkörülményesebb és legegyszerűbb formáinak egyaránt alkalmazói. Beszlik, már nem is az Élet, hanem a Halál PrINCÍPIUMÁT hordozzák – mert Élethez kötődő varázstudó az övekhez fogható gátlástalan rombolásra képes nem lehet.

A boszorkánymesterek tudástárába a különböző mágikus kórságok, testet roncsoló átkok, a nekromancia bizonyos területei, és az igencsak veszedelmes villámmágia tartozik többek közt. Félelmetes és kiterjedt tudásukat többnyire a pusztítás céljára használják, ám néhány fogásuk éppenséggel gyógyító hatású és szándékú lehet. Így, ily esetekben többnyire igencsak megkérjük segítségük árát.

## Boszorkánymesteri Mágiaformák

A boszorkánymesteri mágia nyolc mágiaformát különböztet meg.

- ◆ Villámmágia
- ◆ Anyagi és Elemi mágia
- ◆ Átkok
- ◆ Természeti mágia
- ◆ Asztrál- és Mentálmágia
- ◆ Méregmágia
- ◆ Nekromancia
- ◆ Rontások

A mágiaformák eltérő területeit fedik le a boszorkánymesterek repertoárjának melyek között a Villámmágia és a Nekromancia is egyaránt fontos szerepet kap. Ezen mágikus metódusokban folyamatosan képezniük kell magukat, ahhoz, hogy egyre nagyobb hatalomra tegyenek szert. Első kaszt-szintjükön mind a nyolc boszorkánymesteri mágiaformát 2. szinten ismerik, melyekre további 3 pontot költhetnek el. Továbbá minden kaszt-szintjükön 4 ponttal növelhetik képzettségeiket. Ezek a képzettségek határozzák meg, hogy milyen sikerrel és erősséggel képes végrehajtani varázslatait.

## Varázslatok Erőssége

Minden varázslat alaperősítése 1 E, a varázslatoknál megadott Mana-pont rovat tájékoztat, hogy 1E hány Mp-ba kerül. Ezt a boszorkánymester a varázslat Mana-pont költségének többszörözésével növelheti. Tehát, ha egy varázslat 2 Mp-ért 1 E-t jelent, akkor 5-ös Erősség 10 Mp-ba kerül. (2 Mp = 1 E, 5 E = 5 x 2, azaz 10 Mp.) Amennyiben a varázslat Erősíthetősége ettől eltér, úgy az az adott varázslatnál feltüntetésre kerül.

Amennyiben a varázslat időtartama és erőssége a Mana-pontok többszörözésével növelhető, úgy a növelést külön-külön kell megadni, tehát dupla időtartam dupla erősséggel kétszeres helyett háromszoros Mp-be kerül (a többszörözés szabályának megfelelően).

A boszorkánymester az egyes iskolához tartozó varázslatokat maximálisan olyan erősséggel tudja létrehozni, amilyen szintű az adott iskolához tartozó mágikus képessége – tehát ha a boszorkánymester 6. szintű Villámmágia képzettséggel bír, akkor Villámmágia típusú varázslatait maximum 6 E-vel hozhatja létre.

## Varázslás

A boszorkánymesterek mágijának éppúgy elengedhetetlen része a varázsigék kimondása s a mágikus rúnák levégőbe rovása, mint a varázslóknak. Velük ellentétben azonban a boszorkánymesterek soha nem hagyhatják el egyik összetevőt sem – ha megteszik, a varázslat létre sem jön.

Az érintés – akár a boszorkányok esetében – náluk is a bal kéz használatát követeli meg. Jobb kézzel hiába is legyintenek meg kiszemelt áldozatukat, azal nem ruházhatják át a varázslatot.

## Maximális Mana-pontok

A boszorkánymester mágikus energiái fogytával elméjét és testét úgy tudja feltölteni, hogy ha elfogyaszt egy Hatalom Italát. Ebben az esetben maximális Mana-pontjaira töltődik fel, mely az adott kaszt-szintjének és a szintenként kapott Mana-pontjainak szorzatával lesz egyenlő. Akkor is egy teljes Hatalom Italát el kell fogyasztania, ha az aktuális Mana-pontjaiból még maradt, de elméjét újra fel akarja tölteni. Minden esetben, ha Hatalom Italát fogyaszt, időlegesen 2-al csökkent az Állóképessége (ezzel együtt az aktuális Ép-inék száma is), amely egy kiadós alvás után (minimum 6 óra) visszatér, vagy minden három órányugodt alvás után egy ponttal növekszik az Állóképessége.



## Villámágia

A villámok a mágikus energiák nyers, természeti erőként való megnyilvánulása. Létrehozásuk, kezelésük, a velük való védekezés és támadás a boszorkánymesterek különleges, egyedi képessége.

A Villámágia mind elméletileg, mind gyakorlatilag az Elemi Mágia kevéssé ismert, figyelemreméltó fejezeteiként kezelendő. Varázslat a nyers, lüktető energiát öntik kezelhető formákba a mágia segítségével.

**Sebzést befolyásoló tényezők:** A villámvarázslatok sebzését valamelyest befolyásolja az áldozat viselése ruha, vért. A bőrvért, a vastag ruházat (értsd: szörme, téli posztóköpeny) 1 Sp-t levonnak minden egyes sebzési célponttól tett kockadobás értékeiből. (Ha tehát a sebzés 5d6, a levonás 5x1, azaz 5 Sp). Ha a vastag ruházat felett az áldozat bármilyen félértet visel, esik a kedvezményről. Ellentétes a hatás ha a fémvért alatt nem visel vastag ruházatot vagy posztóvértet (ilyen például a láncing), mert ekkor minden kocka értékéhez hozzáadódik 1 Sp (első példánk esetében 5 Sp-vel nő a kidobott érték). A villámok sebzése ellen a páncélok hagyományos SFÉ-je nem érvényesül. További fontos megjegyzés, hogy az ábbit – s azon ötvözei, melyekben legalább 33 százeleket jelen van – nem vezetik az elektro-mosságot, jelen összefüggésben tehát bőrvérteket tekintendők.

**Sebzés hatása:** Villámokkal alap esetben csak Fp sebzés okozható, Fp sebzés nem. Ha az áldozat Fp-inek száma nullára vagy az alá csökken, a maradék sebzés ekkor sem vonódik le az Ép-ből.

Bár a villámok – a fent leírtak szerint – nem képesek a test strukturális rombolására, az áldozat szervezetéről függően rövid időre képesek sokkolni a fizikai testet (előld, ám kísérletet csak akkor koronázza siker, ha eredményesség ügyesség próbát dob, (10+ a varázslat Erőssége – a célpontok száma az első felül) célszám ellen. E esetben semmilyen sebzést nem szenved el. Ha a próba kudarcot vallott, az áldozatot d6\* (Erősség – célpontok száma az első felül) tű találja el. Az energiátük komoly sebzést ritkán okoznak, darabonként mindössze 1 Sp-t – ami annyit tesz, hogy vastagabb ruházat, bőrvértek esetén semmilyen sebzés nincs.

- Amennyiben a kidobott sebzés eléri a célpont maximális Fp-inek a negyedét, úgy az d6 körre kimerültté válik
- a célpont maximális Fp-inek a felét, úgy az d6 körre kábulttá válik
- a célpont maximális Fp-inek a háromnegyedét, úgy az d6 körre lebénul
- a célpont maximális Fp-inek számát, úgy az d6 körre észmeletlen lesz (állapotokról bővebben lásd: Harc fejezet – Állapotok)

Jól látható, hogy a célpont aktuális Fp-i és a tényleges sebződés nem számítanak a fenti állapotok kialakulásának.

Amennyiben egy 100 Fp-vel rendelkező lény már csak 30 Fp-vel rendelkezik, ugyanúgy 25-50-75-100 sebzést kell kidobni a kockával, hogy a fenti hatások létrejöjjenek. Természetesen ezen sebzések közül csupán az első sebzí a kidobott. A többi csupán 30 Fp-t tud sebezni, hiszen az áldozatnak nincs több. Természetesen ezen hatásokkal párhuzamosan hatnak a Harc fejezetben leírtak is. (lásd Harc fejezet – A sebzés hatása)

Támadás villámokkal: A villámok – ellentétben a varázslói nyíl formázással – nem találnak alaphő célba, így hatásuk létrejötte nagyan függ a boszorkánymester képességeitől. Minden villámmal Érintő támadást kell tenni. (lásd Harc fejezet – Érintő támadás). Amennyiben a hatótáv érintés, úgy Közelharc Érintő, egyébként Távolsági Érintő támadást kell tenni.

## A Villámágia varázslatai

### Villámok

**Mana-pont Költség:** 2

**Hatás Időtartama:** 1 kör

**Hatótáv:** 20 láb

**Hataterület:** -

**Varázslási Idő:** egyszerű cselekedet

**Ellenállás:** Fizikai + speciális

**Erősség:** 1

A varázslat több tucat apró villámot idéz meg, melyeket a boszorkánymester bal tenyeréből lehet ki. Maximum 20 láb távolságig lehet eljuttatni őket, azon túl energiájuk elcsúszik.

Egyesre több ellenfél ellen is alkalmazhatóak: maximum annyi teremtmény támadható, amennyi a varázslat erőssége. A tükkel nehéz pontosan célozni, csak az irány adható meg, aztán a többi már a véletlenszerű. Minden kiszemelt áldozat megpróbálhat félreugrani a villámoktól el, ám kísérletet csak akkor koronázza siker, ha eredményesség ügyesség próbát dob, (10+ a varázslat Erőssége – a célpontok száma az első felül) célszám ellen. E esetben semmilyen sebzést nem szenved el. Ha a próba kudarcot vallott, az áldozatot d6\* (Erősség – célpontok száma az első felül) tű találja el. Az energiátük komoly sebzést ritkán okoznak, darabonként mindössze 1 Sp-t – ami annyit tesz, hogy vastagabb ruházat, bőrvértek esetén semmilyen sebzés nincs.

## Kísülés

**Mana-pont Költség:** 2

**Hatás Időtartama:** kaszt-szint

**Hatótáv:** érintés

**Hataterület:** -

**Varázslási Idő:** egyszerű cselekedet

**Ellenállás:** fizikai

**Erősség:** 1

A boszorkánymester a varázslattal nyers, lüktető energiát gyűjthet a tenyerébe. A varázslás befejeztével megkezdődik az összegyűjtés fázisa – minél tovább tart, annál több energia halmozódik a boszorkánymester tenyerébe, s annál nagyobb lesz a kísüléskor okozott sebzés is. A varázslat alaperősségét a boszorkánymester határozza meg (a Mana-pontok többszörözésével) Ez azonban nem lehet magasabb, mint a boszorkánymester Villámágia képességszintje (ez minden mágusnál igaz). Ez után minden egyes összegyűjtéssel töltött kör 1E-vel növeli a kísülés erősségét. Ez a fázis maximálisan annyi körig tarthat, mint a boszorkánymester kaszt-szintje.

Ahhoz, hogy a boszorkánymester kísültesse a tenyerében felhalmozódott energiát, meg kell értenie kiszemelt áldozatát – ami természetesen sikeres támadást igényel. Sikeres támadás esetén az áldozat annyiszor d6 Sp-t veszít, amennyi erősségű (E) energiát a boszorkánymester a körök alatt összegyűjtött. A támadást nem szükséges azonnal megejtenie, de ha az időtartam lejártát nem teszi meg, az összegyűjtött energia és az elhasznált Mana-pontok kárba vesznek.

Kárba vész az energia akkor is, ha a boszorkánymester támadására határozza el magát, és támadása sikertelenül végződik.

A gyűjtés körei alatt a boszorkánymester nem varázsolhat mást, és ha megsebzik, úgy Összpontosítás próbát kell tennie (lásd Képzettség – Összpontosítás), sikertelenség esetén elveszt az összegyűjtött energiát.

A varázslat minden gyűjtéssel töltött kör alatt 2 Mana-pont emészt fel.

## Villámpenge

**Mana-pont Költség:** 2  
**Hatás Időtartama:** 1 kör  
**Hatótáv:** érintés  
**Hatóterület:** -  
**Varázslási Idő:** szabad cselekedet  
**Ellenállás:** fizikai  
**Erősség:** 1

A varázslattal a boszorkánymester nyers energiával övezheti egy tetszés szerinti formájú, egykezes kard pengéjét. A kékes derengés körbefonja a pengét, és a fegyver eredeti sebzésén túl megégeti mindazokat, akik a fegyver sebet ejt. A kardot bárki megfoghatja, ha úgy akar, hogy vastag bőr vagy posztó kerüljön a tenyere és a kard fémje közé. Ha ezt elmulasztaná megtenni, maga is körönként sebződik. A nyers energia sebzése körönként és erősségenként  $d6$  Sp.

A mágiával felruházott karddal a továbbiakban is harcolni szükséges, harcértekei nem változnak; sebzéséhez azonban a kard eredeti sebzésén túl az energia sebzése járul. Az energia az időtartam lejártával semmivé lesz, s a kard ismét közönséges fegyverré változik.

A boszorkánymesternek két lehetősége is van: vagy Közelharc Érintő támadást tesz, és ez esetben a kard hagyományos sebzése nem érvényesül, csupán a mágia, vagy hagyományos módon támad, és ekkor siker esetén a kard és a varázslat sebzése is érvényesül. A harci túllérés szabályai továbbra is csak a kard sebzésére vonatkoznak, továbbá a kard nem minősül a varázslattól mágiusnak.

A Mana-pontok többszörözésével az időtartam és az erősség is növelhető.

## Villámért

**Mana-pont Költség:** 2  
**Hatás Időtartama:** 1 kör  
**Hatótáv:** érintés  
**Hatóterület:** egy személy  
**Varázslási Idő:** szabad cselekedet  
**Ellenállás:** -  
**Erősség:** 1

A varázslat nyers energiából való, kéken villogó aurát hoz létre a boszorkánymester, illetve azon személy körül, akit a boszorkánymester megérint. Akik az időtartam alatt az így felvett területre érnek, vagy akiket  $d6$  érint meg,  $d6$  Sp-t veszítenek. Ugyanez történik azzal, aki fém kézfegyverrel sikeres támadást hajt végre ellene, s nem gondoskodott fegyvere szigeteléséről. A boszorkánymester a varázslattal támadhat is (Közelharc Érintő támadás).

A támadó saját támadásától nem sebződik, amennyiben a támadó a boszorkánymesternél legalább két kategóriával nagyobb nem fém fegyvert fogat; illetve ha a boszorkánymester

nem lenne képes visszatámadni (nagyobb Elérési nem fém fegyver, vagy távolsági támadás esetén)

A Mana-pontok többszörözésével az időtartam és az erősség is növelhető.

## Villámvarázs

**Mana-pont Költség:** 2  
**Hatás Időtartama:** pillanat  
**Hatótáv:** -  
**Hatóterület:** 20 láb sugarú kör  
**Varázslási Idő:** szabad cselekedet  
**Ellenállás:** fizikai  
**Erősség:** 1

A Villámvarázs varázslat tulajdonképpen nem egy előre kidolgozott varázslatot takar, hanem összefoglaló neve mindazon villámmágikus hatásoknak, melyeket a boszorkánymester villámok távolsági támadásaival ér el. A boszorkánymester a varázslattal egyetlen villámot lőhet ki bal kezének mutatóujjából. A villámmal céloznia kell, s célpontjának csak akkor okozhat sebet, ha el is találja. A villámmal – alap esetben – csak egyenes vonalban, maximum 20 láb távolságig lehet előlni, ha semmi nem takarja el a kiszemelt áldozatot. Az energianyaláb Távolsági Érintő Támadásnak minősül.

**Erősség:** A varázslat – mint rendezés – maximum a boszorkánymester Villámmágia képzettségének szintjéig növelhető, s a létrehozott erősséget a boszorkánymester két dologra fordíthatja. Alap esetben a varázslat minden E-je után a sebzés  $d6$ -al nő, azonban a boszorkánymester dönthet úgy, hogy az erősítést nem a villám sebző képességére fordítja, hanem a találati esély növelésére. Ez játéktechnikailag azt jelenti, hogy tetszőleges erősséget elkülöníthet arra, hogy Támadó Értéket növelje, s minden – a célzást segítő – erősség +2-vel növeli a boszorkánymester Támadó értékét (azonban  $d6$ -al csökkenti a sebzését). Így egy 10-es Erősségű Villámvaráznál a boszorkánymester dönthet úgy, hogy nem növeli a TÉ-jét, s a varázslat 10 $d6$ -ot sebez, ha talál; vagy dönthet úgy, hogy a varázslat csupán 5 $d6$ -ot sebezzen sikeres találat esetén, azonban a villámmal leadott Távolsági Érintő támadásához  $(10-5)*2 = +10$  TÉ járuljon. Ezen kívül persze bármely más összetételt is választhatja, csupán az a lényeg, hogy a sebzés ( $d6$ -onként) és a TÉ növekmény (+2-ként) összesen 10 legyen.

**Hatótáv:** A villám hatótáv egysége 5 láb, tehát minden 5 láb után a Támadó érték -2-vel csökken (lásd: Harc fejezet – Harcértekek (Távolság módosító), azonban eltérően a löfegyverektől nincs maximális hatótávja.

**Visszaverődések:** A villámmágiával alapban csupán egyenes vonalban lehet támadni, azonban, a boszorkánymester meghatározhatja, hogy a villám bizonyos nem vezető anyagokról –

kőről, fáról, üvegről – visszaverődjön. Ez a varázslat költségét semmivel sem növeli, azonban a villámok a visszaverődést követően veszítenek pontosságukból (mivel azonban nem vezető anyagokról verődnek, így sebzésükből nem). Amennyiben a visszaverődési pont átlátszatlan – pl.: kő, fa – úgy a villám TÉ-je -2-vel; amennyiben valamilyen tükröző felület (például üveg), úgy a villám TÉ-je -1-el csökken. Amennyiben a villám tükrőről verődik vissza, úgy TÉ-je nem változik. A boszorkánymester tetszőleges számú visszaverődési pontot jelölhet meg, azonban a villám TÉ-je nem csökkenhet 0 alá – ez esetben rögtön elenyézik. Tehát nem lehetséges, hogy a boszorkánymester negatív számrá dobjon. (Ezen kitérlet érvényes az alább következő összes típusra).

**Fordulatok:** A fordulatokkal – hasonlóan a visszaverődésekhez – a boszorkánymester szintén a villámvarázs azon gyengeségét tudja csökkenteni, hogy a villámokkal csupán egyenes vonalban lehet támadni. Segítségével falak mögött rejtőző vagy kanyarodó folyosón menekülő ellenfél is eltalálható. Bár a varázslat Mp költsége nem változik, a villám fordulatoként – a mozgásirány megváltozása miatt – energiát veszít. Ez a játékban úgy nyilvánul meg, hogy a villám sebzése minden fordulat után  $d6$ -al csökken – természetesen negatívba a sebzés nem mehet, ekkor a varázslat azonnal elenyézik (ez igaz a továbbiakban is) – ezáltal viszont a villám megkötő pontosságát, így TÉ-je nem változik.

**Láncvillám:** A boszorkánymesternek lehetősége van, hogy egy villámmal több ellenfelet is támadjon. A boszorkánymester célba veszi az első áldozatot; ha eltalálja, a villám a szokásos módon sebez. Ezután a boszorkánymester kijelölheti a következő célpontot s a villám az ő irányába folytatja útját. Minden egyes találat után azonban a varázslat ereje és találati esélyei is csökken, mégpedig mindkettő 1E-vel. Tehát a sebzés  $d6$ -al, a TÉ -2-vel. (Amennyiben a megtrágyadott lény áttetsző, úgy a visszaverődésnél leírtak alapján akár meg is szűnhet a TÉ csökkenés). Ez így folytatódik addig, míg a villám egyszer célt nem téveszt, vagy míg a boszorkánymester meg nem szünteti a varázslatot. A varázslat tetszőleges számú ellenféllel szemben alkalmazható, azonban egy körben egy ellen csupán egyszer. Ez utóbbi kitérlet azzal magyarázható, hogy a varázslat hatása minden célponton egyszerre fejt ki hatását, azaz ha több ember keresztül hatol a villám, akkor egy hosszú villámlánc jön létre, mely a boszorkánymester kezétől egésze az utolsó áldozatig tart. Így ha valakin többször is átmegegy a villám, akkor is csak a sebzésre költött Erősség egyszeresét ( $E*d6$ ) sebződik.



## Bebörtönzés

Mana-pont Költség: 2  
 Hatás Időtartama: lásd leírást  
 Hatótáv: 10 láb  
 Hatóterület: egy személy  
 Varázslási Idő: szabad cselekedet  
 Ellenállás: Fizikai  
 Erősség: 1

Hat idő	Szint	Mana-pont
1 perc	0	0
10 perc	8	20
1 óra	10	40
6 óra	12	60
24 óra	14	80

A varázslat segítségével a boszorkánymester nyers energiából való erőterekre zárhat egy emberi méretű vagy kisebb teremtményt. A ketrec kör alakú, sugara 1 láb, rácsai anyagtalanként és derengő kék fényt sugároznak – gyakorlatilag villámnak minősülnek. A varázslat Erősségét a boszorkánymester az ismert módszerrel – Mp-ok többszörözésével – növelheti, maximum a Villámmágia képzettség szintjéig. Ekkor az időtartam mindössze 1 perc. Amennyiben a boszorkánymester hosszabb időre kívánja létrehozni a villámbörtönt, úgy a táblázat tudósít, hogy mekkora maximális időhöz mennyi többlet Mp-t szükséges beleolnia a varázslatba, továbbá, hogy melyik hatóidőhöz milyen szintű villámmágia képzettség szükséges.

A bezárt lény nem képes kitörni börtönéből, csak ha vállalja a rácsokkal való érintkezés kockázatát. Ha hozzájuk ér, vagy áthatol rajtuk, körönként az Erősségnek megfelelő Sp-t sebződik – ami érhetően erős fájdalommal jár –, s ha a sebzés eléri a bevezetőben említett értéket, az további káros hatásokkal is járhat. Amennyiben az áldozat a sebzéstől lebénul, vagy elveszté eszméletét, úgy a rácsok visszatartották, s így a rácsokon landol, aminek hatására nagy valószínűséggel hamarosan 0 Fp-re kerül.

A kör sugara alából 1 láb azonban az erősségből tetszőleges mennyiséget a boszorkánymester átcsoportosíthat, minden így átcsoportosított erősség 1 lábbal növeli a sugart és dó-al csökkenti a sebzést.

Amennyiben a varázslat több mint 10 percig tart, úgy a varázslási idő 1 percére módosul. A maximális időtartam 24 óra. A Mana-pontok többszörözésével a sugár vagy a sebzés növelhető.

## Villámtagadás

Mana-pont Költség: 2  
 Hatás Időtartama: 1 kör  
 Hatótáv: 20 láb  
 Hatóterület: egy személy  
 Varázslási Idő: szabad cselekedet  
 Ellenállás: -  
 Erősség: 1

A boszorkánymester megvédeni magát – vagy a hatótávolságon belül tartózkodó egyetlen másik lényt – minden fajta nyers energia, villám sebzésétől, ha az természetes eredetű. A villám energiája ártalmatlanul a földre vezetődik, és közben semmilyen módon nem károsítja a varázslat használóját. Ha mágikus villám csap a varázslat használójába, nem árthat neki, amennyiben erőssége nem haladja meg a védelem erősségét. Ha meghaladja, csak annyit sebez rajta, amennyivel erőssége több a védeleménél.

A Mana-pontok többszörözésével az időtartam és az erősség is növelhető.

## Anyagi és Elemi mágia

Bár a mágia eme ága nem tartozik a boszorkánymesterek erősségei közé, több nagy pusztítóerejű varázslat tartozik ide, amik jól jöhetnek, ha a villámok ereje nem elég.

### Tűzvihar

Mana-pont Költség: 3  
 Hatás Időtartama: 1 kör  
 Hatótáv: -  
 Hatóterület: 20 láb sugarú kör  
 Varázslási Idő: egyszerű cselekedet  
 Ellenállás: fizikai  
 Erősség: 1

A boszorkánymester a varázslat segítségével 20 lábnyi távolságon belül bárhol egy 1 láb sugarú körben ható Tűzest idézhet meg. Az eső számtalan apró, perselő, a levegőben cikázó lángnyelvű áll. Aki az érintett területen belül tartózkodik, d3 Sp égési sebet szenved el körönként a varázslat minden E-je után. Kivéve a boszorkánymestert, aki így akár saját maga köré is mondhatja a varázslatot, semmi bántódása nem esik. Az érintett területen minden gyűlényt anyag lángra kén. Az időtartam lejártaival a Tűzvihar nyomtalanul eltűnik – ám a meggyújtott tárgyak tovább égnék.

A Mana-pontok többszörözésével az erősség, az időtartam és a sugár is növelhető. (Természetesen csak külön-külön)

### Tűzalak

Mana-pont Költség: 4  
 Hatás Időtartama: 1 kör  
 Hatótáv: érintés  
 Hatóterület: egy személy  
 Varázslási Idő: szabad cselekedet  
 Ellenállás: -  
 Erősség: 1

A boszorkánymester és felszerelése – vagy az az egy személy, akit a boszorkánymester megérint – tűzzé változik a varázslat hatására. Új alakja leginkább a légieségre emlékeztet. Ha lassan is, de képes repülni, továbbá csak mágikus fegyverekkel sebezhető – ám nem tud varázsolni. Az Őstűz alapú mágia többé nem hat rá, ám az Ősvíz alapú ettől kezdve igen. Ha közönséges vízzel leöntik, megközelítőleg d3 Sp sebet szenved el vödörönként; ha valamiképp vízbe dobják, körönként 15d3-at. Érintése d3 Sp égési sebet okoz, amit a boszorkánymester akár támadásra is felhasználhat. Ha gyűlékony tárgyakkal érintkezik, azok lángra lobbannak. A varázslat alapján 1 körig tart, ám a Mana-pontok többszörözésével a körök száma a boszorkánymester Anyag- és Elemi mágia képzettség szintjéig növelhető.

## Folyadékpisztítás

**Mana-pont Költség:** 2

**Hatás Időtartama:** egyszer

**Hatótáv:** 10 láb

**Hatóterület:** két pint, bármilyen

nem mágikus természetű folyadék

**Varázslási Idő:** szabad cselekedet

**Ellenállás:** -

**Erősség:** 1

A varázslattal 2 pint bármilyen nem mágikus természetű folyadék semmivé tehető. Természetesen élőlények testnedvei nem képezhetik a varázslat tárgyát. A mennyiség minden további 2 Mana-pont felhasználásával 2 pinttel növelhető.

## Szilárd anyag pusztítás

**Mana-pont Költség:** 2

**Hatás Időtartama:** egyszeri

**Hatótáv:** 10 láb

**Hatóterület:** lásd a leírásban

**Varázslási Idő:** szabad cselekedet

**Ellenállás:** -

**Erősség:** 1

A varázslat segítségével bármilyen szilárd halmazállapotú, nem mágikus természetű anyag (tárgy) semmivé (nem levegővé!) tehető. Az anyag mennyisége a minőségétől függ. A következő csoportok szerint:

**I. Nemtelen anyagok:** Kő, fa, textil, és minden egyéb, ami nem sorolható a többi csoportba.

**II. Fémek.** Réz, bronz, vas, és minden egyéb fém, ami nem sorolható a nemesfémek és a mágikus anyagok közé.

**III. Nemesfémek.** Platina, arany, ezüst. (Nemesfémnek számít az az ötvözet is, melyben ötvöző anyagként legalább 10 százalék tiszta nemesfém található)

A varázslattal 1 font I. csoportba, 1/2 font II. csoportba, vagy 1 lat III. csoportba tartozó anyag változtatható semmivé. További kikötés, hogy csak önálló és egész tárgyra alkalmazható, tárgyak részeire nem. Mint ahogy élőlények teste, tárgyai, felszerelése sem képezhetik a varázslat tárgyát. (Lásd még Mozaikmágia – Természetes Anyag Mágiaja, Destrukció!)

A semmivé tehető súly a Mana-pontok többszörözésével növelhető, azonban csupán a boszorkánymester Anyag- és Elemi mágia képzettség szintjéig.

## Szilánkokra robbantás

**Mana-pont Költség:** 4

**Hatás Időtartama:** egyszeri

**Hatótáv:** 10 láb

**Hatóterület:** lásd a leírásban

**Varázslási Idő:** szabad cselekedet

**Ellenállás:** -

**Erősség:** 1

A boszorkánymester másik szilárd anyagot pusztító varázslata ez. Hatására

a mágikus energiák beférkőznek az anyag szerkezetébe, és a gyenge pontoknál szétesztik azt. A folyamat eredményeképp a tárgy szilánkokra robban. Maximum 3 font-os tárgyra alkalmazható, melynek a Szilárd anyag pusztítás varázslatnál felsorolt I. vagy II. anyagcsoportba kell tartoznia, s az ott feltüntetett megkötések is érvényesek. A szétrobbanó tárgy közvetlen közelében (1 láb sugarú kör) tartózkodók d3 Sp sebet szenvednek el a repesektől.

A szilánkokra robbantható tárgy súlya a Mana-pontok többszörözésével növelhető, azonban csupán a boszorkánymester Anyag- és Elemi mágia képzettség szintjéig.

## Savteremtés

**Mana-pont Költség:** 2

**Hatás Időtartama:** kör/ képzettség szint

**Hatótáv:** 10 láb

**Hatóterület:** lásd a leírásban

**Varázslási Idő:** szabad cselekedet

**Ellenállás:** -

**Erősség:** 1

A boszorkánymester erős savat teremthet vízből, borból, egyéb folyadékból. A sav mennyisége körülötte egy kis pohárral. A sav pohárként d3 Fp sebet okoz, s esetenként – a helyzettől függően – Ép-vesztést, vak-ságot, egyéb sérüléseket eredményezhetnek. A sav annyi körig marad sav és maró, amennyi a boszorkánymester Anyag- és Elemi mágia képzettség szintje – utána visszaalakul. A boszorkánymesternek az adott savat ismernie kell. (lásd Mozaik mágia – Átalakítás mozaik)

A teremtett sav mennyisége, és ezáltal sebző képessége a Mana-pontok többszörözésével növelhető, azonban csupán a boszorkánymester Anyag- és Elemi mágia képzettség szintjéig.

Két azonos erősségű sav is csupán az eredeti erősségű marad, így sebzése sem változik.

## Sávfelhő

**Mana-pont Költség:** 2

**Hatás Időtartama:** kör/szint

**Hatótáv:** lásd a leírásban

**Hatóterület:** 2 láb sugarú kör

**Varázslási Idő:** egyszeri cselekedet

**Ellenállás:** Fizikai

**Erősség:** 1

A boszorkánymester a varázslat segítségével nagy, savpermetből álló felhőt hozhat létre. Ez a felhő a széllel elszáll a varázslattal nem irányítható – csak megjelenésének helyét jelölheti ki a varázslat megidézője. A felhő körülötte d3 Fp-t sebez 1 láb sugarú körben. A varázslat alaphő 1 körig marad fenn, de az időtartam növelése esetén előbb is eloszlatható. A boszorkánymester nem

áll ellent a felhőben lévő savnak, így a varázslatot néha hamarabb megszünteti, hogy ne essen ő maga is áldozatul. Jól használható a varázslat a Szélirányítás varázslattal együtt. A Mana-pontok többszörözésével az Erősség az időtartam és a sugar is növelhető. (Természetesen csak külön-külön)

## Mágia felfedezése

**Mana-pont Költség:** 1

**Hatás Időtartama:** 1 kör

**Hatótáv:** 20 láb

**Hatóterület:** az alkalmazó

**Varázslási Idő:** szabad cselekedet

**Ellenállás:** -

**Erősség:** 1

A varázslat segítségével a boszorkánymester érzékelheti bármilyen típusú mágia jelenlétét, legyen annak forrása tárgy, személy, hely, vagy bármi más – amennyiben az érzékelés erőssége eléri a mágia erősségét. Kivételt képeznek azok a mágiaformák, melyeket Leplezés véd (Ezek esetében az eredeti erősséghez hozzá kell adni a leplezés erősségét, és azt kell meghaladnia a mágia felfedezőnek). A boszorkánymester Megbélyegzés csókja által létrehozott bélyeg sem érzékelhető. A varázslat hatósugara 20 láb, s az érzékelés egy percig tartható fenn, azonban ez a Mana-pontok többszörözésével növelhető.

## Bagolysem

**Mana-pont Költség:** 1

**Hatás Időtartama:** 1 perc

**Hatótáv:** érintés

**Hatóterület:** egy személy

**Varázslási Idő:** egyszerű cselekedet

**Ellenállás:** -

**Erősség:** 1

A boszorkánymester – vagy akár megírt – ezen varázslat segítségével képes lesz látni a sötétben; lényegében megkapja az Éjszakai látás faji képességet (lásd Fajok fejezet, Kalandozók könyve) Ha tökéletes a sötétség – ez felettebb ritka, legfeljebb egy barlang belsejében, vagy egy bezárt, ablaklan szobában fordul elő – a varázslattal sem lehet látni. Nyílt térben vagy ablakkal ellátott helyen a varázslat még a legsötétebb Éjféli idején is remekül alkalmazható. A varázslat alaphő 1 percig hat, azonban az erősség (Mana-pontok) növelésével ez a boszorkánymester Anyag- és Elemi mágia képzettség szintjéig növelhető. Hátránya, hogy ha a szem ilyenkor közvetlen, erős fényt kap, az illető nyomban időlegesen megvakul. (d20 körre) Ez lehet tűz napfény felhőtlen idő esetén, vagy közvetlen az arc elé tartott fáklya. A varázslat tűz napfényben remekül alkalmazható mágiaiban járatan áldozatok megvakítására – nekik nincs szálalékuk arra, hogy időben lehuntyják a szemüket.

## Átók

A boszorkánymesterek átkai hatásmechanizmusukban nem sokban különböznek a boszorkányok átkaitól – annál inkább természetűek! Míg a boszorkányok az érzelmeket, indulatokat befolyásolják, változtatják vagy éppen ők ki áldozatukból, a boszorkánymesterek ismét régi, jól bevált fegyverükhöz, a Rontáshoz folyamodnak. Legyenekti áldozatuk, vallva: mind közül az Anyagi Test a legsebezhetőbb.

### Átokfejtés

Mana-pont Költség: 2  
Hatás Időtartama: Pillanatnyi  
Hatótáv: érintés  
Hatóterület: az alkalmazó  
Varázslási Idő: 1 perc  
Ellenállás: Speciális  
Erősség: 1

A varázslat más boszorkánymester átkainak felfedésére, mibenlétük kiderítésére szolgál. Ha a varázslat erőssége eléri a kifürkészendő átok erősségét, úgy a boszorkánymester előtt nyilvánvalóvá lesz az átok valódi természete. Amennyiben ezen felül a boszorkánymester Átok képzettség szintje magasabb, mint az átok létrehozó boszorkánymesteré, úgy tudomására jut az átok szóró boszorkánymester neve, s felbecsülhető hatalmának körülbelüli mértéke is. Csak boszorkánymesterek átkai fedhetők fel általa, a boszorkányok átkairól semmit sem árul el. Alkalmazása hasznos lehet az Átoküzés varázslat előtt, hisz így a boszorkánymester megtudja, mivel is kell szembenéznie. A varázslat erősítése a Mana-pontok többszörözésével növelhető (azonban csupán az Átok képzettség szintjéig).

### Átoküzés

Mana-pont Költség: 4  
Hatás Időtartama: maradandó  
Hatótáv: érintés  
Hatóterület: egy személy  
Varázslási Idő: 10 perc  
Ellenállás: -  
Erősség: 1

E varázs sokszor az egyetlen megoldás az átkok eltávolítására – jó kereseti lehetőség minden boszorkánymesternek. Annyi Mana-pontot kell használni, hogy az erőssége meghaladjon az átok erősségét. A varázslattal csak boszorkánymesterek átkai távolíthatók el, boszorkányokéi nem. A varázslat erősítése a Mana-pontok többszörözésével növelhető (azonban csupán az Átok képzettség szintjéig).

## Átokvarázs

Mana-pont Költség: lásd a leírásban  
Hatás Időtartama: 1 hónap (lásd még a leírásban)  
Hatótáv: hallótávolság  
Hatóterület: egy személy  
Varázslási Idő: teljes-körös cselekedet  
Ellenállás: Fizikai  
Erősség: 1

A varázslat segítségével a legkülönbözőbb átokok szórhatók a kiszemelt áldozatra. A boszorkánymesterek átkai testi gyengeséget okoznak; használatukkal bármelyik fizikai tulajdonság maximum 5 ponttal csökkenthető, vagy a max. Fp-k mennyisége változtatható. Lehet gyengeséget előidézni, miáltal az áldozat testi teljesítménye csökken – fizikai természetű képzettség-próbákhoz és közelharci Támadó Értékéhez negatív módosítók járnak. Az átok Mana-pont igényéről a következő táblázat tudósít:

Átok természet	Mana-pont igény	Maximális
csökkentés		
képesség csökkenés	4	
Mp/tulajdonságpont	E/2	
gyengeség	2	Mp/1
módosító E		
max. Fp csökkentés	1	Mp/1
Fp	2E	

A maximális erősítés rovat tájékoztat, hogy az Átok képzettség szint hányad részéig lehet az adott tulajdonságot csökkenteni (például 10-es Átok képzettséggel 40 manáért 5-ös képesség csökkenés, 20 manáért 10-es negatív módosító, 10 manáért 10 Fp csökkenést lehet előidézni). A hatás nem egyik percről a másikra meg végbe, hanem napról napra fokozatosan, mindig egy kategóriával csökken. (tehát 2 naponra egy tulajdonság, vagy naponta egy módosító, vagy napi 2 Fp-t veszít az áldozat. Két azonos természetű átok módosítóit nem adódhat össze, hanem csak az erősebb hatása érvényesül).

Az átok alaphelyzetben a kiteljesedés után még egy hónapon át ül a megátkozott személyen, ez az időtartam azonban hosszabbítható: minden további hónap 4 Mana-pont feloldozását követeli.

Ha a boszorkánymester a halálán van, Mana-pont feloldozása nélkül – vagy Mana-pontok hiányában – is elmondhat egy átkot. Maradék Ép-it alakítja mágius energiává (1 Ép 10 Mp-nak felel meg), s csak ezután lehel ki lelkét. Az ilyen átok nem egy hónapig, hanem addig ül a megátkozott személyen, míg mágiával el nem osztják (papi Átoküzésnél az erősséget a varázslatba fektetett Mp-ok jelentik!) – így akár egy életre is megkeserítheti az áldozat mindennapjait.

## Démoni birtok

Mana-pont Költség: 6  
Hatás Időtartama: lásd leírást  
Hatótáv: lásd a leírásban  
Hatóterület: lásd a leírásban  
Varázslási Idő: 1 óra  
Ellenállás: -  
Erősség: 1

Hatóidő	Szint	Mana-pont
1 perc	0	0
1 óra 5	10	
1 nap 10	20	
1 hét 15	30	
Örökkévalóság	20	40

A varázslattal a boszorkánymester egy adott területet átkozhat meg. Ettől kezdve ott az Élet nem kívánatos princípiummá lesz; a démoni skörök megidézt energiák minden élet elpusztítására törekmenek majd. A terület maximális nagysága 3E láb sugarú kör; azaz egy 5-ös Erősségű átok varázslat maximum 15 láb sugarú helyen terülhet el. A boszorkánymester azonban dönthet úgy, hogy kisebb helyen koncentrálja a pusztító erőket. Mindenkitől, aki az érintett területen tartózkodik, vagy oda belép, percenként 3E/(a terület sugara)\*d3 Fp életenergiát vesznek el (azaz a fenti példánkban 15 láb sugarú terület esetén d3 sebzés, 5 láb sugarú 5-ös erősítésű démoni birtok esetén 5\*d3, vagy 1 láb sugarú területen 15d3). Ha Fp-1 elfogy, elalul, s a továbbiakban már Ép-i csökkennek – ezek nullára csökkenésekor ölet veszti. A hatás időtartama alaphő 1 perc, de Mana-pontok befektetésével az időtartam növelhető.

A megátkozott területről csak papok távolíthatják el az átkot, más káosztok tagjai által alkalmazott Átoküzés vagy a mágia semlegesítése nem elegendő. A papnak, mielőtt Átoküzés varázslathoz folyamodna, annyi napot és éjszakát kell imádkoznia a terület szélén, ahányadik káosz-szintű volt az átkot kimondó boszorkánymester.



## Ényészet posvány

Mana-pont Költség: 4  
 Hatás Időtartama: lásd leírást  
 Hatótáv: lásd leírást  
 Hatóterület: lásd leírást  
 Varázslási Idő: 10 perc  
 Ellenállás: Fizikai  
 Erősség: 1

Hatótáv	Szint	Mana-
1 perc	0	0
1 óra	10	
1 nap	20	
1 hét	30	
Örökkévalóság	20	40

Sokban hasonlít a Démoni birtok varázslathoz. A megátkozott területen a rothadás, ényészet sebessége többszörösére gyorsul. A hatásért a megszáporított gombák, férgek, baktériumok a felelősek, melyek minden szerves anyagot megtámadnak és szétállasztanak. A folyamat szemmel nem követhető, annál jóval lassabban zajlik, ám a természetes sebességnek így is vagy százszorosa. Minden tárgy gyorsan széthull, a szövetek és fatörzsek egy-két napig maradnak csak használhatók. A területen tartózkodó vagy oda betévedő lények, amennyiben percenkénti Fizikai ellenállásukat legyűrte a mágia, úgy a Rontásoknál leírt Rútság varázslat áldozatul esnek. A betegség alap esetben 1 szintű, s amennyiben a boszorkánymester a maximális hatóterületnél kisebb helyen koncentrája a mágia, úgy – hasonlóan a Démoni birtok sebész növekményéhez – tovább erősíthető.

A terület a hatótáv növelés és az átok feloldásának módja megegyezik a Démoni Birtoknál leírtakkal.

## Természeti Mágia

Természeti Mágiával a boszorkánymester természeti hatásokat, elemi csapásokat idézhet elő. Oly fokon avatkoznak be a természet egyensúlyába, mely mindenképpen annak felborítását jelenti. A pyarioni Fehér Páholly mágusai rossz néven veszik, ha egy boszorkánymester efféle varázslatokhoz folyamodik – ami a boszorkánymestereket a legkevésbé sem igaztja.

A Természeti mágia varázslatai igazán csak magas szinten hatásosak. A boszorkánymester ugyan képes alacsonyabb erőstéssel is létrehozni a varázslatot, az azonban arányosan kisebb változást hoz a környezetben. Az összes példában szereplő hatás 15-ös Erősségre vonatkozik.

Erre a mágiaformára is vonatkozik, hogy a boszorkánymester maximum olyan erősségű mágia hozhat létre, mint az adott mágikus képzettség szintje. (Jelen esetben a Természeti mágia képzettség szintje)

(Például a boszorkánymester 15-ös Erősséggel olyan mágia hozhat létre, mint ami a Földrengés varázslatnál lehet. Ehhez 15-ös Természeti mágia képzettség szükséges. Létrehozhatja 5-ös Erősséggel azonban akkor a föld csupán ártalmatlanul mozgolódik, míg 25-ös erősséggel kisebb városokat is alaposan megrongálhat)

A Természeti Mágia varázslataival a boszorkánymester legfeljebb Erősségként 1000 láb sugarú körön belül, 45 percre képes felborítani a természet egyensúlyát. A varázslat körpontja töle legfeljebb 1 mérföldre lehet. Ha a varázslat már létrejött, már semmit nem tehet a hatás megszüntetése végett. Az egyensúly csak a varázslat időtartalmának lejártával áll helyre – ez sem a boszorkánymester érdeme, hanem a természet árhághatatlan törvényszerűsége. Az érintett terület kiterjedése sem növelhető vagy csökkenthető.

Minden Természeti mágia megidézése 5 perccel vesz igénybe.

## Jégverés

Mana-pont Költség: 3  
 Hatás Időtartama: 45 perc  
 Hatótáv: -  
 Hatóterület: 1 mérföld sugarú kör  
 Varázslási Idő: 5 perc  
 Ellenállás: -  
 Erősség: 1

15E: A varázslattal a boszorkánymester vad jégesőt idézhet meg. Ennek feltétele, hogy látótávolságban elegendő mennyiségben akadjanak esőfelhők – legalább egy aprócska. A varázslat hatására a felhő hatalmasra duzzad, majd kezdetét veszi a vihar. Heves szél kíséri, nagy cseppekben záporozik az eső, s néhány perc múlva

már diónyi jégdarabok hullnak az égből. A vihar mindössze egy kisebb falu területére korlátozódik (1 mérföld sugarú kör), de ott rendkívül heves. A természet elveri, az utazást megfűstlja, a vizeken pedig életveszélyessé teszi a hajózást. A vihar 45 percig tart, eloszlásával újból kitisztul az ég – már ha a jégverés előtt jó idő volt.

## Földmozgás

Mana-pont Költség: 4  
 Hatás Időtartama: 45 perc  
 Hatótáv: -  
 Hatóterület: 1 mérföld sugarú kör  
 Varázslási Idő: 5 perc  
 Ellenállás: -  
 Erősség: 1

15E: A varázslat kisebb földrengést idéz elő. A földmozgások nem túl hevesek, de az ingatag épületek így is összeomlanak, a rothadt fák kidőlnek hatására. Hegyekben a varázslat lavinát is elindíthat. A földlökések 45 percen keresztül, percenként követik egymást. Az érintett terület megegyezik a jégverésnél leírttal.

## Homokvihar

Mana-pont Költség: 3  
 Hatás Időtartama: 45 perc  
 Hatótáv: -  
 Hatóterület: 1 mérföld sugarú kör  
 Varázslási Idő: 5 perc  
 Ellenállás: -  
 Erősség: 1

15E: A boszorkánymester a sivatagban, vagy a sivatagtól maximum 50 mérföld távolságban homokvihart kavarhat. A sivatagban a vihar már 3 kör múlva teljes erősséggel tombol, távolabb azonban várni kell, míg a boszorkánymester támasztotta szél a homokot a sivatagból a helyszínre hozza. A várakozási idő mérföldenként fél perc (5 kör). A homokvihar sújtotta területen a látótávolság jelentősen, 1 lábnyira csökken. A benne tartózkodók gyakorlatilag képtelenek célzófégyvert használni, s közelharcú TÉ-jük 4-el csökken, VÉ-jükhöz pedig nem járul hozzá az ügyesség módosító. Sajnálatos módon a vihar időtartamába az az idő is beleszámít, ameddig a homok a helyszínre ér.

## Szélirányítás

Mana-pont Költség: 2  
 Hatás Időtartama: 45 perc  
 Hatótáv: -  
 Hatóterület: 1 mérföld sugarú kör  
 Varázslási Idő: 5 perc  
 Ellenállás: -  
 Erősség: 1

15E: A varázslattal a szél sebessége, iránya változtatható meg. A varázslat feltétele, hogy az érintett területen legyen legalább valamennyi minimális légmozgás (szél). Az irány egy kör alatt maximum kilencven fokkal, a sebesség 5 mérföld/órával változtatható akár pozitív, akár negatív irányban. A változtatásokra a varázslat megidézéseinek folyamatosan koncentrálnia kell.

## Lávafolyam

Mana-pont Költség: 6  
 Hatás Időtartama: 45 perc  
 Hatótáv: -  
 Hatóterület: 1 mérföld sugarú kör  
 Varázslási Idő: 5 perc  
 Ellenállás: -  
 Erősség: 1

15E: A varázslat hatására d3 kör múlva megnyílik a földkéreg, s lávagejzír tör a felszínre. Földrésnek helyét a boszorkánymester látnyi pontossággal meghatározhatja. A láva további útját, folyásának irányát már a domborzat határozza meg – értelemszerűen mindig lefele folyik. Rendkívül lassan áramlik, de ha valamit vagy valakit elér, azt körülöleli, s menthetetlenül elpusztítja. Épületeket, fákat is elhervaszt, porba dönt. Az élőlényeket azonnal megöli.

Az időtartam végétével a föld összezsúrol, a forrás elapad, s a láva lassan hűlni, szilárdulni kezd. Amit elnyelt, az köbörtömbbe zárva létezik tovább.

## Szökőár

Mana-pont Költség: 5  
 Hatás Időtartama: 45 perc  
 Hatótáv: -  
 Hatóterület: 1 mérföld sugarú kör  
 Varázslási Idő: 5 perc  
 Ellenállás: -  
 Erősség: 1

15E: A varázslat csak nagyobb vízfelületek közelében, folyón, tavon és tengeren, illetve ezek partja mentén használható. Hatására d3 perc alatt szökőár támad. A hullám hajókat boríthat fel, vagy medréből kiöntve kikötőket söpörhet el – mint ahogy elsöpör mindent, ami az útjába kerül. A hullámba keveredtek lények – ha egyáltalán túlélik az iszonyú kalandot (Úszás képzettség segítségével pl., lásd Képzettségek, Kalandozók könyve) –

15d3 Sp-t vesztenek a zúzdásoktól, az épületek és hajók pedig ugyanennyi (15d3) STP-vel károsulnak (lásd Harcrendszert. Tárgyak megtámadása, Kalandozók könyve).

Az időtartam lejártával a felszín elcsendesül, a kiöntött víz visszatér medrére, töcsákat, sártengert, s elsősorban romokat hagyva hátra.

## Tornádó

Mana-pont Költség: 4  
 Hatás Időtartama: 45 perc  
 Hatótáv: -  
 Hatóterület: 1 mérföld sugarú kör  
 Varázslási Idő: 5 perc  
 Ellenállás: -  
 Erősség: 1

15E: A boszorkánymester varázslata 2d10 kör alatt gyilkos tornádót kavart. A vihar a belekerült 100 fontnál könnyebb tárgyakat és élőlényeket elragadja, házak tetejét lesodorja. Porral teliített örvényként söpör végig a tájon. Elméletileg szédületes tempóval halad, 1 kör alatt 300 láb távolságot tesz meg, gyakorlatilag azonban köröngként változtatja haladási irányát. Hogy miként, arról kockadobás (d6) dönt, a következő táblázat alapján:

dobás (d6)	irány
1	visszafordul
2	helyben marad
3	balra fordul
4	jobbra fordul
5-6	tovább előre

Az időtartam lejártával a szélvihar elcsendesedik, a magasba emelt tárgyak sorra visszahullanak a földre. A zuhanástól – az indulási magasság függvényében 5d3-tól 15d3 STP-t vesztenek, az élőlények ugyanannyi Sp-t.

## Lávina

Mana-pont Költség: 3  
 Hatás Időtartama: 45 perc  
 Hatótáv: -  
 Hatóterület: 1 mérföld sugarú kör  
 Varázslási Idő: 5 perc  
 Ellenállás: -  
 Erősség: 1

15E: A varázslat csak meredek lejtőjű, hófödte hegyek között használható. A hegyoldalon 1 mérföldes sávban lezúduló lavina 7d3 Sp sebez mindenkin, aki az útjába kerül. Áldozatait 80%-ban betemeti, miáltal komoly esélyük támad arra, hogy megfagyjanak vagy megfulladjanak. A hó börtönében annyi óráig bírnak, amennyi az Állóképesség bonuszuk. Bár a varázslat időtartama elméletileg 45 perc, gyakorlatilag jóval rövidebb idő, hiszen mindössze egyetlen lavina

megindítására alkalmas. A legördülő lavinát a boszorkánymester már nem képes irányítani, az a fizika törvényei szerint választja meg útirányát.

## Tenger felkorbácsolása

Mana-pont Költség: 2  
 Hatás Időtartama: 45 perc  
 Hatótáv: -  
 Hatóterület: 1 mérföld sugarú kör  
 Varázslási Idő: 5 perc  
 Ellenállás: -  
 Erősség: 1

15E: A varázslat csak nagyobb vízfelületeken, tavon és tengeren használható. A varázslat hatására d3 kör alatt heves szél támad, a víz viharossá válik, tarajos hullámokat vet. A feltornyosuló hullámok felborítják vagy összetörik a 3 lábál rövidebb csónakokat, megromgallják a kikötőben vesztelő hajókat (10d3 STP), életveszélyessé, illetve lehetetlenné teszik a hajózást. A vihar 1 mérföld sugarú körön belül tombol.

## Örvény

Mana-pont Költség: 3  
 Hatás Időtartama: 45 perc  
 Hatótáv: -  
 Hatóterület: 1 mérföld sugarú kör  
 Varázslási Idő: 5 perc  
 Ellenállás: -  
 Erősség: 1

15E: A varázslat csak nyílt tengeren használható. Egy hatalmas 30 láb (2°E) átmérőjű örvényt hoz létre, amely a mélybe rántja a 8 lábál rövidebb hajókat, csónakokat, vízbe kerülő embereket, állatokat. Az úszni tudó lények köröngként Úszás képzettség-próbát dobhatnak (célszám a varázslat erőssége + 10), ennek sikeretelensége esetén 10 lábbal közelebb kerülnek az örvény középhez, s ha elérik, sorsuk megpecsételődött. Az úszó az örvény széléig – 10 lábanként -1 büntetővel dobja az képzettség-próbáját. A próbát továbbronthatja a páncél és felszerelés MGT-je, még akkor is, ha az úszó rendelkezik Nehézvért viselet képességgel (lásd Úszás – Képzettségek, Kalandozók könyve). Hajók, csónakok esetében legalább 15. Szintű Szakma – Hajózás képzettség, és jól képzett legénység szükségeltetik a kijutáshoz.

## Ásztál és Mentálmágia

Bár az Ásztál- és Mentálmágia sokak szerint nem képi olyan szervezete az boszorkánymester varázslatainak, mint a többi mágiaforma, határosságában azonban nem marad el azokról. A mágiaforma varázslatait ellen mindenképp érvényesül valamiféle tudati ellenállás.

Ezen mágiaformára is igaz, hogy erőssége alaphan egyes, és további Mana-pontokért az növelhető. A maximális erősség megegyezik a boszorkánymester Ásztál- és Mentálmágia képzettség szintjével.

### Haláltánc

**Mana-pont Költség:** 4  
**Hatás Időtartama:** 5 perc  
**Hatótáv:** 10 láb  
**Hatóterület:** egy személy  
**Varázslási Idő:** egyszerű cselekedet  
**Ellenállás:** Ásztális  
**Erősség:** 1

A boszorkánymester transzba hajszolhatja áldozatát – ha annak Ásztális ellenállását legyűri a varázslat. Táncolni kezd, s nem gondol semmi mással. Veszett táncia minden energiáját felmentészheti, a következő módon: egyrészt minden körben 1 Fp-t veszít, másrészt minden körben Állóképesség próbát dob (15-ös célszám ellen). Mikor ez utóbbit 25-ösödörre is elvét, holtan esik össze. A táncot mágia semlegességével félbe lehet szakítani, illetve, ha a 25 vétség előtt az áldozatot elájul. A varázslat hatása 5 percig tart, és csak egy lényre alkalmazható.

### Láthatatlanság felfedezése

**Mana-pont Költség:** 2  
**Hatás Időtartama:** 10 perc  
**Hatótáv:** 10 láb sugarú kör  
**Hatóterület:** egy személy  
**Varázslási Idő:** szabad cselekedet  
**Ellenállás:** Mentális  
**Erősség:** 1

Ez a varázslat a láthatatlan személy gondolatainak forrását kutatja, s ennek segítségével teszi ismertté annak helyét. Feltétel tehát, hogy a varázslat alkalmazója sejtse az illető jelenlétét, különben eszébe sem jutna alkalmazni a varázslatot. A gondolatok közül az illető külseje is kiolvasásra kerül, s a varázshasználó tulajdonképpen csak egy, a saját emléke által a láthatatlan lény helyére vetített képet lát. A láthatatlanság ezúton történő felfedezésével egyszerre csak egyetlen személy pillantható meg.

Ha láthatatlan lény Mentális ellenállása legyűri a boszorkánymester Erősség-próbáját, továbbra is láthatatlan marad. Avagy ha ismeri a varázslatot, és

erősen koncentrálvá más képet sugalmaz a varázslat alkalmazójának, megtevesztheti azt. Más helyen tüntetheti fel saját magát, illetve más külsőt kölcsönözhet magának. Ehhez még sikeres Intelligencia- és Akaraterő-próbát (10 + a varázslat erőssége célszám ellen) is kell dobni, különben az álca nem sikerül kellően valóságghűre, s a varázslat használoja nyomban rájön a turpisságra.

### Orgyilkosság

**Mana-pont Költség:** 3  
**Hatás Időtartama:** lásd a leírást!  
**Hatótáv:** 20 láb  
**Hatóterület:** egy személy  
**Varázslási Idő:** egyszerű cselekedet  
**Ellenállás:** mentális  
**Erősség:** 1

A boszorkánymester a varázslattal gyilkos szándékot ültethet a varázslat alanyának lelkébe. Ha annak Mentális ellenállását legyűri a varázslat, a szándék befészkezi magát a tudata mélyére. A boszorkánymester a varázsigék elismolásakor koncentrálni, elméjében felidézni a gyilkosság áldozatának arcát és nevét. A varázslat hatása alatt álló, kiszemelt gyilkos szintén látja az arcot, a vonások mindörökké bevésoednek emlékezetébe. Ettől a ponttól fogva a varázslat két módon használható.

Az első módszer alkalmazásával a gyilkosnak mániájává válik az áldozat meggyilkolása.

Rafináltabban tervezett, minden információt megszerez célpontjáról. Ezek után sort kerít a kivitelezésre. Semmi nem állíthatja meg, mindenképpen megpróbálja megölni a számára kijelölt lényt, még saját élete árán is. Persze ez nem jelenti azt, hogy feleslegesen lemeszárólatná magát a testőrökkel, katonákkal.

A másik módszer esetén a gyilkosban nem tudatosul, mi a boszorkánymester varázslatának célja – tán a természetéről sem szerez tudomást. Bizonyára hamarosan el is felejtje az eseményt. A tudata mélyén megbúvó gyilkos szándék csak akkor lánghat benne, mikor megpillantja az áldozatot. Ekkor a körülményektől függően vagy azonnal megtámadja, vagy ettől kezdve az első módszernél leírtak szerint jár el.

A varázslat csak a kijelölt áldozat halálakor vagy semlegesítő mágia hatására szűnik meg. A boszorkánynak elég látnia a jövődöbéli orgyilkost, aki nem lehet 20 lábnál messzebb.

### Sötét gyűlés

**Mana-pont Költség:** 4  
**Hatás Időtartama:** 1 nap  
**Hatótáv:** érintés  
**Hatóterület:** egy személy  
**Varázslási Idő:** fél perc  
**Ellenállás:** Ásztális- és Mentális  
**Erősség:** 1

A boszorkánymester ezzel a varázslattal a legtitesebb szívű teremtményt is a gonosz feltétlen szolgájjá teheti. Ha a lény mindkét Ellenállását legyűri a mágia, gondolatai eltorzulnak, értékrendje teljes átalakuláson esik át. Minden gonosz szándék lelkes hívővé válik, s feltétlen engedelmességgel fog adózni minden olyan gonosz kreatúrának, amelyik önmagánál hatalmasabbnak ismer meg, vagy amelyik bebizonyítja ezt számára. Semmilyen képessége nem szenved csorbát, de a másik oldal szolgálatában fogja kamatoztatni őket, legyen az harc vagy mágiahasználat. A varázslat 1 napig tart, de az erősfésen felül minden további 4 Mana-ponttal 12 órával meghosszabbítható.

### Gyilkvágy

**Mana-pont Költség:** 2  
**Hatás Időtartama:** 1 kör  
**Hatótáv:** 20 láb  
**Hatóterület:** egy személy  
**Varázslási Idő:** egyszerű cselekedet  
**Ellenállás:** Ásztális  
**Erősség:** 1

A boszorkánymester a varázslattal örjögző gyilkolási vágyat oltathat áldozatának lelkébe. Ha elvét Ásztális ellenállását még a legbékésebb és legjamborabb ember is a mesterségesen gerjesztett érzelmek játékszerévé válik. A varázslat hatása alatt álló személy válogatás nélkül, minden körülötte felkelhető élőlényt megpróbál a lehető leghatékonyabb, legkegyetlenebb módon elpusztítani – olyan eszevesztett erővel küzd, mintha démonok szállták volna meg (TÉ: +8, VÉ: -8). Sebezhetetlenebb éri magát, a gyilkolás szinte fizikai gyönyört okoz számára, mely még mélyebbre lovalja őtjögésében. Fp-i fogytával nem fárad, az utolsó Ép-ig töretlenül harcol. Ha a varázslat kiteljesedésekor egyetlen élőlény sem tartózkodik közelében, elhorrja az Akaraterő próbáját (a varázslat erőssége, mint célszám ellen), még saját magában is megpróbál kárt tenni. Tombolása végetével annyi körig érvényesek rá a kábultság módosítói, ameddig a varázslat tartott. A varázslat időtartalma 1 kör, ami az erősséggel hasonlóan a Mana-pontok többszörözésével növelhető egészen a boszorkánymester Ásztál- és Mentálmágia képzettség szintjéig. A varázslat csak az áldozat halálakor vagy semlegesítő mágia hatására szűnik meg. A boszorkánymesternek elég látnia kiszemelt áldozatát, amennyiben az 20 lábnál nem tartózkodik messzebb.



## Méregmágia

A boszorkánymesterek nem csak üres babonák miatt nevezik a pusztítás és halál legavatottabb mestereinek. Rengeteg módozatát ismerik az élő szervezetek rombolásának, pusztításának, talán ez mágiájuk legfőbb aspektusa.

Többször említés esett már mérgekről, s a mérgek közt a mágikus természetűekről – mindegyik azonban nem derült rá fény, mit is jelentenek valójában. Nos, a boszorkánymester a mágikus mérgek legkülönbözőbb ismerője, hűen tükrözi ezt mágikus tudományának Méregmágia néven közismertté vált fejezetét.

Amikor valamilyen karakter valamilyen mérget rombolásának van kitéve, a boszorkánymesternek vagy a Km-nek (NJK-k esetében) a mérge Erősségét használnia Erősség-próbát kell tennie a karakter vonatkozó – általában a Fizikai – ellenállásával szemben. A mérge az Erősség-próba sikerétől függően aktiválódik a karakter szervezetében. Ha a mérge hat a karakterre, a karakternek a hatóidő letelével – általában – Állóképesség próbát kell ezután tennie a hatás foka ellen, hogy milyen mértékben károsodik a szervezete. (részleteket lásd a Mérgeknél, Kalandmesterek könyve, II. fejezet)

### Méregismeret

Mana-pont Költség: 2  
Hatás Időtartama: egyszeri  
Hatótáv: 2 láb  
Hatóterület: az alkalmazó  
Varázslási Idő: teljes körű  
cselekedet  
Ellenállás: -  
Erősség: 1

A boszorkánymester bármilyen mérget azonosítani tud a varázslat segítségével. Tisztában lesz leghatékonyabb felhasználási módjával és pontos hatásával is (lásd a KM könyv – Mérgek). Egyszerre egyféle mérget vizsgálhat, s a vizsgálat 10 kört vesz igénybe. Mágikus mérgek hatását csupán akkor tudja kifürkészni, ha a varázslat erőssége meghaladja a mérge erősségét, egyébként a varázslat csak azt állítja meg rólok, hogy mágikus úton készültek.

## Méregvarázs

Mana-pont Költség: lásd a leírásban  
Hatás Időtartama: egyszeri  
Hatótáv: érintés  
Hatóterület: lásd a leírásban  
Varázslási Idő: kör/mérge szintje  
Ellenállás: -  
Erősség: 1

A varázslat segítségével a boszorkánymester bármilyen folyadékot mérgező tulajdonságokkal ruházhat fel. A folyadék íze, színe, szaga nem fog megváltozni, így az ismeret – Méregkeverés képzettség is hatástalan az efféle matéria felderítésére avagy azonosítására, ahogyan az ellenszer kikeverésére is. Egy varázslattal 1 adag mérge készíthető el; a több komponensű mérgek egyes komponenseit külön-külön kell elkészíteni.

A varázslattal készített mérge, bármilyen hatású is, minden esetben mágikus természetű, és alapesetben mindig 1-es Erősségű – de ez további Mana-pontokért növelhető. A mérge elkészítéséhez, hatásától és szintjétől függően további Mana-pontok szükségesek, a következő táblázat alapján. A mérge hatása (körökben) és a mérge ereje (varázslat erőssége) is maximálisan a boszorkánymester Méregmágia képzettség szintjével lehet egyenlő.

Az így elkészített mérgek azonnal hatnak, hatásuk ellen Fizikai ellenállásra jogosult az áldozat, a mérge erősségének függvényében. Ha ez sikeres, a mérge nem hat.

A varázslat természetesen nem jutattja az áldozat szervezetébe a mérget, ahhoz más eszközöket, netán varázslatot kell alkalmazni – lásd még Mérgek, Kalandmesterek könyve.

Szükséges képzettség szint	A mérge hatása
15	Kínmérge
5	Bódult
7	Lelassult
9	Elszigazott
11	Kimerült
13	Zavarodott
15	Magatehetetlen/ Harcképtelen
17	Alvás/Eszméletlen
20	Halál

## Mérge semlegesítése

Mana-pont Költség: lásd leírásban  
Hatás Időtartama: maradandó  
Hatótáv: érintés  
Hatóterület: egy személy  
Varázslási Idő: mozgás-értékű cselekedet  
Ellenállás: -  
Erősség: 1

A boszorkánymester a varázslattal bármilyen mérget semlegesíthet a kiválasztott lény szervezetében. A mérge eddig kiváltott hatásait a semlegesítés nem fogja megszüntetni, ehhez gyógyító mágiára van szükség, de a további hatás azonnal abbamarad.

A varázslathoz szükséges Mana-pontok száma a semlegesítendő mérge erősségétől és hatásától függ. A Mana-pontok számának kiszámításához táblázat adott sorában szereplő értéket annnyival kell megszorozni, amennyi a mérge szintje.

Szükséges képzettség szint	A mérge hatása	semlegesítés E-nként
15	Kínmérge	1
5	Bódult	1
7	Lelassult	2
9	Elszigazott	2
11	Kimerült	3
13	Zavarodott	3
15	Magatehetetlen/ Harcképtelen	4
17	Alvás/Eszméletlen	5
20	Halál	6

További Mana-pontok 1 adag keveréséhez	az E 1-el növeléséhez
1 Mp/d3 Fp	1
1 Mp/kör	1
2 Mp/kör	2
2 Mp/kör	2
3 Mp/kör	3
3 Mp/kör	3
4 Mp/kör	4
5 Mp/kör	5
6 Mp	6

## Mérgek átadása

Mana-pont Költség: 2  
 Hatás Időtartama: végleges  
 Hatótáv: érintés  
 Hatóterület: egy személy  
 Varázslási Idő: mozgás-értékű  
 cselekedet  
 Ellenállás: fizikai  
 Erősség: 1

A boszorkánymester a testében lévő mérgeket átplántálhatja az áldozat szervezetébe. A mérgek addigi hatásait ez természetesen nem semlegesíti, az áldozatban azonban a mérgek minden tekintetben úgy fog működni, mint a boszorkánymester szervezetében. Az áldozat a varázslat erőssége ellen jogosult Fizikai ellenállásra, amennyiben ezt elvéri, úgy a mérgek haladéktalanul átkerül az ő szervezetébe. Amennyiben egy mérgek hatása egyszeri volt, például azonnali Fp veszteség, a varázslatot a mérgezést követő 15 körön belül érdemes alkalmazni, utána ugyanis a szervezet semlegesíti az ártalmas anyagot. Ha a mérgek hatása bódulat, kábulat vagy hasonló állapot előidézése volt, a varázslat alkalmazásával a hatás a boszorkánymesteren azonnal megszűnik, az áldozat testébe teljes értékű mérgeként kerül. Ha a boszorkánymester megmérgezésékor sikeresen ellenállt a mérgek hatásának, még 10 körön át elegendő mennyiségben áll rendelkezésre a szervezetben ahhoz, hogy a varázslat alkalmazható legyen. A 10. kör leteltével a mérgek lebomlott, nem adható tovább. A próba módosítójának meghatározásakor mindig a mérgek szintje a mérvadó.

## Nekromancia

Nekromanciának a mágia életerővel, vitális energiákkal, élőhalott irányítással és élőholt teremtmények megidézésével foglalkozó fejezetét nevezzük.

A Nekromanciában a boszorkánymesterek is a soha el nem évülő érdemű dmsad nekromanta, Abdul al-Sahred munkásságát tekintik irányadónak. A mester az élőhalottak és egyéb túlvilági teremtmények besorolásáról, természetéről Necrografia című összefoglaló igényű könyvében nyilatkozik. (lásd Mozaikmágia – Nekromancia)

Az Életerő Szívással elorzott Fp-k és Ép-k csak fele sebességgel térnek vissza, s mágiával is csak feleannyit lehet gyógyítani az életerejét veszített áldozaton, mint a hagyományosan sebesülten. A varázslatok Mana-pont igénye mindenhol 1-es erősségre van megadva, s az erősség a Mana-pontok többszörözésével a boszorkánymester Nekromancia képzettség szintjéig növelhető. Ahol ezen szabályok nem érvényesülnek, ott azokat a leírásban külön kiemeljük.

## Öregedés

Mana-pont Költség: 4  
 Hatás Időtartama: lásd a leírásban  
 Hatótáv: 15 láb  
 Hatóterület: egy személy  
 Varázslási Idő: 5 kör  
 Ellenállás: Fizikai  
 Erősség: 1

A boszorkánymester két céllal használhatja a varázslatot. Az első mód kevésbé Mana-pont igényes, ellenben csak időleges hatású; a másik változat hatása maradandó, viszont éppen emiatt energiaigényesebb is. Az első módszerrel a boszorkánymester egy általa kiválasztott lényt évekkel öregíthet. A varázslat 4-szer plusz annyi Mana-pontot igényel, amennyi évvel az áldozat öregszik (ez lesz a varázslat erőssége). Ez esetben a varázslat időtartama mindössze Nekromancia képzettség szintenként 1 nap – melynek leteltével az áldozat visszafiatalodik eredeti életkorára. Az áldozat Fizikai ellenállásra jogosult a varázslat erőssége ellen.

A második módszer is 4 Mana-pontba kerül évenként, azonban ez esetben az alany Fizikai ellenállása 10-el magasabbnak számít. Amennyiben a varázslat sikeres, az Időtartam maradandó.

Az öregedés jelei mindkét esetben azonnal megmutatkoznak: az áldozat gyengébbé, lassúbb mozgásúvá válik (lásd Korkategóriák – Fajok fejezet, Kalandozók könyve). Csak a test öregszi, a lélek nem, ami komoly belső konfliktusokhoz vezethet. A mindennapos cselekvések is nehezebbé válnak, hiszen az áldozat nem lesz tisztában megöregedett testének tulajdonságaival, tűrőképességével.

A varázslat az elfek és félelkek esetében, kik kifejezetten érzékenyek a nekromancia alapú varázslatokra, még kegyetlenebb lehet. Azon kívül, hogy a Fajok fejezetben leírtaknak megfelelően negatív módosítók járulnak ellenállásukhoz, az öregedés hatása is erősebb; az elfek esetében 20-szoros, míg a félelkek esetében 5-szörös szorzó vonatkozik az évek számára.



## Életerőszívás

**Mana-pont Költség:** 2  
**Hatás Időtartama:** egyszeri  
**Hatótáv:** érintés  
**Hatóterület:** egy személy  
**Varázslási Idő:** egyszerű cselekedet  
**Ellenállás:** Fizikai  
**Erősség:** 1

A boszorkánymester a varázslattal mások életerejét csökkentheti. Erősségként d3 Sp-t szípolozhat ki egyetlen áldozata testéből. A boszorkánymesternek közelharci Érintő támadást kell tennie, s az a támadás túltűnt, úgy a áldozat Ép-eket, egyébként Fp-ket veszít.

## Életerő rablás

**Mana-pont Költség:** 3  
**Hatás Időtartama:** egyszeri  
**Hatótáv:** érintés  
**Hatóterület:** egy személy  
**Varázslási Idő:** egyszerű cselekedet  
**Ellenállás:** Fizikai  
**Erősség:** 1

Az Életerőszívás összetettbe formája. A boszorkánymester az elszívott Sp-eket saját sebeinek gyógyítására használhatja fel. Egy elrablott Fp-vel egy Fp-t, egy Ép-vel egy Ép-t vagy 4 Fp-t gyógyíthat saját magán. A boszorkánymester egy alkalommal d3 Sp-t rabolhat a varázslat minden E-je után el ellenfélétől – és ugyan ennyit is gyűjthet. Természetesen max. Fp és max. Ép fölé így sem kerülhet.

## Életerő-begyűjtés

**Mana-pont Költség:** 3  
**Hatás Időtartama:** egyszeri  
**Hatótáv:** érintés  
**Hatóterület:** az alkalmazó  
**Varázslási Idő:** egyszerű cselekedet  
**Ellenállás:** Fizikai  
**Erősség:** 1

A Életerőszívás következő változata – segítségével a boszorkánymester Mana-pontokká alakítja át az áldozatától elszívott életerőt. A nyert Mana-pontokkal pótolhatja saját elhasznált Mp-t – számuk max. Mp-jénél nem lehet több. Minden így elragadott 6 Ép-ért vagy 3 Ép-ért 1 Mp-hoz juthat. A varázslat sebése erősségként d3 Sp.



## Életerővel felruházás

**Mana-pont Költség:** 4  
**Hatás Időtartama:** egyszeri  
**Hatótáv:** 15 láb  
**Hatóterület:** egy személy  
**Varázslási Idő:** teljes-körös cselekedet  
**Ellenállás:** Fizikai  
**Erősség:** 1

Ez a varázslat is Életerőszívással indul, ám a nyert életerőenergia a boszorkánymester ezúttal egy kiválasztott élőhaltnak adhatja át. Az élőhalott annyi Ép-hez jut, amennyit az áldozat elveszített – az Fp-k számára semmit nem érnek, hiszen az élőhalott nem érez fájdalmat. A varázslat teljes sikeréhez mind az áldozatnak, mind az élőhalottnak a hatótávolságon belül kell tartózkodnia a varázslat létrejöttének pillanatában. A boszorkánymester d3 Sp-t sebezhet Erősségként a varázslattal áldozatán, s átadni is ennyit képes. A varázslat hatósugara 15 láb.

## Élőholt teremtes

**Mana-pont Költség:** 6  
**Hatás Időtartama:** lásd leírást  
**Hatótáv:** érintés  
**Hatóterület:** -  
**Varázslási Idő:** 1 perc  
**Ellenállás:** -  
**Erősség:** 1

A boszorkánymester a varázslattal új életet lehelhet egy halottnak. Bár az élet nem szerencsés kifejezés, hiszen a lélek és értelem nélküli testet csak egyfajta torz, vitális energia mozgatja. Az így alkotott teremtményt élőhalottnak nevezzük. A varázslat 1 Életerő-ponttal ruházza fel az élőhalottat – a boszorkánymester teremtménye további Ép-iről az Életerővel Felruházás nevű varázslattal gondoskodhat. Az átadott Életerő-pontokat a boszorkánymester vagy saját magától vonja el, vagy másolt rabolja. Természetesen az élőhalott már 1 Ép-vel is „életképes”, ám ajánlatos továbbiakkal is ellátni, mert a mozgását biztosító energia csak addig marad a testben, míg az élőhalott Életerő-pontjai el nem fogynak. Ha pedig ez megtörténik, az élőhalott elpusztul.

Amennyiben a test nem sérül súlyosan, akár újból élőhalott teremthető belőle.

Hatóidő	Szint	Mana-pont
1 perc	0	0
1 óra	5	10
1 nap	10	20
1 hét	15	30
Örökkévalóság	20	40

A megteremtett élőhalottnak a boszorkánymester egyetlen egyszerű parancsot plántálhat – ez lesz a teremtmény „életcélja”. Értelme, tudata ezen

egyetlen alap-parancsra korlátozódik, a maga határátnul ostoba, korlátolt módján mindent megtesz ennek végrehajtása érdekében. A parancs ilyen lehet: „Ölj!” „Örizz!” „Senki nem léphet be az ajtón!” Látni kell tehát, hogy a megfogalmazás több szavas is lehet, csak a feladat ne számíton összetettnek. Remek ellenpélda a „Szolgálj!”, ezt nem lesz képes teljesíteni, vakon követi majd teremtetjét, de nem cselekszik semmit.

Abdul al-Sahred Necrografiájában az efféle élőhalottak a I. csoportba, a „tudattalan élőhalottak” közé tartoznak. A leggyakoribb ilyen teremtmény a zombi. A varázslat időtartama alábból 1 perc, ez azonban további Mana-pontok befektetésével tovább növelhető.

## Élőholt idézés

**Mana-pont Költség:** 4  
**Hatás Időtartama:** 1 perc  
**Hatótáv:** 150 láb sugár gömb  
**Hatóterület:** lásd a leírást  
**Varázslási Idő:** 2 kör  
**Ellenállás:** -  
**Erősség:** 1

A varázslat segítségével a boszorkánymester 150 láb sugár gömbben magához szóllhat minden élőhalottat. Azok köré gyűlnek, de csak akkor engedelmeskednek parancsainak, ha önálló akarattal nem rendelkeznek, pusztán annyi értelemmel, hogy a parancs tartalmát fel fogják (pl.: éjjel rémek, amilyen az Izar, a Bosszúálló, a Múmia). A varázslattal maximum annyi élőhaltra terjesztheti ki hatalmát a boszorkánymester, amennyi a Nekromancia képzettség értéke. A többi teremtmény, akik szintén köré gyűlnek, de nem kerültek a varázslat hatása alá, törvénytlenül megtámadják őt, amiért zaklatna nyugalmukat. Így a boszorkánymester szászor meggondolja, hogy egy élőhalottak megszállta területen alkalmazza-e a varázslatot vagy sem.

Az intelligens élőhalott akkor engedelmeskednek, ha érdekeik is ezt kívánják (pl.: életerővel táplálkozó szellemek, amilyen a Lesath, a Hatyasa); az értelemmel sem bírók (pl.: tudattalan élőhalottak, amilyen a már említett Zombi) pedig csak egyetlen dologra lesznek hajlandók: harcolni minden ellen, ami el. Egyedül a boszorkánymester nem támadja meg.

Az Időtartam lejártával a befolyásolt élőhalottak felszabadulnak a boszorkánymester ellenőrzése alól. Az eddig befolyásolt tudattalan élőhalottak egyszerűen összeesznek, míg az intelligensek – ha eddig engedelmeskedtek is – a boszorkánymesterre támadnak.

A varázslat időtartama a Mana-pontok többszörözésével maximum a boszorkánymester Nekromancia képzettségéértékeig növelhető.



## Értelemmel felruházás

**Mana-pont Költség:** 4  
**Hatás Időtartama:** lásd leírást  
**Hatótáv:** érintés  
**Hatóterület:** egy személy  
**Varázslási Idő:** 1 perc  
**Ellenállás:** -  
**Erősség:** 1

Hatóidő	Scint	Mana-pont
1 perc	0	0
1 óra	5	20
1 nap	10	40
1 hét	15	80
Örökkévalóság	20	160

Az értelemmel nem bíró élőhottak – melyek még egy szavas parancsokat sem értenek meg, csupán valamely beléjük plántált, egyszerű utasítástól vezérelve cselekszenek – a varázslat hatására olyan egyszerűbb összetett utasítások elvégzésére is alkalmasak válnak, mint például: „Csak a szolgálmat engedd be az ajtón!”, vagy „Kövess és oltalmaz!”.

Az élőholt intelligenciája 2 + k6 lesz. Ez annyit tesz, hogy a parancsokat megérti, és korlátozott mértékben önálló cselekvésre is alkalmas. Megfontolt döntéseket azonban nem hozhat. A varázslat áldásos mellékhatásaként az élőholt mindenképpen hűségese lesz parancsolójához, s mástól nem is fogad el utasításokat. A varázslat csak és kizárólag egyetlen értelemmel nem bíró élőhottalra hat, más teremtmények ellen teljességgel hatástalan.

A varázslat valamely a reinkarnációból kiszorodott, törz lelkét költöztet az élőhottalra. Az efféle lelkeket a Necrografia „kóborló dögök”-ként említi – számtalan fajtájuk ismeretes, élőhottalra költöztetve a legkülönfélébb teremtmények hozhatók létre velük.

A varázslat hatása alaphoz 1 percig tart, az időtartam az alábbi táblázat szerint növelhető (a szint rovat a szükséges Nekromancia képzettség szint). Letelével az élőhottalot elhagyja a beplántált lélek, s a teremtmény viszályllyal az értelem nélküli létbe.

## Tudattal felruházás

**Mana-pont Költség:** 6  
**Hatás Időtartama:** lásd leírást  
**Hatótáv:** érintés  
**Hatóterület:** egy személy  
**Varázslási Idő:** 2 perc  
**Ellenállás:** -  
**Erősség:** 1

A varázslat segítségével tudat, intelligencia kölcsönözhető egy értelemmel nem bíró élőhottalnak. Ezáltal önállóan, logikusan fog gondolkodni. Parancsokat adhat társainak, döntéseket hozhat, de mindeközben a véletlektől hűségese lesz a boszorkánymesterhez – ha ő teremtetten (élőhottal teremtésre vonatkozik). Ha a

boszorkánymester csak megidézte vagy csak rátalált, és a varázslat hatása alá vonta (élőhottal idézésre vonatkozik), az említett hűség elmarad. Az élőhottal intelligenciája a varázslat időtartama alatt 10 + d6 lesz. A varázslat csak és kizárólag az említett kategóriába tartozó élőhottalokra hat, más teremtményekre és az Értelemmel felruházás varázslattal érleltessé tett élőhottalakra nem hat.

A varázslattal a boszorkánymester olyan lelket idéz az élőhottalra, amit Abdul al-Sahred a „vérvő élőhottalok” Anyagi Síkon lelkelhető válfajaként említ. Ezek a lelkek az Anyagi Síkon rekedtek, s nem ragadtattak el valamely Külső Síkra. Anyagi Testüket már elhagyták, s pusztá léleként bolyongnak a Világegyetemben – szinte várva, kívánva a megidézt. Már-már hálásak a boszorkánymesternek, amiért ismét lehetővé teszi számukra az Anyagi Test birtoklásával járó örömeket.

A varázslat időtartamára vonatkozó szabályok megegyeznek az Értelemmel felruházás varázslatnál leírtakkal.

## Személyiséggel felruházás

**Mana-pont Költség:** 8  
**Hatás Időtartama:** lásd leírást  
**Hatótáv:** érintés  
**Hatóterület:** egy személy  
**Varázslási Idő:** 3 perc  
**Ellenállás:** -  
**Erősség:** 1

A varázslattal lélek (Necrografia: IX. kategória) plántálható egy értelemmel nem bíró élőhottalra. Ezáltal az képesek válnak a logikus, önálló gondolkodásra; saját személyiségre, egyéniségre lesz: Mentális és Asztrális szempontból teljes értékű emberré válnak. Teste ugyan hűvös némi kívánnivalót maga után – végül is élőhottal, fizikailag szemlélve nem több az egyszerű zombinál. Szellemisségét tekintve azonban akár óriás is lehet: varázsló, böles, netán egy letűnt ország királya. Gondolkodására, érzelmire nem feltétlenül jellemző a gonoszság, az élet gyűlölete, mint az alacsonyabb rendű élőhottalokra. Érzelmek nagy valószínűséggel megegyeznek az elhunytáival.

A személyiséggel felruházott élőhottal nem lesz hűségese megidézőjéhez, csak akkor cselekszik annak utasításai szerint, ha saját érdeke is ezt kívánja. Könnyen elfordulhat, hogy hatalmas meghaladjon a boszorkánymesterét, ilyenkor az istenek adják, hogy hálás természetű legyen!

A varázslat csak és kizárólag egyetlen értelemmel nem bíró élőhottalra hat, más teremtmények ellen teljességgel hatástalan.

A varázslattal a boszorkánymester megidézheti egy elhunyt lelket, ha birtokolja földi maradványait, vagy akár csak egyetlen csontját. A lélek emlékezn fog életére, rendelkezik a megboldogult minden szellemi tulaj-

donságával és képességével. Azaz, ha ismerte a mágiát, eztán is ismerni fogja, ha használt Pszit, most is fog. Ha élőhottal teste erre alkalmas, a fizikai jellegű képzettségek és a harcértek is öröklődik. Gyakorlatilag úgy is tekinthető, hogy a boszorkánymester feltámasztotta a halottat.

A varázslat időtartamára vonatkozó szabályok megegyeznek az Értelemmel felruházás varázslatnál leírtakkal.

A varázslatot csupán 15-ös, vagy annál magasabb szintű Nekromancia képzettséggel rendelkező boszorkánymester hajthatja végre.

## Halottak nyelve

**Mana-pont Költség:** 2  
**Hatás Időtartama:** 1kör  
**Hatótáv:** önmaga  
**Hatóterület:** az alkalmazó  
**Varázslási Idő:** 2 kör  
**Ellenállás:** -  
**Erősség:** 1

A boszorkánymester, míg csak lelket (kizárólag a Necrografia IX. kategóriája) nem idéz az élőhottalra, nem képes vele emberi nyelven szót váltani. Ha ez áll szándékában, a halottak különös, soha nem létezett nyelvén kell szólnia, melyet elők a mágia törvényei szerint soha nem sajátíthatnak el.

A varázslat segítségével az időtartam alatt a boszorkánymester beszél és érti a Halottak nyelvét. Természetesen csak értelemmel – vagy még inkább intelligenciával – felruházott élőhottalokkal társalognak érdemben: győzködheti őket, hogy szegődjének a szolgálathoz; ígérettel, fenyegetéssel ráveheti őket valamely feladat teljesítésére. Az élőhottal minél intelligensebb, annál erősebben ragaszkodik létezéséhez. Ha tehát a boszorkánymester hatalma elegendő az elpusztításra, és főként, ha elfelőt őt is megyözteti, az erő pozíciójából tárgyalhat. No persze az sem kizárható, hogy a régi jó módszeres folyomodik, s némi csalással megteveszi a teremtményt.

Ha a fent említett módok bármelyikén kicsikarta a szolgálatot, nincs szükség élőholt parancsnoklás varázslatra.

A varázslat időtartama 1 kör, azonban a Mana-pontok többszörözésével a varázslat időtartama növelhető maximum a Nekromancia képzettség szintjéig.



## Élőholt parancsnoklás

**Mana-pont Költség:** 3  
**Hatás Időtartama:** egyszeri  
**Hatótáv:** 15 láb  
**Hatóterület:** az alkalmazó  
**Varázslási Idő:** egyszerű cselekedet  
**Ellenállás:** Mentális  
**Erősség:** 1

A varázslattal a boszorkánymester két szavas utasítást adhat a kiszemelt élőholtak – a parancs a Halottak Nyelvén hangzik el. A felintelligens, vagy még ostobább élőhaltottak Ellenállás nélkül teljesítik a parancsot, az intelligensek Mentális ellenállását le kell győznie a varázslatnak. A személyiséggel rendelkezőkre a varázslat nem hat, esetükben a hasonló hatás csak tiszta Mentálmágiával érhető el.

## Contésztelés

**Mana-pont Költség:** 1  
**Hatás Időtartama:** 1 perc  
**Hatótáv:** 150 láb sugarú kör  
**Hatóterület:** az alkalmazó  
**Varázslási Idő:** 5 kör  
**Ellenállás:** -  
**Erősség:** 1

A boszorkánymester a varázslattal elhalálozott gonosz teremtmények mélyen föld alatt nyugvó csontjait, maradványait fedezheti fel. Ha nem fekszenek 12 lábánál mélyebben, elegendő elhaladnia felettük, miközben a varázslat ígért mormolja – képes lesz megmondani az elhunyt fáját, egykori gonosz hatalmának mértékét. A varázslat 150 láb sugarú körben fejti ki hatását.

A varázslat időtartama 1 perc, azonban a Mana-pontok többszörözésével a varázslat időtartama növelhető maximum a Nekromancia képzettség szintjéig.

## Ázonosítás

**Mana-pont Költség:** 8  
**Hatás Időtartama:** egyszeri  
**Hatótáv:** érintés  
**Hatóterület:** az alkalmazó  
**Varázslási Idő:** 5 perc  
**Ellenállás:** -  
**Erősség:** 1

A varázslattal még a legvénebb csontok története is kifizérhető. A boszorkánymester egyetlen elhunyt holttestét vagy annak valamely maradványát vizsgálhatja meg. Hosszas koncentráció után (5 perc) összeáll benne a kép: megismeri az elhunyt élet-történetét, származását. Ezáltal akár történelmi eseményekről is gyűjthet információkat. Mint ahogy hasznára válik a Lélekidézés varázslat előkészítésében is, hiszen világossá válik

számára az elhunyt hovatartozása, múltja, halálának oka és körülményei.

A varázslatot csupán 10 vagy annál magasabb szintű Nekromancia képzettséggel rendelkező boszorkánymester hajthatja végre.

## Szentségtelen kapu

**Mana-pont Költség:** 120  
**Hatás Időtartama:** lásd a leírásban  
**Hatótáv:** 3 láb  
**Hatóterület:** lásd a leírásban  
**Varázslási Idő:** 5 kör  
**Ellenállás:** -  
**Erősség:** 20

Ez az egyik legerősebb démonidéző mágiatípus. Alkalmazásához nem szükséges köröket és pentagrammokat rajzolni a boszorkánymesternek, s gyertyákra sincs szükség. Ez a leggyorsabb – ám legveszélyesebb és legkiszámíthatatlanabb módszer: repedést hasít a Síkok között, melyen át lények özönlenek az Elsődleges Anyagi Síkra. Ezen túlvilági teremtmények kiválasztása a Kalandmester feladata, de irányelvként fontos lefektetni, hogy általánosan közdémonok érkeznek, démonurak, s főként démonhercegek ritkán.

A kapu másik veszélye abban rejlik, hogy a boszorkánymester 50%-ban belehal a kapu nyitásába, mert leggyorsabb a testen keresztül táruul fel a hasadék. Így a Szentségtelen kapu – nem léven, aki bezárja – nyitva marad.

A bezárás további 80 Mana-pont igényel, s megtörténte után az itt ragadt lények mindhaláláig küdenek az életükért.

A varázslatot csupán 20 vagy annál magasabb szintű Nekromancia képzettséggel rendelkező boszorkánymester hajthatja végre, s a kapu bezárásához 15. Nekromancia képzettség szint szükséges.

## Magzat megintása

**Mana-pont Költség:** 100  
**Hatás Időtartama:** maradásból  
**Hatótáv:** érintés  
**Hatóterület:** lásd a leírásban  
**Varázslási Idő:** 10 perc  
**Ellenállás:** -  
**Erősség:** 1

Csak a legsötétebb praktikákat folytatóknak, és a legvakmerőbbeknek adatik meg az a lehetőség, hogy esszenciájukat a reinkarnáció és az idő bilincseit ledobva új testbe menekíthessék. Emé varázslat segédelmével a boszorkánymester képessé válik lelket egy arra alkalmas (hímnemű) emberi magzatba átmenekíteni.

A Varázslási Idő alatt a boszorkánymester bal tenyerének folyamatosan érintkeznie kell a várandós anya testével, különben a

varázslat sikertelen. A kántálás végzetére a boszorkánymester esszenciája 1d6+1 nap alatt a megszületendő magzat testébe vándorol át, és elfoglalja a még fejletlen gyermeki lélekcsfira helyét. A boszorkánymester tudata a transzferráció előrehaladtával lassan kihuny; régi porhüvely fokozatosan elsovord, végezetül elpusztul.

A fiúgyermek csak teljes fizikai kifejlődése (serdülőkor) után kerül tudatába korábbi inkarnációja emlékeinek, addig csupán az pseudo-személyiség uralja testét (Intelligenciája 1d6+5). Tudata ébredésével a boszorkánymesternek sikeres Karizma és Akaratér próbát kell tennie (mindkettő 15-ös célszám ellen), különben visszafordíthatatlanul megtévelyodik, és mindörökké elveszti varázshatalmát. Ha tulajdonság-próbi sikeresek voltak, levetkőzi magáról a pseudo-személyiséget, de megtarthatja annak emlékeit és esetleges új képzettségeit. Kizárólag fizikai tulajdonságai (Erő, Ügyesség, Karizma, Allóképesség) változnak, ezeket kockadobással kell meghatározni. A varázslat kizárólag emberi (vagy félembéri) fiúgyermekben működik; minden egyes alkalmazása véglegesen 1 ponttal csökkenti a boszorkánymester Akaratérét és Karizma tulajdonságait.

Megjegyzés: amennyiben a boszorkánymester a transzferráció befelé kezdése előtt elhalálozik, lelke azonnal a magzat testébe kerül át, de Intelligenciája véglegesen 1d6/2 ponttal csökken. Ha a gyermek a transzferráció kiteljesedése előtt születik meg, a varázslat sikertelen lesz, és a boszorkánymester teste lassan elsovord. Ha a magzat ugyanilyen körülmények között elhalálozik, a boszorkánymester lelke kiragadtatik a lélekvárandólistából – tudatlanul élőhaltotként fog bolyongani az idők végezetéig.

Egyebekben a varázslat a KM ftelőképeségére van bízva.

A varázslatot csupán 15 vagy annál magasabb szintű Nekromancia képzettséggel rendelkező boszorkánymester hajthatja végre.

## Szépség elorzása

**Mana-pont Költség:** 3  
**Hatás Időtartama:** 1 óra  
**Hatótáv:** érintés  
**Hatóterület:** az alkalmazó  
**Varázslási Idő:** 1 óra  
**Ellenállás:** -  
**Erősség:** 1

A boszorkánymester képessé válik emberi vagy félembéri lények vérehem megfürdöztetésére szépségük elorzására. A különleges rituálé kerek egy órát vesz igénybe. A varázslat időtartamára a boszorkánymester földöntúlvilági, romlottnak gyönyörűvé válik; vonásai életerővel telnek meg, kisugárzása látni, minden az Élet bármilyen jellemkom-

binációjával bíró gondolkodó lényen isonyat lesz úrrá, a Halál bármilyen jellemkombinációjával rendelkező lényeket hódolattal, áhítattal tölti el. Az első csoport tagjai ellen dobott Megfélemlítés próbáihoz a varázslat Erőssége/2 módosító járul, míg a második csoport tagjaival szemben ugyanez a módosító Meggyőzés próbáihoz járul.

Az időtartamot és az erősséget is Mana-pontok többszörözésével lehet növelni, külön-külön a boszorkánymester nekromancia szintjéig.

## Életerő átadása

**Mana-pont Költség:** 4

**Hatás Időtartama:** lásd a leírásban

**Hatótáv:** érintés

**Hatóterület:** lásd a leírásban

**Varázslási Idő:** egyszerű cselekedet

**Ellenállás:** -

**Erősség:** 1

A boszorkánymester fekete mágiaja eredetéből, módszereiből adódóan nem teremthet életerőt, igazi életet. Gondoskodhat azonban kedvezőbb újraelosztásról. Ennek jó példái az Életerősvárasra épülő mágikák. Az Életerő átadása is ebbe a csoportba tartozik. A boszorkánymester érintése az Életerősváras szabályai szerint Erősség\*3 Sp-t csopolt le az áldozattól. Ez ellen semmiféle ellenállás nincs (csupán a Fizikai, ami meghátrózva, hogy a sebész az Fp-t vagy az Ép-t csökkent), bár végrehajtásához sikeres közelharcú Érintő Támadó dobás szükséges. Az így szerzett életerőt a boszorkánymester átadhatja bárkinek (saját magának nincs értelme, akkor egyszerűbb – és kevesebb Mana-pontból megoldható – az Életerőátlás alkalmazása). Az átadás pontosan úgy történik, mintha a boszorkánymester saját magát gyógyítaná. Az eddigiek alapján a varázslatból nem sok haszna származik magának a boszorkánymesternek. Ám most következik a lényeg. A varázslat alkalmazója a „gyógyítást” követő két napon az átdotott életerőt mindenféle mágia használatra nélkül visszaveheti, és saját testének építésére használhatja fel. Nem tesz hatást, mint raktározza az energiát más szervezetenél. Ha a két nap letel, az energia már nem nyerhető vissza többé, azon belül azonban bármikor. Meglehetősen kínos lehet ez egy csatában például, amikor az áldozat már alig áll a lábán az energia visszavételének pillanatában. A gyógyítás végrehajtása ellen nincs ellenállás, de ehhez is meg kell érinteni a célpontot. Az energia visszanyeréséhez elég látni az eddigi raktározót; ellenállásnak sincs helye az életerő visszavételkor.

## Életerő raktározása

**Mana-pont Költség:** 4

**Hatás Időtartama:** végleges

**Hatótáv:** érintés

**Hatóterület:** lásd a leírásban

**Varázslási Idő:** egyszerű cselekedet

**Ellenállás:** 1

**Erősség:** 1

Az életerő raktározása egyike azon boszorkánymesteri varázslatoknak, melyek drágakövet igényelnek végrehajtásukhoz. A drágakövek alkalmasnak kell lenni az életerő befogadására. Erre a célra kizárólag általános hatású drágakövek, mint smaragd, rubin vagy rózsakvarc használható. A karátok száma megmutatja a maximálisan tárolható Ép-k és Fp-k számát. Egy karát egy Ép vagy 3 Fp befogadására alkalmas. A varázslat első része mindenben megegyezik az Életerősvárással. A második rész, a nyert életerő felhasználása a különös – a boszorkánymester ugyanis az energiát az előkészített drágakövek helyezheti el. Így az Erősség\*3 Sp-ből annyi tárolható, amennyit a karátok szám lehetővé tesz. A köből csak a boszorkánymester nyerheti vissza az életerőt, azaz kizárólag saját maga gyógyítására alkalmazhatja. A belehelyezett életerő korlátlan ideig a köben maradhat, állandóan jelenlévő forrást jelentve veszély esetére. Az Ép-k és Fp-k kinyerése Mana-pontot nem igényel, a szükséges koncentráció is csak egy szabad cselekedet emészt fel, ám egyszerre kell felhasználni az összes tárolt energiát. Természetesen a boszorkánymester ezen az úton is csak Max. Ép-ig és Max. Fp-ig gyógyulhat, akármennyi életerő volt is a köben.

## Hűsmaszk

**Mana-pont Költség:** 4

**Hatás Időtartama:** 1 óra

**Hatótáv:** személyes

**Hatóterület:** -

**Varázslási Idő:** 1 óra

**Ellenállás:** -

**Erősség:** 1

A boszorkánymester a varázslattal mások szerepében tetszeleghet. Áldozta frissen lenyűzött bőrét magára öltve, húsából fogyasztva, teste rendkívüli módon hasonlatossá válik a meggyilkolt személyhez. A varázslat végrehajtására csak meztelenül képes, testének minél nagyobb felületen kell érintkeznie az áldozat húsával és bőrével. Fontos, hogy legalább az arcbőr sértetlen legyen, ne csúfítsák el sebhelyek, különben a varázslat sikertelen. Csak az áldozat közelebbi ismerősei képesek felismerni a szörnyű különbséget (Intelligenciapróba 5 + a varázslat erőssége nagyságú célszám ellen), a sápadtabb bőrt, az enyhén eltorzult vonásokat – másoknak legfeljebb megmagyarázhatatlan

rosszérzésük támadhat az álca láttán. A Hűsmaszk csak a boszorkánymester fizikai valóját leplezi, ha megszólal, hangja könnyen árulójává válhat.

A jelképesen felöltött héj rendkívül sérülékeny, egyetlen Ép vagy 3 Fp sérüléstől is rohamosan omlásnak indul és lefoszik viselőjéről. A varázslat végrehajtásához 10. szintű Ismeret – Élettan képzettség szükséges. Alkalmazása a legsötétebb fekete mágának minősül.

Az időtartam a Mana-pontok többszörözésével óránként növelhető, maximum a boszorkánymester Nekromancia képzettség szintjéig. Ez után a mask mindenképpen használatatlanná válik.

## Érzékelés holtakon keresztül

**Mana-pont Költség:** 4

**Hatás Időtartama:** 1 óra

**Hatótáv:** érintés

**Hatóterület:** az alkalmazó

**Varázslási Idő:** 1 perc

**Ellenállás:** -

**Erősség:** 1

A boszorkánymester az általa teremtet, értelemmel, tudattal vagy személyiséggel felruházott élőholtak érzékszervein keresztül képes látni és hallani. A varázslat csak akkor működik, ha az élőholt (zombi) még rendelkezik látó- és hallószervekkel; továbbá, amíg egyazon létsíkon tartózkodnak az összes erőssége pusztán fele egy átlagos ember képességeinek. A varázslat végrehajtása után az élőholtat bármilyen távolságra eltolódhat a boszorkánymestertől, urának csak koncentrálnia kell, ha kedve támad az érzékszervek felidézésére.

A varázslat kizárólag a boszorkánymester által teremtet, és valamilyen értelemmel felruházott élőholtakon hajtható végre (a személyiséggel felruházott élőholtak, ha ellenkeznek, Mentális Ellenállásukat fordíthatják a varázslat ellen).

Az időtartam a Mana-pontok többszörözésével óránként növelhető, maximum a boszorkánymester Nekromancia képzettség szintjéig. Ez után a mask mindenképpen használatatlanná válik. A boszorkánymesternek két alkalmazás között legalább egy órási szünetet kell tartania.



**Mana-pont Költsége:** 4  
**Hatás Időtartama:** 1 óra  
**Hatótáv:** érintés  
**Hatóterület:** az alkalmazó  
**Varázslási Idő:** 1 perc  
**Ellenállás:** -  
**Erősség:** 1

A Röntáskánymester az általa teremtet, értelemmel, tudattal vagy személyiséggel felruházott élőhalott szájával képes beszélni, pontosabban az élőhalott azt mondja, amit az ura és parancsolója kíván. A varázslat csak akkor működik, ha az élőhalott még rendelkezik hangképző szervekkel, továbbá, amíg egyazon létsónkon tartózkodnak. A varázslat végrehajtása után az élőhalott bármilyen távolságra eltávolodhat a Röntáskánymestertől, urának csak koncentrálnia kell, ha szólni támad kedve. Ekkor akár parancsokat is adhat szolgájának, de nem varázsolhat rajta keresztül.

A varázslat kizárólag a Röntáskánymester által teremtet, és valamilyen értelemmel felruházott élőhalotton hajtható végre (a személyiséggel felruházott teremtmények, ha ellenkeznek, Mentális Ellenállásukat fordíthatják a varázslat ellen).

Az időtartam a Mana-pontok többszörözésével óránként növelhető, maximum a Röntáskánymester Nekromancia képzettség szintjéig. A Röntáskánymesterek két alkalmazás között legalább egy órást szüneteltet kell tartani.

### Bömlés megfigyelése

**Mana-pont Költsége:** 4  
**Hatás Időtartama:** 1 nap  
**Hatótáv:** érintés  
**Hatóterület:** lásd a leírásban  
**Varázslási Idő:** 1 perc  
**Ellenállás:** -  
**Erősség:** 1

A varázslat egy bármilyen állapotban lévő holttestet vagy tetemet, illetve annak nedveit és sóit őrzi meg épségben, a varázslat időtartamára felfüggesztve a bömlés folyamatát. A varázslat időtartamának lejártával a bömlés fokozott sebességgel játszódik le a testen (látványosan omlásnak indul), hacsak a Röntáskánymester időközben nem fordított gondot preparálására, szervei felhasználására, vagy teremtet élőhalott belőle.

Az időtartam a Mana-pontok többszörözésével naponként növelhető, maximum Röntáskánymester Nekromancia képzettség szintjéig

A Röntás a Röntáskánymesterek feketemágijának egyik jellegzetes formája. A Röntás varázslatokkal betegségek kórokozói juttathatók be a kismemelt áldozat szervezetébe, mágikus úton. A kórokozó mindenképpen bejut az áldozat szervezetébe, és igyekszik megfertőzni őt, kiterjeszteni rá áldatlan hatását. Az áldozat egyetlen lehetősége, hogy megküzdjön szervezetével, ellenálló képességével legyűrje a betegséget.

Az áldozat a Fizikai ellenállásával védekezhet a betegség erősségével szemben – ez a betegség erőssége + d20 vs. Fizikai ellenállás alakban történik, amihez még hozzájárulhatnak egyéb módosítók is (például ellenméreg) -, melynek sikere esetén felülkerekedik, s a kórokozó ártalmatlanul elpusztul a szervezetben. Másként fogalmazva: semmilyen hatás nem érvényesül rá. Ha azonban Fizikai ellenállása sikertelen, a betegség kiterjedéyesedik, és hatni kezd (további szabályokért lásd a Betegségeket!). A betegséget az Erősség-próba sikerétől függően kapja el a karakter. Ha a karakter elkapta a betegséget, a karakternek a hatóidő letelével – általában – Állóképesség próbát kell ezután tennie a hatás foka ellen, hogy milyen mértékben károsodik a szervezete, illetve képes-e kilábalni a betegségből. Amennyiben az Állóképesség próba célzáma nincs külön feltüntetve a szövegben, úgy az megegyezik a betegség erősségével. A betegség hatása az időtartamban meghatározott ideig tart.

A Röntáskánymesteri Röntások általában jobban és gyorsabban károsítják a szervezetet, mint a hagyományos betegségek. A mágia következtében egyrészt jelentős mennyiségű, erős kórokozó kerül a szervezetbe, másrészt a hatás azonnali, sikeres fertőzés esetén a betegség pillanatok alatt elhatalmasodhat az áldozaton, és súlyosságának megfelelő mértékben károsítja. Az áldozat ezt közérzetén azonnal megérzi, s ha nem dob sikeres Akaraterő-próbát (a betegség erőssége, mint célszám ellen), 1 körre sokkos állapotba kerül. (ez csupán az azonnali hatású Röntásokra vonatkozik) Ezalatt sem harcolni, sem varázsolni és Psziché használni nem képes. Általában felülvolt meglepetésében vagy tehetetlen dühében, gyakorta meg is dermed a döbbenettől. Ha megdobja az Akaraterő-próbát, mindezen hatások nem érvényesülnek, s az illető azt tesz, amit akar.

A Röntáskánymester erősítheti a Röntásokat, de ilyenkor a betegség alap erősségét felül minden E csak 1-gyel növeli a maximális erősséget.

Ne firtassuk, hogy a mágikus úton bejuttatott kórokozók honnan származnak – a legkülönb elméleti mágusok is

más és más véleményt vallanak e téren. Szemléljük úgy, hogy a Röntáskánymester teremti őket mágikus hatalmával. Miért is ne? Ha szűnyogot és lőértűt képesek vagyunk létrehozni, miért jeleneténél akadályt ezek az ártalmas parányok?

Röntás varázslat mindig csak egyetlen áldozatra mondható. Az áldozat a mágikus úton történő megfertőződéskor nem tartózkodhat a Röntáskánymestertől 20 lábálal messzebb, különben a varázslat nem hat. Később – ha már megfertőzött – természetesen eltávolodhat. Ha a Röntáskánymester a varázslat végén megméríti a kismemelt áldozatot, akkor a varázslat gerjesztette betegség már a kiinduláskor 4-gyel magasabb erősségűnek számít annál, amennyi alapesetként a betegség leírásában fel van tüntetve.

Mivel Röntás esetén a mágia csak a fertőzés körülményeinek megteremtésében játszik szerepet, majd megszűnik, átadva a helyet az áldozat szervezetében terebélyesülő betegségnek, a mágia semlegesítése a beteg nem segít. Állapota csak a papok Gyógyítás Fohászával vagy esetenként a Gyógyítás képzettségben való jártassággal javítható. Persze akadnak esetek, mikor a beteg külső segítség nélkül, pusztán erőszakkal a szervezetének köszönhetően maga is felülül – ha ez lehetséges, akkor a varázslat leírásánál mindenképp említett nyel.

A fentiek alól kivételt képeznek azon betegségek, melyeknek természete mágikus, hiszen esetükben a mágia mindvégig ott munkál a betegben. Ilyenkor természetesen a mágia semlegesítése is nyomban megszünteti a betegséget. A dolgok rendjéből fakad, hogy ilyenkor pedig általában a gyógyítás vall kudarcot – legyen akár hagyományos, akár mágikus.

### Ágyhalál

**Mana-pont Költsége:** 38  
**Hatás Időtartama:** azonnali hatású  
**Hatótáv:** 20 láb  
**Hatóterület:** egy személy  
**Varázslási Idő:** teljes körös cselekedet  
**Ellenállás:** fizikai  
**Erősség:** 1  
**Betegség Erőssége:** 17

A varázslattal egy lény elméjének mentális képességei csökkenhetnek. A varázslat terjesztette hatás a kérésig rendszerint érinti. A kórokozó gyorsan elpusztul az idegen szervezetben – annál hamarabb, minél alacsonyabb súlyossági fokot hat. Amíg azonban jelen van, meggátolja az agy vérellátását, minek következményeként az áldozat annyi pontot veszít mandandóan az Intelligenciájából, amennyi az adott súlyossági foknál a táblázatban szerepel.

A betegség olyan gyors lefolyását, hogy gyakorlatilag semmilyen gyógymód nem alkalmazható ellene.

Ha a boszorkánymester még 5 Mana-pontot szán a varázslatra, 1-gyel növelheti a betegség erősségét.

## Álomkór

**Mana-pont Költség:** 9  
**Hatás Időtartama:** d10 óra  
**Hatótáv:** 20 láb  
**Hatóterület:** egy személy  
**Varázslási Idő:** teljes körös cselekedet  
**Ellenállás:** Fizikai  
**Erősség:** 1  
**Betegség Erőssége:** 13

A varázslattal Álomkór betegséggel fertőzhető az áldozat. A fertőzött áldozat egyre többet fog aludni, s aktív cselekvésre egyre kevesebb ideje marad. Először napi 8, majd naponta egy-egy órával több alvásra lesz szüksége a pihenéshez. Ha erre nincs módja, minden egyes hiányzó óra után 1-es negatív módosító sújtja képzettség-próbáit és Támadó Értékét. Ha tehát 11 órát kellett volna aludnia, de csak hetet aludt, a következő nap -4-es módosítóval cselekedhet csak mindent.

Az Álomkór idegrendszert károsító betegség, súlyossága minden esetben csak kevéssé súlyosnak számít. A beteg állapota magától se nem romlik, se nem javul.

Az Álomkór természetes úton nem, csak a papi Gyógyítással gyógyítható. A betegség erősség további 3 Mana-pont árán 1-gyel növelhető.

## Belsőrovdás

**Mana-pont Költség:** 26  
**Hatás Időtartama:** azonnali hatású  
**Hatótáv:** 20 láb  
**Hatóterület:** egy személy  
**Varázslási Idő:** teljes körös cselekedet  
**Ellenállás:** Fizikai  
**Erősség:** 1  
**Betegség Erőssége:** 17

A boszorkánymester ezen varázslata elpusztítja az áldozat belénderszerét. A Belsőrovdás emésztőrendszer károsító betegség; minimális súlyossága: enyhe lefolyású, a maximális: halállal fenyegető. A mágia által azonnal hat, de csak a válságos vagy azt meghaladó súlyossági állapotban veszedelmes igazán. Ha a beteg állapota ezt a fokot eléri, belei elsorvadnak, miáltal szinte teljesen hasmenés gyöttri (Fp-inek száma 2d3-tal csökken), s többé semmilyen élelmet nem képes megemészteni. Ettől kezdve bármennyit eszik is, lassan éhenhal. Ha a betegség eleve „válságos” súlyossági fokot hat, egyetlen kör alatt elsorvadnak a belei, ami iszonyú kínnal jár (3d10 Fp). Egy ember

általában kétszer annyi napig bírja élelem nélkül, amennyi az Állóképessége – ugyanis minden második napon elveszít 1 pontot az Állóképességéből. A beteg állapota magától nem javul, csak 12 órás periódussal romlik.

A betegséget gyógyítani csak papi mágiaival lehet, ellenben borsos keserűfű hideg kivonatának rendszeres fogyasztásával a romlás sebessége felére lassítható. A tönkretett bélrendszert csak a papok Gyógyítás fohászával lehet rendbe hozni.

A betegség erőssége további 13 Mana-pont ráfordításával 1-gyel növelhető.

## Bűvrágály

**Mana-pont Költség:** 20 + a Rontás Mp-je  
**Hatás Időtartama:** változó  
**Hatótáv:** változó  
**Hatóterület:** lásd a leírásban  
**Varázslási Idő:** teljes körös cselekedet  
**Ellenállás:** Fizikai  
**Erősség:** 1  
**Betegség Erőssége:** 13

Eme varázslat segítségével a Rontásnál leírt kórságok java fertőzővé tehető. A Bűvrágály áldozata, legyen akár ember, akár állat, annyi további előlényre lesz képes érintéssel ráragasztani betegségét, amennyi a boszorkánymester kást-szintje. A másodlagosan fertőzöttek, már csak felelenni, a harmadlagosan fertőzöttek pedig csak harmadennyi, stb. személynek lesznek képesek továbbadni betegségüket. A Bűvrágály egészen addig terjed, amíg a varázslat frissen megfertőzött áldozatai már csak egy személyt lesznek képesek megrontani. Ezután a mágikusan gerjesztett járvány kimerül. A Rontás szintje a másodlagos, harmadlagos, stb. fertőzötteknél mindig eggyel csökken, minimum 1-re.

Megjegyzendő, hogy a Bűvrágály áldozatainak holttesteit még egy teljes napon keresztül a betegség hordozói maradnak. Ha a boszorkánymester óvatlan, akár saját varázslata áldozatátul eshet. A betegségek szintje a megfelelő mennyiségű Mp ráfordításával növelhető.



## Fájdalom

**Mana-pont Költség:** 7  
**Hatás Időtartama:** azonnali hatású  
**Hatótáv:** 20 láb  
**Hatóterület:** egy személy  
**Varázslási Idő:** teljes körös cselekedet  
**Ellenállás:** Fizikai  
**Erősség:** 1  
**Betegség Erőssége:** 11

A varázslattal a boszorkánymester szörnyű fájdalmat idézhet elő egy ellenfelében. Az áldozatba juttatott idegrendszert károsító betegség súlyosága válságosnak számít, hatása azonnali, és az érző idegeket stimulálja. Az áldozat köröngként d3 Fp-t veszít, míg meg nem gyógyítják, vagy míg életét nem vesztí. A betegség akkor végez vele, ha Fp-i nullára csökkentek.

A betegség csak papi mágiaival gyógyítható, azonban a fájdalom csillapítható azonnali, vagy gyors hatású, legalább 15 E-s kábítóméreggel, illetve kalánfű főzet itatásával, netán egyszerűen az áldozat leütésével. A fájdalom csillapítás hatására az áldozat csak perceként (10 kör) veszíti el a d3 Fp-t.

A betegség erőssége további 5 Mp-ért 1-gyel növelhető.

## Fekete halál

**Mana-pont Költség:** 35  
**Hatás Időtartama:** 10 perc  
**Hatótáv:** 20 láb  
**Hatóterület:** egy személy  
**Varázslási Idő:** teljes körös cselekedet  
**Ellenállás:** Fizikai  
**Erősség:** 1  
**Betegség Erőssége:** 16

Ynev egyik legrettegettebb fertőzését, a Fekete halált idézi elő áldozata szervezetében. A betegség elhatalmasodása esetén a bőr azonnali megfeketedésével, majd 10 perc múltán, kómával, azután az Fp-k elfogyásával halállal végződik – az esetek 75%-ában. Az áldozat halállal fenyegető állapotban öránként d10, halálos esetben öránként 2d10, végül biztosan halálos lefolyás esetén perceként 2d3/2 Fp-t veszít. A maradék 25% is csak gondolja, hogy rá nem hatott a szörnyű kórság – de nagyot téved: Hordozóvá válik, s minden vele érintkező személyt megfertőzhet (Erősség-próba Fizikai-ellenállás ellen). A beteg állapota magától soha nem javul, ám öránként romlik. A Fekete halál alapesetben idegrendszert károsító, azonnali hatású betegség. Enyhébb lefolyása halállal fenyegető, a súlyosabb biztosan halálos.

A kórság gyógyító mágiaival kezelhető, más ellenszere nincs.

A betegség erőssége további 15 Mana-pont segítségével 1-gyel növelhető.

## Idegrendszer

Marsa-pont: 25  
Hatás Időtartama: lásd a-lefrásbn!  
Hatótáv: 20 láb  
Hatóterület: egy személy  
Varázslási Idő: teljes körös  
cselekedet  
Ellenállás: Fizikai  
Erősség: 1  
Betegegy Erőssége: 14

A varázslat által okozott betegség az idegrendszerre hat. Ha befészkel magát a szervezetbe, hatására 10 körön keresztül zavaró ingerek kerülnek az áldozat mozgásért felelős idegeibe, ami az Izzó Idegekhez hasonló görcsös rángatózást eredményez. Az első körben 10% az esélye, hogy a görcs bekövetkezzék, a másodikban 20, a harmadikban 30, és így tovább a 10. körig és a 100%-ig. Ha a görcs lecsap az áldozatra, annak még 2 körre van hátra a végső hatásig – miatt a földön vonaglik. Ha a két kör alatt nem gyógyítja meg, a betegség véglegesen szétrokkolja idegeit, miáltal teljes teste megbénul. Beszélni, enni, mozdulni nem képes. A betegség kizárólag a papi mágia Gyógyítás főhőszával gyógyítható (minden eltelt kör egy kategóriával való súlyosbodást jelent). Ha már beállt a bénulás, az idegrendszer helyreállítására a Gyógyítás főhőszával a bénult végtagnál megjelölt érték vonatkozik. A betegség erőssége 15 Mana-pontonként 1-gyel növelhető.

## Izomsorvadás

Mana-pont Költsége: 35  
Hatás Időtartama: 10 óra  
Hatótáv: 20 láb  
Hatóterület: egy személy  
Varázslási Idő: teljes körös  
cselekedet  
Ellenállás: fizikai  
Erősség: 1  
Betegegy Erőssége: 14

A varázslat Izomsorvadás betegséget juttat azon áldozat szervezetébe. Az Izomsorvadás mágikus, izomrendszer károsító betegség. Hatására az áldozat izmai rohamos sorvadásnak indulnak, melynek következtében az Erő és Ügyesség köröként 1 ponttal csökken. A csökkenés eredménye minden a tulajdonosokhoz kapcsolódó értékek és képzettségben megjelenik. A beteg állapota magától nem javul, sőt, a fent említett módon rohamosan romlik. A képességek 3 alá nem süllyednek, ettől kezdve a beteg állapota stagnál, Általános gyengeségben szenved.

A betegség természetes úton nem gyógyítható, csak komoly papi Gyógyítás főhőszával. A betegség erőssége minden további 23 Mana-pont feláldozásával 1-gyel növelhető.

## Izzó idegek

Mana-pont Költsége: 9  
Hatás Időtartama: azonnali hatású  
Hatótáv: 20 láb  
Hatóterület: egy személy  
Varázslási Idő: teljes körös  
cselekedet  
Ellenállás: fizikai  
Erősség: 1  
Betegegy Erőssége: 14

A varázslat szokatlan betegséget okoz áldozatának. Az azonnali hatású, idegrendszer stimuláló betegség hatására az áldozat érző és mozgató idegeibe véletlenszerű, ismeretlen jelek érkeznek, hatásukra a test rángatózni kezd. Ha a beteg immunrendszere nem sérült, gyorsan legyűri a szervezetbe jutott kórokozót, azaz a betegség dó+4 kör alatt, utóhatás nélkül meggyógyul. A kérdéses időtartam alatt azonban az áldozat a földre zuhanva vonaglik, semmilyen fizikai cselekvésre, és varázslásra nem képes, de Psziz használhat. Amennyiben az immunrendszere sérült – tehát valamilyen betegségben szenved – abban az esetben a varázslat hatására 3 órára lebénul.

A papi mágia Gyógyítás főhőszával a hatás nyomban megszüntethető (a betegség súlyossága „enyhe lefolyásúnak” számít). A betegség erőssége 6 Mana-pontért 1-gyel növelhető.

## Lepra

Mana-pont Költsége: 40  
Hatás Időtartama: gyors lefolyású  
Hatótáv: 20 láb  
Hatóterület: egy személy  
Varázslási Idő: teljes körös  
cselekedet  
Ellenállás: fizikai  
Erősség: 1  
Betegegy Erőssége: 16

A varázslattal a boszorkánymester leprával fertőzheti meg áldozatát. A lepra minimális súlyossága: súlyos, a maximális: halálos. Lepra esetén a végtagok lassan érzéktelenné válnak. A válságos állapotú leprás a fájdalmat már nem is érzi, így Fájdalomtűrés-pontjai gyakorlatilag végtelenek. A végtagok érzéktelensége miatt minden finom, érzékeny kézművességet és tapintást igénylő művet, mint zárnyitást vagy csapdakeresést, csak a megfelelő módosítók levonásával alkalmazható. A betegség Fp-vesztéssel nem jár, ellenben az Ügyesség és az Erő a súlyosság függvényében csökken. A beteg állapota magától nem javul, csak naponta romlik.

A betegséget csak papi Gyógyítás főhőszával gyógyítható. A betegség erőssége további 12 Mana-pont befektetésével 1-gyel növelhető.

## Nyelvrohadás

Mana-pont Költsége: 35  
Hatás Időtartama: d3+3 nap  
Hatótáv: 20 láb  
Hatóterület: egy személy  
Varázslási Idő: teljes körös  
cselekedet  
Ellenállás: fizikai  
Erősség: 1  
Betegegy Erőssége: 14

A varázslattal az egyik legkíméletlenebb, leggyalázatosabb betegség okozható, amit csak az orvostudomány ismer. A Nyelvrohadás kényes rendszerre ható betegség, súlyossága minden esetben kritikus. Hatására az áldozat nyelve elhal, majd maradék nélkül elrohad. A folyamat d3+3 nap alatt zajlik le, de a második nap után az áldozat nem képes több beszélni, a harmadik után pedig enni. Az éhez már az első nap után sem éri. A negyedik naptól fogva a beteg lehetetlen elviselhetetlen bűz mérge, mely elől minden józószerű ember undorodva elmenekül. Két nappal az után, hogy nyelve eltűnt, az áldozat ismét képes lesz ékezni, ám kizárólag pépes ételeket fogyaszthat. A beteg állapota magától nem javul, csak a fent említett mértékben romlik.

A betegség ellen csak a pap Gyógyítás főhőszával segít, ellenben a herbalisták harmatfű tejszával való öblögetés felére lassítja a romlást.

A betegség erőssége további 4 Mana-pont áldozásával 1-gyel növelhető.

## Rútság

Mana-pont Költsége: 21  
Hatás Időtartama: gyors lefolyású  
Hatótáv: 20 láb  
Hatóterület: egy személy  
Varázslási Idő: teljes körös  
cselekedet  
Ellenállás: fizikai  
Erősség: 1  
Betegegy Erőssége: 18

A varázslat Rútság betegséget ragaszt az áldozatra. A Rútság gyors hatású bőrbetegség. Minimális súlyossága enyhe lefolyás, a maximális kritikus. Áldozatának állapota magától naponta javul, vagy örökre. Hatására az áldozat arca eltorzul, a súlyosság függvényében: mély ráncok jelennek meg a bőrön, a szemek méretei, színük, tengelyük iránya eltorzul, vágások, kelések tűnnek elő az arcon, testen, fogak és haj hullnak ki, stb. Az ily módon eltorult állapottal ellenszenvet vált ki ember(él, törpe, stb.)-társaitól; bizonyos szociális képzettség-próbákra – amikor a kincset szerepel játszik (ennek megítélése a KM dogmá) – a súlyosság mértékének megfelelő negatív módosítót kap.



A betegség mágiával vagy kenderkefű tinktúrából készült boro-  
gatással gyógyítható. Ez utóbbi 5-el  
csökkenti az Állóképesség próba cél-  
számát, és 3 órára csökkenti a javulási  
periódust – a gyógyómódot csak herbal-  
ista ismeri!

A betegség erőssége 15 további Mp  
segítségével növelhető.

### Szívénálás

**Mana-pont Költség:** 20  
**Hatás Időtartama:** azonnali hatású  
**Hatótáv:** 20 láb  
**Hatóterület:** egy személy  
**Varázslási Idő:** teljes körös  
cselekedet  
**Ellenállás:** fizikai  
**Erősség:** 1  
**Betegség Erőssége:** 15

Ezzel a varázslattal a  
boszorkánymester Szívénulást idézhet  
elő. A Szívénulás azonnali hatású  
betegség, súlyossága „biztosan halálos”.  
Az áldozat sávé nyomban megáll, és  
illető 1 kör múltán elveszíti eszméletét,  
és ha a következő 1 percben a papi  
mágia Gyógyítás fohászával nem kezdik  
meg kezelést, menthetetlenül meghal.  
A varázslat hatását a boszorkánymester  
bármikor felfüggesztheti, míg a lény  
életben van.

A betegség egyéb módon nem gyó-  
gyítható. A Szívénulás erőssége 20  
Mana-pont segítségével 1-gyel  
fokozható.

### Tüdőorvadás

**Mana-pont Költség:** 12  
**Hatás Időtartama:** 4 hét + d3 nap  
lappangás  
**Hatótáv:** 20 láb  
**Hatóterület:** egy személy  
**Varázslási Idő:** teljes körös  
cselekedet  
**Ellenállás:** fizikai  
**Erősség:** 1  
**Betegség Erőssége:** 16

A varázslattal Tüdőorvadás  
betegség okozható. A Tüdőorvadás  
minimális súlyossága: enyhe lefolyás, a  
maximális: biztosan halálos. Nem hat  
azonnal, lappangási ideje 4 hét + d3  
nap, csak ennek elteltével csap le az  
áldozatra. A tüdő térfogatát csökkenti,  
mialatt az izmok és az agy oxigén ellá-  
tottsága jelentősen csökkenni fog, ezért  
az Erő, Úgyesség és Intelligencia tulaj-  
donságok a betegség súlyosságának függ-  
vényében csökkennek. A betegség  
Fp-vesztéssel nem jár, ellenben az  
áldozat különböző dobásaihoz tartozó  
módosítók a súlyosság függvényében  
csökkennek. A beteg állapota 2 napos  
periódusban javulhat, vagy 1 naponként  
romolhat. Ha a fent említett tulajdonsá-  
gok bármelyike 0-ra süllyed, a beteg  
meghal.

A Tüdőorvadás a papok gyógyító  
varázslatával nyomban megszüntethető,  
vagy frissen tépett kender, vörű és  
boróka forrázatának inhalálásával  
orvosolható. Ez utóbbi gyógymód 3-al  
csökkenti az Állóképesség próba cél-  
számát és a javulási periódust 3 órára  
csökkenti – ellenben sikeres alka-  
lalmazása herbalista felügyeletét igényli.  
A betegség erőssége 5 Mana-pont  
hozzáadásával 1-gyel növelhető.

### Vakság okozás

**Mana-pont Költség:** 7  
**Hatás Időtartama:** lásd leírás  
**Hatótáv:** 20 láb  
**Hatóterület:** egy személy  
**Varázslási Idő:** teljes körös  
cselekedet  
**Ellenállás:** fizikai  
**Erősség:** 1  
**Betegség Erőssége:** 14

A varázslat olyan mágikus ter-  
mészetű kórkózt okoz, amely megben-  
títi a látóidegeket. A betegség a beteg  
szervezetébe a fenti táblázat szerint  
súlyossági fokozatokon telepszik. A Vakság  
mágikus természetű betegség, hatni  
akkor kezd, ha súlyossága eléri a válság-  
kategóriát. Ekkor az áldozat időle-  
gesen megvakul, s csak akkor nyeri vissza  
újból a szeme világát, ha a betegség  
meggyógyul, vagy súlyossága a válság-  
kategória alá csökken. A beteg állapota  
a fertőzést követően körönlként egy  
kategóriát romlik, természetes eredetű  
gyógykezelés nem hatásos. A válság-  
kategóriában d3 óráig stagnál, majd 1  
kategóriát javulhat, ha a beteg sikeres  
Állóképesség próbáját (15-ös célszám  
ellen) dob. Ettől kezdve a Betegségek  
fejezetben leírt gyógyulási folyamat a  
mervad – a betegség csak akkor tűnik  
el véglegesen a szervezetéből, ha a  
beteg az enyhe lefolyás után is sikeres  
Állóképesség próbáját (15-ös célszám  
ellen) dob. Ne feledjük, hogy a beteg  
bármikor vissza is eshet!

A legutolsó, javulási stádiumban a  
betegség a papok Gyógyító fohászával  
megszüntethető, vagy a gyógyulás  
nadragulya kenőcs alkalmazásával biz-  
tosra tehető (6-al csökkenti a próba cél-  
számát). A korábbi stádiumokban a  
betegség csak a mágia semlegesítésével  
gyógyítható.

A betegség erősségének 1-gyel való  
növelése 7 Mana-pontot igényel.

### Végtagorvadás

**Mana-pont Költség:** 14  
**Hatás Időtartama:** azonnali hatású  
**Hatótáv:** 20 láb  
**Hatóterület:** egy személy  
**Varázslási Idő:** teljes körös  
cselekedet  
**Ellenállás:** fizikai  
**Erősség:** 1  
**Betegség Erőssége:** 15

A varázslat hatására olyan kórkózt  
kezel, amely áldozat szervezetébe, mely az  
illető egyik végtagjában izomsorvadást  
idéző elő. A végtagot a boszorkánymester  
választhatja ki – de csak valamelyik kar  
vagy láb lehet. Mágikus természetű,  
izomrendszert károsító betegség –  
sikeres Erősség-próba után – azonnal  
hatni kezd. Súlyossága az első körben  
„enyhe lefolyású”, majd körönlként egy  
kategóriát súlyosodik. A beteget  
minden körben az adott súlyossági  
foknál feltüntetett módosítók sújtják,  
ha az adott végtaggal harcolni kíván,  
vagy szárazlós képzettséget alkalmazni.  
Az adott végtagra vonatkoztatva az  
ereje is a táblázatnak megfelelő értékkel  
csökken (lásd fentebb). Ha a beteg  
állapota eléri a válságost, a végtag izmai  
véglegesen elsorvadnak, mialatt teljesen  
használatatlanná, bénává válik.

Míg a végső stádium be nem  
következik, a betegség meggyógyítható  
mind a mágia semlegesítésével, mind a  
papi Gyógyítás fohász megfelelő  
súlyossági fokon történő alkalmazásá-  
val. A sorvadás bekövetkeztével a  
végtag már csak papi fohással gyó-  
gyítható, bénult végtagként.

A betegség erőssége további 14 Mp-  
ért 1-gyel növelhető.

## Vérdermesztés

**Mana-pont Költsége:** 32  
**Hatás Időtartama:** 19 kör  
**Hatótáv:** 20 láb  
**Hatóterület:** egy személy  
**Varázslási Idő:** teljes körös  
celekedet  
**Ellenállás:** Fizikai  
**Erősség:** 1  
**Betegség Erőssége:** 17

A boszorkánymester a varázslattal megvalaszthatja a vért az ereken vagy azon kívül. Két alkalmazása lehetséges. A boszorkánymester – ha a varázslatot saját magára használja – sokkal gyorsabban forrasztja be friss sebeit, mert a vér az erekből kilépve szinte azonnal megfagy, s nem hoz több vérvéresztést. Ennek következtében minden a varázslat időtartama alatt elszívott, éles vagy hegyes fegyver okozta sebtől megszabadul. Jelen alkalmazás esetén Ellenállás nincs, s az időtartam 5 kör/szint.

A másik alkalmazáskor az áldozat vére már az ereken alvadni kezd, így az illető nem jut elég oxigénhez. Ereje, Ugyessége, Állóképessége 2 körönként 1-el csökken, s az áldozat meghal (lásd Harcrendszert – Tulajdonság sérülések). Ekkor a vér áramlása teljesen leáll a szervezetben. A Vérdermesztés keringési rendszert befolyásoló, azonnali hatású betegségnek számít. Hatása gyógyítással nem, csak a mágia semlegesítésével szüntethető meg.

A betegség erőssége 20 Mp segítségével 1-gyel növelhető.

## Vérzékenység

**Mana-pont Költsége:** 43  
**Hatás Időtartama:** azonnali hatású  
**Hatótáv:** 20 láb  
**Hatóterület:** egy személy  
**Varázslási Idő:** teljes körös  
celekedet  
**Ellenállás:** fizikai  
**Erősség:** 1  
**Betegség Erőssége:** 16

A varázslat okozta betegség a véráramlás képességét gátolja meg az áldozat szervezetében – természetesen csak akkor, ha az rendelkezik vérral. A Vérzékenység a keringési rendszerre azonnal ható betegség. Természetes úton nem gyógyul, csak a papok gyógyító fohászával orvosolható (súlyossága az Állóképesség próba elvételének mértékétől függ). Hatása a következő: ha az áldozat éles vagy hegyes fegyver ejtette sebet kapott, az el nem álló vérzés következtében percnként (6 kör) annyi Fp-t veszít, amennyit a fegyver sebessége okozott. Ha Fp-i elfogy, elalul.

A vérzés csak sikeres Gyógyítás képzettség-próbával (Célszám a

súlyosság nagysága +10) vagy herbalista által készített körömvirág kenőccsel állítható el. Ezzel az adott Fp-vesztés is véget ér, ám a betegség nem múlik el: a következők se újabb bonyodalmat okoz.

Sokkal veszedelmesebbek a zúzófegyverek okozta ép sebek, mert ezek minden esetben belső vérzéssel járnak. Ilyen esetben az áldozat kétszer annyi Fp-t veszít 6 körönként, mint amennyi az ép sebtől. Az efféle vérzés csak papi mágiaival állítható el.

A betegség erősségét 7 Mana-pont felhasználásával 1-gyel emelheti a boszorkánymester.

## Vesztség

**Mana-pont Költsége:** 14  
**Hatás Időtartama:** 15+d3 nap lap pangás, d3+2 nap őrgöngés  
**Hatótáv:** 20 láb  
**Hatóterület:** egy személy  
**Varázslási Idő:** teljes körös  
celekedet  
**Ellenállás:** Fizikai  
**Erősség:** 1  
**Betegség Erőssége:** 12

A varázslat az állatok által terjesztett Vesztséget plántálja az áldozat szervezetébe. A betegség 15+d3 napig észrevétlenül marad, lappang. Utána az izmok görcsösebbé válnak, a száj szélén fehér hab jelenik meg, az áldozat pedig egyre szomjasabb és vadabb lesz. Megtámad minden körülötte fellelhető élőlényt, de nem fegyverrel vagy mágiával, hanem foggal, körömmel.

Az áldozat d3+2 napi őrgöngés után eltávozik az élők sorából. A Vesztség alapesetben 2 szintű, pszichikai elválogatást okozó, lassú hatású betegség. A beteg állapotát magától soha nem javul, csak a fent említetteknek megfelelően romlik. Fp-vesztéssel nem jár, de az Intelligenciát és a Karizmát az őrgöngés stádiumban már 8 ponttal csökkenti.

A Vesztség papi gyógyító varázslatokkal megszüntethető (súlyossága kritikusnak számít), más segítség nincs ellene.

A betegség erőssége 7 Mana-pont felhasználásával 1-gyel növelhető.

## Vörös halál

**Mana-pont Költsége:** 45  
**Hatás Időtartama:** azonnali hatású  
**Hatótáv:** 20 láb  
**Hatóterület:** egy személy  
**Varázslási Idő:** teljes körös  
celekedet  
**Ellenállás:** Fizikai  
**Erősség:** 1  
**Betegség Erőssége:** 20

Ez a varázslat az egyik leghalálosabb betegség okozója. A betegség érdekessége, hogy teljesen mágiikus, a természetben nincs is megfelelője. A Vörös halál keringési rendszert károsító, biztosan halálos betegség. Hatása: az áldozatok bőre elvékonyodik, áttetszővé válik, majd a következő körben a lény elkezd pórúsan át vérezni, ami teljes elvérzéshez, halálhoz vezet. A vérzés alatt az áldozat körömként d3 Fp-t veszít, s nullára érve meghal. A beteg állapotát magától soha nem javul vagy romlik, a betegség feloldása minden esetben halálos kimenetelű.

A betegség, mágiikus természetéből adódóan, csak a mágiával gyógyítható (Destrúkción), ellene még a papok gyógyítás fohászai is hatástalanok maradnak.

A betegség erőssége 25 Mana-pont befektetésével emelhető.

# Tűzvarázsló Mágia

Tűzvarázsló Mágia

...Az Elsődleges Anyagi Sík, melyen élünk számtalan egyéb közt az Ősvíz alapú Anyagi Síkok csoportjába tartozik. Mint ilyen, anyagai, tárgyai, élőlényei nagy részére nézve ártalmas az Ősvíz elemi ellentéte, az Őstűz – s ezáltal a természetes tűz is. Ezt használja fel a tűzvarázsló, hogy különleges tűzmágiaja segítségével megvédelmezze magát vagy kárt tegyen azokban, akik útját állják...

A tűzvarázslók tapasztalati mágiait üznek: nem kutatják varázslataik titkait, nem keresik a választ, hogy miként és főképp miért működnek. Nem törekszenek arra, hogy a jelenségek mélyére lássanak; megelégszenek azzal, hogy megtörténnek úgy és akkor, ahogyan és amikor ők akarják. Mert kétségtelen: hatalommal bírnak az Ős- és a természetes tűz felett; nagyobb, mint bárki más...!”

Sonor: Theoretica Magica

A tűzmágia igen összetett tudomány. Egyedül talán Ordan nagyjai képesek teljes egészében átlátni és megérteni mágiajuk szerteágazó és sokrétű mivoltát. A tűzvarázslók - különösen tanulmányaik elején - rendre kíváncsiak a Tűzmágia céljainak leginkább megfelelő ágazatait, és főleg azokra koncentrálnak.

A Tűzmágia különböző részeit a tűzvarázslók Ősvényeknek nevezik. Az Ősvények elsődleges célja, hogy segítsenek az alkalmazója tanulmányait fókuszálni, és ezáltal megkönnyítsék a mágiahasználatot. Aki kellően elmerül egy Ősvény rejtelmeiben, az képessé válik az adott Ősvény rituáléjának elvégzésére, ezáltal pedig különleges képességek birtokába juthat.

## A Tűzmágia ősvényei

- a Főnix Ősvénye
- az Ifrit Ősvénye
- a Lángúr Ősvénye
- a Mádri Ősvénye
- a Morquor Ősvénye
- a Sárkány Ősvénye
- a Szalamandra Ősvénye
- a Tűzkobra Ősvénye

## Módszerek a mana visszanyerésére

A tűzvarázslók különböző módokat ismernek Mana-pontjaik visszanyerésére. A Tűzkobra beavatottjai - noha lakhelyüktől és neveltetésüktől függően más-más úton közelítenek az isteni tökéletességhez - miután elérték a szükséges szintet a Tűzvarázsló kalandozó-kasztban, szabadon alkalmazhatják valamennyit, hisz az eljárások gyökerei a kaszt godoni múltjába nyúlnak vissza, s mint ilyenek, a tűz megszüntetésének eszmei alapját képezik.

## Tűzgyűjtés

Pszí-pont költség: 1  
A meditáció ideje: 15 perc  
Időtartam: korlátlan

A módszer a tűz azon nyilvánvaló tulajdonságát használja ki, hogy fókuszálja a Világegyetemben természetes formában jelenlévő mágikus szubsztanciát, a manát. Ennek kinyerésére a tűzvarázslók a transz egy formáját használják, egy Ordan ifjúkorában kifejlesztett diszciplínát, mely ma már csak managyűjtésre használatos. Bizonyos tekintetben hasonlít a Pszi Kyr metódusának transzához, ám annál sokkal mélyebb tudatállapotba ragadja alkalmazóját. Elmeileg bármely varázstudó felhasználhatná managyűjtésre, de Ordan tűzvarázslói féltékenyen őrzik elsajátításának titkát.

A diszciplína segítségével a tűzvarázsló mély transzállapotba kerül - ehhez 15 percig mozdulatlanul medítál, s teljes akaratával az elmélyülésre összpontosít. Az idő leteltével transzba kerül, csak ekkor veszi kezdetét - továbbra is ebben a tudatállapotban - a Mana-pontok begyűjtése: A tűzvarázsló csak akkor képes a tűz manafókuszáló tulajdonságát kiaknázni, ha a fénykörén belül tartózkodik - a távolságról a tűz erősségének függvényében a Tűzek Fokozatai táblázat tudósít.

Erősség	Fokozat	Sebzés	Fényerősség
0	Gyertya	1 Sp	2 láb
1	Fáklya	d3 Sp	5 láb
2	Kandallótűz	2d3 Sp	8 láb
3	Tábornőtűz	3d3 Sp	12 láb
4	Jelzőtűz	4d3 Sp	16 láb
5	Máglya	5d3 Sp	20 láb
6	Kisebb háztűz	6d3 Sp	40 láb
7	Háztűz	7d3 Sp	60 láb
8	Tűzvész	8d3 Sp	80 láb



A tűz manafókuszából a tűzvarázsló 15 perc alatt annyi Mana-pontot képes az elméjébe gyűjteni, amennyi a kaszt-szintje, plusz a tűz- vagy hóhatás erőssége (E). Ha az adott fényudvaron belül több tűz is található, úgy erősségük nem adódik össze, csak a legerősebb érvényesül. Legkevesebb 1 E tűzerősség szükséges, tűz nélkül vagy kisebb erőstőlénál 1 E-aknyerés nem történik meg.

A Tűzgyűjtés nem alkalmazható olyan tűz vagy tűzhely mellett, melyen pápi Áldás vagy Szentartás varázslat hat, továbbá szent tűzekből. Szintén sikertelen, ha a tűz nem folyamatos, megszakad, vagy elalszik. Utóbbi esetben a megszakadásig begyűjtött Mana-pontok megmaradnak, de a meditációt újra kell kezdeni a kialsadt tűz meggyújtásával, majd újabb 2-pontok feloldozásával.

A transzállapot elérésére és további fenntartására a végrehajtónak 15 percenként 1 2-pontot kell áldoznia. A Tűz gyűjtése ideje alatt nem végezhet semmilyen fizikai vagy szellemi tevékenységet, mozdulatlanul kell ülnie. Magától bármikor visszatérhet a köznap tudatállapotha, de külső erők nem képesek kizökkenteni: hiába beszélnek hozzá, rázzák, stb., a külső jelekből nem érzelk semmit. Transzázt megszakítani csak Fp vagy Ép sebesséssel lehet, ekkor az addig begyűjtött Mp-k megmaradnak.

**Példa:** egy 2. kaszt-szintű tűzvarázsló egy tábornőt (3E) hatósugarán (fényerősségén) belül medítálva 15 percenként 5 Mana-pontot gyűjthet az elméjébe. Ekkor - ha az összes Mana-pontja hiányzik - a teljes Tűzgyűjtés ideje 60 perc lesz és 4 2-pontba kerül.

## Tűzhenyelés

A tűzhenyelés képessége már sok fejtörést okozott Ynev leg tudósabb magtorenetikusainak - működése ugyanis szöge-sen ellentmond a manaáramlás és a folytonosan megújuló energiaháló minden ismert törvényszerűségének.

Egyesek valami elkorcsosult ősmágikus rituálét látnak benne, mások Sogron adományát hűségese gyermekeinek. Ami magukat a tűzvarázslókat illeti, ők a jelek szerint nem keresnek rá bonyolult elméleti magyarázatokat, megelégednek a pusztá alkalmazásával is.

A Tűzhenyelés képességével a tűzvarázsló bármilyen (legyen akár közönséges vagy elemi) tűzből és hóhatásból, mely folyamatosan, azaz legalább 1 körig hat rá, képes minden egyes körben annyi mágikus energiát (Mana-pontot) kivonni, amennyi a tűz erőssége. Erre addig képes, amíg fel nem töltődik a adott kaszt-szinten befogadni képes maximális Mana-pontjai szintjére. Ez természetesen ugyanannyi, amennyi a kaszt leírásában szerepel, s amennyit a hagyományos ordani módszerrel tud magába gyűjteni. A különleges energiagyűjtés ideje alatt természetesen éppúgy sebződik a tűztől, mint bárki más. 1 E-nél kisebb erejű tűzből (gyertya, mécses, stb.), bármennyi ideig is hasson rá, és 1 körnél (6 másodpercnél) rövidebb hatásokból (például tűznyíl) képtelen manát kivonni.

Akkor - és csak akkor - ha a tűzvarázsló elméje teljesen feltöltődött, a Tűzhenyelés jellege megváltozik. Ettől kezdve a varázsló képes bármilyen (közönséges vagy elemi) tűz, hóhatás sebzéséből az erősségnek (E) megfelelő - de minimum 1 - Sp-t semlegesíteni körönként. Ilyenkor gyertya vagy mécses nem is tudja megégetni. A hatás ideje bármennyi lehet, akár 1 körnél rövidebb is. Például: egy 3E erősségű Tűznyíl sebzéséből a tűzvarázsló - ha telítik a mágikus energiát - 3 Sp-t képes semlegesíteni, míg egy azonos erősségű Tűszönyeg sebzéséből körönként 3 Sp-t.

Kívülről szemlélve úgy látszik, mintha a lángok lelohadnának a tűzvarázsló közvetlen közelében - valójában ott teljesen kialszik a tűz. Persze a közeli lángok hóhatása érvényesül, sebzésük a test kiszáradásában: égési sebekben, hólyagokban, fájdalomban nyilvánul meg. Mivel a jelenség nem csak a tűzvarázsló testére érvényes, hanem teljes aurájára, így ruházata és tárgyai is élvezik a Személyes Aura ezen különleges védelmét, melynek következtében soha nem gyulladnak meg, bármekkora is a sebzés. Ez alól csak a fokozottan gyúlékony anyagok a kivétel, mint például a száraz pergamen. Ha a tűz-

varázsló aktuális Mana-pontjainak száma akár csak 1 Mp-al is kevesebb maximummal, ez a tulajdonság megszűnik, és a Tűzhenyelés újfent az elvesztett Mana-pontok visszaszerzésére irányul.

A képességgel lehetetlen Mana-pontot nyerni olyan tűzekből, tűzhelyekről, melyek pápi Áldás vagy Szentartás varázslat hatálya alatt áll, továbbá a szent tűzekből. A szésmeslegestő hatás persze ekkor is működhet - feltéve, hogy a tűzvarázslót telítik a mágikus energiák.

A védőmágiák alkalmazása a képességet nem befolyásolja - hacsak a leírásában nincs erre vonatkozó kitétel -, vedő erejük, tűz és hóhatások elleni SFE-jük, hozzáadódik a képesség nyújtotta védelemhez.

## Tűzhenyelés

A tűzvarázslók másik mananyerési módszere a Tűzhenyelés. A különleges képesség lehetővé teszi, hogy a tűzvarázsló, amíg elméje maximális Mp-re fel nem töltődik, bármilyen (közönséges vagy elemi) tűzben ellenálljon. Ez a M.A.G.U.S.-ban a minimális sebzést jelenti (például: 33 pontnyi sebzés esetén 1/kör, 2d3 Sp esetén 2/kör, 3d3 Sp esetén 3/kör, stb.). Mivel a képesség kihat a Személyes Aurára, a tűzvarázsló ruházatát és más tárgyait is védi.

A Tűzhenyélással az első körben a tűzvarázsló minden tűz és hóhatásból (legyen közönséges vagy őselemi), mely folyamatosan, azaz legalább 1 körig hat rá, természetesen sebzésének megfelelő Mana-pontot képes kivonni. Vagyis a tűz sebzését mégis ki kell dobni, ennyi Mana-pontot nyer ki belőle a tűzvarázsló, miközben ő csak a minimális sebzést szenved el. A kör végén a tűz hirtelen lelohad, erőssége 1 E-vel csökken. A második körben már az 1 E-vel gyűjtött tűz természetes sebzése adja ki az újabb elvont Mana-pontokat, míg értelemesen a tűz valóban sebzés is csökken 1-el. A kör az újabb kör végén is lejjebb lohad, és a harmadik körben már eredeti erősségénél 2 E-vel gyengyebben lóg a tűzvarázsló körül. A Tűzhenyélés mindaddig működik, ameddig a tűzvarázsló a tűzben tartózkodik, és amíg elméje maximális Mp-re fel nem töltődik vagy a tűn (1E alatt) ki nem alszik. Utóbbi gyakorta előfordul, még akkor is, ha tüzet táplálja valami, vagy ha teremtet őselem. Az a közönséges tűz, mely nem aludt ki, rövid időre lelohad, de azután új erőre kap, ha éghető anyagok táplálják. Elemi tűznél, ha még tart a teremtet időtartama, szintén visszaáll a korábbi erősség: minden körben 1 E-vel nő, míg el nem éri az eredeti erősségét. A képességgel lehetetlen manát kivonni olyan tűzekből és tűzhelyekről, melyek pápi Áldás vagy Szentartás hatása alatt állnak, mint ahogy szent tűzekből sem. A sebzést semlegesítő hatás ekkor is érvényesül. 1 E-nél gyengyebb tűzből nem lehet manát elvonni.

Amint a tűzvarázsló elméje maximális Mana-pontra töltődik fel, a sebzés is erősebben, a Tűzhenyélésnél lefektat szintet hat rá. Ekkor körönként már csak a tűz erősségének megfelelő sebzést képes közömbösíteni. Persze mindenkor pontosan - számszerűen - tudja, mennyi Mana-pontot látott éppen az elméjében, így elkerülheti az ostoba baleseteket.

Ha a tűzvarázsló a tűz-, hóhatás egy körnél rövidebb ideig hat - egyszeri, mint például a tűzaura érintése, tűznyíl, tűzkörités, tűzkard ütése, stb. -, akkor nem képes Mana-pontot elvonni belőle.

A Tűzhenyélés a Tűzhenyéléshez hasonló különleges képesség, tehát használatához nem szükséges összpontosítani és Mana-pontot áldozni. Használatá közben a végrehajtó harcolhat, varázsolhat, Pszitt alkalmazhat - egyezőval bármint tehet.



## Közönséges tüzek befolyásolása

A tűzvarázsló nem csak megidézni képes a tüzet, de a már létező máglyák, fáklyák lángja is fegyverré alakulhat a kezében. A már létező tüzek irányítása sokkal kisebb energia befektetést igényel, mint a tűz Elemi Síkról történő megidézése. Ezért, ha lehetősége nyílik rá, a tűzvarázsló inkább a rendelkezésre álló tüzet használja fel, mivel ez sokkal kevésbé kimerítő. A varázslatok sokszor többszörösré fokozhatják az eredeti tűz valamely tulajdonságát: fényét, hőjét, esetleg kiterjedését. A varázslatok használatához azonban ismernünk kell, hogy mik az egyes tüzek kategóriái, hiszen a sebzs és a fényerősség is ennek függvénye. Lássuk hát a kategóriákat:

### Közönséges tüzek fokozatai:

Erősség	Fokozat	Sebzs	Fényerősség
0	Gyertya	1 Sp	2 láb
1	Fáklya	d3 Sp	5 láb
2	Kandallótűz	2d3 Sp	8 láb
3	Tábortűz	3d3 Sp	12 láb
4	Jelzőtűz	4d3 Sp	16 láb
5	Máglya	5d3 Sp	20 láb

A táblázatban a csoportosítás egyértelmű, ugyanígy a sebzs is (lásd még a Meggyulladás szabályait a Kalandmesterek könyvben). A fényerősségnél szereplő érték a tűz által bevilágított kör sugarát jelenti. Az erősség csupán a leírás egyszerűsítésére szolgál, megfeleltethető a megidézett Elemi Tüznél megismert erősséggel - ez látható a sebzs nagyságából is. Alkalmazni kell a nullás erősséget is, a gyertya lángja miatt. Ha a varázslatok leírásában a Mana-pont igény a tűz erősségének függvénye, a gyertya lángja minden esetben 1 Mana-pontért befolyásolható, mivel erőssége csak nulla. A táblázat az 5E erősségű máglyánál ér véget, de természetesen ennél nagyobb tüzek is elképzelhetők. A tűz nagyságának - azaz kategóriájának, erősségének - meghatározása minden esetben a Km joga és feladata. Szem előtt kell tartanunk azonban, hogy a legnagyobb és legforróbb természetes tüzek - amelyek legfeljebb az erdőtüzek forrongó középpontjában vagy vulkánok izzó katlanjában lehetők fel - erőssége 15E.

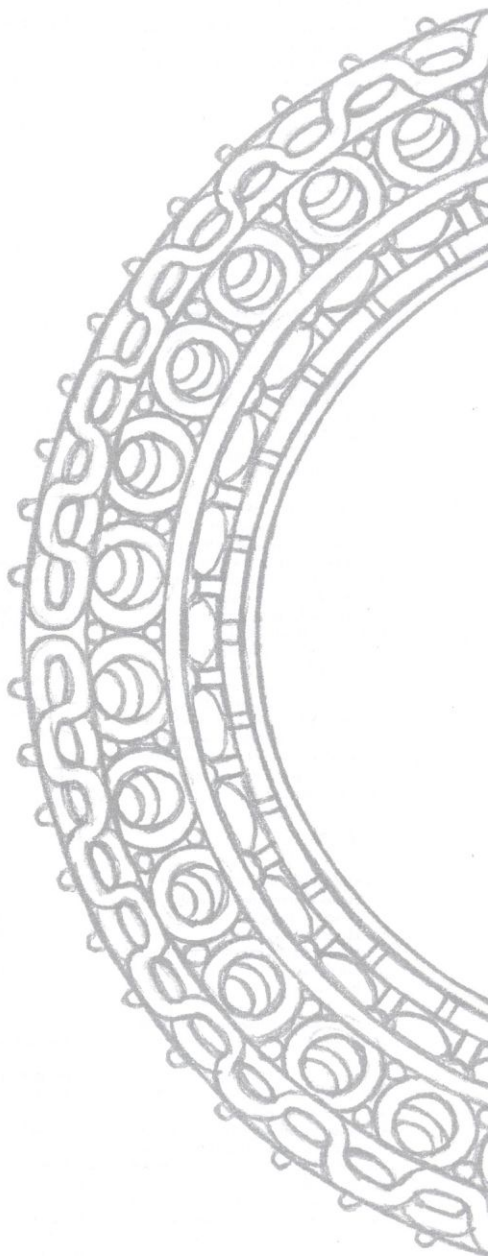
A közönséges tüzeket befolyásoló varázslatok lehetnek támadó és védekező jellegűek is, de közös tulajdonságuk, hogy legideálisabb felhasználási módjuk az adott helyzettől függ - csak a tűzvarázslón múlik hát, hogy képes-e a legtöbbet kihozni a kérdéses varázslatból.

## A varázslatok hatása, erőssége és hatóideje

Minden varázslatnál a meg kell határozni, hogy milyen hatású varázslatot, milyen erősséggel és milyen időtartamra kíván létrehozni.

A varázslatok hatóideje alap esetben 1 kör, Erőssége 1 E. Mindkét tényező a Mana-pontok többszörözésével növelhető, azonban mindkettőt csupán a tűzvarázsló adott varázslathoz tartozó Ösvény képzettség szintjéig. Pl.: 5-ös képzettséggel 1E varázslat 1 körre 2 Mp, 5E 1 körre 10 Mp, 5E 2 körre  $10+2=12$  Mp, 5E 5 körre 18 Mp. Ahol ez a szabály nem érvényesül, ott a szövegben külön jelezzük. Egy erősségű tűzvarázslat d3-at sebez, ha egy adott varázslat kivételt képezne e szabály alól, azt a leírásban feltüntetjük.

Ez az az erősség, mely a célpont ellenállásával szemben érvényesül. Erősítésre a varázslatok hatásának erősítéséhez hasonlóan van lehetőség.



## A Főnix Ösvénye

Pusztító támadó és védekező varázslatokat tartalmaz: a Főnix Ösvénye. Mestereit messze földön rettegik és szívesen alkalmazzák őket a harcúterén.

### Tűzgolyó

**Mana-pont Költség:** 2  
**Hatás Időtartama:** 1 kör  
**Hatótáv:** 20 láb  
**Hatóterület:** 20 láb sugarú gömb  
**Varázslási Idő:** egyszerű cselekedet  
**Ellenállás:** Fizikai  
**Erősség:** 1

A varázslat elkészültekor 1 láb átmérőjű tűzgolyó jön létre a varázsló körül 20 láb sugarú gömb általa megvilágított pontján.

A tűzvarázsló a hatóterületen belül az időtartam lejártáig tetszés szerint mozgathatja a golyót, mely körülötte 20 láb távolságot képes megtenni, és maximum az erősségnek megfelelő célpontra képes hatni.

Belsejében iszonyú forráság uralkodik – akit megérint, d3 sebzést szenved el. Amennyiben több célpontot támad a varázslattal a tűzvarázsló, az okozott sebzés megoszlik a célpontok között. Tehát egy célpontnál (3 E mellett) 3d3, két célpontnál 3d3/2, három célpontnál 3d3/3.

Amennyiben páratlan érték jönne ki, a sebzést lefelé kerekítve számoljuk. (Tehát 3E-mellett a varázsló dob 3d3-at, az így kapott szám 7. Maximum 3 emberre hathat. Ha egy emberre hat, úgy a sebzés 7, ha kettőre, úgy a sebzés fejenként 7/2, lefelé kerekítve 3. Ha 3 emberre hat, úgy a sebzés fejenként 7/3, lefelé kerekítve 2.)

### Lángteremtés

**Mana-pont Költség:** 1  
**Hatás Időtartama:** azonnali  
**Hatótáv:** érintés  
**Hatóterület:** -  
**Varázslási Idő:** szabad cselekedet  
**Ellenállás:** -  
**Erősség:** 1

A varázslat segítségével a tűzvarázsló apró – a varázslat erőssége számú – lángnyelvet teremt, mely képes meggyújtani az éghető tárgyakat.

A lángnyelv – őselmi tűzről lévén szó – tápláló anyagok híján is ég, ám komolyan el is harapódhat. Ilyenkor a tűz azután is megmarad, hogy a varázslat időtartama lejár, és a teremtet lángnyelv eltűnik.

A helyet, ahol a lángnyelv fellebbban, a tűzvarázsló határozhatja meg, ám egy 20 láb sugarú körön belül kell esnie, melynek középpontja a tűzvarázsló.

### Időzített lángteremtés

**Mana-pont Költség:** 2  
**Hatás Időtartama:** azonnali (lásd a leírást)  
**Hatótáv:** érintés  
**Hatóterület:** -  
**Varázslási Idő:** szabad cselekedet  
**Ellenállás:** -  
**Erősség:** 1

Hatása a legapróbb részletekig meg egyezik a Lángteremtés varázslattal. A különbség pusztán annyi, hogy a lángnyelv nem azonnal, hanem a tűzvarázsló által előre meghatározott időpillanatban jön létre. Az időtartam – melynek belül kell esnie – 1 év az ösvény minden szintje után. (Tehát 10-es szintű Főnix ösvényével maximum 10 év). Miután a tűzvarázsló befejezte a varázslást, 1 kör áll rendelkezésére, hogy megjelölje a pontot, ahol a lángnyelv majdan fellebbban. Bal kezének hüvelykujját kell az adott helyhez hozzáérintenie – annak lenyomataként egészen apró varázslat keletkezik. Ha ezt a jelet eltörli, vagy vonalait megszakítják, a varázslat idő előtt – azonnal – aktivizálódik (vagyis a lángnyelv fellebbban).

### Tűzteremtés

**Mana-pont Költség:** 3  
**Hatás Időtartama:** amíg van éghető anyag és levegő  
**Hatótáv:** 20 láb  
**Hatóterület:** lásd a leírásban  
**Varázslási Idő:** egyszerű cselekedet  
**Ellenállás:** fizikai  
**Erősség:** 1

A Varázslat sokban hasonlít a Lángteremtés nevű varázslathoz. A különbség az, hogy itt a tűzvarázsló nem apró lángnyelvet, hanem egy tábornízi méretű máglya lángját teremti meg. Az éghető anyagok nyomban meggyulladnak, és a környéken komoly hőhatás is érezhető.

### Időzített tűzteremtés

**Mana-pont Költség:** 6  
**Hatás Időtartama:** tetszőleges  
**Hatótáv:** érintés  
**Hatóterület:** lásd a leírásban  
**Varázslási Idő:** teljes körös cselekedet  
**Ellenállás:** -  
**Erősség:** 1

A varázslat mindenben hasonlít a Tűzteremtésre. A különbség az, hogy az időzített lángteremtés varázslathoz hasonlóan a varázsló megjelölheti az időpontot, amikor a varázslat aktivizálódik, és a tűz felcsap. A helyet – éppúgy, mint a már említett varázslatnál – a bal hüvelykujjának érintése nyomán keletkező varázssal jelöl-nie.

### Tűzeső

**Mana-pont Költség:** 3  
**Hatás Időtartama:** -  
**Hatótáv:** 1 láb/1 E  
**Hatóterület:** 60 fokos, E látnyi sugarú körkékely  
**Varázslási Idő:** szabad cselekedet  
**Ellenállás:** Fizikai  
**Erősség:** 1

A tűzvarázsló ujjából legező alakban (max. 60 fokos szögben) tűzsugarak törnek elő. Ezek erősség láb távolságra jutnak el, s akit érnek, annak körülötte d3 sebet okoznak, az éghető anyagokat pedig lángra lobbantják. Természetesen a hatóidő, az erősség – és ezzel együtt – a sebzés növelhető; ellenben a távolság és a csóva szélessége nem.

### Tűzhenger

**Mana-pont Költség:** 3  
**Hatás Időtartama:** 1 kör  
**Hatótáv:** 20 láb  
**Hatóterület:** lásd a leírásban  
**Varázslási Idő:** egyszerű cselekedet  
**Ellenállás:** Fizikai  
**Erősség:** 1

A varázslat hatására a tűzvarázsló körül 20 láb sugarú körön belül – bárhol – egy 3 láb hosszú, 1 láb magas tűzhenger keletkezik, s gurulni kezd. Haladásának irányra nem befolyásolható, az kizárólag a domborzati viszonyoktól függ. Körönként 5 lábat tesz meg. A henger 1 kör múltán magától eltűnik, de amerre elhaladt, az éghető anyagok lángra kapnak – így a tűz könnyen elharapódhat. Akit a tűzhenger elér, az d3 Sp égési sebet szenved el, és Ügységpróba-ra jogosult. (Ügység módosító + d20 vs. 10 + a varázslat erőssége.) Ha ezt elveti, a henger legázolja és áthalad felette – ami újabb, ezúttal dupla (2d3 Sp) sebzést jelent.

A varázslat erőssége, hatóideje és sebzése további Mp-ok feloldozásával növelhető, ám a henger méretét nem lehet növelni.

### Tűzzipor

**Mana-pont Költség:** 4  
**Hatás Időtartama:** 1 kör  
**Hatótáv:** 20 láb  
**Hatóterület:** lásd a leírásban  
**Varázslási Idő:** teljes körös cselekedet  
**Ellenállás:** Fizikai  
**Erősség:** 1

A varázslat hatására a tűzvarázsló körül 20 láb sugarú körön belül a levegőben (max. 20 láb magasan) lángfellegek jelennek meg, melyekből 1 körön keresztül tűzzipor hull a földre. Az érin-



tett terület 1 lépés sugarú kör. Mindenki, aki ezen belül tartózkodik, körönmű d3 Sp szempontot veszít, a vérték SFÉ rényezője azonban ilyenkor is érvényesül. A tűzázor sugara a Mana-pontok többszörözésével maximum az ösvény szintjéig növelhető.

Tehát 10. szintű Főnix ösvénnyel 10E 10 lépés sugarú körben 10 körig  $(1+9+9+9)=28*4=112$  Mana-pont.

## Tűzgűrű

**Mana-pont Költség:** 2  
**Hatás Időtartama:** 1 kör  
**Hatótáv:** alkalmazó  
**Hatóterület:** 3 láb átmérőjű tűzgűrű  
**Varázslási Idő:** egyszerű cselekedet  
**Ellenállás:** Fizikai  
**Erősség:** 1

A varázslat létrejöttekor 3 láb átmérőjű tűzgűrű keletkezik a tűzvarázsló körül, melynek lángnyelvei maximum tíz hüvelyk magasak. Mikor bárki vagy bármi áthatolni kíván a gűrűn, a tűz felcsap, és lángba borítja a behatolót. Az éghető anyagok nyomban meggyulladnak, az élőlények d3 sebet szenvednek el. Természetesen a tűzvarázsló további Mp-ok feláldozásával növelheti a varázslat hatóidejét és erősségét is, így a felcsapó lángnyelvek égető hatását is fokozhatja. 6 Mp-ért 2d3, 9-ért 3d3 Sp égési seb okozható; és így tovább.

## Tűzhullám

**Mana-pont Költség:** 4  
**Hatás Időtartama:** 1 kör / E  
**Hatótáv:** alkalmazó  
**Hatóterület:** lásd a leírásban  
**Varázslási Idő:** teljes körös cselekedet  
**Ellenállás:** Fizikai  
**Erősség:** 1

A varázslattal létrejöttekor gűrű alakban egyre erősebb lánghullámok indulnak útnak a középpontban álló tűzvarázsló felől. A hullámok erőssége lábként eggyel csökken, míg el nem enyésznek, s addig minden útjukba eső éghető anyagot lángra lobbantanak. Minden körben egy-egy új hullám születik, az első 1-es erősségű, s d3 Sp sebet okoz azoknak, akiket elért. A második 2 E, a harmadik 3 E, és így tovább, egészen a maximális erősségig. A varázslat alaperősítése szerint egyetlen hullám indul el.

A tűzvarázsló a Mana-pontok többszörözésével növelheti a hullámok számát, és így a maximális erősséget is. Például 12 Mana-pontért első körben 1E egy lábra a másodikban 2E két lábra (második lábon már csak 1E), és harmadik körben 3E-s hullám indul, ami lábként 1-et veszít az E-jéből.

## Az Ifrit Ösvénye

„A levegő táplálja a tüzet!” – tartja az ordani mondás. Ez nagyon is igaz, különösen, ha az Ifrit Ösvényét nézzük. A tűzvarázslók eme kategóriába tartozó varázslatai főként a tűz fizikai sebesség átalakításával foglalkozik.

## Tűznyíl

**Mana-pont Költség:** 4  
**Hatás Időtartama:** azonnali  
**Hatótáv:** 30 láb  
**Hatóterület:** lásd a leírásban  
**Varázslási Idő:** szabad cselekedet  
**Ellenállás:** Fizikai  
**Erősség:** 1

A tűzvarázsló bal kezének mutatóujjából tűznyíl csap elő. A varázslat mindenképpen eltalálja az áldozatot, amennyiben az egyenes úton elérhető. Ha az áldozatnak sikerül teljes takarásba kerülni a lövedék előtt, úgy a nyíl onnantól egyenes vonalban halad tovább.

A nyíl-lövedék megpróbál áthaladni az átlátszó/áttetsző tárgyakon (Pl. vízfalon elenyészik a tűznyíl stb.). Az SFÉ véd ellene. A tűznyíl sebészé d3.

A tűzvarázsló képes arra, hogy több Mp felhasználásával nagyobb erejű tűznyíllal lőjön ki. Dupla Mp-ért dupla olyan erős (E=2), kétszeres sebészé (2d3) nyíllal használhat, és így tovább. A nyíl hatótávja 30 láb.

## Tűzkard

**Mana-pont Költség:** 2  
**Hatás Időtartama:** 1 kör  
**Hatótáv:** érintés  
**Hatóterület:** egy egykezes kard pengéje  
**Varázslási Idő:** szabad cselekedet  
**Ellenállás:** -  
**Erősség:** 1

A varázslattal a tűzvarázsló lángokkal övezheti egy tetszés szerinti formáját, egykezes kard pengéjét. A tűz körülöleli a pengét – akár a Tűzaura az embert –, és a fegyver sebzésén túl égési sebeket okoz, valamint lángra lobbantanak a gyúlékony anyagokat, melyeket megérint.

A Tűzkardot a markolatánál bárki megfoghatja és forgathatja; a harc során épügy viselkedik, akár egy hétköznapi fegyver. Tásadni szükséges vele, s épügy használható védekezésre is – a Harcrendszert szabályai szerint. Sebzés csak sikeres támadás esetén éri az áldozatot: a kard eredeti sebészén túl további d3 Sp.

A tűltetésre vonatkozó szabályok itt is érvényesek, mint ahogy a páncélok SFÉ-je is, azonban a tűz sebzése (Fp vagy Ép) továbbra sem a karddal való tűltéstől, hanem az áldozat Fizikai ellenállásától függ.

A kard egyéb tulajdonságai a varázslat hatására nem változnak; mind a varázslat hatóidejét, mind a sebést növelheti a tűzvarázsló, ha növeli a varázslat erősségét. Ez természetesen további Mp-okba kerül. A lángok a penge körül 1 körig vannak jelen, aztán nyomtalanul eltűnnek, mialatt a kard visszalakul a korábbi közönséges fegyverré.

## Tűzkötés

**Mana-pont Költség:** 4  
**Hatás Időtartama:** azonnali  
**Hatótáv:** 20 láb  
**Hatóterület:** lásd a leírásban  
**Varázslási Idő:** szabad cselekedet  
**Ellenállás:** Fizikai  
**Erősség:** 1

A tűzvarázsló 20 láb sugarú körben belül eső területen meghatározhat egy tetszés szerinti pontot, amely robbanás epicentrumaként fog szolgálni. A robbanás mindazoknak, akik a középpont 1 lábnyit körzetén belül tartózkodnak, d3 sebet fog okozni.

Ha a tűzvarázsló a tűzkötést – több Mp felhasználásával – nagyobb erősséggel formálja, akkor ez a sebész növekszik. Ilyenkor már a távolabb állók is részesülnek a hatásból – minél távolabb tartózkodnak, annál kevésbé. A sebzés az, epicentrumtól távolodva lábként d3-al csökken a maximumhoz képest.

## Tűzszőnyeg

**Mana-pont Költség:** 3  
**Hatás Időtartama:** 1 kör  
**Hatótáv:** 20 láb  
**Hatóterület:** lásd a leírásban  
**Varázslási Idő:** egyszerű cselekedet  
**Ellenállás:** Fizikai  
**Erősség:** 1

A varázslattal a tűzvarázsló egy 1 lépés sugarú körben fél láb magas tűzszőnyeghez hoz létre. Ezt így a legegyszerűbb elképzelni, mint egy hosszú száru fűvel benőtt területet – csak hogy a fűszálak itt lobogó lángnyelvek. Mindazok, akik ebbe belekerülnek vagy belelépnek, körönmű d3 sebet szenvednek. Minden éghető anyag, melyet a szőnyeg lángnyelvei érnek, tüzet fog.

A tűzvarázsló képes növelni a tűzszőnyeg erejét (E), idejét és sugarát, ha több Mp-ot áldoz rá, azonban mindkettőt csupán az Ifrit ösvény szintjéig. A Tűzszőnyeg alapján 1 körig lobog, aztán eltűnik. Ez nem jelenti azt, hogy természetes tűzként ne lohoghatna továbbra is, amennyiben a területen akadt éghető anyag.

## Tűzfal

Mana-pont Költsége: 3  
Hatás Időtartama: 1 kör  
Hatótáv: 20 láb  
Hatóterület: lásd a leírásban  
Varázslási Idő: egyszerű cselekedet  
Ellenállás: Fizikai  
Erősség: 1

E varázslattal a tűzvarázsló körüli 20 láb sugarú körön belül létrehozhat egy fél láb vastag, 1 lépés sugarú, félkör alakú, függőleges Tűzfalat – ami valójában egy félbevágott, függőleges Tűzszöngy. Alsó vonala követi a terep egyenletlenségeit.

A Tűzfal lángra lobbant minden éghető anyagot, ami belekerül, és d3 sebet okoz azoknak, akik rajta keresztülmenni kívánnak. A tűzvarázsló fokozhatja a Tűzfal erősségét, idejét és sugarát a Tűzszöngyénél leírtakhoz hasonlóan.

A Tűzfal 1 körig áll, azután eltűnik, ám ha akadt éghető anyag az érintett területen, az továbbra is lángolni fog.

## Tűzjáték

Mana-pont Költsége: 1  
Hatás Időtartama: 1 perc  
Hatótáv: lásd a leírásban  
Hatóterület: lásd a leírásban  
Varázslási Idő: egyszerű cselekedet  
Ellenállás: -  
Erősség: 5

A tűzvarázsló a varázslat hatóideje alatt szabályos, nagyvonalú tűzjátékok képes produkálni az égen. Ennek a látványosságon túl persze semmiféle gyakorlati haszna nincs, hacsak az nem, hogy a primitív lényeket elijeszthesi a környékről. A varázslatnak csak az időtartama növelhető 1 Mana-pontért egy perccel.

## Tűzcsapda

Mana-pont Költsége: 3  
Hatás Időtartama: 1 óra/E  
Hatótáv: érintés  
Hatóterület: 1 láb átmérőjű kör  
Varázslási Idő: teljes körös cselekedet  
Ellenállás: Fizikai  
Erősség: 1

A varázslat valójában egy láthatatlan pentagramma, ami a varázslás befejeztével egy pillanatra felragyog a földön, majd kihuny, és várakozási állapotba kerül. Ez az állapot erősségként 1 óra hosszatt áll fenn.

Ha ez idő alatt bárki a pentagramma területére téved (1 láb átmérőjű kör), áldozatul esik a felcsapó lángoknak, melyektől ruhája, felszerelése lángra kap, ő maga pedig d3 sebet szenved el körönként.

A Tűzcsapdát a tűzvarázsló körüli 20 láb sugarú körön belül bárhol létrehozhatja. A tűzvarázsló a varázslat hatóidejét, erősségét (és ezzel együtt az okozható sebzés mértékét) és sugarát is Mp-ok többszörözésével növelheti, azonban csupán az lfrít ösvény értékeig.

## Tűzpeng

Mana-pont Költsége: 4  
Hatás Időtartama: 1 kör  
Hatótáv: érintés  
Hatóterület: lásd a leírásban  
Varázslási Idő: egyszerű cselekedet  
Ellenállás: Fizikai  
Erősség: 1

A varázslat – szemben sok más tűzmágiaiával – csak a kisméretű ellenfelet találhatja el, így nem jelent veszélyt a környezet más tagjaira, tárgyaira.

A Tűzpenge, bár nevében hasonlós a Tűzkardhoz, merőben más alakokon nyugvó és működésében más jellegű varázslat. A mágia alkalmazásakor a megidézt Elemi Tűz nem egy fémtárgy, penge körül összpontosul, hanem a levegőben jelenik meg, különös, lebegő tűzcsikként. Ez a tűz 1 körön át marad meg, majd semmivé enyészik; hatóidejét a tűzvarázsló Mana-pontjai ráfordításával növelheti. Létezése alatt önálló támadások végrehajtására képes, mintha láthatatlan harcos forgatná. Az így létrejött tűzpenge körönként egyszer támadhat, a tűzvarázsló saját TÉ-jével. A támadás bárki ellen végrehajtható, aki a tűzvarázsló körüli 20 láb sugarú körön belül tartózkodik. A kard, mivel nincs szilárd anyaga, semmiképpen nem hárítható, viszont a mozgása meglehetősen lassú. A fegyverrel való támadás közelharcú érintő támadásnak minősül. A penge sebése E-nként d3 Sp, de ez 4 Mp ráfordításával 1 E-vel növelhető. A varázslat érdekessége, hogy egyszerűen több tűzpenge is létezhet, mind a tűzvarázsló irányítása alatt. Ezzel a tűzvarázsló két-három ellenfelet is sakkan tarthatja, miközben teljes erejével koncentrálni újabb varázslatok létrehozatalára vagy más harci manőverre.

## Tűztáncoltató

Mana-pont Költsége: 2  
Hatás Időtartama: 1 kör  
Hatótáv: 20 láb  
Hatóterület: lásd a leírásban  
Varázslási Idő: szabad cselekedet  
Ellenállás: -  
Erősség: 1

A varázslás befejeztével a tűzvarázsló a 20 láb sugarú körön belül eső területen képes lesz minden természetes tüzet befolyásolni. (Természetesnek minősül az olyan tűz, melynek lángjait gyúlékony anyagok táplálják, és nem őselemtől alapján lobog. Azaz semmilyen varázslattal létrehozott tűz nem tekinthető természetesnek, míg az ennek nyomán elharapózó, éghető anyagok táplálta lángok már igen!)

A befolyásolás annyit tesz, hogy a tűzvarázsló a lángokat eredeti méretük felére csökkentheti vagy kétszeresükre növelheti, mi több, meghatározhatja a tűz továbbterjedésének irányát is. Ennek sebessége körönként 1 láb.

A varázslat minden erőssége után egy tüzet képes ilyen módon befolyásolni, méghozzá körönként 1E-vel.



## A Lángúr Ösvénye

A tűzvarázslónak eme ösvény révén lehetősége nyílik uralmat szerezni a nem mágikus természetű tűzek felett. Ide tartoznak talán a tűzmágia legfránságosabb varázslatai, melyek igen kellemetlen meglepetéseket szerezhetnek a tűzvarázsló ellenfeleinek.

### Tűzválasztás

**Mana-pont Költség:** 2  
**Hatás Időtartama:** 1 kör  
**Hatótáv:** alkalmazó  
**Hatóterület:** 10 láb sugarú gömb  
**Varázslási Idő:** szabad cselekedet  
**Ellenállás:** Fizikai  
**Erősség:** 1

A varázslat hatására a tűz fény és hő hatásai térben elválaszthatók. Ez azt jelenti, hogy a láng e két összetevője a tűzvarázsló körüli tűz láb sugarú körben tetszőleges helyen fejtheti ki hatását. A varázslat használatát korlátozza, hogy az egyik komponensnek mindenképpen a láng eredeti helyén kell maradnia. A tűzvarázsló ezzel a varázslattal komoly károkat okozhat ellenfeleinek, ugyanis megteheti, hogy a tűz képét a kandallóban hagyja, de a hővel támad, és minden látható leg nélkül sebez. A sikeres találatához a tűzvarázslónak távolsági Érintő Támadó dobást kell dobnia. A találat majdnem bizonyos, hiszen a láthatatlan láng elől különösen nehéz kitérni. Az első támadás – amely komoly meglepetés lehet – módosítója további +6. Az áldozaton természetesen meglátszanak az égés nyomai, még az esetleges gyúlékony anyagok is lángra lobbanhatnak. A tűzvarázsló előszeretettel alkalmazza a Tűzválasztást nagyobb ütközetek, ostromok alkalmával is, hiszen a legtöbb efféle esemény alatt akár mágia, akár fátylak hatására is gyúlnak nagy, elszabaduló tűzek. A varázslat időtartama 1 kör, ami további Mana-pont befektetéssel növelhető. A tűzrel körönként csak egy támadás hajtható végre. Amennyiben a tűzvarázsló a hőhatást hagyja a láng eredeti helyén, és a fényt mozgatja, ezzel nagy csomokokat, termeteket deríthet fel. A tűzvarázsló maximálisan a varázslat erősségének megfelelő hő vagy fényhatást képes szétválasztani (így maximum ezzel támadhat, illetve világíthat).



## Fekete tűz

**Mana-pont Költség:** 2  
**Hatás Időtartama:** 1 kör  
**Hatótáv:** 20 láb  
**Hatóterület:** 1 tűz  
**Varázslási Idő:** szabad cselekedet  
**Ellenállás:** -  
**Erősség:** 1

A misztikusan csengő nevű varázslat a közönséges tűz fény-hő arányát változtatja meg, meghozza a hő javára. Segítségével elérhető, hogy az összes égés során felszabaduló energia hő formájában távozzon anélkül, hogy bármennyi is kisugárzott fénné alakulna. Az ilyen mágival megváltoztatott tűz minden fénye elenyésczik, a lángok teljesen láthatatlanná válnak. Az így nyert energia mind hővé alakul, és a tűz sebzését, hőfokát növeli meg. A sebzés a másfélszerese lesz az eredetinek (felélére kerekítve), például egy tábornízlángjának sebzése nem 3d3 Sp, hanem 5d3 Sp lesz. Ez a varázslat nem használható a Tűzválasztással együtt, hiszen nincs mit elválasztani, így a tűz helye ezen a módon nem változtható meg. A tűzvarázslók különösen kedvelik ezt a varázslatot, mivel viszonylag kevés befektetett Mana-ponttal nagyon magas sebzést érhetnek el. A varázslat időtartama további Mana-pontok befektetésével megnövelhető.

## Hűdég tűz

**Mana-pont Költség:** 2  
**Hatás Időtartama:** 1 kör  
**Hatótáv:** 20 láb  
**Hatóterület:** 1 tűz  
**Varázslási Idő:** szabad cselekedet  
**Ellenállás:** -  
**Erősség:** 1

A varázslat tökéletes ellentéte a Fekete tűznek, ugyanúgy a tűz kétféle természetének megváltoztatásával fejti ki hatását. Ritkábban alkalmazzák, mint pártját, de mindenképp érdemes szem előtt tartanunk több előnyét is. A tűzvarázsló ezzel a mágival egy egyszerű fátylát is tábornízláng fényességűvé tehet, tökéletes fényforrást biztosítva ezzel nagyobb terek bevilágítására. A fényesség ugyanis a hő teljes átalakításával háromszorosára növelhető, azaz a bevilágítandó terület sugara ennivel szorozandó meg. Ennek alapján egy mágia, amelynek a hőjét fénné alakítják, egy 60 láb sugarú kör teljes megvilágítására lesz alkalmas. Ez már jelzőfénynek sem utolsó; meglehetősen látványos jelenség. Az időtartam meghosszabbítható további Mana-pontok ráfordításával.



## Tűzbevezetés/tűzlohasztás

**Mana-pont Költség:** lásd a leírásban  
**Hatás Időtartama:** 2 kör  
**Hatótáv:** 20 láb  
**Hatóterület:** egy tűz  
**Varázslási Idő:** szabad cselekedet  
**Ellenállás:** -  
**Erősség:** 1

A tűzvarázsló ezen varázslata többek szerint átmenet az Elemi Tűz idézése és a közönséges tűzek befolyásolása közt. A mágia segítségével a tűzek nagysága változtható meg, bármennyű éghető anyag hozzáadása nélkül. A tűz csak néhány pillanatra nő vagy csökken a kívánt mértékben, majd a természet újra kézbe veszi a dolgok irányítását, és minden visszatér az eredeti állapotba. A tűzvarázsló tehát Mana-pontok befektetésével 2 kör erejéig a tűz kategóriáját változthatja meg, még egy gyertya lángjából is készíthet – legalábbis rövid időre – tábornízlót. A varázslat Mana-pont igénye a kiindulási és a kívánt kategóriák különbségétől függ. Ha a különbség csupán egy erősség, a befektetendő Mp-k száma (1 körre) 2. Két kategóriánál 4, háromnál 8, négynél 16. A varázslat maximális erőssége a tűzvarázsló Lángúr Ösvény képzettség szintje. Ebből is látható, hogy fátylából könnyen lehet kandallóban égő láng, de mágia már sokkal nehezebben. A fenti különbségek a tűz kioltására is vonatkoznak, azaz egy fátyla fénye 2 Mp ráfordításával tomphatóságú gyertyányi lánggá. A tűzlohasztás több előnnyel is bír, például kezdődő tűzvészek előlhetőek meg vele. A tűzek befolyásolása – bármelyik hasonló varázslattal – minden esetben megváltoztatja az adott hely fény-árnyék viszonyait. Így a tűzek tomphatóságával a rejtőzés könnyebbé, vagy ellenkezőleg, erősítésükkel nehezebbé válik. A tűzvarázsló ennek segítségével meglehetősen könnyen fedezheti fel az árnyakban lapuló ellenfeleit, mivel a tűzek méretének – azaz az árnyékoknak – a megváltozása kiválók számára kiszámíthatatlan, azonnal létrejövő hatás. A varázslat hatótávolsága a tűzvarázsló körüli 20 láb sugarú kör, az időtartam további Mana-pontok befektetésével növelhető.



## Tűzcsapás

**Mana-pont Költség:** 2  
**Hatás Időtartama:** azonnali  
**Hatótáv:** 20 láb  
**Hatóterület:** egy tűz  
**Varázslási Idő:** szabad cselekedet  
**Ellenállás:** fizikai  
**Erősség:** 1

A tűzvarázslók egyik vessedelmes fegyvere, amely már többször okozta a túlzottan magabiztos ellenfelek vesztét. A mágia hatására a tűz – amely állhat akár más tűzvarázslói varázslatok hatása alatt is – egy pillanatra megelevenedik, és megtámadja a tűzvarázsló által megjelölt célpontot. Az áldozat nem állhat 5 lábánl messzebbre a tűztől, különben a varázslat nem jön létre.

A tűzvarázslónak nem kell koncentrálnia magára a támadásra, a varázslat egy pillanatra önálló akarattal ruházta fel a lángot, amely akaratlanul foghat meg. A támadás megfelel egy a Tűzvarázsló által leadott távolságú érintő támadásnak, azonban Té-je +4-es módosított kap.

A támadás után minden visszatér eredeti állapotába. A megelevenítendő tűz erőssége nem lehet nagyobb a varázslat erősségénél.

## Tűzrobbanás

**Mana-pont Költség:** 2  
**Hatás Időtartama:** azonnali  
**Hatótáv:** 20 láb  
**Hatóterület:** 1 tűz  
**Varázslási Idő:** szabad cselekedet  
**Ellenállás:** lásd a leírásban  
**Erősség:** 1

A varázslat leginkább erős fényfelvillanáshoz hasonlítható, tulajdonképpen az is. A tűzvarázsló mágiájának hatására a tűz hirtelen éles fényfellobban, majd visszatér kiindulási állapotába.

A fény olyan hirtelen villan fel, hogy a közelben állókat könnyen meg is vakíthatja. Azok, akik a lángtól erősségnyi lépésre, vagy annál közelebb álltak, és a felvillanás alatt láthatták a tüzet, erősségenként 2 %-ban örökre megvakulnak, egyéb esetben csak d20 körre vesztik el látásukat (elvakítottak számítanak).

A messzebb tartózkodók, bárhol álljanak is, amennyiben látták a fellobbanást, szintén elcsenvedik a hatásokat, igaz, enyhébben. A végleges megvakulás esélye esetükben csupán 1%, az időleges vakság ideje pedig d10 kör lesz.

A varázslat erőssége (és ezáltal a hatás sugara) további Mana-pontok befektetésével megnövelhető: 2 Mana-ponttól további 1 lépéssel nő a súlyosabb hatás hatósugara – de a legnagyobb sugár legfeljebb 20 láb lehet.

## Füstmarás

**Mana-pont Költség:** 2  
**Hatás Időtartama:** 1 kör  
**Hatótáv:** 20 láb  
**Hatóterület:** egy tűz  
**Varázslási Idő:** szabad cselekedet  
**Ellenállás:** fizikai  
**Erősség:** lásd a leírást

A varázslat hatására a tűz fénye és hőjének nagy része maró füstté változik. Végrehajtása után a tűzvarázsló körül 20 láb sugarú körön belül a kiválasztott tűz lelohad, szinte csak parázslík, sebzése is minimális lesz (PL: 1 Sp esetén 0 Sp, d3 Sp esetén 1 Sp, 2d3 Sp esetén 2 Sp, stb.). Fényt nem ad, de fényerősségének határáig sűrű szürkésfekete füstöt eresz. A keletkező füst akadályozza a légzést, csípi a szemet és sűrűségéből adódóan a látótávolságot is rontja. A benne tartózkodókra a tűzvarázsló Erősség-próbát tesz a célpont Fizikai ellenállásával szemben (varázslat erőssége + d20 vs. Fizika ellenállás), s véres esetben megrendült állapotba kerülnek (bővebben: Harcrendszert – Állapotok). Ha az Erősség-próba sikertelen, úgy csak a kábultnak minősülnek. Ezen kívül a füstben képtelenség célzó és dobófégyvert használni, ezek automatikusan célt tévesztenek. A füstön kívülről érkező célzó és dobófégyverek ellen és a közelharc szempontról a füstben tartózkodók feles takarásban lévőnek számítanak, ezért a támadások 20% eséllyel eltévesztik céljukat (lásd Harcrendszert). A füst a tűzvarázslóra is hat, és a közelharcra vonatkozó levonások is sűjtjűk.

Akik kikerülnek a füstből, még d6 percig nyögik a füst szervezetre gyakorolt hatásait. A füst az időtartam lejárta előtt csak mágiával osztható el, utána a légmozgás játékszerévé válik. A varázslat időtartama alatt a füstöt ereszítő tüzre semmilyen más közönséges tüzet befolyásoló varázslat nem alkalmazható.

Az időtartam 2 Mana-pontként a 1 körrel növelhető.

## Távolsági tűz

**Mana-pont Költség:** 1  
**Hatás Időtartama:** 1 kör  
**Hatótáv:** végtelen  
**Hatóterület:** egy tűz  
**Varázslási Idő:** 5 kör  
**Ellenállás:** -  
**Erősség:** 1

A varázslat a közönséges tüzek felhasználásának egyik legősimbb formája. Lehetővé teszi, hogy a tűzvarázsló a tűz segítségével képeket közzöljön bárkivel, akit személyesen ismer. A képek elmosódottak és aligha sokszínűek; a lángnyelvek között derengnek fel, mintha azok rajzolnák ki őket.

Annyit már megállapítottak róla a mágiatudorok, hogy a tüzek manafókuszáló erejét és szimpatikus viszonyát használja ki.

A kapcsolat egyoldali, hacsak a „beszélgetőtárs” nem járatos szinten a tűzmágiában, hogy a maga erejéből képek legyen „felelni”. Az üzenetet fogadó személynek és a tűzvarázslónak is a varázslat teljes időtartama alatt egy legalább 1 E erejű közönséges tűz közelében kell tartózkodnia. A tűzvarázsló a varázslat teljes ideje alatt a transzhoz hasonló állapotban marad, míg az üzeneteket fogadó jóformán bármint cselekedhet. Arra azonban mindkettőjüknek vigyázni kell, hogy ne lépjenek ki a tűz fényerősségének sugarán kívülre, mert akkor a varázslat megszakad. Ha a tűzvarázsló a varázslat végrehajtása után tudatát elvesztette, „találja” a keresett személyt, a bizonyára nem tartózkodik tűz közelében. Ekkor a Mana-pontok elvesznek és természetesen a kapcsolat sem jön létre.

A varázslat hatótávolsága végtelen. Ellenállás nem dobható ellene, mivel mentális kapcsolat nem épül ki. Minden további 1 Mp ráfordításával az időtartam megkétszerezhető, megháromszorozható és így tovább.

## Szögon szent tüze

**Mana-pont Költség:** 8  
**Hatás Időtartama:** végleges  
**Hatótáv:** 20 láb  
**Hatóterület:** 1 égő tárgy  
**Varázslási Idő:** 5 perc  
**Ellenállás:** -  
**Erősség:** 1

Ezen varázslat segítségével a tűzvarázsló a közönséges tüzek hatásait képes véglegessé tenni. Egyetlen hátránya, hogy mágikus úton már befolyásolt tüzekre hatástalan, s az ily módon megváltoztatott természetes tüzek sem lehetnek ismételt alanyai bármiféle újabb varázslatnak. A varázslat 1 E-vel 1 E-nyi természetes tűz hatásait lehet véglegesíteni.

Ily módon a fáklák, lámpások örökké égnék, kandallók folyamatosan évekig ontják a meleget.



## A Mária Ösvénye

Eme nagy hatalmú ösvény segítségével a tűzvarázsló különböző tűzből formált lényeket szólíthat harcba a maga oldalán. Erre egyrészt a Tűz Elemi Síkjának lakói megidézésével lehet képes, másrészt az elemi tűz különleges formázása révén.

A tűzlényekkel való harcról és azok tulajdonságairól a Tűzmágia fejezet végén olvashatsz bővebben.

### Szolga hívása

**Mana-pont Költsége:** 2

**Hatás Időtartama:** lásd a leírásban

**Hatótérület:** Lásd a leírásban

**Varázslási Idő:** teljes körös

celekedet

**Ellenállás:**

**Erősség:** 1

A mágia hatására a tűz megelevenedni látszik, s felölti egy elementál Szolga alakját (lásd Kalandmesterek könyve, Bestiárium, köpes méretű Elementállok). A varázsló feltétele, hogy a tűzvarázsló körüli 20 láb sugarú körön belül lobogjon egy legalább 4 E erősségű tűz. Valójában a már égo tűzőn át a varázsló kaput nyit a Tűz Elemi Síkjára, ahonnan az elementál lény lép át az Elsődleges Anyagi Síkra. Az elementál mérete és testének pusztító ereje a varázslat erősségétől függ, az a Mana-pontok sokszorozásával növelhető. Engedelmeskedik a tűzvarázsló minden parancsának, de önálló gondolkodásra nem képes, s bonyolult utasításokat is képtelen követni. Általában egy elementál annyit visz, mint amekkora az őt megidéző varázslat erőssége. Az elementál annyi körig marad az elsődleges síkon, amennyi a tűzvarázsló Mária ösvényének szintje. A varázsló körüli 20 láb sugarú kört eközben nem hagyhatja el. Az időtartam lejártával nyomtalanul eltűnik, viszártat saját síkjára.

### Harcos hívása

**Mana-pont Költsége:** 4

**Hatás Időtartama:**

**Hatótérület:** lásd a leírásban

**Hatótérület:** lásd a leírásban

**Varázslási Idő:** teljes körös

celekedet

**Ellenállás:** –

**Erősség:** 1

A Szolga hívása varázslathoz hasonlóan kapu nyílik a Tűz Elemi Síkjára, de az ott leírtaknál erősebb elementál – egy Harcos – (lásd Kalandmesterek könyve, Bestiárium, nagyméretű Elementállok) lép át az Elsődleges Anyagi Síkra.

A tűzvarázsló körüli 20 láb sugarú körön belül ez esetben egy legalább 8 E erősségű tűznek (tűzvésznek) kell tombolnia.

A Harcos elementál engedelmeskedik a varázsló minden egyszerűbb parancsának, és a tűzvarázsló Mária ösvény képzettség-szintjének felének (lefele kerekítve) megfelelő számú körig marad az Elsődleges Anyagi Síkon. Általában egy harcos annyiszor 60-ot képes sebezni pusztá érintésével, mint amekkora az őt megidéző varázslat erőssége. A varázsló körüli 20 láb sugarú kört eközben nem hagyhatja el.

### Tűzkigyó

Varázslás ideje: Teljes Körös

Cselekedet

**Mana-pont Költsége:** 2

**Hatás Időtartama:** 1 kör

**Hatótérület:** lásd a leírásban

**Hatótérület:** lásd a leírásban

**Varázslási Idő:** teljes körös

celekedet

**Ellenállás:** –

**Erősség:** 1 (lásd a leírásban)

A tűz kigyóalakot vesz fel: leginkább egy nyolc láb hosszú kobra emlékeztet. A levegőben kigyózárvárrá halad. Kétszer támad körönként, egyszer a fejével, mászor a farkával csapva le. Hosszúsága miatt egymástól igen távoli áldozatokat képes támadni.

Harcmodosítója +2. A varázslat erőssége (a lény sebzése) továbbá az időtartam is a Mana-pontok többszörözésével növelhető, azonban csupán a tűzvarázsló Mária ösvénye szintjéig.

### Tűzpárdac

**Mana-pont Költsége:** 2

**Hatás Időtartama:** 1 kör

**Hatótérület:** lásd a leírásban

**Hatótérület:** lásd a leírásban

**Varázslási Idő:** teljes körös

celekedet

**Ellenállás:** –

**Erősség:** 1

A varázslat hatására lángnyelvekből álló fantom jelenik meg, mely leginkább feketepárdacra emlékeztet.

Körönként kétszer támad, mintha harapna – ha túltűti ellenfelét, egy ugrással átveti magát rajta, mellyel akár belső sérülést is okozhat.

Harcmodosítója +3. A varázslat erőssége (a lény sebzése) továbbá az időtartam is a Mana-pontok többszörözésével növelhető, azonban csupán a tűzvarázsló Mária ösvénye szintjéig.

### Tűzmadár

**Mana-pont Költsége:** 3

**Hatás Időtartama:** 1 kör

**Hatótérület:** lásd a leírásban

**Hatótérület:** lásd a leírásban

**Varázslási Idő:** teljes körös

celekedet

**Ellenállás:** 1

**Erősség:** –

Főnixalak jelenik meg magasan a tűzvarázsló feje felett. Onnan csap le a harcolókra, körönként egyszer, élvezve a Harc magasabbról módosított és a Roham közelharc taktika előnyeit. Harcmódosítója +3. A varázslat erőssége (a lény sebzése) továbbá az időtartam is a Mana-pontok többszörözésével növelhető, azonban csupán a tűzvarázsló Mária ösvénye szintjéig.

### Tűzféreg

**Mana-pont Költsége:** 4

**Hatás Időtartama:** 1 kör

**Hatótérület:** lásd a leírásban

**Hatótérület:** lásd a leírásban

**Varázslási Idő:** teljes körös

celekedet

**Ellenállás:** –

**Erősség:** 1

Hatalmas tűzféreg jelenik meg a tűzvarázsló akaratából. Csak egyszer támad körönként, de azt szinte lehetetlen védeni. Harcmódosítója +5, minden körben méretét meghazudtoló gyorsasággal veti magát ellenfeleire. Támadása minden esetben rohamnak minősül, és egyszerre több ellenfelét is érinthet. Túltűt esetén tűz láb hosszú testének egészével áthalad az áldozaton, s ez kétszeres helyett háromszoros sebzést eredményez. (1 E anyagú féreg esetén 6d3-ot). A varázslat erőssége (a lény sebzése) továbbá az időtartam is a Mana-pontok többszörözésével növelhető, azonban csupán a tűzvarázsló Mária ösvénye szintjéig.



## Tűzpolip

**Mana-pont Költség:** 6  
**Hatás Időtartama:** 1 kör  
**Hatótáv:** lásd a leírásban  
**Hatóterület:** lásd a leírásban  
**Varázslási Idő:** teljes körös cselekedet  
**Ellenállás:** -  
**Erősség:** 1

A tűz nyolckarú polip alakját veszi fel, mely minden körben négy támadásra képes. Mind a négy a polip karjaival történik, melyek ostorként sújtanak az ellenfélre. Harcmódosítója +5, ehhez járulnak még a Harc magasabból előnyei, mivel a polip a harctér fölött lebeg, ahonnan az egész területet (20 láb sugarú kör) elérheti. A varázslat erőssége (a lény sebzése) továbbá az időtartam is a Mana-pontok többszörözésével növelhető, azonban csupán a tűzvarázsló Mária ösvénye szintjéig. A varázslat erőssége (a lény sebzése) továbbá az időtartam is a Mana-pontok többszörözésével növelhető, azonban csupán a tűzvarázsló Mária ösvénye szintjéig.

## Tűzsárkány

**Mana-pont Költség:** 8  
**Hatás Időtartama:** 1 kör  
**Hatótáv:** lásd a leírásban  
**Hatóterület:** lásd a leírásban  
**Varázslási Idő:** teljes körös cselekedet  
**Ellenállás:** -  
**Erősség:** 1

A megidézett tűz egy sárkány alakját veszi fel, mely 20 láb magasból lángot okád a varázsló ellenfeleire. A találatok sikeres Támadódobást kell véghezvinnie – ha túlélés következik be, a sebzés kétszer dobható, az eredmény pedig összeadódik. A sárkány körönként egyszer támadhat, Harcmódosítója +8, melyhez hozzáadódik a Harc magasabból összes bónusza is. A fantom, ha teheti, nem ereszkedik olyan mélyre, hogy eltalálhassák. Röpképtelen ellenfelei csak céltűzgyereket és mágiát használhatnak ellene. A varázslat erőssége (a lény sebzése) továbbá az időtartam is a Mana-pontok többszörözésével növelhető, azonban csupán a tűzvarázsló Mária ösvénye szintjéig.



## A Morquor Ösvénye

Az eme ösvénybe tartozó varázslatok segítségével a tűzvarázsló magát, avagy másokat képes felruházni különleges, tűzzel kapcsolatos képességekkel, amik egyaránt hasznosak védekezés és támadás szempontjából

### Tűzaura

**Mana-pont Költség:** 2  
**Hatás Időtartama:** 1 kör  
**Hatótáv:** 20 láb  
**Hatóterület:** egy személy  
**Varázslási Idő:** egyszerű cselekedet  
**Ellenállás:** -  
**Erősség:** 1

A varázslat befejeztekor a tűzvarázsló – vagy azt a kizárólag egyetlen egy, 20 láb sugarú körön belül tartózkodó személyt, akit meghatároz – Tűzaura veszi körül. Ez úgy hat, mint valami lángokból álló vértet: beborítja, védelmezi az illetőt. Testétől mintegy három hüvelyknyi távolságra lobog, védettjét a mozgásban és a látásban egyáltalán nem akadályozza, és nem is sebzí; mi több, a ruháit, tárgyait sem lobbantja lángra; befelé semmilyen hőhatást nem fejt ki. Ellenben azoknak, kik az aura védettjét megérinteni, puszta kézzel megütni szándékoznak – vagyis az auran átnyúlni kívánnak – égési sebet okoz, valamint a kívülről behatoló éghető anyagokat lángra lobbantja. Ez a sebzés minden benyúlási kísérlet esetén d3. Lehet súlyosabb is, de ehhez a tűzvarázslónak – több Mp feláldozásával – fokoznia kell a varázslat erősségét. A varázslat védelmet nyújt az elemi vízf alapú varázsló mágiák ellen (lásd a varázslók mágiarendszerénél az Elemi Mágia fejezetét).

### Égető tekintet

**Mana-pont Költség:** 3  
**Hatás Időtartama:** 1 kör  
**Hatótáv:** 20 láb  
**Hatóterület:** az alkalmazó szeme  
**Varázslási Idő:** szabad cselekedet  
**Ellenállás:** fizikai  
**Erősség:** 1

A varázslat létrejöttével a tűzvarázsló az időtartam lejártáig képes arra, hogy tekintetével megperzselje azokat a 20 láb sugarú körön belül eső tárgyakat, amelyekre pillant.

A varázslat hatóideje alatt a tűzvarázsló szeme halvány vörös fénnel parázslík. A varázslat hatása a tekintet erejétől is függ, példaképpen:

**Perzselő tekintet (Erősség: 1, Sebzés: d3):** A varázslat létrejöttével a tűzvarázsló a tekintetével az éghető anyagokat nyomban lángra lobbantja, a kevésbé éghetőket pedig megperzseli, fémek felolvadására nem alkalmas. A gyújtópontban a hőmérséklet megközelítőleg 150 fok, amely az

élőlényeknek d3 Sp sebet okoz körönként.

**Izító tekintet (Erősség: 3, Sebzés: d3d3):** A varázslat hatása sokban hasonlít a Perzselő tekintet nevéhez, ám itt a gyújtópontban a hőmérséklet 500 fok, ami már a fémek egy részét is megolvasztja, az acél pedig felizzik. Az élőlények d3d3 Sp sebet vesztenek körönként.

Ez a fok 3-as Erőstést, 9 Mana-pontot, és legalább 3-as Morquor ösvény szintet igényel.

**Hamvasztó tekintet (Erősség: 5, Sebzés: 5d3):** Itt a gyújtópontban a hőmérséklet 2000 fok, amin már a fémek is megolvadnak. Az élőlények d3d3 Sp sebet vesztenek körönként.

A varázslat hatóideje alatt a tűzvarázsló szeme erős vörös fénnel világít, és látható fénypázmát vet. Ez a fok 5-as Erőstést, 15 Mana-pontot, és legalább 5-ös Morquor ösvény szintet igényel.

### Égető érintés

**Mana-pont Költség:** 2  
**Hatás Időtartama:** 1 kör  
**Hatótáv:** érintés  
**Hatóterület:** az alkalmazó bal keze  
**Varázslási Idő:** szabad cselekedet  
**Ellenállás:** fizikai  
**Erősség:** 1

Mindenben megegyezik a Perzselő tekintet nevű varázslattal, a különbség annyi, hogy itt a tűzvarázsló bal kezének érintésével tudja megperzselni áldozatát. Ehhez sikeres közelharci érintő Támadó dobást kell tennie. Kezét halványan vörös izzás veszi körül. A varázslat hatása az érintés erejétől is függ, példaképpen:

**Perzselő érintés (Erősség: 1, Sebzés: d3):** A varázsló érintése az éghető anyagokat nyomban lángra lobbantja, a kevésbé éghetőket csak megperzseli. Az érintési pontban a hőmérséklet megközelítőleg 150 fok, d3 Sp okoz az élőlényeknek, a tárgyaknak ugyanennyi strukturális veszteséget, amit anyaguk szerint csökkenteni vagy növelni kell. (lásd Tárgyak ellenállása, Harcrendszer)

**Izító érintés (Erősség: 3, Sebzés: d3d3):** Hatása akár a Perzselő érintésé, ám itt a hőmérséklet az érintési pontban 500 fok, ami d3d3 Sp-t jelent. A varázslat közben a tűzvarázsló bal keze erős vörös fénnel izzik. A fémek egy részét már megolvasztja, az acél felizzik. Ez a fok 3-as Erőstést, 6 Mana-pontot, és legalább 3-as Morquor ösvény szintet igényel.

**Hamvasztó érintés (Erősség: 5, Sebzés: 5d3):** Hasonló az Izító érintéshez, de itt az érintési pontban a hőmérséklet 2000 fok, a fémek megolvadnak, az élőlények d3d3 veszteséget szenvednek el. A tűzvarázsló keze kávtó vörös fénnel világít a varázslat ideje alatt. Ez a fok 5-as Erőstést, 10 Mana-pontot, és legalább 5-ös Morquor ösvény szintet igényel.



## Fémizzítás

**Mana-pont Költség:** 3  
**Hatás Időtartama:** 1 kör  
**Hatótáv:** 20 láb  
**Hatóterület:** egy fém tárgy  
**Varázslási Idő:** egyszerű cselekedet  
**Ellenállás:** -  
**Erősség:** 1

A tűzvarázsló bármely, 20 láb sugarú körön belül eső fém tárgyat megjelölhet a varázslat célpontjául (de egyszerre csak egyet), mely ettől kezdve rohamos sebességgel forrósodni kezd. Az első körben még csak éget, a másodikban sötétvörösén, a harmadikban sárgán, a negyedikben fehéren izzik, az ötödikben megolvad, a hatodikban pedig már képlekenyvé válik. Ha az érintett tárgyat valaki a testén viseli, akkor minden körben annyi d3 Sp-t veszít, ahányadik az adott kör a fentebb ismertetett fokozatok sorában. A varázslat alaperősítése 1 körig tart.

Abban az esetben, ha a tárgy eltávolodik 20 lábbal a tűzvarázslótól, vagy az időtartam lejárt, körönként egy fokozatot hűl – és ennek megfelelően továbbra is sebez. Természetesen, ha újra izzítani kezdik, a folyamat nem előlőrl, hanem az éppen aktuális fokozattól folytatódik.

A varázslat mágikus vagy mágiaálat titátított fémekre nincs hatással.

## Hatalomaura

**Mana-pont Költség:** 5  
**Hatás Időtartama:**  
**Hatótáv:**  
**Hatóterület:**  
**Varázslási Idő:** egyszerű cselekedet  
**Ellenállás:**  
**Erősség:**

A varázslat szinte mindenben megegyezik a Tűzaúra varázslattal, csupán egy fontos különbség van a kettő között. A Hatalom aurája nem a testől 3 hüvelyknyi távolságra öleli körül a tűzvarázsló testét, hanem annál távolabb. Az aura testtől való távolsága 3-tól 5 könyöknyi távolságig változtatható a tűzvarázsló kívánsága szerint. Így sokkal könnyebb lesz védekezni és támadni is, hiszen a másfél lábnyi maximális távolságú aura már minden rövid vagy közepes hosszúságú fegyver forgatóján sebez, ha a támadó megpróbál közelharci alkalmas távolságon belülre kerülni a tűzvarázslóhoz. Az aura éppen aktuális távolságát a tűzvarázslónak minden esetben a kör elején kell bejelentenie, így a vele szemben állók alkalmazkodhatnak a veszedelmes tűz helyzetéhez. A tűzvarázsló természetesen támadásra is felhasználhatja az aurát, amely minden rajta keresztülhaladó személyen E-nként d3 Sp-t sebez. A varázslat 5 Mana-pont segítségével 1 E-vel erősíthető.

## A Sárkány Ösvénye

A Sárkány ösvényébe a tűzvarázsló leghatalmasabb pusztító varázslatai tartoznak, segítségükkel akár a csatamezőkön is képes megállni a helyét.

## Égető lehelet

**Mana-pont Költség:** 2  
**Hatás Időtartama:** azonnali  
**Hatótáv:** lásd a leírásban  
**Hatóterület:** lásd a leírásban  
**Varázslási Idő:** egyszerű cselekedet  
**Ellenállás:** Fizikai  
**Erősség:** lásd a leírásban

A varázslat hatására a tűzvarázsló a sárkányok rettegett tűzfűző képességének birtokába kerül. A tűzvarázsló az erősségnek megfelelő mértékű sebzést (E-nként d3-at) képes fújni áldozatára. s erre a varázslat létrehozását követően annyi perce van, amennyi a tűzvarázsló Sárkány ösvénye szintje.

A varázsló a varázslást igénylő egyszerű cselekedet keretében a Mana-pontok többszörözésével több lehetőségre is jogosulttá válik, azonban az időtartam nem változik. (tehát 5-ös Sárkány ösvény értékkel 10 Mana-pontért 5 percen belül 5E-s lehelet, 20 Mana-pontért 2 darab 5E-s lehelet engedélyezett.

A hatás nagyságán függ a varázslat erősségétől:

A Sárkányfiók lehelete (**Erősség:** 6, **Sebzés:** 6d3): Jelen varázslat esetében ez a lángsugár meglehetősen keskeny (10 láb hosszú, kiszélesedő végén 3 láb átmérőjű kúp) és gyenge; élőlényeknek 6d3 Sp sebet okoz.

Ez a fok 5-ös Erősítést, 10 Mana-pontot, és legalább 5-ös Sárkány ösvény szintet igényel.

A Sárkány lehelete (**Erősség:** 10, **Sebzés:** 10d3): A hatás hasonló a Sárkányfiók lehelete nevűhöz, ám itt a lángsugár már jóval szélesebb és forróbb (20 láb hosszú, kiszélesedő végén 5 láb átmérőjű kúp). Ez megmutatkozik abban is, hogy élőlényeknek 10d3 sebet okoz.

Ez a fok 10-es Erősítést, 20 Mana-pontot, és legalább 10-es Sárkány ösvény szintet igényel.

A Sárkánykirály lehelete (**Erősség:** 15, **Sebzés:** 15d3): A hatás hasonló a Sárkány lehelete nevűhöz, ám a lángsugár ezúttal még annál szélesebb és perzselőbb (30 láb hosszú, kiszélesedő végén 7 láb átmérőjű kúp). Ez megmutatkozik abban is, hogy élőlényeknek 15d3 sebet okoz.

Ez a fok 15-ös Erősítést, 30 Mana-pontot, és legalább 15-ös Sárkány ösvény szintet igényel.

## Lávafolyam

**Mana-pont Költség:** 8  
**Hatás Időtartama:** 1 perc/E  
**Hatótáv:** lásd a leírásban  
**Hatóterület:** lásd a leírásban  
**Varázslási Idő:** 5 perc  
**Ellenállás:** Fizikai  
**Erősség:** lásd a leírásban

Ez a varázslat valóban hatékonyan csupán magas szinten alkalmazható. Lejtős terepet igényel, a tűzvarázsló körüli, E-vel megegyező lábnyi sugarú kör teljes szélességében (2E/láb) a föld meghasad, és izzó láva tör elő. A lejtő ahhoz szükséges, hogy az olvadékok továbbra is folyjon. Az áramlás sebessége a lejtő meredekségétől függően percenként 1-4 láb lehet. A láva haladási irányát a tűzvarázsló nem határozhatja meg, az kizárólag a domborzattól függ. A hatás időtartama erősség\*1 perc, utána a lávafolyam abbamarad.

Alacsony szinten (10E alatt) a felszínre törő folyékony magma nem olyan pusztító, körönként csupán az erősségnek megfelelő sebzést okoz (E\*d3).

10-15E között a hatást már erős hőhullám is kíséri, s a magma képes elsöpörni kisebb (többnyire fából készült) településeket. A sebzés az erősség kétszerese (2E\*d3).

15E fölött mindazok, akik belekerülnek, nyomban életüket vesztik, s a láva immár igazi (a természetes lávafolyamnak megfelelő) hatást gyakorol.



## Tűzvihar

**Mana-pont Költség:** 8  
**Hatás Időtartama:** 1 perc/E  
**Hatótáv:** lásd a leírásban  
**Hatóterület:** 1km átmérőjű, kör alakú terület  
**Varázslási Idő:** 5 perc  
**Ellenállás:** -  
**Erősség:** 1

A varázslat létrejöttkor d10 kör alatt (az 5 perc varázslási idő letele után) soha nem látott, világító lángfellegek gyűlnek össze az égen. Ezután tűzeső hullik belőlük a földre, amely 1 mérföld átmérőjű kör alakú területet érint. A lángfellegeket a tűzvarázsló megközelítőleg 50 mérföld/órás sebességgel képes mozgatni, ami körönként 120 lábat jelent. Tájékoztatóul közöljük, hogy egy fűgének számító, vágató ló végsebessége 60 mérföld/óra körül mozog. A varázslat hatóideje 1 perc erősségenként, melyet a tűzvarázsló nem növelhet.

A Tűzvihar pusztítását nagyban befolyásolja a varázsló erőssége. Alacsony erősítés esetén (10E alatt) a varázslat inkább még csak féltretemes lárványt nyújt, sebése mindössze az erősség fele ( $E/2 \times d3$  lefelé kerekítve), s csupán azon anyagokat lobbantja lángra a tűz, melyek fokozottan gyúlékonyak (kiszáradt fa, stb.).

15E fölött mindazon éghető anyagok, melyek e területen belül találhatók, rövid idő alatt meggyulladnak és elhamvadnak, sőt, az első perc múltán a területen belül tartózkodnak, körönként az erősség felének megfelelő ( $E/2 \times d3$ ) Sp sebet szenvednek el.

## Tűzeső

**Mana-pont Költség:** 6  
**Hatás Időtartama:** 1 kör/kaszit szint  
**Hatótáv:** 50 láb  
**Hatóterület:** 10 láb/E  
**Varázslási Idő:** 5 perc  
**Ellenállás:** Fizikai  
**Erősség:** 1

Az egyik leglátványosabb, legfélelmetesebb tűzvarázslat – ami az ordániai fegyvertárat figyelembe véve önmagában szép eredmény. Létrehozásának ideje alatt a kívánt terület felett megközelítőleg 50 lábbal, vörösen izzó, sűrű lángfellegek gyűlekeznek, melyekből a varázslat utolsó igéjének kiejtésékor kövér „tűzcspekpek” hullnak, felperselve mindent. Az érintett terület átmérője erősségenként legfeljebb 10 láb lehet. A pusztító felhő nem mozgatható, viszont a tűzvarázsló akár maga köré is idézheti, mivel az – furcsa módon – neki semmilyen formában (sebződés) nem árt neki.

Ártalmatlanul lefolyik róla, akár a közönséges esővíz.

A hatás nagyban függ a varázslat erősségétől. Élőlények fele annyiszor d3 Sp égési sebet szenvednek el körönként, mint amennyi a varázslat erőssége.

10 E felett a Tűzeső sújtotta területen minden éghető anyag szinte azonnal meggyullad, s hamarosan elhamvad.

A varázslat hatóideje 1 kör szintenként, melyet más módon a tűzvarázsló nem növelhet.

## Pusztító tűz

**Mana-pont Költség:** az eredeti varázslat + 3 Mp/E  
**Hatás Időtartama:** azonnali  
**Hatótáv:** -  
**Hatóterület:** -  
**Varázslási Idő:** az eredeti varázslat + szabad cselekedet  
**Ellenállás:** -  
**Erősség:** lásd a leírásban

A varázslat hatékonyabbá, gyilkosabbá teszi mindazokat a varázslatokat, amelyek valamilyen módon sebzést okozhatnak bárkinek is. Hatására a tűz biztosabban emészt fel a gyúlékony anyagokat, a tűzvarázsló biztosabbá tudja tenni a pusztítást. Az ily módon megtámasztott tűzvarázslatok sebése esetén a d3-al kidobott sebzéscsokkak mindegyikéhez hozzáadódik 1 Sp. A Pusztító tűz erőssége meg kell, hogy egyezzen az eredeti varázslat erősségével, azonban nem lehet nagyobb, mint a varázsló Sárkány ösvény szintje.

## A Szalamandra Ösvénye

A Szalamandra ösvénye a tűzmágia védekező varázslatait tartalmazza, mik rengeteg helyzetben lehetnek a tűzvarázsló segítségére.

## Szalamandrabőr

**Mana-pont Költség:** 2  
**Hatás Időtartama:** 1 kör  
**Hatótáv:** 20 láb  
**Hatóterület:** egy személy  
**Varázslási Idő:** egyszerű cselekedet  
**Ellenállás:** -  
**Erősség:** 1

Akin a tűzvarázsló e varázslatot végrehajtja, az az időtartam lejártaig képes lesz ellenállni a hőhatásoknak. Ez varázslat erősségenként 100 fokos hőseget jelent, továbbá erősségenként 1-es Sebzés Felfogó Értéket ad a tűzhatások sebésével szemben. Tehát 3-as erősség esetén 300 fokos hőseget bír ki az áldozat, és 3-as SFÉ-t nyer tűzhatások ellen.

A tűzvarázsló a varázslatot bárkin végrehajthatja, aki a 20 láb sugarú körön belül tartózkodik, ám egyszerre csak egyetlen személyen. Az illető felszerelése, ruhái és egyéb tárgyai nem élvezik a védelmet. Ha saját magát hajtja végre, különleges képességei (Tűzelyelés, Tűzelvonás) zavaralanul működnek. A varázslat hatóideje alaphely egy kör és 1E, azonban a Mana-pont többszörözésével mindkét érték megnövelhető maximálisan a tűzvarázsló Szalamandra ösvény szintjéig.

## Tűztagadás

**Mana-pont Költség:** 9  
**Hatás Időtartama:** 1 + kör  
**Hatótáv:** 20 láb  
**Hatóterület:** egy személy  
**Varázslási Idő:** teljes körös cselekedet  
**Ellenállás:** -  
**Erősség:** 15

Akin e varázslatot a tűzvarázsló végrehajtja, az képes elviselni bármekkora hőseget, és bántatlanul tartózkodhat akár a legégetőbb lángpokol közepén is: a tűz sem fájdalmat, sem sérülést nem okoz neki. A varázslat tökéletes védelmet nyújt minden tűzvarázslat, és más varázslókasztként összes tűzfel vagy hővel sebző varázslataival szemben is.

A tűzvarázsló a varázslatot bárkin végrehajthatja, aki a 20 láb sugarú körön belül tartózkodik, ám egyszerre csak egyetlen személyen. Az illető felszerelése, ruhái és egyéb tárgyai nem élvezik a varázslat nyújtotta védelmet. Ha saját magát hajtja végre, a mana visszanyerésére szolgáló módszerei közül csak az ordáni módszer működik. A



varázslat időtartama a Mana-pontok többszörösével növelhető, maximálisan a tűzvarázsló Szalamandra ösvénye szintjére. A varázslathoz 15. szintű Szalamandra ösvénye szint szükséges.

### Sarkánybőr

**Mana-pont Költség:** 4  
**Hatás Időtartama:** 1 kör  
**Hatótáv:** alkalmazó  
**Hatóterület:** az alkalmazó  
**Varázslási Idő:** teljes körös cselekedet  
**Ellenállás:** –  
**Erősség:** 1

Akin a tűzvarázsló a varázslatot végrehajtja, az időtartam lejártáig képes lesz ellenállni az elemi és közönséges tűznek, illetve a hőhatásoknak. Ez erősenként íé semlegesítését jelenti. A védelemnek feszülő varázslatok és tűzök nem gyengülnek le, csak a varázslat védettségére hatnak gyengében. A védelem mindenre kiterjed, ami a Személyes Aurához tartozik, mivel a varázslat azt módosítja. Ha a tűzvarázsló magára alkalmazza, úgy különleges képességei (Tűzelenyelés, Tűzelvonás) zavartalanul működnek, azaz a tűzök eredeti erősségének megfelelően. A sebést előbb a varázslat csökkenti, a különleges képességek védelme csak eztán vonandó le – vagyis a védelem összeadódik. A varázslat bárkin végrehajtható, aki a tűzvarázsló körüli 20 láb sugarú körön belül tartózkodik, ám egyszerre csak egyetlen személyen. A varázslat alapideje 1 kör, s mind az erősség mind az időtartam maximálisan a tűzvarázsló Szalamandra ösvénye szintjéig növelhető.

### Tűznyelés

**Mana-pont Költség:** 5  
**Hatás Időtartama:** azonnali  
**Hatótáv:** alkalmazó  
**Hatóterület:** lásd a leírásban  
**Varázslási Idő:** szabad cselekedet  
**Ellenállás:** – (visszafújás ellen)  
**Fizikai:**  
**Erősség:** 1

A tűzvarázsló ezen varázslata egysejtű magában a támadást és a védekezést. A tűzvarázsló elnyelheti a rá ható tüzet, majd csóva formában visszafújhatja ellenfelére. Jellemző még, hogy a tűzvarázsló varázslás közben érzi, hogy szükséges van-e még mágikus energia befektetésére, azaz hogy mekkora erősséggel kell varázsolnia a varázslatot. Még így is fenyegeti azonban az a veszély, hogy Mana-pontjai hamarabb fogynak el, minthogy az összes tüzet elnyelte volna – vagy ösvény szintje alacsonyabb, mint a varázslat E-je, azaz a tűz erősítése még mindig nagyobb, mint a varázslat. Ebben az esetben a tűz

csökkentett erősséggel hat. A tűzvarázslónak a varázslat után 1 teljes kör van, hogy az elnyelt tüzet kifújja, ellenkező esetben a tűz hatni fog az elnyelt erősségben, azonban, mivel a tűz a tűzvarázsló testében van, a tűz sebése maximális (E-nként 3) lesz. Ebből is látszik, hogy a varázslat használata nem veszélytelen, ámde nem kis meglepetést okozhat a pusztító lángokat elnyelő és a támadóra visszalehelő tűzvarázsló. A visszafújásnál a varázslat teljesen megegyezik a Csóvába formázott Östűz varázslói és Tűzcsova nevű tűzvarázslói varázslatokkal. A visszafújás nem igényel Mp ráfordítást.

Mivel a varázslat lényege az időzítés, a tűzvarázsló csak akkor alkalmazhatja sikeresen, ha összpontosít a megfelelő időpontra. Ezt úgy teheti meg, hogy az adott harci kör elején bejelenti, hogy abban az esetben, ha tüzet használnak ellene, akkor Tűznyelést varázsol. Az adott körben mással nem foglalkozhat. És a varázslat Mana-pont igényét 1 E-re vonatkoztatva levonja. Ha a tűzzel való támadás bekövetkezik, akkor a varázslat létrejön, méghozzá a másodperc törtrésze alatt. Ha az elnyelendő tűz 1 E erősségű, akkor a varázslat nem igényel további Mana-pontokat, csak a további E-k után kell újabb Mana-pontokat elkölni a varázslatra. Ha ilyen támadás nincs, akkor a tűzvarázsló nem cselekszik semmit, és a Mana-pontok elvesznek.

### Átformázás

**Mana-pont Költség:** 4  
**Hatás Időtartama:** azonnali  
**Hatótáv:** 20 láb  
**Hatóterület:** egy Östűz  
**Varázslási Idő:** egyszerű cselekedet  
**Ellenállás:** –  
**Erősség:** 1

A tűzvarázsló e varázslat által képessé lesz más varázshasználók által idézett Östűzet átformáljon a saját igényeinek megfelelő formára. A formázás tekintetében csak a Hat Iskolafarmát használhatja, míg az átalakítandó tűz formája tetszőleges. Azok az Östűzek, melyeket egy tűzvarázsló akarata irányít (lásd a tűzlenyelésnél, de ilyen a tűzgolyó és a tűzpenge is) nem reagálnak az átformázásra. A felhasználó maga elvégzi. Ezzel a varázslattal elképzelhető az a jelenet is, hogy a tűzvarázsló ellen harcoló ellenfél körülvevő aura tűzkítőréssé alakul. Az erősségnek legalább annyinak kell lenni, mint az átformázni kívánt tűz erőssége. A személyes aura nem véd ellene, mert a tűzvarázsló misztikus tűzzel való kapcsolata miatt (melyet a varázslat által használt ki) olyan lesz, mintha az Östűz a saját személyes aurájának lenne a része és nem az áldozat. A tűzvarázsló maximum annyi erősséget képes átformázni, amennyi a Szalamandra Ösvény képzettség-szintje.

## A Tűzkobra Ösvénye

A tűzvarázsló lángokkal való mély kapcsolatát jelképezi eme ösvény. Az ide tartozó varázslatok segítségével felfedheti a lángok titkát, és az Elemi Mágia tanait meghazudtoló hatásokat hozhat létre.

### Östűz észlelése

**Mana-pont Költség:** 2  
**Hatás Időtartama:** azonnali  
**Hatótáv:** alkalmazó  
**Hatóterület:** 20 láb sugarú gömb  
**Varázslási Idő:** szabad cselekedet  
**Ellenállás:** –  
**Erősség:** 1

A tűzvarázsló a varázslat segítségével meg tudja állapítani, hogy egy 20 láb sugarú kör összesen hány E-nyi Östűz van jelen. Ez vonatkozik a tűz leplezett formájára is.

### Tűzelenzés

**Mana-pont Költség:** 4  
**Hatás Időtartama:** azonnali  
**Hatótáv:** alkalmazó  
**Hatóterület:** 20 láb sugarú gömb  
**Varázslási Idő:** szabad cselekedet  
**Ellenállás:** –  
**Erősség:** 1

A tűzvarázsló a varázslat segítségével egy 20 láb sugarú kör belül lévő, bármilyen színű működő tűzvarázslatról szerezhet információkat, megtudhatja E-jét és időtartamának hosszát. Ha a tűz nem őselemt, azaz nem mágia hozta létre, hanem természetes, akkor a varázslat ezt is felfedi a tűzvarázsló előtt, és a tűz E-jéről tájékoztatja. Természetes tűzök addig égne, amíg van, ami táplálja őket.

### Tűz teleportálás

**Mana-pont Költség:** 4  
**Hatás Időtartama:** azonnali  
**Hatótáv:** 20 láb  
**Hatóterület:** lásd a leírásban  
**Varázslási Idő:** szabad cselekedet  
**Ellenállás:** –  
**Erősség:** 1

A tűzvarázsló képes az Östűz teleportálására egy 20 láb sugarú körön belül. Csak az egész tüzet lehet teleportálni, részleteit nem. Ha kevesebb E-t áldoz rá a tűzvarázsló, mint amennyi E a tűz erőssége, akkor a varázslat nem jön létre.

Ha több a teleport E-je, mint a teleportálendő tűz E-je, akkor a többlet Mp-ök elvesznek.

Időtartam, formázás tekintetében a teleportált tűz a mérvadó.



**Mana-pont Költség:** 3  
**Hatás Időtartama:** 1 kör  
**Hatótáv:** 20 láb  
**Hatóterület:** lásd a leírásban  
**Varázslási Idő:** szabad cselekedet  
**Ellenállás:** fizikai  
**Erősség:** 1

Ez a varázslat azon kevesek közé tartozik, amely közvetlen támadásra szolgál, sőt inkább védekezésre használatos. A tűzvarázsló által megidézett Elemi Tűz sárgadinnye nagyságú gömbként jelenik meg, és egy helyben lebeg. A gömböt a tűzvarázsló mozgathatja, körülbelül egy gyorsan gyalogoló ember sebességével. Érintéskor a gömb nem sebez túl nagyot, csupán d3 Sp-t E-nként, de előnye támadás esetén a pontosság. A másik, tűzvarázslók által kihasznált előny az, hogy a gömb könnyen, viszonylag gyorsan mozgatható fényforrás. Ezzel be lehet világítani a sötéte vésző folyosók kanyarulatát, mely vermetek és kutakat, gyanús köülkéket és alkóvakot. A tűz egy közepes erősségű fáklya fényével ég, így körülbelül 5 láb sugarú körben világítja be környezetét. A tűzgömb elcsúszhat akkor, ha bármivel érintkeznie kerül, vagy ha a varázslat időtartama lejár. Az érintkezéskor a már említett sebzést okozza élőlényeken, gyúlékony tárgyakat pedig lángra lobbanthat. A varázslat időtartama alapesetben 1 kör, de a Mana-pontok növelésével tovább növelhető, az erősséget nincs mód növelni.

### Lángkitörés

**Mana-pont Költség:** 9  
**Hatás Időtartama:** azonnali  
**Hatótáv:** alkalmazó  
**Hatóterület:** személyes  
**Varázslási Idő:** teljes körös cselekedet  
**Ellenállás:** Asztrális- és Mentális ellenállás  
**Erősség:** 1

Ez a formula egyike a tűzvarázslók rendhagyó varázslatainak. Végrehajtása után a tűzvarázsló köteles Erősség-próbát dobni a célpont Asztrális és Mentális ellenállásával szemben – hogy személyes aurája ellenáll-e a varázslat romboló erejének. Ha az Erősség-próba az áldozat mindkét ellenállását meghaladja, sugarasan szétágazó tűznyelvvel csapnak elő annak testéből, és lángrobbanásban enyészik el. Minden testi és szellemi energiája felszabadul a Lángkitörésben



A kitörés erősségéről a következő táblázat tudósít:

1 szint = 1E  
 2 Ép = 1E  
 3 Mp = 1E  
 4 Fp = 1E  
 5 Pszip = 1E

Ezt a varázslatot metamágusok nemzedékei tanulmányozták hosszú évszázadok óta, s végül arra a megállapításra jutottak, hogy a klasszikus mozaikmélet szabályai szerint egyszerűen nem volna szabad léteznie. Megállapították róla, hogy a világegyetemben természetes állapotban jelenlévő mágikus energiákat használja a fizikai test szétfeszítésére. Az ily módon felszabadított nyers életerő csak mellékhatásként fejlesz óriási hő- és fényjelenséget.

A varázslat erőssége alap esetben 1E, ami a Mana-pontok többszörözésével maximum a tűzvarázsló Tűzkobra ösvénye szintjéig növelhető.

### Belső tűz

**Mana-pont Költség:** 8  
**Hatás Időtartama:** lásd a leírásban  
**Hatótáv:** 20 láb  
**Hatóterület:** 1 személy  
**Varázslási Idő:** teljes körös cselekedet  
**Ellenállás:** Fizikai  
**Erősség:** 1

A varázslat akár a boszorkánymesterek tudásátárát is gazdagíthatná, és közeli rokonságot mutat a Fémizítés varázslattal. Testizítésnek vagy vérizítésnek is nevezhető. Nem tudni, mi okból, de az ordani rend csak néhány évszázada használja a varázslatot, régebbiről egyetlen feljegyzés sem tesz róla említést.

A tűzvarázsló bármely személyre rábocsáthatja egy 20 láb sugarú körön belül. Ha a tűzvarázsló sikeres Erősség-próbát tesz a célpont Fizika Ellenállásával szemben, az égető élményben részesül. Ha a próba sikeres, a célponton d3 kör múlva a varázslat elhatárolódik, s ennek látható jelei is megmutatkoznak. Az első körben elvörösödik, mintha magas láz gyötörné, szemmel láthatóan rosszul van, harcolni, varázsolni képtelen. A második kör végére a földre hanyatlik, vagy térdre esik és szó szoros értelmében tüzet (!) okád a földre. Lükettető fejfájásra és a testében – pontosabban az ereiben – fokozódó égető fájdalomra panaszkodik – ha jut rá ereje és ideje. Az égető kín örjítően lükett ereiben erősség-2 körig. Az első két körben körönként d3 Sp sebzést okoz, ami két körönként d3-al nő.

**Példaul:** egy 9-es erősségű varázslat esetén az első két körben az áldozat elvörösödik, és lehanyatlik, majd a sebzés az ezt követő első két körben körönként d3 Sp, majd a harmadik és negyedik körben körönként d3 Sp, az ötödik és hatodik körben körönként d3 Sp, és a hetedik körben d3 Sp. Az utolsó kör lejártával a kín és ékként a sebzés megszűnik, de az áldozatra még d3 percig a kábulat, majd újabb d3 percig a megrendült állapotok szabályai vonatkoznak. A megrendültség elmúltával az áldozat panaszmentes – ha él még.

A varázslat az erőssége alap esetben 1E, ami a Mana-pontok többszörözésével növelhető.

### Tűzsem

**Mana-pont Költség:** 4  
**Hatás Időtartama:** lásd a leírásban  
**Hatótáv:** lásd a leírásban  
**Hatóterület:** lásd a leírásban  
**Varázslási Idő:** teljes körös cselekedet  
**Ellenállás:** Fizikai  
**Erősség:** 1

Miután a tűzvarázsló befejezte a varázslást, 1 kör áll rendelkezésére, hogy megjelöljön egy pontot, ahol apró varázslat keletkezik. Bal kezének hüvelykujját érinti a kiválasztott helyhez – annak lenyomataként keletkezik a varázslat. A jel érzékel minden előtte tartózkodót, elhaladót, és ekkor – minden egyes alkalommal – tűznyilat löki. A Tűznyíl sebzése alaperősséggel d3 Sp, de ez minden további 4 Mp után d3-al nő. Alapesetben a Tűzsem 1 láb távolságig érzékel és hat, a távolabb tartózkodókra hatástalan – a tűznyíl nyomtalanul elenyészik. A távolság is növelhető, minden 4 Mp által 1 lábbal. A tűznyíl a megnevekedett távolság ellenére sem lesz lassabb: ugyanakkor ér célba, mint alapesetben.

**Példaul:** 8 Mp-ért vagy egy 1 láb távolságra ható 2E erősségű és d3 Sp sebzésű Tűzsemet, vagy egy 2 láb távolságra ható 1E erejű, d3 Sp-t sebzést lehet létrehozni. A hatóidő alapesetben 1 óra, mely szintén 4 Mana-pontként növelhető 1 órával.

### Tűzkapu

**Mana-pont Költség:** 9  
**Hatás Időtartama:** azonnali  
**Hatótáv:** lásd a leírásban  
**Hatóterület:** lásd a leírásban  
**Varázslási Idő:** teljes körös cselekedet  
**Ellenállás:** -  
**Erősség:** lásd a leírásban

A térmágia sajátosan egyedi felhasználási módja. A tűzvarázsló és minden személyes aurájához tartozó felszerelési tárgy „teleportál”, a különféle

tűzek – mint manafókuszok – közti szimpatikus viszonyt kihasználva. Mivel a tűzek manafókuszáló tulajdonsága már önmagában rejtély a mágia bölcselői előtt, erre a varázslatra végképp nem várható tölkik elfogadható magyarázat – ez Őrden újabb meglepetése.

A varázslat feltétele, hogy a tűzvarázsló körüli 20 láb sugarú körön belül legalább 6E erősségű tűz lobogjon, kisebb erősségű tűzek képtelen továbbítani és fogadni a „teleportálót”. A tűzek lehetnek közönséges vagy őselemi eredetűek – mind a továbbító, mind a fogadó oldalon.

Nem cáfol rá a mágia egyetemes törvényeire, hogy a tűzvarázsló csak olyan helyen tud megjelenni, ahol korábban már járt. Ha ott nem lógob legalább 3E erősségű tűz, a varázslat nem jön létre, azonban a Mana-pontok sem vesznek el. Kívánsága szerint megjelenhet a tűzben vagy bárhol, attól maximálisan 20 lábnak megfelelő távolságban is. A varázslat hatótávolsága végtelen, ennek csak világlátottsága szabhat határt. A varázslat erőssége (E) – újabb rejtély! – megegyezik a kiinduló és a fogadó tűz erősségének összegével (E), azaz legkevesebb 9E-nek (6+3) kell lennie. Tovább erősíteni 9 Mana-pontért 1E-vel lehet. A térmágia hatástalanító védő-körbezáró varázskörök és -jelek ellenállnak a varázslatnak, ha erősítésük meghaladja azét.

A varázslat alapjául nem szolgálhatnak olyan tűzek és tűzhelek – sem indulási, sem az érkezési oldalon –, melyek papi Áldás vagy Szentelés hatása alatt állnak, mint ahogy a szent tűzek sem. Ilyen esetekben a varázslat létre sem jön, így a Mana-pontok sem vesznek el.

## Tűzbrab

### Mana-pont Költség: 2

Hatás Időtartama: azonnali

Hatótáv: 20 láb

Hatóterület: lásd a leírásban

Varázslási Idő: teljes körös

cselekedet

Ellenállás: -

Erősség: lásd leírást

A varázslat képessé teszi használóját arra, hogy varázslatát megformálva kevesebb manát használjon fel. A 20 lábon belüli égő összes Östűz E-jét felhasználhatja varázslatához, amik annak erősségét fogják ezentúl növelni. A tűzvarázslónak legalább 1 E erősségű varázslatot kell létrehozni, és ahhoz hozzáfűznie anyai E Tűzbrabst, amennyit szükségesnek lát. Minden E tűzbrab 20 lábon belül lógob Östűzek Éjéből kiolt 1 E-t. A tűz ezután a tűzvarázsló varázslatát erősíti. Ha több E Tűzbrabst varázsol, mint amennyi E Östűz 20 lábon belül jelen van, akkor a Mana-pontok elvesznek.



## A Tűzlényekre Vonatkozó Szabályok

Nem valódi idézésről van szó, csupán egy látványos tűzvarázsló praktikáról. A varázslatok különbözőek, néhány dologban azonban megegyeznek: a tűzvarázsló adott Mana-pontért „megidéri” a lényt. A tüzet valóban meg kell idézni, majd a kívánt lényé formázni. A lény a varázsló 20 láb sugarú körének tetszőlegesen meghatározott pontján materializálódik, és el sem hagyhatja azt – a tűzvarázsló csak itt képes összetartani, odakint azonnal megsemmisül. Ugyanez történik, ha a tűzvarázslót megzavarják a koncentrációjában. Minden varázslat erősíthető – ez szükséges is, mivel a lényeket eredetileg 1 E Östűz alkotja, mely 1 E Ösvízzel való találkozásokor kialszik. A lények nagysága és ereje is növelhető az erősséggel.

A fantomok csak Ösvízzel és mágikus fegyverekkel sebezhetők, ám utóbbiak sebzése feleződik rajtuk. A fegyverrel való sebzés a lények anyagát nem károsítja, formájukat azonban megbontja. Ha egy lényt fegyverrel győznek le, az adott E-nek megfelelően tűzkitöréssé alakulva tér meg a Tűz Elemi Síkjára.

A varázslat fenntartása folyamatos koncentrációt igényel; mivel a lények nem rendelkeznek saját tudattal, irányítani kell őket. Ha egy tűzvarázslót megzavarnak lényének irányításában (például Ép sebet kap), a lény formája megbomlik, tűzkitöréssé lesz, ami az adott E-nek megfelelően sebez. Ha a harc közben a tűzvarázsló Fp sebet kap, Összpontosítás próbát tehet (15-ös célszám ellen), sikerül-e a lényt a megfelelő formában tartania. Ha elvétvi, a lény szétesik. A második sebzés alkalmával a tűzvarázsló újra Összpontosítás próbát tehet, de már 20-as célszám ellen, a harmadik alkalommal a próba 25-ös célszám ellen megy, és így tovább.

A tüzlények, ha Ösvízzel semmisítik meg őket, természetesen nem változnak tűzkitöréssé, hanem az Ösvízzel együtt elenyésznek. Ugyanezt teszik, ha lejár a varázslat időtartama, mely a tűzvarázsló Márid ösvény szintjétől függ. Ekkor a tüzlény minden az időtartamot meghaladó új körben elveszt 1d3 Ép-t. A tűzvarázslónak óvatosan kell megsemmisítenie a lényt, különben az anyag kitörhet uralma alól. A tüzlény egészen addig képes harcolni, amíg Ép-i el nem fogy. A tűzvarázsló az időtar-

tam lejárta előtt bármikor tűzkitöréssé alakíthatja lényeit. Egy tűzvarázsló egyszerre csak egy tüzlényt irányíthat, ez is felemésztí figyelmének mintegy 90%-át.

Minden tüzlényre jellemző, hogy az Östűz, amivel fizikai kapcsolatba kerülnek, megszűnik eredeti formájában létezni: magukba olvasztják, így a tűzvarázsló, amennyiben lényének létét veszélyeztetve érzi, irányíthatja azt a 20 lábon belül lévő Östűzek felé, hogy érintkezzen velük, s új erőre kapjon. A tűzvarázsló nem képes a varázslat időtartama alatt varázsolni, így nem tudja lényét tűzvarázslatokkal erősíteni. A varázslat időtartama alatt a tűzvarázsló nem varázsolhat, harcolni is képtelen – koncentrálnia kell.

Minden tüzlény immunis az Asztrál- és Mentálalapú varázslatokra, nemkülönben a mérgekre. A természetes anyagok mágijára is immunis: kiterjed rájuk a tűzvarázsló személyes aurájának védelme. Öslég, Öslőd és Elemi erő csak Fp veszteséget okozhat nekik, az őselemek E-nként d3-at, az Elemi erő nagyságának függvényében.

## Harc a tüzlényekkel

A tűzfantomok más rendszerben sebeződnek, mint a közönséges élőlények. Minden tüzlény rendelkezik Ép-vel és Fp-vel, ez azonban nem jelenti, hogy érzékelik is a fájdalmat. Fp-jük a tűzvarázsló mindenkor Akaraterejének háromszorosával egyenlő – ez az érték azt jelképezi, mennyire tartós a forma, melybe megidéztek őket. Ha elfogynak az Fp-k, a fantom elveszti formáját, és tűzkitöréssé alakul.

A lények Ép-je egyenlő az a tűzvarázsló Akaraterejével. Az E növekedhet östűzzel való találkozásokor, illetve csökkenhet Ösvíz és fehér tűz által. Ép veszteség a tüzlényeknél nem okoz Fp veszteséget. A fegyverek csak Fp-t sebezhetnek rajtuk, túltűtés esetén is. Ha túltűtésre kerül sor, a fegyver kidobható maximális sebzése szerint sebez, hosszú kardnál pl. 10-et.

A tüzlények harci értékeinek meghatározásakor a tűzvarázsló (fegyver nélküli) alapértékeihez +2 járul, ehhez adandó a tűzvarázsló szintje és a lény Harmódosítója.

A lények feleltébb gyorsak, 100 lépést képesek egy körben megtenni. A lények, ha találják, mindig anyai E-s Östűzük meglehetősen sebeznek, ami testüket alkotja. Ha túltűtné valakit, azon mintegy keresztülfolyhat, s a teljes testfelfület érintő égési sérülést okoznak. Az így okozott sebzés duplázódik. A lények csapásaival szemben nem védenek nem-mágikus vérték, ezek SFÉ-je nem érvényesül. A mágikus pajzsok VÉ-jét nem kell levonni, a mágikus vérték SFÉ-je azonban levonandó a sebzéstől.





Kyr eredetű mozaikmágia

A mágia összetett tudásterület. Egyesek csak „Títkos Tudomány”-ként hivatkoznak rá, melynek elsajátítására és tökéletes megértéséhez gyakran egy élet is kevés.

A M.A.G.U.S. mágiarendszere az úgynevezett mozaikmágia épül. Ez annyit tesz, hogy a varázslatokat alkotóelemekből – mozaikokból építhetjük fel. Ilyen meghatározható mozaik, hogy milyen hatást, milyen hosszan, mikor, meddig és milyen erővel kívánunk létrehozni. Ez rengeteg lehetőséget ad arra, hogy egyedi varázslatokat és hatást érhünk el egyszerű alkotókövekből felépítve a varázslatunkat. Ahhoz, hogy megismerjük az Yneven élő varázslók eszköztárát, meg kell értenünk, hogy milyen elvek és normák szerint élik mindennapjaikat.

## Az Univerzum felépítése

Rafus de Megalon, lar-dori magiszter ekképpen értekezik az Ygy alapú mozaikmágiában kanonikus világleképről:

Fontos tan, hogy a Mindiséget Külső és Belső Síkokra oszthatjuk. A Külső szolgálhat otthonul az Isteneknek, a Belső összessége adja ki a Világegyetemet. Ez legutóbbinak hármas részlete van, Anyagi Síkokról, Asztrál- és Mentális síkokról épül fel. Illetve Yneven van még egy sajátsága, ugyanis egy Álomsík is körbeleli, amit az ismerősi Antissként is emlegetnek.

Anyagi Síknak nevezük mindazon Belső Létsíkokat, ahol az anyag (szubsztancia), mint minőség előfordul. Ezen síkok szomszaga végtelen; Ynev világa csak egy közülük. Minden és mindenki, aki Anyagi Testtel rendelkezik (anyagból épül fel), jelen van az Anyagi Síkon. Maga az anyag nem elegendő ahhoz, hogy egy lényt teljességében meghatározzon. Az érzelmek és indulatok megnyilvánulásai éppoly színesek és változatosak, mint ahány formát az anyag az Anyagi Síkon ölteni képes. Ezen megnyilvánulások az Asztrálsíkon jelennek meg; hogy miként és hogyan, azt igazán csak a mágia ismerői értik. Legyen itt elég annyi, hogy egy lény érzelmi és indulati élete éppúgy meghatározza az illetőt, mint Anyagi Teste, ezért azok összességét az ő Asztrálistestének nevezük. Az a lény, aki mentes minden érzelmétől, nem rendelkezik Asztrálistettel, s így nincs is jelen az Asztrálsíkon.

A Mentális síkban hasonlóan az Asztrálhoz, értelmes, gondolkodó lények mindenképpen rendelkeznek Mentálisttel, így jelen vannak a Mentális síkon. A gondolkodásra képtelen lények nem rendelkeznek Mentálisttel, tehát nem léteznek a Mentális síkon sem.

Az állati ösztönöket még nem nevezhetjük teljes értékű mentális létnek; az állatok Mentálistesté inkább csak afféle csíra, amely már magában hordozza az ígéretet, de még nem teljesedett ki.

Az olyan teremtményekre, melyek nem rendelkeznek Asztrálisttel, hatástalan az Asztrálmágia, az afféleké pedig, melyek Mentálisttel nem bírnak, a Mentálmágia nem hat.

Az Antiss, más néven Tükörvilág, ahogy a pórok emlegetik, egészen ősi dimenzió. Egyidős a teremtés azon mozanatával, amikor az istenek mentális és asztrális képességekkel ruházták fel a teremtményeket, hogy határt szabjanak a démonok befolyásának. A szándékok és az érzelmek igen fontos szerepet játszottak a teremtmények és az égiek viszonyában: amit nappal nem tudtak, éjszaka formálódott meg

képeletükben. Megszülettek az álmok, amelyekben a teremtmények megtehették mindazt, amit az anyagi világban soha.

Az Antisson – mivel nem anyagi sík – egészen másképp működnek mindazok az energiák, amelyek Ynev lakóinak nagy részének mindennapjait meghatározzák. Noir papjain kívül csupán az itt lakók képesek elegendő energiát meríteni a varázslataikhoz, más varázslatok egyszerűen nem jönnek létre. Vannak persze más módszerei is a Tükörsík formázásának, ám ezek már egyáltalán nem mágikus praktikák – az Antiss valójából fakadnak.

Az eddigiek alapján az Olvasónak már lehet némi fogalma a Mindiség felépítéséről. De, ha itt megállnánk a bemutatott tudás, csak törekény vázat adna ki, ami nem nyújthat magyarázatot a létező dolgok működésének titkaira. Ezért tovább kell mennünk, és meg kell ismerkednünk néhány további fontos fogalommal.

Az egész Mindiséget körülveszi, áthatja egy hatalmas, rendkívül bonyolult energiaszövet, az ún. Manaháló. Hétköznapi halandó mit sem tud a létezéséről, és még a legnagyobb tudorok is találgatásokba bonyolódhatnak működését illetően. Elméleti munkák azonban mindig is születtek a hálót alkotó energiákról, annak szabályosságairól. A Manahálóban áramló energiát a varázstudók Manának nevezik.

Megjegyzem, hogy a gononiak – természetesen – elutasították a Mana szakrális eredetét, míg ez ma bevett tan több dorani magiszternél is és a legtöbb egyetemen. Ehelyett nem foglalnék állást eme kérdésben.

A Mana egy a Mindiséget alkotó négy fundamentum közül, ezeknek a létéről – ha valóban létezik egyáltalán – csak feltételezni böles tudhat Ynev hatalmas kontinensén a Hetedkor végén, annyira rejtett és misztikus ismeret ez. A gononiat tehát négy ilyen fundamentumot különböztettek meg – érdekes módon, például a kyerek is hasonló következtetésekre jutottak a mozaikmágiájuk elméleti taglalásakor, csak megnevezések és a megközelítés volt más – ezek tehát a Mana, a Tér, az Idő és az Elemi Erő. Azért nevezték fundamentumoknak őket, mert feltételezték, hogy ezek nem bonthatók tovább semmilyen más aspektusra, vagy jelenségre. Lássuk sorra, hogy mik is ezek.

A Mindiség a Térben és az Időben létezik, ezeket áthatja a Manaháló – amelyben a mana áramlik és a varázslatok terjednek – és az Elemi Erő, amely a Mindiség teremtéséből fennmaradt ősi mozgás, talán attól a lénytől származhat, aki először adott lendületet egy planétának a végtelen térben. Enélkül minden statikus és halott lenne, de itt már túlléptünk a halandók által felfogható misztériumokon. Térjünk hát vissza az eredeti gondolatmenetünkhöz.

## A Test és a Lélek viszonya

Rafus de Megalon mester az alábbi módon vélekedik a Test és Lélek viszonyáról:

„... Az élőlények mind birkak lélekkel, legyenek bár emberek, állatok, rovarok, vagy akár növények. Természetesen ez utóbbi két csoportba tartozó teremtmények lelke rendkívül kezdetleges; úgy is fogalmazhatnánk: nem több lélekcsíránál. A lélek az isteni szférákból származik, ezért halandó azt le nem másolhatja – nem teremthet lelket – és nem is pusztíthatja el: a lélek halhatatlan.

A lélek nagy utat jár be megfogantatásától kezdve. Folyamatosan fejlődik, változik és talán még öregszik is. A lélek akkorára nézvést csak találgathat az emberi elme. A legközelebb talán akkor járhatunk az igazsághoz, ha azt valljuk: effekben és mágiusokban lakozik. Ez a folyamat a lélekvándorlás.

Eleinte valamely tudattalan, kezdetleges létfórmában nyilvánul meg. Anyagi Teste ilyenkor valamilyen növényi alakban jelenik meg, majd rovarlet különféle állomásaiban válik egyre bonyolultabbá, egyre kifinomultabbá. A nagybetűs Lélek megszületése az állattá válás pillanatára tehető, ekkor már nem pusztán Anyagi, de általában az Asztrális Teste is jelentősen mutatkozik.

Állomások hosszú sora követi egymást ezután is, míg végül felépül a Mentális Test; megszületik a Tudat, és vele az Emberi Lélek, mely tudatnyi porhüvelyben ölt testet. Ekkor már minden szempontból feltekinthető. Anyagi megnyilvánulása egyre emelkedettebb, egyre intelligensebb emberek. A varázslók, még inkább a Mágusok, már öreg lelekkel bírnak.

Mint láthattuk, mind az Asztrál Test, mind a Mentál Test a Lélekből fakad, ez minden halandóra igaz. Egyedüli kivétel talán a démonok, akik valami egészen mással bírnak, amit egyetlen jóérzésű teremtmény sem nevezne léleknek, de funkcióit tekintve mégis hasonló módon működik. Még az orkok és goblinok is bírnak lélekkel, ami viszont – ellentétben a többi halandóval – haláluk pillanatában semmivé foszlik.

A Tudat asztrális és mentális megnyilvánulás első pillantásra egyenértékűnek tűnik, de megafólni látszik olyan teremtmények létezése, akik nem rendelkeznek Asztrális Testtel és mégis a lélekvándorlás magas fokán állnak. Tehát az Asztrál Test olyan sajátosság, amely nem feltétlenül akadályozza a lélek fejlődését, de a legtöbb esetben lényegesen hátráltatja azt.

A lélek több módon is védelmezi azt a formát, amiben éppen létezik. Az állati, és annál fejlettebb létfórmáknál Személyes Aurát sugároz ki, amely megvédi az Anyagi Testet a közvetlenül rá ható varázslatoktól. Ezért nem lehet a tárgya a Természetes Anyagok Mágiajának, vagy a testen belülré irányított fizikai rombolásoknak. A lélek ezen védelmét le lehet győzni, ha valamilyen módszerrel sikerül előtte elalutni magát a lelket.

A Személyes Aura elkerülhetetlen velejárója az, amit a varázshasználok egyszerűen Szimpatikus Hatásként emlegetnek. A Személyes Aurán alapuló Szimpátia azon alapszik, hogy minden olyan tárgy, ami egy Személyes Aura része volt, akkor is kapcsolatban marad az eredeti Aurával, amikor már fizikailag nem része annak. Ez a kapcsolat a manahálón keresztül áll fent. És lehetséges rajta keresztül hatni az eredeti gazdájára varázslatokkal és egyéb praktikákkal.

A lélekvándorlás emellett magasabb fokain – amikor lélek a teremtmény már képes a Tudatával mágikus energiát fókuszálni – a lélek a Személyes Aurához hangolja az elmében tárolt manát, így arra más egészen addig nem képes hatni, amíg az újra fel nem szabadul és át nem áramlik a manahálóba. Az ilyen módon tárolt mana csak varázslat által szabadítható fel, vagy miután a lélek elhagyta az Anyagi Testet; ezt használják ki sok emberlédőző vallás papjai. Érdemes megemlíteni, hogy az od energiát is ilyen módon hangolja a lélek az ősfajok esetében, így az is csak hasonló esetekben nyerhető ki.

Attól kezdve, hogy a lélek Mentális Testt bír, közvetlenül a Tudatra gyakorolt asztrális és mentális hatásoknak is ellen tud szegülni; mi több, képessé válik arra, hogy másokra hasonló hatást gyakoroljon. A csiszolt elmével bíró halandó megtanulhatja, miként emelheti tudatossá a lélek eme tudatalatti képességét.

A Mentális Testt felruházza a halandót a Pszi alkalmazásának csodálatos lehetőségével. Ebből viszont az következik, hogy nincs olyan teremtmény, aki Mentális Testt Psztr lenne képes használni.

A végén említést kell még tenni az isteni szférákból származó és szintén minden élőlényben megtalálható adományról: az élet princípiumáról. Ez az a különleges, misztikus összetevő, amely megkülönbözteti az élőlényeket azokról a lélektől bíró lényektől, melyek olyan – egyébként minden szempontból tökéletes – testben lakoznak, melyet varázsló alkotott, és nem a természet.

A halál pillanatában a testből elválik az élet princípiuma, míg ha csak más, élettelen anyaggá alakítják, megmarad valahol az új anyagban is, pusztán a háttérbe szorul. Így a visszaváltoztatáskor szintén jelen lesz.”

## A mágia művészete

Sokan, sokféleképpen próbálták meghatározni, mi is a mágia-tudomány – mint szakterület – jól körülhatárolható fogalma.

A Mágia-tudomány – vagy ahogy ismerői a varázslók nevezik: művészet – a körülöttünk lévő Világmindenség törvényeivel, szabályszerűségeivel, s e természeti törvények áthágására képes láthatatlan erőterek vizsgálatával és uralásával kapcsolatos kutatások, kísérletek és formulák összessége.

A varázslóknak, kik egy élet munkáját szentelik annak, hogy a világmindenség törvényeinek működését megértsék, gyakran adatik meg, hogy ifjú korukban olyan erőnek parancsolhatnak, melyekről korábban nem is álmodhattak.

Azonban ne tévesszük szem elől, hogy a varázslók tanulásának nem ez a célja, hanem a folyamatos megismerés, felfedezés, tanulás. Számos varázstudó életében eljön az idő, amikor úgy érzi, hogy saját szobája, egyeteme által behatárolt élete nem nyújt elég alkalmat a megismerésre, s tovább kell lépnie. Ez azonban nem feltétlen jelent hatalomvágyat, sokkal inkább kíváncsiságot.

Vannak természetesen olyanok, akik idő előtt megfáradnak a tanulásban, s mégis inkább világi dolgok felé fordulnak. Beldűlik lesznek a bérvarázslók, az udvari mágusok, a mágia-használó kalandozó-varázslók.

## Varázslatok

A varázslók varázslataikat úgynevezett mozaikokból állítják össze. A mozaikokból összerakott varázslat egy egésznek minősül, Mana-pont költsége a beillesztett mozaikok Mana-pont költségének összege. A mozaikmágusok – hasonlóan a tapasztalati mágia művelőéhez – a mágikus energiák felszabadítása közben varázsszavakat mormolnak, s közben bal kezük mutatóujjával láthatatlan rúnákat írnak a levegőbe. Azonban, míg a felhasználói mágia gyökerei ezek egyikét sem hagyhatják el, úgy a mágia működését átlátó varázslók a fenti összetevők egyikét – és csak egyikét – elhagyhatják. Ekkor azonban a mágia megidézésének ideje a duplájára növekszik (szabad cselekedetből egyszerű cselekedet, mozgás-értékű és egyszerű cselekedetből teljes-körös cselekedet; teljes-körös cselekedetből pedig 2 kör lesz, a több körös varázslási idő pedig duplázódik).

Egy mozaik varázslási ideje általában egy egyszerű cselekedet (ez a mozaik leírásából kiderül), azonban a varázslónak lehetősége van arra, hogy egy egyszerű cselekedet keretében több mozaikot kapcsoljon össze, és hozzon létre. Ebben az esetben a többi mozaik létrehozása szabad cselekedetnek minősül – lényegében egy egyszerű cselekedet keretében tetszőleges számú mozaikot fűzhet össze (amennyiben azok egy varázslatnak minősülnek).

Az ilyen több mozaikokból összerakott varázslatoknak két fajtája van.

Az első esetben a varázsló a több mozaikot egy varázslatba gyűjti össze, és a továbbiakban a az így egybegyűrt hatások egy varázslatnak számítanak. Ilyenkor az összes mozaikot együtt kell megformázni az alapmozaikokkal, s az összes mozaik hatótávja, ideje, és hatóterülete megegyezik – az alapmozaikok költségét ilyenkor egyszer kell csak kifizetni.

A másik lehetőség, ha a varázsló különböző varázslatokat külön-külön formázza meg az alapmozaikokkal. Ekkor minden hatás teljesen eltérő lehet, tehát tulajdonképpen nem történik más, mint az, hogy a varázsló több varázslatot hoz létre egy kör alatt. Azonban az egyszerű cselekedeten kívül ilyenkor legfeljebb annyi szabad cselekedetet használhat arra, hogy másik varázslatot hozzon létre, amennyi az adott körben a szabad cselekedeteinek száma.

További megkötés mindkét esetre, hogy egy körben egy iskolához tartozó varázslatok összes Erőssége nem haladhatja

meg a varázsló adott iskolában elért képzettség szintjét. Tehát egy 10-es Elemi- és 10-es Mentálmágiával rendelkező varázsló az első metodust alkalmazva létrehozhat egy 10-es Erősségű Félelem (sötétségtől) kupulát egy 10-es Erősségű Sötétség-kupulával kombinálva. (Ekkor az alapmozaikok költségét csak egyszer kell kifizetni). Vagy a második metodust alkalmazva létrehozhat egy 10-es Erősségű tűzkardot, és egy 10-es Erősségű félelmet (tűztől) – természetesen mindkettőtől külön-külön meghatározva a hatótávot, -időt, és -formát. Létre hozhat akár 4 darab 2-es Erősségű tűzkardot is (amennyiben 3 szabad cselekedettel rendelkezik, és Időmágia iskola képzettsége legalább 15. szintű), mivel az összes erősség nem haladja meg a 10-et. Azonban két 6-os erősségű nem hozhat létre, mivel az 12-es szintű Elemi-mágia ismeretét igényel. Összpontosítást igénylő varázslatok: A varázslatok létrehozása összpontosítást követel a varázsló részéről. Ezen felül, bizonyos varázslatok fenntartása is folyamatos összpontosítást igényel (részletekért lásd a Mágiarendszer alapjait tárgyaló fejezetet)

## Mozaikok tulajdonságai

A mozaikmágia biztosította korlátlan hatalom nem pusztán a varázslat mozaikok potenciáljában, vagy a mozaikok sokszínűségében rejtezik. A hatékonyság abból az egyszerű tényből adódik, hogy a varázslók nem csupán felhasználói a mágia ezen formájának, hanem letéteményesei a tudásnak, mely lehetővé teszi a mozaikok tetszőleges testre szabását. Ez által a mozaikokat, mint egyfajta sablont használják végleges – egyéni – varázslataik kialakítására.

Minden mozaiknak hét fő jellemzője van. A mana formába öntésekor meg kell határozni, hogy a mozaik mely síkon fejtsse ki hatását (ez lesz a varázslat Típusa) és mi legyen a pontos Hatása. Mekkora legyen a varázslat átütőereje amennyiben olyanra hat, aki nem kívánja a hatást (ez a mágia Erőssége) és mekkora legyen a hatásának erőssége (Hatás erőssége). Meg kell határozni továbbá a varázslat Időtartamát, a Hatóterületét, valamint a Hatótávját (ez utóbbi három tényezővel foglalkozunk az Alapmozaikok).

A mozaikok hét tulajdonsága:

- ◆ Típus
- ◆ Hatás
- ◆ Erősség
- ◆ Hatásfok
- ◆ Időtartam
- ◆ Hatóterület
- ◆ Hatótáv

## A varázslatok Típusa és Hatása

A mai mozaikmágiának nyolc alapvető iskolaformáját ismerjük és különböztetjük meg aszerint, hogy a varázslat a környező világ mely területeire gyakorol hatást.

Ezek a következők lehetnek:

- ◆ Elemi mágia
- ◆ Természetszerű anyagok mágája
- ◆ Asztrálmágia
- ◆ Mentálmágia
- ◆ Időmágia
- ◆ Térmágia
- ◆ Nekromancia
- ◆ Metamágia.

A varázslat Hatását a varázsló úgy tudja befolyásolni, hogy az adott iskolába tartozó varázslat-mozaikok közül kiválasztja a neki megfelelőt, és ezután a hatáshoz meghatározza a szükséges Erősséget, Időtartamot, a Hatóterületet, továbbá a Hatótávot.



Minden varázslat formula hatásának kiteljesedésekor megpróbálja áthágni a világegyetem fratlan törvényeit, s ez által felülírni a természet törvényszerűségeit. Ez által minden mágiatéma bizonyos ellenállásba ütközik létrehozásának pillanatában, s hogy ezt mennyire tudja legyűrni, erről tájékozott a varázslat erőssége.

A varázslatok hatásfoka azonban nem minden esetben egyezik meg a varázslat Erősségével. A varázsló képes ugyanis előre meghatározni, hogy a mágia, miután sikeresen felülkerekedett a természet törvényein, mekkora hatást fejtsen ki. Emek Hatások azonban nem lehet nagyobb, mint a varázslat eredeti erőssége.

Tehát a varázslat megteheti, hogy egy tapasztalt harcosra megidéz egy tűzcsóvát 20-as Erősséggel, amivel sikerül túlélni és elérnie, s ezáltal a harcosnak ép sebzést okozni. Azonban a varázsló nem akarja megölni a harcost, csak példát statuálni, s így eredetileg meghatározza, hogy a varázslat a hatás létrejötte után 5-ös hatásfokúként fejtsen ki a hatását. A varázslat 5d3-at sebez, s a harcos ettől nem hal meg, de nyilvánvalóvá válik számára a varázsló hatalma.

Másik tipikus példa, amikor az ismerősei körében lévő személyre a varázsló Asztrálmágiát idéz meg. Szükséges, hogy a varázslatnak nagy Erősítése legyen, hiszen ellenkező esetben a mágia nem fejtne ki a hatását, azonban ha a hatások is nagy, úgy a közönség pillanatok alatt felfedezheti a mágikus befolyást. Így a varázsló csak finoman teszi szimpatikussá magát az alany szemében, akinek a viselkedése nem változik meg gyökeresen.

A varázslónak a varázslat és a hatás erősségét is a létrehozás pillanatában kell meghatározni.

A varázslatok Erősségét a belefektetett mana mennyisége határozza meg. Minden mozaik alaperősítése 1 E, a varázslatoknál megadott Mana-pont rovat tájékoztat, hogy 1E hány Mp-ba kerül. Ezt, a varázsló, a mozaik Mana-pont költségének többszörözésével növelheti. Tehát, ha egy varázslat mozaik 4 Mp-ért 1 E-t jelent, akkor 5-ös Erősség 20 Mp-ba kerül. (4 Mp = 1 E, 5 E = 5 x 4, azaz 20 Mp.) Amennyiben a varázslat Erősíthetősége ettől eltér, úgy az az adott mozaiknál feltüntetésre kerül.

A varázsló az egyes iskolához tartozó mozaikokat maximálisan olyan erősséggel tudja létrehozni, amilyen szintű az adott iskolához tartozó mágikus képzettsége. (Tehát, ha a varázsló 6. szintű Elemi mágiával bír, akkor az Elemi mágia típusú mozaikjait maximum 6 E-vel hozhatja létre

## Alapmozaikok (Hatóidő, Hatóterület, Hatótáv)

Az alapmozaikokat – épp úgy, mint a többi mozaikot – be kell építeni a varázslatba, azonban ezen mágiatémák nem az eredeti hatástól függetlenül, hanem annak részeként épülnek bele a többi mozaikba, így létrehozásuk nem minősül cselekedetnek (lásd: Harc fejezet – Nem cselekedetek)

Alapból egyetlen varázslat formula sem tartalmaz hatóidőre, hatótávra, vagy hatóterületre vonatkozó információkat, így minden varázslat testre szabása azonos módon történik: A varázsló az alapmozaikok közül választja ki a megfelelő hatást keltő formulát.

## Hatóidő

A varázslat hatóideje szabályozza, hogy a mana meddig fókuszálódjon az anyagi síkon. A varázslathoz felhasználni plusz energia ahhoz kell, hogy az időtartam alatt biztosítsa plusz megkötését, s ezáltal kitoldja a hatóidőt.

Amennyiben egy varázslat hatásának kiteljesedése kötött idejű, úgy legalább annyi Mana-pontot kell költeni az időtartamra, hogy a Mana-ponthoz tartozó Hatóidőbe beleérjen a mágia lefutása. (Például Átváltoztatás mozaik: Emberről törpe 3 kör az átváltozás. A táblázatban azonban a legkisebb költségű, amibe még beleér a 5 kör – 5 mana. Emberről apró állat, 6 kör, s ehhez már 1 perces időtartam szükséges) Ekkor az Erősítés csökkenése táblázat figyelmen kívül hagyható. (lásd: További koncentrációt igénylő varázslatok, Mágiarendszer)

A hatóidő mozaik varázslási ideje attól függ, hogy milyen hosszú ideig szeretné általa a mozaikmágus a varázslatot fenntartani. Eltérően a többi mozaiktól, ez a varázslási idő nem adódik össze a mozaikokéval, hanem amennyiben a Varázslási Idő oszlopban található időtartam több mint az egész varázslat varázslási idő igénye, úgy a minimális varázslási idő ezen oszlop szolgálatja. Pillanatnyi varázslatnak csupán azon mozaikokat lehet formálni, melyeknél ez a leírásban szerepel, továbbá ezeket csak pillanatnyinak lehet formálni. A hatóidőt bizonyos különleges képességek módosíthatják.

Vannak olyan mozaikok, melyek hatásának kiteljesedése – bár létrehozásuk szabad cselekedetnek minősül – nem azonnal következik be. (például az Átalakítás, vagy a Transmutáció mozaikok). Ezen varázslatoknál a hatóidő legalább annyi kell legyen, mint a hatás kiteljesedése, egyébként a varázslat nem jön létre (lásd: Hatóidő). Ilyenkor a hatás tényleges időtartamát úgy kapjuk meg, ha a hatóidőből kivonjuk a kiteljesedés idejét.

Időzfítés: Az alapmozaikok között speciális szerepet tölt be az időzfítés varázslat. Az időzfítés is a varázslat idejére hat, de nem a végpontját – és ezáltal a hosszát – hivatott meghatározni, hanem a kezdetét. Az időzfítés alapmozaik egy szabad cselekedetet igényel, és mellette egy rendes hatóidő alapmozaikot is kell rendelni a varázslathoz.

Hatóidő	Mana-pont	Varázslási Idő
Pillanatnyi*	+0	Nem cselekedet
1 kör	+1	Nem cselekedet
2 kör	+2	Nem cselekedet
5 kör	+5	Nem cselekedet
1 perc	+10	Mozgás-értékű cselekedet
2 perc	+15	Mozgás-értékű cselekedet
5 perc	+20	Mozgás-értékű cselekedet
10 perc	+30	Teljes Körös cselekedet
30 perc	+40	5 kör
1 óra	+50	1 perc
3 óra	+55	5 perc
6 óra	+60	5 perc
12 óra	+65	10 perc
24 óra	+70	10 perc
1 hét	+75	1 óra
1 hónap	+80	3 óra
1/4 év	+85	3 óra
1/2 év	+90	3 óra
1 év	+95	1/2 nap
Örökkévalóság	+120	1 nap
Időzfítés**	+10	Szabad Cselekedet

\* a pillanatnyi hatóidejű varázslatok Erőssége csak a felének számít, mivel ezek olyan rövid ideig léteznek, hogy nincs idejük rendszeren kiejteni hatásukat  
 \*\* Az Időzfítés varázslatok szabályait lásd külön.

## Hatóterület

Minden mozaik rendelkezik célponttal, s így hatóterülettel is. Vannak mozaikok, melyeket csupán formálni lehet, és vannak olyanok, melyeknek hatóterülete csupán személy vagy tárgy lehet (ilyen lehet némely Jelmágikus mozaik). Akadnak olyan varázslatok is, melyek hatóterülete az adott mozaiknál leírt speciális terület (pl.: Szimbólumok – aki ránéz, vagy Térkapu – aki átmegy rajta).

Amennyiben a varázsló olyan varázslattal hat több emberre, mely további koncentrációt feltételez (pl.: Akaratátvitel – kupola-forma) úgy a sokaságból véletlenszerűen kiválasztott annyi emberre tud hatni, amennyi az Intelligencia bonusza. (Tehát 18-as Intelligenciával (+4) egy 20 fős tömrege alkalmazott akaratátvitel-szövegben a 20 főből véletlenszerűen meghatározott 4 főt tud az akaratával irányítani). A hatóterületet bizonyos különleges képességek módosíthatják. A hatóterület alapmozaik Mana-pont költsége – a szokásostól eltérően – nem egy adott érték, hanem attól függ, hogy mekkora annak a mozaiknak a Mana-pont költsége, amelyiknek a hatóterületét meghatározza. Így a Mana-pont költségnél egy szorzó-szám van megadva, amellyel a hatásmozaik Mana-pont költségét be kell szorozni (a x1 szorzójú hatóterület alapmozaikok lényegében nem kerülnek Mana-pontba)

Hatóterület	Mana-pont
Személy	személyenként x1
Tárgy	tárgyanként x1
Formázás (Aura)	x1
Formázás (Kard)	x1
Formázás (Nyíl)	x1
Formázás (Szönyeg)	lábanként x1
Formázás (Fal)	2 lábanként x1
Formázás (Kitorós)	x2
Formázás (Zápor)	lábanként x1
Formázás (Kupola)	lábanként x2
Formázás (Sátor)	lábanként x1
Formázás (Csőva)	x1

\* Érintő támadást igényel (lásd: Harc fejezet – Érintő támadás)

## Formázások

Formázásnak nevezzük azon hatóterületeket, melyek a mágia hatását nem egy személyhez vagy tárgyhöz kötik, hanem a tér egy olyan részéhez, amire a varázsló hatni tud. A formázásokat – mivel elfszabásúak alkották – többnyire valamely ismert jelenségről, fogalomról, tárgyról mintázták (nyíl, kard, eső, sátor, stb.).

A formázások általában a tér egy fix pontjához kötődnek, de van, amikor egy tárgyhöz vagy személyhez kapcsolódnak. Ez az összeköttetés a varázslat létrehozása után nem módosítható. (Azaz a kötelektől nem lehet elmozgítani a varázslatot.)

A formázott varázslat arra fejt ki a hatását, aki, vagy ami keresztezi a formázott alakzatot. Kard esetén, akit eltalál, eső esetén, akire ráesik, aura esetén azt, aki meg akarja érinteni a varázslat alanyát. Ezen felül természetesen a varázslat látható megnyilvánulásai zavarhatják azon karakterek érzeit, akik a közelben vannak. Pl.: A Sötétség aura, meggátolja a ki-be látást, a Tűzaura is zavarhatja, azonban a víz már kevésbé, s a levegő egyáltalán nem. Más tekintetben viszont a formázott varázslat nincs hatással arra, akihez kötötték (Tűzaura nem éget, stb.). Bármekkora legyen is a formázott varázslatok hatóideje, hatásukat csak addig fejtik ki a velük kapcsolatba kerülő egyes személyekre vagy tárgyra, amíg azok érintkezésben vannak velük – ez gyakorta csak pillanatnyi időtartamot jelöl. A hatóidő alapmozaikkal meghatározott időtartam ebben az esetben nem a személyekre és tárgyra kifejtett hatás időtartamát jelöli, hanem hogy maga a varázslat mennyi ideig marad fenn az adott formában.

## Aura

A célpont testét a varázslatot fókuszáló mágikus Aura övezi. A varázslat arra fejt ki E-jével megegyező hatását, aki az aurát keresztezi (ez nem lehet az alany). Így védelemre használható (pl.: elemi-erő aura), vagy másokra az által, hogy a varázsló megérinti az áldozatokat.

## Kard

A varázsló a létrehozott varázslattal körbevehet egy tet-szőleges fegyver méretű tárgyat, illetve annak egy részét. (Ez lehet kard, Varszápálca, Valsalt szék, stb.) Szüksége, hogy a tárgynak legyen legalább két jól elkülöníthető része. Az egyik részen a varázslat nem hat, így itt meg lehet fogni a tárgyat, míg a másik oldalon a varázslat E-jének megfelelő hatás gyakorol azokra, akik a tárggyal érintkeznek.

A fegyver nem számít ettől mágikusnak, s egy elemmel átitatott fegyveren lévő varázslat sem sebez a túlütés szabályai szerint (meg lehet a karddal túlütés is lenne), csupán ha a varázslat hatásfoka is túlütésnek számít. A páncélok SFÉ-je ez esetben érvényesül.

## Nyíl

Időtartama: Pillanatnyi

A varázsló ujjából (Zóna Varázslat esetén a varázslójelből, Távolba hatásnál a semmiből, Szimpátiánál a szimpatikus mágia célpontjából) egyetlen, mágikus-hatással átitatott nyíl-lövedék tör elő. Ha eltalálja a megcélzott áldozatot, a varázslat kifejtí hatását a varázslat E-jével.

A nyíllal formázott varázslattal távolsági érintő támadást kell tenni – +6 TÉ módosítással –, és csak sikeres találat esetén, van esélye hatni a célpontra. A nyíl egyenes vonalban halad, és a távolsági harc rendszer szabályai vonatkoznak rá. Az útjába kerülő tárgyak csökkenthetik vagy ki is olthatják a nyíllal formázott varázslat hatását (pl. vízfalon elenyészik a tűznyíl, stb.), illetve bizonyos akadályok meg is állíthatják röptét. Amennyiben a varázslat sebző-típusú, úgy SFÉ véd ellene.

A nyíl hatótáv-egysége 20 láb (így ha a varázsló valamilyen Asztrál- vagy Mentál-mozaikkal formáz nyíl alakba, úgy „Zóna” hatótávval is tud a zónán kívül hatni).

## Szönyeg

A varázsló a létrehozott mágiát nagyobb területen osztja el. Ezt csak egyenesen teheti, és a terület formáját nem határozhatja meg, az minden esetben szabályos kör. Ezt a kört nevezzük Szönyegnek.

A Szönyeg a föld szintjét egy könyök magasságban borítja be, és követi a terep egyenletlenségeit. A kör mérete a varázslótól függ, ám nem lehet kisebb egy láb sugarúnál. Középpontja a varázsló Zónáján belül bárhová eshet. A Szönyeg formázás Mana-pont költsége attól függ, hogy mekkora az alapterületének a sugara – 1 láb sugarú kör esetén egyszeres, és a szorzó lábanként egyel nő. Az adott területen belül a varázslat Erőssége mindenhol egyforma.

A szönyeg a benne állókra a varázslat E-jével hat, míg egy esetleges ellentétes mágiával szemben a varázslat E-je x a terület lábban kifejezett sugara szál szembe. Nem egyértelmű helyzetekben a KM szava dönt.

Például egy 3 láb sugarú, 6 E-s Tűzszönyeg létrehozása 2 Mp x 6 (E) x 3 (láb) = 36 Mp. A szönyeg E-je 6, sugara 3 láb. Egy belelépő 6 E sebzést okoz, ugyanakkor egy 12 E-s víznyíl 6 E x 3 (láb) E-vel sebzül szembe, és így lényegében csak 2 E-vel csökkenti a szönyeg E-jét.

## Fal

A varázsló a Zónáján belül eső, és általa meghatározott helyen az adott mozaikból megalkotott falat emel. Ez valójában egy félbevágott, függőleges Szőnyeg. Azaz: egy könyök vastag, epicentruma a föld szintjén helyezkedik el, és félkörívben emelkedik. Erősségének kiszámolási módja mindenben megegyezik a szőnyegével – kivéve a Mana-pont költését, ami 2 láb sugarú kör esetén egyszeres, és a szorzó két lábánként nő egyvel. A Fal a rajta keresztülhaladókra a Fal E-jével megegyező hatást gyakorol.

## Kitörés

Időtartam: Pillanatnyi  
A varázslatba fókuszált manát a varázsló annyira összehúzza, hogy az végül szétrobban. A varázsló a Zónáján belül bárhol meghatározhatja azt a pontot, amely a Kitörés epicentruma lesz.

A Kitörés által érintett terület nagyságát a varázsló nem képes befolyásolni, az egyedül a szétrobbanó elem mennyiségétől, azaz E-jétől függ. A Kitörés epicentruma körüli egy láb sugarú körben az E egyenlő az elem E-jével, attól távolodva pedig méterenként 1E-vel csökken, mint végül semmivé evészik. Ezzel meg is határozhatjuk az érintett terület nagyságát: annyi láb sugarú kör, amennyi a Kitöréssé formázott elem E-jé.

## Zápor

A Szőnyeg átdolgozott, különleges változata. Nem a föld szintjén, hanem a varázsló Zónáján belül bármely magasságban létrehozható, ahonnan záporra emlékeztetően alázuhog. A zápor azonban csak azokra hathat, akiknek személyes aurájához ér, vagy azon tárgyakra, amelyekkel érintkezésbe kerül. Az esetleges akadályokon nem hatol keresztül (egy Félelemzápor például csak azokra hat, akik nem vonulnak fedezékbe ellene). E különbségektől eltekintve, a zápor formára a szőnyeg formánál leírt szabályok vonatkoznak.

## Kupola

Szintén a Szőnyeg egy változata. Azonban magassága nem egy könyök, hanem megegyezik a kör sugarával. Erősségének kiszámolási módja mindenben megegyezik a szőnyegével – kivéve a Mana-pont költését, ami 1 láb sugarú kör esetén kétszeres, és a szorzó egy lábánként kettővel nő. E különbségektől eltekintve, a kupola formára a szőnyeg formánál leírt szabályok vonatkoznak.

## Sátor

A Szőnyeg és a Fal egybeolvasztott változata. Hasonló a Kupolához, de itt a varázslat a félgömb felett egy könyök széles burkot képez, magában a félgömbben nincs jelen. Pontosan megfogalmazva: a Sátor egy adott sugarú félgömböt zár körül. Erősségének kiszámolási módja mindenben megegyezik a szőnyegével, valamint a szőnyeg formánál leírt szabályok vonatkoznak rá.

## Csőva

A kitörés különleges változata, s ebből következően főként támadásra használható. A varázsló itt is összehúzza az általa létrehozott varázslat energiáit, ami azonban nem a tér minden irányában, hanem egyetlen irányított csővában tör ki. A Csőva mindig a végpontján éri el az 1 láb átmérőt.

A Csővába formázott elem Erőssége (E) az első 1 láb távolságon annyi, amennyi a varázslat erőssége, attól kezdve lábánként egyvel csökken (hasonlóan a Kitöréshez, csak fele olyan mértékben). Ebből máris kiviláglik, hogy a csőva kétszer annyi láb hosszú, amennyi az Erőssége. A Csőva kibocsátási pontja tárgyhoz vagy személyhez is rendelhető, azzal együtt mozgatható és forgatható.

A másik szembeötlő különbség a Kitöréshez képest, hogy a Csőva időtartama nem pillanatnyi, hanem annál több. A hatóidő alatt a teremtet elem folyamatosan áramlik a Csőva kiindulási pontjától a végpontjára; a beformázott varázslat hatását is csak ezidő alatt fejt ki.

## Hatótáv

A hatótáv az a varázslótól mért távolság, ahova a varázsló a varázslat középpontját – tehát a koncentrált mana fókuszát – helyezni szándékozik. Minden varázsló képes varázslataival különösebb többlet energia-ráfordítás nélkül önmagára, továbbá a zónáján belül eső terület bármely pontjára hatni a varázsló zónája egy 20 láb sugarú kör, melynek ő maga áll a középpontjában. Csupán az szükséges, hogy a varázslat fókusza (középpontja) a zónán belül legyen, ekkor a varázslat már zónabelinek számít (a zóna szélére helyezett Tűzkitörés varázslat például hatást gyakorol a zónán kívül is, mégis Zónán belülnek számít). A varázsló a Zóna varázslélehez tartozó zónában is képes úgy létrehozni varázslatait, mintha azok a zónájában lennének. Amely varázslatnak két hatótávja van, úgy ott mindkettőt ki kell fizetni. (Pl.: A varázsló Pyarronban van, és át akar teleportálni valamit Shadonból Toronba, ekkor az kétszer 1000 mérföld feletti távolságban van tőle.) A hatótávot bizonyos különleges képességek módosíthatják.

A varázslat célpontjának elegendő csupán a varázslat megidézése alatt a kijelölt távon belül lenni, utána szabadon kimoszthat belőle, a varázslat nem önműk meg.

Az Elemi mágiciának nincsenek Önmaga, Érintés, és Egyén hatótávjaik. Varázslatmozaikok

Hatótáv	Mana-pont
Alkalmazó*	x1
Érintés* +	x1
Zóna	x1
Zóna varázsljel	x1
Látótáv**	x2
100 láb – 999 láb**	x2 + 20
1 mérföld – 9 mérföld**	x2 + 40
10 mérföld – 99 mérföld**	x2 + 60
100 mérföld – 999 mérföld**	x2 + 80
1000 mérföld fölött**	x2 + 100

\* Amennyiben a varázsló önmagára (alkalmazó), vagy egy megérintett személyre vagy tárgyra varázsl, a varázslat erőssége a műfaj szerinti erőssége.

\*\* Amennyiben a célpont szerencsén elkerüli, az érintő varázslatokhoz a varázslónak sikeres közelharci érintő támadást kell végrehajtania.

\*\*\* A Távolság hatások (azaz a zónán kívüli varázslás) költségének kiszámításakor be kell szorozni a hatás-mozaik Mana-pont költségét kettővel, és ehhez hozzáadni egy meghatározott összeget. Minden esetben csak a hatás-mozaik költségét kell beszorozni, az alpmozaikokból adódó költségeket nem – amennyiben valamely költség több okból is szorozni kell, úgy a többszörös szorzás szabályai érvényesek.



## Áz Elemi Mágia Iskolája

Bevezetésként lássuk az egyik első pyarroni mágus, Ogonomus sorait, a mester Kismágia című művéből. Könnyítésként – ahol szükséges – a megértést segítő magyarázatokat és példákat fűztünk a szöveghez.

„A másik csoportba az elemekkel kapcsolatos varázslatok sorolandók. Ezekkel a varázsló Ős-, vagy Paraclemeket terem, netán elemi állapotú energiát. Ez az Elemi Mágia.

A mágia legkönnyebben elsajátítható fejezete ez. Magával a Világegyetemet alkotó négy őselemmel, és azok hatásaival, a Paraclemekkel foglalkozik, valamint a mindent átható mágikus energiák naturalis felhasználásával.

A Világegyetem Anyagi Síkjai négy Őselemből épülnek fel. Ezek az Östüz, Ösvíz, Ösföld és az Öslég. A legtöbbszór képtelenség felismerni őket magukban a természetes anyagokban, ám tudjuk, hogy minden, ami körülvesz bennünket – beleértve önön testünk anyagát is – ezen négy Őselem keverékéből áll. Olyan Sík, ahol egyáltalán nem keverednek, négy akad: az Östüz Síkja, az Ösvíz Síkja, az Ösföld Síkja és az Öslég Síkja: összefoglalóan Őselemi Síkoknak mondjuk őket. Az elemek e Síkokon tisztán, tisztán és keveretlen formájukban lehetnek fel. Fontos megjegyezni, hogy ezen Síkok világain is élhetnek teremtmények: őket Elementál Lényeknek nevezzük.

A Paraclemek nem önálló Őselemek, hanem a négy Őselem által kifejttet hatások. Az Östüz hatása az Elemi Hő, az Ösvíz az Elemi Fagy, az Ösföld az Elemi Sötét, az Öslég az Elemi Fény.

Az Őselemek – és velük a Paraclemek is – bizonyos párosítás szerint gyökeres ellentétei egymásnak. Vagyis: tisztá állapotban az Ösvíz igyekszik kioltani az Östüzet, az Östüz pedig megsemmisíteni az Ösvízet, ahogyan azt a világunkban előforduló tűz és víz esetében megfigyelhetjük. Kettőjük párharcából az kerül ki győztesen – bár megfogva –, amelyik nagyobb mennyiségben volt jelen. Ugyanez igaz az Ösföld – Öslevegő, Elemi Hő – Elemi Fagy és az Elemi Sötét – Elemi Fény ellentétpárokra is: amiből ez számunkra nehezebben elképzelhető. „Paraclemek teremtésekor a varázsló nem magát az adott Őselemet vonja ki a természetből, csak lehetővé teszi, hogy pusztán annak, és egyedül annak érvényesüljön a hatása. Azzal hűség vagy fagy, sötét, vagy világosság keletkezik. Mivel a Paraclemek csak maguk a hatások, és nem az azokat kibocsátó források, ezért a varázsló által megszabott területen belül mindenütt ugyanakkora erősséggel érvényesülnek, míg a határvonalon túl hirtelen semmivé enyésznek el. Ezt a jelenséget nevezzük határosságnak...”

.... Az Östüz a lángait tápláló éghető anyag híján is lobog. Azon Síkok világain, ahol az Ösvíz az alapvető Őselem, az Östüz pusztulást okoz – hiszen kibékíthetetlen ellentétpárjai egymásnak. Az az Elsődleges Anyagi Sík, amely Ynev világának is otthon ad, ezek közé tartozik, ezért teremtményeit az Östüz sebt. Mondják, léteznek más felépítésű világok is, ahol a víz, a föld, a lég a veszedelmes elem. Ezek lényeit azon adott világ alapvető Őselemének ellentétpárja sebt.

Az Ösvíz kristálytisztá, a természetes vízre minden szempontból hasonló folyadék.

Az Ösföld tökéletesen száraz, sűrű, porszerű anyag. Szemcséinek mérete a homokéhoz hasonló.

Az Öslég átlátszó, bellegezhető, színtelen, szagtalan gáz. Minden szempontból a különösen tiszta természetes (hogyi) levegőre emlékeztet.

Az Elemi Hő az Östüz hőhatásának megnyilvánulása, amely a meleg tapasztalásán túl semmilyen más módon nem érzékelhető. A forróság mértéke a Paraclem mennyiségétől függ.

Az Elemi Fagy az Ösvíz fagy hatásának megnyilvánulása. A hideg észlelését kivéve másként nem érzékelhető. A fagy a Paraclem mennyiségének növekedésével erősödik.

Az Elemi Fény az Öslég fényhatása, amely semmiféle hőfeljődéssel nem jár. Egyenletes kecskefehér világosság, melyről idegen minden villódzás, avagy pulzálás. Erőssége a jelenlévő Paraclem mennyiségétől függ.

Az Elemi Sötét az Ösföld paraclemi hatása. Akár valami negatív fény: félhomályt, erősebb jelenlét esetén sötétséget terem.

A Világegyetemet különleges energia itatja át, egyfajta Elemi Erő. A varázsló képes arra, hogy ezt – akárcsak az Őselemeket – kivonja a világból, és csejái érdekében felhasználja. Az Elemi Erő segítségével anyag érzetét keltheti ott, ahol valójában nincs semmi. Azzal gátat vehet a fizikai hatásoknak, mozúlanságra kárhoztathat egy tárgyat, melynek egyébként a fizika törvényeit követe mozognia illenék. Ha a varázsló fordítva cselekszik, és az Elemi Erő segítségével megmozdít egy tárgyat, ami egyébként nyugszik, akkor telekinézisről beszélünk...”

Ogonomustól idézett bevezető után fordítsuk figyelmünket arra, hogy a M.A.G.U.S. rendszerében miként használható az Elemi Mágia.

Nevezünk egységnyi mennyiségűnek annyi Őselemet, amennyit a varázsló 2 Mp-ért teremtteni képes. Egységnyi megteremtett elem mágiaerőssége (E) egyenlő 1-gyel. (E=1). Már látszik, hogy az Elemi Mágiák az egyéb mágiákhoz hasonlóan erősíthetők, ha a varázsló erre további Mp-okat áldoz: ekkor nő a varázslat E-je, és ezzel arányban a hatás.

1E erősségű Ős- és Paraclem kiolt ugyanennyi ellentétpárját képező Elemen – miközben maga is gyengül. Ez úgy történik, hogy a kisebb erősségű egyszerűen megszűnik létezni, míg a nagyobb annyit veszít erősségéből, amennyi a kisebb E-je volt. Ha egyenlő mennyiségben voltak jelen, akkor mindkettő megsemmisül.

## Az Elemi mágia mozaikjai

### Őselem teremtése

**Mana-pont:** 2 Mp / E  
**Időtartam:** lásd Formázások  
**Varázslás ideje:** egyszerű cselekedet

A varázsló Őselemet teremt, amit a kívánt formába (Formázás) zár. Ez lehet a Hat Iskolaforma egyike, vagy – ha a varázsló bír efféle tudással – valamely Szabálytalan Elemi Forma. Azt, hogy a teremtett Őselem meddig marad együtt, a határidő határozza meg (lásd: Formázás). Az ellentétes Őselemek gyengítik, akár ki is oltják egymást.

IE erősségű Őselem 1-3 (1d3) Sp-nyi sebet okoz. Ez persze csak az ellentétes Őselem alapú világok lényeiére vonatkozik. A varázslók károkozásra és támadásra elsősorban csak az Őstűzet használatát – tekintve, hogy Ynev Ősvíz alapú létsíkon helyezkedik el – védekezésre pedig az Ősvizet. A további két Őselemhez csak egyéb céllal, vagy más létsíkok teremtményeivel szemben nyúlhatnak, mivel néha szembekeverülhetnek más alapú létsíkokról megidézett teremtményekkel is – jó példák az eleméntálok –, amikor a megfelelő ellentétes Őselem használatával okozhatnak sebet.

### Hő Teremtése

**Mana-pont:** 2 Mp / E  
**Időtartam:** lásd Formázások  
**Varázslás ideje:** egyszerű cselekedet

A varázsló Elemi Hőt teremt, és a kívánt formába (Formázás) önti. A hőmérséklet az adott formán belül eső területen E-nként 10 fokkal növekszik – akár sebez is – a formán túl ellenben egyáltalán nem érződik. A magas hőmérséklet okozhat sebzést is a célpontnak (részleteket lásd a Kalandmester Könyvében).

### Fagy Teremtése

**Mana-pont:** 2 Mp / E  
**Időtartam:** lásd Formázások  
**Varázslás ideje:** egyszerű cselekedet

A varázsló Elemi Fagyot teremt, és a kívánt formába (Formázás) foglalja. Az azon belül eső területen hűvös, fokozott erősítés során fagy jön létre. Ez E-nként 10 fok hőmérsékletcsökkenést eredményez. Az alacsony hőmérséklet okozhat sebzést is a célpontnak (részleteket lásd a Kalandmester Könyvében).

Az elemi Fagy ellen meleg ruházattal nem lehet védekezni, hiszen az – mágiáról lévén szó – a felöltött holmik alatt is érvényesül.

### Fény Teremtése

**Mana-pont:** 2 Mp / E  
**Időtartam:** lásd Formázások  
**Varázslás ideje:** egyszerű cselekedet

A varázsló a Formázás megszabta területen és alakban Elemi Fényt teremt. Ennek erőssége a varázslat E-jétől függ, az alábbi táblázat szerint:

<b>E</b>	<b>Hasonló erejű fényforrások</b>
1	gyufaláng, apró gyertya lángja
2	olvasógyertya lángja
3	templomi gyertya lángja, mécses lángja
4	fáklya lángja
5	nagyobb fáklya lángja
6	tábornízi fénye
7	mágia fénye, alkonyi fény
8	napfény
9	tűz napünet
10	vakító fény
15+	nyitott szem esetén végleges vaktság

Az elemi Fény hatóterületét a fenti táblázat szerint vizsgálja meg. Ez a természeti hatások nem befolyásolhatják, kizárólag az Elemi Sötét. Ha a természetes fény erőssége nagyobb a Páraleménél, akkor ez utóbbinak a jelenlétét észre sem vesszük.

### Sötét Teremtése

**Mana-pont:** 2 Mp  
**Időtartam:** lásd Formázások  
**Varázslás ideje:** egyszerű cselekedet

Hasonló a Fény Teremtése varázslathoz, ám ez épp annak ellentétét, antitézisét teremt. A varázsló az elemi Sötétet az alábbi táblázat szerint hozhatja létre:

<b>E</b>	<b>Hasonló félhomály v sötétség</b>
1	alkonyat
2	telihold
3	fogyó-hold
4	újhold
5	csillagos éjszaka
6	borús éjszaka
7	éjszaka, kivilágítatlan szobában
8	barlangban
9	vak-sötét
10	teljes sötétség (már az éjszakai látás sem működik)
15+	ultra- és infralátás sem működik

A területen, ahol az elemi Sötét kifejti hatását, a fenti táblázat mutatta fényviszonyok érvényesülnek, függetlenül a természetes fénytől. Az elemi Sötétet csak az elemi Fény világíthatja be, a lámpások, és fáklyák világa vagy akár a Nap ehhez nem elegendő: fényük nem is látszik, csak a hőhatásuk érződik.

### Elemi Erő Teremtése

**Sebzés:** lásd a leírás!  
**Mana-pont:** 2 Mp / 5 Font vagy 1/2 SFÉ  
**Időtartam:** lásd Formázások  
**Varázslás ideje:** egyszerű cselekedet

A varázsló olyan mennyiségű elemi Erőt teremt, amely képes megtartani Erősségként 5 font súlyú vagy ugyanekkora erővel nekifeszülő tárgyat; vagy Erősségként képes 1 Sp-t semlegestíteni, akár egy Aurá SFÉ-je. Ez utóbbi célból leginkább Aurára formázva esetén szokták alkalmazni.

IE Elemi Erő megtart: Megadja, hogy mekkora súlyt képes megtartani IE erősségű Elemi Erő, ha az a megadott sebességgel ütközik neki. Ha a súly meghaladja az Elemi Erő megtartó képességét, az semmilyen hatást nem fejt ki ellene.

Amennyiben valamely tárgy nem egy helyben van, hanem mozog, súlya attól függően változik, hogy mekkora sebességgel halad – köröknél 10 láb sebességnél kétszeres, és e fölött 10 lábánként a szorzó eggyel nő.

HA sebzésre alkalmazzák, az elemi Erő E-nként 1d3 Sp-t sebez. Nagy erősítés esetén feldönti a tárgyakat, embereket, kicsavarja a fákat, bokrokat.



## A Természetes Anyagok Mágiajának Iskolája

Ogonomus a természetes anyagokról a következőket írja:

„...A természetes anyagok három csoportba oszthatók.

- I. csoport: Nemtelen anyagok. Kő, fa, textil, és minden egyéb, ami nem sorolható a többi csoportba; valamint az élőlények teste (lásd még: Személyes Aura, Élőlény, Homunkulusz).

- II. csoport: Fémek. Réz, bronz, vas, és minden egyéb fém, ami nem sorolható a nemfémek és a mágikus anyagok közé.

- III. csoport: Nemes fémek. Platina, arany, ezüst. (Nemesfémnek számít az az ötvözet is, melyben ötvöző anyagként legalább 10 százalékos tisztaságban nemfém található.)

A mágikus anyagok (például a mithril) és ezek olyan ötvözei, melyben legalább 10 százalékos arányban előfordulnak, továbbá az összes drágakő, és minden az előző csoportokba már besorolt anyag, melyet akár csak a legeskezebb mértékben is mágia itat át, nem befolyásolhatóak a Természetes Anyagok Mágiajával. Nem bír továbbá a mágiaforma befolyással a lélek által kisugárzott Személyes Aurán belül eső dolgokra sem.

Mágia segítségével a természetes anyagokból álló tárgyban – így az élőlényekben is – a varázsló jelentős változtatásokat eszközölhet. Am ezen változások minden esetben csak időlegesek, még akkor is, ha a varázsló netán örökérvényűvé akarja tenni azokat. Azért van ez így, mert a változás – bár már megtörtént – továbbra is függvénye a mágikus energiának, hiszen a varázsló megszüntette a tárgy anyagán belüli természetes kohéziót, és saját ítéletének megfelelő módon mágikus energiával pótolta azt.

Ha a tárgy megváltoztatott formájában sérülést szenved – karcolódik, horpad, széttrörik –, ez a sérülés az időtartam lejártakor bekövetkező visszaalakulás után is megmarad. Élőlények esetében ez sérülésekkel, esetleg halállal is járhat.

Az anyagok halmazállapotát Természeti Anyag Mágiajával sem lehet megváltoztatni, ez alól csak a légieség képez kivételt.

A Természeti Anyag Mágiaja csak teljes tárgyakat vagy élőlényeket befolyásol; tárgyak darabjait, élőlények tagjait nem...”

Újabb szakítsuk felbe a mestert, hogy értelmezzük a rész-egész fogalmát! Azt, hogy valami egy nagyobb egységnek része-e vagy sem, súlyos hiba lenne materialista szemlélet szerint elbírálni. Nem szabad úgy megközelíteni a kérdést, vajon az adott tárgy különálló darab-e vagy sem, inkább úgy kell szemlélni, hogy mint ideg összetartozik-e. Lássunk néhány példát.

A lánccal egyezmei nek különálló tárgyak, csak az egész lánccal

egyben; mint ahogy az épület kövei sem számítanak önálló tárgynak, csak az egész épület egyben. A kard nem bontható szét pengére és markolatra, az ajtó nem osztható fel ajtólapra, zsanérokra és zárba, a vasrész sem rudakra. Az ember keze része az embernek, a madár tolla a madárnak.

Ugyanakkor a teljes vértett darabjai már külön tárgyaknak számítanak, akár csak a ládára akasztott lakat. A gerendákban fedett híd gerendái mind különálló tárgyak, s a kövezett út kövei is. A ló és a lovasa külön lénynek, nem foghatók fel úgy, mint egyetlen lovaskatona.

## Élőlény

„...Élőlények azok a teremtmények, melyek magukban hordozzák az élet princípiumát. Ez az a különleges, misztikus összetevő, amely megkülönbözteti az élőlényeket azoktól a lélekkel bíró lényektől, melyek olyan – egyébként minden szempontból tökéletes – testben lakoznak, melyet varázsló alkotott, és nem a Természet.

A halál pillanatában a testből távozik az élet princípiuma, míg, ha azt csak más, élettelen anyagból alakítják (pl. kővé változtatás), megmarad valahol az új anyagban is, pusztán háttérbe szorul. Így a visszaváltoztatáskor újból jelen lesz a testben...”

## Homunkulusz

„...A Homunkulusz varázsló által alkotott lény. Lelke megidézett, igazi lélek, teste azonban nem a természetből való, hanem varázsló készítette, nagy gondal, élettelen anyagokból. Bizonyos esetekben a varázsló nem vesződik a test megalkotásának ezer bonyolalmával, hanem egy tökéletes állapotban megmaradt holttestet használ fel. A Homunkuluszból azonban mindenképpen hiányzik az élet princípiuma, ehelyett mágia mozgatja a testét. A tökéletesen elkészített Homunkulusz anyagszerűen is képes, és megtevéstésig hasonlít egy igazi élőlényre, azonban nem öregszik...”

A Homunkulusz nem élőlény!

## Személyes Aura

Személyes Aurának nevezzük azt a különleges védelmet, amit a lélek ad az általa uralt testnek, a testen viselt holminknak, kézben tartott fegyvernek és egyéb tárgyainak. Bizonyos különleges esetekben a Személyes Aura védelme akkor is megmarad a tárgyon, ha az nincs a tulajdonosánál. Ilyen például a kardművész saját kardja, vagy egyes, évek óta birtokolt, különösen kedves holmik, netán a régi családi ereklyék; hétköznapi tárgyak, nem túl hosszú ideje birtokolt, a karakter számára érzelmileg közömbös fegyverek

semmiképpen sem. A Személyes Aura védelme alá eső test és dolgok nem válnak a Természetes Anyag Mágiajának alanyává, hacsak ebbe az áldozat bele nem egyezik, vagy ha a lelke alszik, mialatt a Személyes Aura kisugárzása szünetel. Következésképp: ahhoz, hogy lélekkel bíró élőlényt a Természetes Anyag Mágiajának áldozatává tegyünk, az illető beleegyezését kell bírunk, vagy Lelkét mágia segítségével el kell atlatnunk. Az említett egyetértést természetesen az áldozat akaratának mágikus befolyásával is kicsikarhatjuk (Tudat Központ írása).

A Személyes Aura nem tévesztendő meg: nemcsak az általa oltalmazott testet (és tárgyakat) közvetlenül támadó varázslatoktól véd, de megakadályozza minden olyan (a Természetes Anyag Mágiajához tartozó) mágikus hatás kiteljesedését is, amely közvetve irányul birtokosára.

A Személyes Aura nem tévesztendő össze az Ellenállással. A Természetes Anyag Mágiaja nem a Lélekre hat, hanem az anyagra, azaz a testre magára. A Személyes Aura bár a Lélek függvénye, nem egyenlő azzal!

Amikor varázsló lélekkel helyezett más testbe, vagy bármely élettelen anyagba (például kővé változtatjuk) akkor számára nem jelent nehézséget, hogy visszaalakuljon, hiszen a test újraalkotásához szükséges mágiaink birtokában van. Persze ez cselekvő képességet igényel, és arra csak éber Lélek képes, elalatozott semmiképp!

„...Mivel a lélek magában hordozza igazi – Istenektől való – anyagi testének emlékét, a varázsló képes arra, hogy egy Átalakított vagy Átváltoztatott lényt a lélek mélyén őrzött tudás alapján eredeti külsejére (testébe) visszaváltoztasson...”

A Természetes Anyag Mágiajára vonatkozó játékszabályokban a fentiek így fogalmazhatóak meg:

- Mágikus anyagokra a varázslatok nem hatnak.

- Az élőlények az I. anyagsoporthoz tartoznak, de Személyes Aura védik őket.

- Az anyagok halmazállapotát megváltoztatni nem tudjuk, azaz szilárdul csak szilárdul, folyadékból csak folyadékot, gázból csak gázt hozhatunk létre.

- A Személyes Aura lehetetlenné teszi a védelme alá tartozó testre és tárgyra irányuló varázslást. Ami nem egyfajta erősítéssel legyűrhető Ellenállás, hanem kivételként mentes lehetetlenséget jelent.

- A Személyes Aura megakadályozza, hogy védelme alá tartozó testbe és tárgyba bármit beleportáljanak. Ugyancsak megakadályozza, hogy a légies úton (vagy bármely más, a Természetes Anyag Mágiajához tartozó módon) a testbe juttatott idegen tárgy a testben visszaalakuljon. (A Személyes



Aura kilóki az idegen tárgyakat, melyek csak a kilókódás után változnak vissza.)  
 - A Személyes Aura nem fejt ki semlegesítő hatását, ha az áldozat a mágiába beleegyezik (újabb különbség az Ellenálláshoz képest), vagy ha tudata alszik.

- Amennyiben a célpont beleegyezik a mágiába, úgy a varázslatnak még el kell érnie a kívánt erősséget (megfelelő súlyhoz), hogy a varázslat egyáltalán kifejtse hatását.

- Ha olyan tárgyra kívánunk varázsolni, amely több különféle anyagból áll, az mindaddig nem jelent problémát, amíg ezek az anyagok egyazon csoportba tartoznak. Ha különbözőekből kerülnek ki, akkor a varázslat Mp igényénél külön kell kalkulálnunk a súlyokkal.

- Amennyiben a varázslat nem azonnal fejt ki hatását, úgy általában az időtartam lejártával, az eredeti állapot is ennyi idő alatt áll vissza (például: Transzmütáció varázslat hatásának kifejlődése 5 kör, a visszaalakulás szintén 5 kört vesz igénybe).

- A új formában, testben, anyagi minőségben szerzett sérülések a tárgyon ill. élőlényen a visszaváltozás után is megmaradnak. Élőlények esetében ez Sp veszét, adott esetben halált is eredményezhet.

## Példák

Ha acélkardból bronzkardot szeretnénk készíteni, a következők kell tennünk. Mivel acélből bronzá alakításakor nem változik az anyagcsoport, elegendő Átalakítás varázslatot használni. A penge részeit – tegyük fel csak az élet – nem tudjuk bronzá alakítani, csak egyben az egész kardot. 4 font súlyú kard esetén ez 8 Mp-ot jelent. Mivel a markolat anyagát nem alakítjuk bronzá, hanem meghagyjuk eredeti minőségében, nincs szükség Transzmütációra. Ha a varázslat időtartama alatt a karddal bronznál keményebb tárgyra sújtanak, a penge kisorsbul, talán el is törik. Sérült állapota aztán is megmarad majd, hogy a varázslat időtartama lejárt, és a penge visszaalakul acéllá.

A következő példában a varázsló súlyos tölgyfaajtóba ütközik, mely elzárja útját. Kinyitni nem tudja, mert öreg, elrozsdált lakat retesze. A varázsló elhatározza, hogy üvegűg változtatja a vas lakatot, amit már könnyen összerúzhat. Lássuk, mit kell tennie! A lakat különálló tárgy, tehát önmagában is tárgya lehet a varázslatnak. A vas a II., az üveg a I. anyagcsoportba tartozik, ezért Transzmütációhoz kell folyamodni. A vas lakat súlya nem több fél fontnál, így transzmütálása 2 Mp-ba kerül. A varázslat 5 kör alatt fejt ki a hatását, tehát alapmozaikkal legalább 5 körig ki kell tolni a hatóidőt. Ez után bár a lakat rögtön (a következő körtől) elkezd visszaalakulni, a varázsló még ebben a körben kettétörheti. A lakat már hiába változik vissza vassá, többé nem töltheti be feladatát.

Ha Transzmütáció segítségével (vagy más módon) kisebb méretűvé alakított tárgyat, vagy eredeti formájában mérgező, netán más módon ártó tulajdonságú tárgyat átváltoztatva Személyes Aura védelme alatt álló lénybe juttatunk bármely módon (teleportálni értelemszerűen nem lehet), a tárgy a visszaalakulás pillanatában kilóködik. Ugyancsak hasonló módszerrel próbálja megakadályozni, hogy az átváltoztatott tárgyat a visszaváltozás folyamán bármilyen módon kárt tegyen Lélekkel bíró lényben.

## A Természetes Anyagok Mágijának mozaikjai

### Átformázás

**Mana-pont:** 1 Mp / 1 font vagy 1 Mp-ért az anyagcsoporttól függően 1 font (I. csoport), 1/2 font (II. csoport), vagy 1 lat (III. csoport) anyag formázható át. A varázslatban egyfajta súly- és anyagmegmaradás törvény érvényesül, azaz pontosan a kiindulási- val azonos súlyú és minőségű tárgy keletkezik. Ha kevesebb, akkor az új tárgy kialakításához fel nem használt anyag felesleg formájában megmarad. Az alapanyagnál nagyobb súlyú tárgy nem formázható.

A varázslattal egy tárgy formáját, színét változtathatja meg a varázsló. 1 Mp-ért az anyagcsoporttól függően 1 font (I. csoport), 1/2 font (II. csoport), vagy 1 lat (III. csoport) anyag formázható át. A varázslatban egyfajta súly- és anyagmegmaradás törvény érvényesül, azaz pontosan a kiindulási- val azonos súlyú és minőségű tárgy keletkezik. Ha kevesebb, akkor az új tárgy kialakításához fel nem használt anyag felesleg formájában megmarad. Az alapanyagnál nagyobb súlyú tárgy nem formázható.

Több különböző tárgy is szolgálthat alapanyagot a megformázni kívánt egyetlen holmihoz. Ilyenkor azok összeolvadnak. Ha eleve több különböző minőségű anyagból álló tárgyat kívánunk átformázni, akkor a végeredmény is érvényesül azok egymáshoz viszonyított aránya.

Ha a varázslat időtartama lejárt, a tárgy visszaalakul eredeti formájára.

Ahhoz, hogy a varázsló által megformázott holmi valóban használható legyen, legalább elméletben bírnia kell az adott tárgy elkészítéséhez szükséges ismeretekkel. Azaz ha acélrudakból a varázsló fegyvert kíván formázni, bírnia kell az Ismeret – Fegyverek képzettségével (lásd Képzettségek fejezet). A képzettség-próba célszáma a megformázni kívánt fegyvertől függ; egy tör esetében a célszám 10, mivel a fegyver általánosan ismert, egy fejedáskard megformázása ellenben már 25-ös célszám ellen dobott sikeres próbát igényel. Persze képes lehet sikertelen próba esetén is megformázni egy a laikusokat megtevésztő fejedáskard utánzatot – ez azonban vajmi kevésbé lehet forgatni.



## Átalakítás

**Mana-pont:** 1 Mp / 1 font vagy  
1/2 font vagy 1 lat  
**Varázslás ideje:** egyszerű  
cselekedet

A varázsló az anyag minőségét változtathatja meg, de csak az adott anyagcsoporton belül. A tárgy halmozapota, formája nem változik, sőt se csak akkor, ha ezt az anyagminőség változása indokolta teszi. Az átalakítás során az anyag térfogata a mérvadó: pontosan ugyanakkora, a sűrűség megváltozik. A varázslat 1 font I-es, vagy 1/2 font II-es, vagy 1 lat III-as csoportba tartozó anyag átalakítására használható.

Szigorú megkötés, hogy a varázsló csak olyan anyaggá képes bármint is átalakítani, melynek összetételét ismeri! Például, méreggő való átalakításához bírnia kell a Mesterség – Méregkeverés vagy az Mesterség – Alkímia, netán az Ismeret – Herbalizmus képzettséggel.

Minden bonyolultabb materia elkészítésének sikeréhez az adott anyaghoz kapcsolódó képzettség-próbát kell megoldania a karakternek, azonban a célszám 10-el nő. Tehát, ha egy méreg elkészítéséhez Mesterség – Méregkeverés próbát kell tenni 25-ös célszám ellen, akkor mágiával abban az esetben sikerül létrehozni, ha az azonos (Méregkeverés) próbán a karakter 35-ös célszámot elért.

A varázslattal élőlények is átalakíthatók, bármely az I. csoportba tartozó anyaggá (pl.: kővé-változtatás). Vagy éppen fordítva, sárból is gyúrható élőlény teste, ám az efféle teremtmény nem fogja magában hordozni az élet princípiumát, ezért nem számít élőlénynek, csak homunkulusznak. (Lásd: Homunkulusz!)

Ha a varázslat időtartama lejár, a tárgy visszanyeri eredeti minőségét.

A Mp-igény kiszámításánál a kiindulási tárgy súlya a mérvadó, nem a keletkező.

## Átváltoztatás

**Mana-pont:** 1 Mp / 1 font  
**Időtartam:** lásd leírásban  
**Egyéb:** Koncentrált  
igényel

Ha a varázsló élőlényt – mely tartalmazza az élet princípiumát – más élőlényre változtat át, az fontonként 1 Mp-ba kerül (I. csoport). Az összetérték kiszámításakor azon teremtmény súlya a mérvadó, amelyek a nehezebb. A varázslat során az áldozat szemmel is követhetően változik át (ruhái, felszerelése nem); ami a változás nagyságrendjétől függően 1-től akár 10 körig is eltarthat. Bár a varázslat létrehozásának ideje egyszerű cselekedet, az átalakulás alatt a

varázslónak koncentrálnia kell. (lásd További összpontosítást igénylő varázslatok, Mágiarendszer fejezet.) Emberről másik ember 1 kör; emberről ork 2 kör; emberről törpe 3 kör; emberről négylábú, embernagyságú állat 4 kör; emberről négylábú, de valamivel kisebb vagy nagyobb állat, például kutya, ló 5 kör; emberről apró állat, tegyük fel nyúl, béka 6 kör; emberről madár, hal 7 kör; emberről hangya, egyéb rovar 8 kör; emberről olyan teremtmény, melynek különleges szervei vannak 9 kör; emberről egészen idegen létforma 10 kör.

Az élőlények azonban lélekkel bírnak, és Személyes Aurát sugároznak ki, ami – mint tudjuk – gátat szab a Természetes Anyag Mágiaja alá tartozó összes varázslatnak. Élőlényt tehát átváltoztatni is csak úgy lehetséges, hogy előbb vagy kiemeljük a lelket a testéből, vagy megszüntetjük a védő kisugárzást (lásd még: Személyes Aura!).

A varázsló csak olyan teremtményre képes bármint is átváltoztatni, mely teremtmény anatómiáját, szerveit, testi felépítését ismeri (lásd Ismeret – Élettan képzettség, Képzettségek fejezet). Minél alaposabban ismeri, annál nagyobb a valószínűsége, hogy az új kreatúra életképes lesz. Ha nem életképes, és a varázslat időtartama alatt meghal, az időtartam lejártával hiába változik vissza, nem kell újra életre.

Az I. anyagcsoport anyagaiból (pl.: sárból) is lehetséges élőlényt, legalábbis ahhoz sokban hasonlító Homunkuluszt gyúrtani (Átformázás majd Átalakítás varázslattal). Ám ne feledjük, hogy az élet princípiumát ez a test nem hordozza, így az efféle teremtmény nem élőlény, így nem is változtatható át.

Az Időtartam lejártával a kreatúra visszaváltozik az eredeti élőlényre.

## Visszaváltoztatás

**Mana-pont:** 1 Mp / 1 font  
**Időtartam:** pillanatnyi  
**Varázslás ideje:** lásd leírásban  
**Egyéb:** Koncentrált  
igényel

A varázsló az át- vagy anyaggá változtatott (kővé-változtatott) élőlényt annak lelke alapján újrakreatálja. 1 Mp-ért 1 fontnyi súlyú lény változtatható vissza. (Mivel azonban a varázslat időtartama pillanatnyi, így ennek a duplája) Egyszerűbb azonban úgy fogalmazni, hogy egy élőlény visszaváltoztatásához annyi Mp szükséges, amennyi a teremtmény igazi testének (visszaváltoztatott) súlya.

Természetesen, ha a tudat ébren van, és nem kívánja a visszaváltoztatást, akkor a Személyes Aura miatt az nem működik.

Fontos megjegyezni továbbá, hogy a lélek az általa birtokolt valódi Anyagi Testről egyfajta ideát őriz, vagyis: a vis-

szaváltoztatás során a testről eltűnnek a forradások, a csonkítások, még a hiányzó végtagok is visszakerülnek a helyükre. A test ideális fizikai állapotában – azaz általában fiatalon, de semmiképpen sem szexben – alkotódik meg. (Ebben különbözik a varázslattal visszaváltoztatott élőlény az elváltoztatás időtartamának lejártakor visszalakulótól!) Az életről a lélek (karakter esetében a játékos) határozza meg, ám ez nem lehet kevesebb a felnőtté válást jelentő kornál (ami embereknél a 21. életév), és több annál, amennyit az illető már leélt. Ha ezt az elváltoztatáskor még nem érte el, akkor annyi esztendő lesz, amennyi akkor volt.

A visszaváltozás időtartama attól függ, hogy az áldozat milyen alakban volt eredetileg, az Átváltoztatás varázslatnak megfelelően (tehát pl. idősebb emberről fiatal ember 1 kör). A visszaváltozás alatt a varázslónak koncentrálnia kell. (lásd További koncentrált igénylő varázslatok)

Elváltoztatott Homunkulusz nem változtatható vissza ezzel a varázslattal, csak Átformálással és Átalakítással, akár egy darab kő.

## Telekinézis

**Mana-pont:** 1 Mp / 5 font vagy  
5/2 font vagy 5 lat  
**Varázslás ideje:** egyszerű  
cselekedet  
**Egyéb:** Koncentrált igényel

A varázslattal a varázsló képes a legegyszerűbben, avagy mozgatni 5 fontnyi I. kategóriába 5/2 fontnyi II. kategóriába vagy 5 latnyi III. kategóriába tartozó súlyt. Az erősítés növelésével természetesen emelkedik a mozgatható súly is. Mágikus anyagokra nincs hatás, hiszen a Telekinézis alapja nem az Elemi Erő – ami képes megtartani a mágikus tárgyakat – hanem olyan nyers mágikus energia, melynek a kötött mágikus tulajdonsággal rendelkező tárgyak vagy személyek ellenállnak. Amennyiben egy olyan tárgyat/személyt akarunk mozgatni a varázsló, aki tartalmaz/visel több kategóriába tartozó tárgyat, úgy a Mana-pontok száma nem lehet kisebb a 3 különböző kategóriába tartozó tárgyak súlyának manaösszegénél. Például: lovag, teljes páncélzatban, arany medállal. Lovag súlya fontban/5 + Vértesszűlő súlya fontban/2,5 + Aranymedál súlya latban/5 Mp a végeredmény. Mivel a varázsló nincs minden felszereléssel tisztában, így néha kellemetlen meglepetések érhetik, amikor a varázslat létrejötte után semmi sem történik. A Telekinézis segítségével a kisméretű tárgy egy sétáló ember sebességével mozgatható. A varázslónak a varázslat ideje alatt folyamatosan koncentrálnia kell. (lásd További koncentrált igénylő varázslatok)

## Transzmütáció

**Mana-pont:** lásd a lefrást!  
**Varázslás ideje:** lásd lefrás  
**Egyéb:** Koncentrálsát igényel

A varázslattal a különböző anyagcsoportok közötti átalakítás valószínűsíthető meg. Ez továbbra sem vonatkozik a mágikus anyagokra és a Személyes Aura által védett testekre és tárgyra. Bár a varázslási idő egyszerű cselekedet, a mágia 5 kör alatt fejt ki a hatását, ami alatt a varázslónak koncentrálnia kell. (lásd További koncentrálsát igénylő varázslatok)

2 Mp-ért:

-1 font nemtelen anyagból 1/2 font fém vagy 1 lat nemes fém;

-1 g nemes fémből 1/2 font fém vagy 1 font nemtelen anyag;

-1/2 font fémből 1 font nemtelen anyag vagy 1 lat nemes fém transzmütálható.

Transzmütáció során a tárgy formája nem változik; de a súlya – értelem szerűen – igen. Ez természetesen majd minden esetben jelentős méretcsökkenéssel, avagy növekedéssel jár (melynek során a tárgy formája, alakja, halmazállapota nem változik!). További megkötés, hogy a varázsló csak olyan anyaggá képes bármit is transzmütálni, melynek összetételét ismeri. (lásd Átalakítás)

Az Időtartam lejártával a tárgy 5 kör alatt visszanyeri eredeti anyagi minőségét, miáltal mérete és súlya is változik.

## Dezintegráció (Megsemmisítés)

Anyagcsoport 1.	2.	3. fokú légiesség
nemtelen		
anyag	6 font	4 font
fém	2 font	1 font
nemes fém		5 lat

**Mana-pont:** 3 / 1 font vagy 1/2 font vagy 1 lat

**Időtartam:** pillanatnyi

**Varázslás ideje:** egyszerű cselekedet

A varázslattal a Természeti Anyag Mágijára vonatkozó törvények szerint az anyag egyszerűen semmivé tehető. Pontosabban energiává, ami rögzvest szétoszlik a Világegyetemben. 3 Mp-ért 1 font I. csoportba, vagy 1/2 font II. csoportba, vagy 1 lat III. csoportba tartozó anyag dezintegrálható. (Amit a kötött pillanatnyi időtartam a fele súllyal csökkenti)

## Teremtés

**Mana-pont:** 5/1 font vagy 1/2 font vagy 1 lat

**Időtartam:** pillanatnyi

**Varázslás ideje:** egyszerű cselekedet

A varázsló a semmiből – pontosabban a Világegyetemet átitató energiákból – anyagot teremt. Hogy ez melyik anyagcsoportba tartozzék, azt meghatározhatja, s ettől függ, hogy 5 Mp-ért mennyi anyagot képes teremteni. A teremtet anyagok nem keverednek egymással, hanem tisztán, formátlan rugó vagy töcsa alakjában jönnek létre. Ha ezekből a varázsló tárgyat, netán az élet princípiumától mentes homunkulust kíván gyúrni, még az Átformálás varázslatot is használnia kell. További megkötés, hogy a varázsló csak olyan a fentieknek megfelelő, egyszerű anyagot képes teremteni, melynek összetételét ismeri. (lásd Átalakítás mozaik)

## Légiesség

**Mana-pont:** lásd fent!

**Varázslás ideje:** egyszerű cselekedet

**Egyéb:** Koncentrálsát igényel

A légiesség a három közismert anyagi halmazállapoton túli további három hasonló állapotot engedélyez a varázsló számára. Ezen halmazállapotú dolgok képesek áthaladni akár a szilárd anyagokon is. A három légiesség halmazállapotot a Légiesség fokainak nevezik a varázslók.

1. fokú légiesség halmazállapotra csak az I. anyagcsoportba tartozó anyagok hozhatóak. II., III., vagy IV. csoportba sorolhatóak nem. Az I. fokú légiesség anyagok vagy lények képesek áthaladni a nemtelen anyagokon, míg fémeken, nemes fémeken vagy mágikus anyagokon nem.

2. fokú csak I. vagy II. csoportba tartozóak hozhatóak, a továbbiak nem. A 2. fokú légiesség anyagok vagy lények akadálytalanul áthaladnak a nemtelen anyagokon és fémeken, de a nemes fémeken és a mágikus anyagokon nem.

3. fokú légiesség halmazállapotba csak I., II., vagy III. csoportba tartozóak kerülhetnek, mágikus anyagok nem. 3. fokú légiesség tárgyak vagy lények áthaladnak a nemtelen anyagokon, fémeken, nemesfémeken, ám a mágikus anyagokon nem.

Kimondhatjuk tehát, hogy mágikus anyagok nem tehetőek légiessé, és a légiesség tárgyaknak vagy lényeknek is útját állják.

Azt, hogy 1 Mp-ért milyen súlyú anyag vagy lény tehető 1 perc időtartamra légiessé, a következő táblázat mutatja meg:

Természetesen az élőlények a Légiességgel szemben is bírnak a Személyes Aura kisugárzta védelemmel. Légiesség halmazállapotú lényre vagy tárgyra nem helyezhető Aurává formázott őselem, ha pedig már őzei, akkor azonnal lebomlik róla. Ez annyit tesz, hogy az Őselem Teremtés mozaik megszűnik, még ha Időmágiát mondanak is rá. Mindez igaz Karddó formázás esetében is.

Az átalakulás 1 kör alatt megy végbe, amíg a varázslat koncentrálsát igényel. (lásd További koncentrálsát igénylő varázslatok)

Az időtartam lejártával a légiessé tett tárgy vagy lény 1 kör alatt nyeri vissza eredeti halmazállapotát.

## Láthatatlanság

**Mana-pont:** 1 Mp / 10 font

vagy 5 font vagy 10 lat

**Időtartam:** 1 kör

**Varázslás ideje:** egyszerű cselekedet

**Egyéb:** Koncentrálsát igényel

A varázslattal tárgyak vagy élőlények – egyszerűen az anyagok – tehetőek láthatatlanná. Ami természetesen továbbra sem vonatkozik a mágikus anyagokra – azaz: mágikus anyag nem lehet láthatatlan!

Az láthatatlanná válás 1 kör alatt megy végbe, amíg a varázslat koncentrálsát igényel. (lásd További koncentrálsát igénylő varázslatok)

1 Mp-ért 10 font I. csoportba, 5 font II. csoportba, vagy 10 lat III. csoportba tartozó anyag tehető láthatatlanná. Amennyiben a tárgyhöz tartozik nála nagyobb csoportba tartozó tárgy is, úgy az csak akkor válik láthatatlanná, ha a manaköltség ezt lehetővé teszi. Tehát 10 Mp-ért egy 80 font súlyú ember a 20 font Személyes Aurájához tartozó tárggyal tehető láthatatlanná, amennyiben e tárgyak az I. kategóriába tartoznak. Ha a 20 font súlyú, kategóriás, úgy 8+4=12 Mp-ért tehető láthatatlanná. Ha azonban 8 Mp-t áldoz rá a varázsló, úgy az ember már láthatatlanná válik, azonban a felszerelési tárgyai nem. Ha a karakter visel mágikus tárgyat, úgy az semmilyen körülmények között nem változik láthatatlanná.

A láthatatlanná tett dolgokat a normál láthatás még szemlélő nem láthatja, még akkor sem, ha a Pzi Értékelésteft névű diszciplínájához folyamodik. Ultralátással – bár homályosan – megpillanthatja a 10 vagy alacsonyabb Erősségi láthatatlanságot. A nagyobb erőbesséssel láthatatlanná tett dolgokat csak a Pzi Kyr Metódusának „Láthatatlanság Észlelése” névű diszciplínájával, vagy mágiával lehet észlelni. Az Időtartam lejártával a láthatatlanná tett tárgy vagy lény 1 kör alatt ismét láthatóvá válik.



## Az Asztrálmágia Iskolája

A Dorani Nagytanács jeles tagja, Rielon Quar így ír közelmúltban elkészült, háromkötetes munkájában, az Astral Magicban:

„...Az Asztrálmágia segítségével a varázsló immár nem az anyagba fogant Testet, hanem magát a Lelket uralja. Indulatok, érzelmek felett rendelkezik – és nem lebecsülendő hatalom ez! Hiszen ezek és ezek nem képesek legyőzni még saját, természetből fakadó indulataikat sem, nemhogy a náluk mérhetetlenül nagyobb hatalmú varázsló által rájuk kényszerítettek.

Az Asztrálmágia az érzelmek oly fokú felerősítését jelenti, hogy azok elhatalmasodnak az elme, az intellektus – más néven a mental – felett, lehetetlenné téve a józanság meglegetését. Ezáltal áldozatunk rabja lesz indulatainak, azok irányítják cselekedeteit...

„Nem vitatom én a Mentálmágia sokat hangzatosított felsőbbiségét, pusztán azt vetem a tisztelt Tanács szemébe, hogy úgy ítéli: mindenki képes és elég türelmes ahhoz, hogy megtanulja alkalmazni azt, míg az Asztrálmágia jóval könnyebben elsajátítható, és közel azonos befolyást biztosít a Lélek felett. Hiszen a Lélek gyakorlatilag más, mint Asztrál- és Mentál testünk együtt; miből jól láthatóan következik: az asztrálmágia ép úgy a Lélekre hat, akár a mentális varázslatok!...

...Minden érzelmek irányja és célja van. Iránya pozitív vagy negatív, célja pedig személy, tárgy, vagy egy eszme. Pozitívak azok az érzelmek, melyeket gazdájuk jellemére nézve hízolgóknak nevezzünk, negatívak azok, melyek megnyilvánulásai rossz fényt vetnek rá...”

Lássuk, miként érvényesül mindez a M.A.G.U.S. Asztrálmágiára vonatkozó szabályaiban!

Az Asztrálmágia jellegzetességei:  
- Az érzelmeket és indulatokat ún. érzelm-párokba soroljuk. Ezek az összetartozó pozitív és negatív érzelmek. Ilyen a Szeretet-Gyűlölet, a Bátorság-Félelem, a Vágy-Undor, a Nyugalom-Ingerültség, vagy a Hűség-Hűtlenség. Alapvető vonásaiban ide tartozik a Semlegesség-Elvakultság is.

- Mikor érzelmről szolunk, nem általános jellemvonást értünk rajta, hanem az illető egy adott személy, tárgy vagy eszme irányában sugárzó érzelmét. (Pl. a Félelem nem úgy értelmezzük, mint általános gyávaaságot, hanem mint valakitől/valamitől való rettegést.)

- Az érzelmek háromfélék lehetnek: pozitívak, semlegesek, vagy negatívak. A semlegesség azt jelenti, hogy az érintett a kérdéses dolog iránt mentes az adott érzelmektől. (Pl.: a kérdéses szemé-

ly nem szereti, de nem is gyűlöli – netán egyáltalán nem is ismeri.)

- Érzelmet mindig valami, vagy valaki iránt érzünk. Ezért, mikor a varázsló áldozatában érzelmet ébreszt, meg kell határoznia, hogy ki vagy mi legyen az érzelmek célja. Lehet ez egyetlen jól meghatározható személy vagy tárgy, esetleg több személy vagy tárgy, netán egy eszme, avagy fogalom.

Az érzelmek céljának és a szükséges Mana-pontoknak a kapcsolata:

- A varázslatoknál feltüntetett Mp igény akkor igaz, ha a varázslat által keltett érzelmek az áldozatnak egyetlen személy vagy tárgy iránt kell táplálnia. A varázslat ekkor annyi E erősséggel lesz, amennyit az adott mozaiknál feltüntetünk.

- Ha a varázsló azt kívánja, hogy az áldozat az érzelmek több személy vagy tárgy iránt táplálja, akkor dupla ennyi Mp-t kell a varázslatra fordítania ahhoz, hogy az ugyanolyan erősségű (E) legyen.

- Ha az érzelmek irányja egy eszme vagy fogalom, akkor a varázslatnál feltüntetett Mp igény háromszorosított kell a varázslónak felhasználnia ahhoz, hogy ugyanakkora erősséget (E) érjen el.

Az érzelmek fajtájának és a szükséges Mana-pontoknak a kapcsolata:

- Pozitív vagy negatív érzelmek csak semlegesség esetén lehet elérni. Az az érzelm nem semleges, akkor a varázslat az előbb leírtaknak is duplájába kerül, hiszen az ellentétes érzelmek előbb meg kell szüntetnünk, létrehozva a továbbiakhoz szükséges semlegességet.

- Ha a varázsló által sugallt érzelmek az áldozat már eleve érzi (adott érzelmének célja, irányja azonos) a varázslat könnyebben kifejti rajta hatását: fele annyi Mana-pontért lesz a varázslat azonos Erősségű, mint ami a leírásnak szerepel. Ilyen eset akkor következhet be, ha a varázsló nem bízik áldozata adott érzelmének rendíthetlenségében, vagy az érzelmek mértékét tartja kevésnek, ezért varázslattal kívánja megerősíteni.



## Az Asztrálmágia mozaikjai

Szeretet/Gyűlölet

Ellenállás: Asztrális ellenállás

Mana-pont: 2 Mp

Varázslás ideje: egyszerű cselekedet

A varázslat áldozata a varázsló által meghatározott személy tárgy vagy eszme iránt erős szeretetet, másként fogalmazva szimpátiát érez. Ez megakadályozza abban, hogy ellene tegyen, és arra ösztönzi, hogy a kedvére cselekedjék. 5-ig terjedő hatások esetén ez nem több, mint rokonszenv, aminek hatására könnyebben állhat rá bizonyos dolgokra (+1+2 módosító bizonyos szociális képzettség-probákra a célponttal kapcsolatban), 5-től-10-ig terjedő hatások esetében már valódi szeretet érez a varázsló által meghatározott személy, eszme, stb. iránt (+4 módosító) 10 felett pedig a legtöbb dolgot hajlandó megtenni a tárgy védelmében.

Negatív érzelmek esetén gyűlölet jelentkezik, ami könnyen lehet vérfürdő indítéka (A hatások skála megegyezik a szeretetével).

### Bátorság/Félelem

Ellenállás: Asztrális ellenállás

Mana-pont: 2 Mp

Varázslás ideje: egyszerű cselekedet

A varázslat áldozata erős bátorságot érez a varázsló által meghatározott tárggy, személy, vagy eszme kapcsán. Ez annyit tesz, hogy attól semmiféle módon nem tart, épp ellenkezőleg: könnyű szívvel tesz ellene. 5-ös hatások esetén ha a célpont harcban a varázslat tárgyaként meghatározott személy ellen harcol, +2-es morál módosítót kap Támadó Értékére és sebezésére, az -2-vel dobja ellene Megfelelthesz próbáit. Ez a módosító 10-es hatások esetén +4-re nő. 15 hatások esetén a karakter már annyira bízik magában, hogy a sebezés negatív módosítói nem érvényesülnek ha a varázslat tárgya ellen harcol (Természetesen nem feltétlenül kell ennek személyné lennie; a karakter érezhet bátorságot pl. a pyarroni eszme iránt is, ez esetben annak képviselői ellen érvényesülnek a pozitív módosítók.).

Félelem esetén retteg az adott személytől, tárgytól, eszmétől, mialatt könnyen megfutamodik, és az összetűzés mindenképp elkerülni igyekszik. Ennek mértéke a hatásoktól függ. 5-ös hatások esetén a félelem tárgyával szemben a karakter megrendültnek minősül, 10-es esetén rémültnek minősül, 15-ös esetén pánikba esetnekk (lásd Harcdenzser – Állapotok).

## Vágy/Undor

Ellenállás: Asztrális ellenállás

Mana-pont: 2 Mp

Varázslás ideje: egyszerű cselekedet

A varázslat áldozata erős vágyat érez a varázsló által meghatározott személy, tárgy vagy eszme iránt. Személyek esetében – ha jóérzéssel elképzelhető – ez szexuális vágyat jelent, egyébként – akárcsak tárgyak esetében – birtoklási vágyat. Különleges esetekben, mint például az étel, ital, annak elfogyasztására sarkall. Eszme iránt érzett vágy az eszmével való azonosulási vágyat jelent.

Undor esetén az áldozat megundorodik az adott személytől, igyekszik kerülni a társaságát, és érzelmei irányában könnyen haragba csapnak át. Tárgytól való undor arra sarkallja, hogy váljon meg az adott holmitól, ne tartsa magánál. Eszme iránt érzett undor elidegeníti az adott eszmétől, és mindazoktól, akik azt magukénak vallják. Emé érzélempár esetében a hatások az Akaraterő próba célszámaként funkcionál; mennyire nehéz legyűrnie a célpont vágyódását, avagy undorát a varázslat által kijelölt tárgy iránt.

## Nyugalom/Ingerültség

Ellenállás: Asztrális ellenállás

Mana-pont: 2 Mp

Varázslás ideje: egyszerű cselekedet

A varázslat áldozata a varázsló által meghatározott személlyel, tárggyal, avagy eszmével kapcsolatban irigylésre méltó nyugalomról tesz tanúbizonyságot, még akkor is, ha egyébként minden jel arra mutat, hogy alapos oka lenne az ingerültségre. Másféleképpen ezt türelemnek is nevezhetnénk.

Ingerültség esetén az áldozat fentiekkel szemben fokozottan türelmetlen; egyetlen rossz szó vagy mozdulat is azonnal kihozza a sodrából. Emé érzélempár esetében a hatások az Akaraterő próba módosítottját jelzi, amelyet nyugalma megőrzése érdekében kell dobni a célpontnak. Azaz ha a varázslat mozaik hatása alatt próbál meg benne valaki ingerültséget kelteni a varázslat által meghatározott tárgy iránt, úgy próbájához hatások/4 pozitív előjelű módosító járul, ingerültség esetében pedig ekkora negatív módosító, illetve az ilyen jellegű hatásokkal szemben növeli, avagy csökkenti a célpont Asztrális ellenállását.

## Hűség/Hűtlenség

Ellenállás: Asztrális ellenállás

Mana-pont: 2 Mp

Varázslás ideje: egyszerű cselekedet

A varázslat áldozata a varázsló által meghatározott személy, tárgy, avagy eszme irányában erős hűséget érez, ami a lojalitást kevésbé előtérbe helyező egyének esetében enyhébb, a becsületükre sokat adó, szilárd etikai kódex szerint élők (pl. lovagok és kardművészek) esetében fokozottabb hatást jelent, mint a Szeretet, és az ott leírtakhoz hasonló cselekedetekre sarkallja (a hatások skála is aszerint értelmezendő).

Hűtlenség esetén a fentiek irányában semmilyen lojalitást nem érez, saját érdekeit azokénál mindegyképp előrébb helyezi.

## Semlegesség/Elvakultság (Közömbösség)

Ellenállás: Asztrális ellenállás

Mana-pont: 2 Mp

Varázslás ideje: egyszerű cselekedet

A varázslat az Asztrálmágia legalapvetőbb eszköze; az eddig bemutatott mozaikoknál általánosabb hatást eredményez.

Semlegesség esetén az áldozat összes létező érzelme semlegessé válik a megadott cél iránt. Akár szerette, akár gyűlölte, akár vágyott utána, akár undorodott tőle, akár hű volt hozzá, akár hűtlen, mindez a varázslat időtartamára értelmét veszti. Az áldozat az adott személy (személyek vagy eszme) iránt minden szempontból közömbös lesz.

Elvakultság esetén éppen fordítva történik. A varázsló által meghatározott cél iránt minden már létező érzelme az elvakultságig fokozódik (de irányra nem változik). Ha eddig csak kicsit szerette, a varázslat időtartama alatt tiszta szívből fogja imádni, ha nem igazán kedvelte, vak gyűlölet lesz rajta úrrá.

Az időtartam lejártával természetesen az eredeti érzelmek mindkét esetben visszatérnek.

Mindenképpen szót kell még ejtenünk a Semlegesség gyakran alkalmazott általános formájáról, a Közömbösségről. Ez esetben a varázsló a mindent, mint fogalmat határozza meg a Semlegesség céljából, mialatt az áldozat minden iránt közömbössé válik. Gyakorlatilag megszűnik minden érzelme és indulata, úgy is fogalmazhatnánk, elalszik az Asztráteste. Ilyenkor kizárólag a Mentáteste irányítja, azaz döntéseiben csak az önérték, a tiszta logika fog megnyilvánulni, érzelmek, indulatok nem. Cselekedeteit nem befolyásolja sem szeretet, sem bosszúvágy, legjobb barátait, kalandozó társait – akik iránt most semmit sem érez – is

feladja, vagy megöli saját boldogulása érdekében.

A Közömbösségnek a Lélekaltatásban jut jelentős szerepe, hiszen tudatközpont bénítással együtt alkalmazva gyakorlatilag elaltatja a lelket.



## A Mentálmágia Iskolája

A Mentálmágia bevezetőjében minden idők egyik legletisztultabb gondolkodójának, Sonornak, a pyrroni Fehér Páholly nagymesterének könyvéből, a Mentalismusból idézünk:

„A Mentálmágia a Lélekre ható mágia legerősebb, legfinomultabb formája. A Tudat legfelső régiójára, magára az intellektusra, a mentálra gyakorol hatást. Ez a hatás vagy magához ragadja a Mentáltest feletti uralmat, vagy magát a mentált befolyásolja...”

Félbeszakítva szavait, értelmezzük azokat. A Mentálmágia segítségével vagy átesszük a Tudattól a test és az abhoz kapcsolódó Mentális Központok irányítását, vagy magát a Tudatot befolyásoljuk, elhítelve a varázslat alanyával, hogy valójában azt szeretné tenni, amit a varázsló sugall.

Ha az áldozat egyszerre több ellenfél célú Mentáloperáció hatására áll, akkor ezek közül az fog érvényesülni, amelynek nagyobb az erősítése (E). A Kábítás típusú operáció – értelemszerűen – lehetetlenné teszik, vagy legalábbis megnehezítik az írást, a Bénítás típusának pedig – mivel megszüntetik a központ működését – kizárják azt.

## Mentálfonál

Írás vagy olvasás típusú Mentáloperáció során a varázsló folyamatos kapcsolatban marad áldozatával. A kapcsolatot nem az Anyagi, hanem a Mentálisikón jön létre, és a mágia tudománya mentálfonálnak nevezi. Írás esetén a sorozatos változtatások ezen jutnak el a varázslótól az áldozatig, olvasás esetén ezen áramlanak az információk az áldozatról a varázslóig. Ha a Mentálfonál elszakad, a varázsló sem, frni sem olvasni nem képes tovább az áldozat központját.

A Mentálfonál csak a következő módokon szakítható meg: az érintett központ azonos, netán nagyobb erősséggel (E) írásával vagy bénításával, továbbá azzal, ha akár az áldozat, akár a varázsló olyan Mentálmágiától védő varázskörbe lép, melynek erőssége (E) meghaladja a mentálfonál létrehozó operáció erősségét.

A mentálfonál csak Mentáliszem disciplinával érelhetető. Az a személy, akit Mentálfonál köt össze a varázslóval, a mágia törvényei szerint Társzimpátiás viszonyban áll vele. A szimpátiás kapcsolat mindaddig fennáll, míg a fonál létezik.

## Mentális operációk

A mentális operációk – mint már említett – a mentális központokat befolyásolják. Ezek a Beszédközpont, az Érzéközpont, az Emlekközpont, a Mozgásközpont, és az Akaratközpont. Négyféle mentális operációt ismerünk: Az Olvasást, az Írást, a Kábítást és a Bénítást.

**Olvasás** során a varázsló olyan egyoldali kapcsolatot létesít az áldozat adott Központjával, melyen keresztül adatokat szerezhet annak működésével kapcsolatban. Az Olvasás tényéről a varázslat áldozata nem szerez tudomást. Az olvasás a legkevesebb mágikus energiát igénylő mentál operáció.

**Írás** esetén az áldozat kijelölt központját a varázsló mentálisan a saját tudatával köti össze és annak rendeli alá, miáltal a központ az időtartam alatt nem az áldozat, hanem a varázsló akaratának megfelelően fog működni. Természetesen az áldozat tudatában lesz annak, hogy központja nem az általa megkívánt módon működik, kivéve, ha a varázslat tárgya az akaratközpont (lásd Akaratátvitel).

**Kábítás** a varázsló az áldozat kijelölt központjának működésében elégtelenségeket, zavarokat okozhat, miáltal az sokkal rosszabb hatásokkal képes csak ellátni a feladatát. Bénítás során a varázsló az áldozat adott központjának működését megszünteti, miáltal az fontos feladatát egyáltalán nem képes ellátni. A Bénítás a legtöbb energiát igénylő, legkomolyabb mentális operáció.

Amennyiben az áldozat beleegyezik a mentális operációba, úgy Psi-pajzsai nem számítanak bele a Mentális ellenállásukba. Amennyiben a beleegyező fél Slan vagy Mozaikmágus, úgy képes teljes Mentális ellenállásának elnyomására, így már egy 1 E-s varázslat is hatásos lesz vele szemben. Az írás és olvasás varázslatok az időtartam alatt koncentrációt igényelnek. (lásd Összpontosítás – Mágiarendszer) Az állatok még nem rendelkeznek kifejlett Mentáltesttel, ugyanakkor esztükben kialakult már ennek kezdetleges, változata, egyfajta mentál csíra. Ez az Érzék és a Mozgás központokat teljes egészében tartalmazza, míg az Emlek és az Akarat központok működése lényegesen korlátozottabb, mint egy emberé. Ez utóbbiak irányítják az állatot a vadászatan, a fajfenntartásban, egyéb mindennapos cselekedeteiben. Gondolatai vannak, de ezek felületesek, egyszerűek. A Beszéd központ a legfejlettebb: a legegyszerűbb gondolatok, inkább csak érzelmek kifejezésére alkalmas hangokat képesek kiadni. Természetesen kivételek, mint mindenhol, itt is találhatók, gondoljunk csak a delfinekre. Azt is látnunk kell, hogy az állatok igen könnyen áldozatul esnek a Mentálmágiának, hiszen nem rendelkeznek a képességgel, hogy megvédjék elméjüket.

## A Mentálmágia mozaikjai

### Beszédközpontra ható operációk

#### Megértés (Olvasás)

**Ellenállás:** Mentális ellenállás

**Mana-pont:** 2 Mp

**Varázslás ideje:** egyszerű cselekedet

**Egyéb:** Koncentrációt igényel

A varázsló megérti az áldozat szavait, akkor is, ha azokat valamely okból nem hallani, de még akkor is, ha az illető számára ismeretlen nyelven beszél.

#### Beszéltetés (Írás)

**Ellenállás:** Mentális ellenállás

**Mana-pont:** 4 Mp

**Varázslás ideje:** egyszerű cselekedet

**Egyéb:** Koncentrációt igényel

A varázsló az áldozat szájával beszél, pontosabban az áldozat azt mondja, amit a varázsló szeretne. Ez nem helyettesíti az Akaratátvitelt, azaz az áldozat miközben más beszél a szájával, tisztában van azzal, hogy nem ezt szeretné mondani, de nincs hatalma a saját beszédközpontja felett. Az egyetlen, amit tehet az, hogy igyekszik frásban vagy taglejtésekkel tiltakozni, esetleg mást közölni. A varázsló csak általa ismert nyelven tud beszéltetni.

#### Dadogás (Kábítás)

**Ellenállás:** Mentális ellenállás

**Mana-pont:** 2 Mp

**Varázslás ideje:** egyszerű cselekedet

Kába beszédközponttal az áldozat képtelen tisztán ejteni a szavakat, folyamatosan beszélni. Dadogni fog, vagy szinte az érthetlenségig torzítja a szavakat, akár a részeg ember. A varázsló határozta meg, hogy melyik hatás következze be. A dadogás, torzítás mértéke a hatásoktól függ; annál nehezebben érhető az áldozat, minél nagyobb a hatások. Az áldozat hallgatóinak észlelés próbát kell dobniuk, mihez az adott nyelvre vonatkozó nyelvismeret képzettség összehangmódosítót ad. A célszám a hatások.



## Némaság (Bénítás)

Ellenállás: Mentális ellenállás  
Mana-pont: 4 Mp  
Varázslás ideje: egyszerű cselekedet

Az áldozat megnémul: képtelen egy szót is kiejteni, csak érthetetlen nyögdecselése képes, egészen addig, míg a varázslat időtartama tart.

## Érzékközpontúra ható operációk

### Érzékelés (Olvasás)

Ellenállás: Mentális ellenállás  
Mana-pont: 2 Mp  
Varázslás ideje: egyszerű cselekedet  
Egyéb: Koncentrációt igényel

A varázsló az áldozat érzékszerveivel érkezik. Látja, amit az lát, hallja, amit az hall, tapint, ízlel, szagol, mintha csak belekerült volna a másik testébe.

### Illúzió (Írás)

Ellenállás: Mentális ellenállás  
Mana-pont: 4 Mp  
Varázslás ideje: egyszerű cselekedet  
Egyéb: Koncentrációt igényel

A varázsló becsapja az áldozat érzékelését. Nem létező dolgokat lát, nem hallatszó hangokat hallat vele – de igaz ez a többi érzékszerve is. Az áldozat úgy érezheti, mintha valami egészen más helyen járna, más dolgok történének meg vele. Ha fejében megfordul annak a gondolata, hogy esetleg mindez nem a valóság, akkor Intelligencia próbára jogosult a Hatások ellen. Sikeres próba esetén – bár a téves érzékelés továbbra is tart – már tisztában van azzal, hogy érzékszervei nem a valóságról tájékoztatják.

Illúzióval sok mindent elérhető, ám soha nem okozható valódi seb, főképp nem halál. Ahhoz azonban, hogy az illúzió ne pusztán egy előre megtervezett történet legyen, hanem változón is az áldozat cselekedetei által indokolt módon – röviden, hogy tökéletes pseudó-valóságot teremtsünk az illető számára – értesülnünk kell arról is, hogy miként cselekszik az érzékszervein át csak számára létező valótlan világban. Ezt Gondolatvilágassal érhetjük el.

Ahhoz, hogy az illúzió által teremtett pseudó-valóság folyamatosan változó, és ne valami moduláris világ legyen, a varázslónak a varázslat végéig egyfolytában összpontosítania kell (lásd További koncentrációt igénylő varázslatok).

## Tompítás (Kábítás)

Ellenállás: Mentális ellenállás  
Mana-pont: 2 Mp  
Varázslás ideje: egyszerű cselekedet

Az áldozat érzékszervei eltompulnak: homályosan lát, tompán hall, durván tapint, akárha kesztyűt viselne. Szaglása és ízelelése is jelentősen romlik. Ügyességet és figyelmet igénylő kézimunkát végezni képtelen. Ügyessége és Ereje 3 hatásfokként 1-el csökken (maximum 0-áig), s ezáltal harcértékei is csökkennek, és egyes képzettség-próbáihoz is negatív módosítók járulhatnak.

### Érzéketlenség (Bénítás)

Ellenállás: Mentális ellenállás  
Mana-pont: 4 Mp  
Varázslás ideje: egyszerű cselekedet

Az áldozat semmit nem érzékel. Vaks, süket, nem szagol, nem képes érzélni, tapintása is érzéketlen, akár valami leprásé. A világ létének jelei számára megszűnnek létezni. Annak, aki még soha nem tapasztalt ilyet, erős sokkot okoz, sikertelen Akaratérő próba esetén (Célszám 15) eszméletlen-séget.

A hatodik érzékre vagy a Psi azonos nevű diszciplínájának hatására nincs befolyással. Az Érzékelés diszciplína nem szünteti meg a Mentálmágiával okozott Érzéketlenséget.

## Émlékközpontúra ható operációk

### Émlékolvasás (Olvasás)

Ellenállás: Mentális ellenállás  
Mana-pont: 2 Mp  
Varázslás ideje: egyszerű cselekedet  
Egyéb: Koncentrációt igényel

A varázsló képes olvasni az áldozat emlékei között. Sokban hasonlít ez a közismert gondolatolvasásra, a különbség pusztán annyi, hogy a varázsló olvasni múltbeli eseményeket fűrkészhet ki, melyeknek az áldozat tanúja volt. Egyetlen meghatározott mozzanatról szerezhet azonban csak tudomást, annak is pusztán egy időben éppolyan hosszú szakaszról, mint amennyi az Időtartam. A valóságban ez valahogy úgy történik, hogy a varázsló felidéri az áldozat emlékezetében az adott mozzanatot, mire az illető önmagában végigéli mindazt, ami annakidején történt vele. A varázsló ennek a filmszerű, valósidejű vetítésnek lesz a tanúja. Ami azt jelenti, hogy az Időmágia segítségével a varázsló akár több óra vagy nap eseményeiről is tudomást szerezhet, ám ez – mivel éppennyi Émlékolvasással töltött időt

igényel – meglehetősen türelemről tesz tanúbizonyságot.

## Feladás (Írás)

Ellenállás: Mentális ellenállás  
Mana-pont: 4 Mp  
Varázslás ideje: egyszerű cselekedet  
Egyéb: Koncentrációt igényel

A varázslat sok szempontból hasonlít a varázsló képes az áldozat elméjébe hamis emlékeket ültetni – a fent már leírt témára és időtartamra vonatkozó megkorlátozásokkal. Ettől kezdve ezt az emléket az áldozat teljes mértékben a magáénak tekinti, és úgy emlékszik vissza rá, mint amit maga élt meg. Az, hogy egy emlék hamis, csakis egy másik varázslónak tűnhet fel, amikor épp az adott mozzanattal felől kíváncsiskodva Émlékolvasást végez. Ebben az esetben is csak akkor, ha az Émlékolvasás hatásfoka nagyobb vagy egyenlő, mint a hamis emlék elhelyezése a manaközpontú varázslat erőssége volt.

Azt, hogy a Feladás varázslat az említett két változat közül melyik módon működjön, a varázsló határozza meg.

## Részleges Amnézia (Kábítás)

Ellenállás: Mentális ellenállás  
Mana-pont: 2 Mp  
Időtartam: pillanatnyi  
Varázslás ideje: egyszerű cselekedet

Az áldozat egyáltalán nem emlékszik közeli múltjára. Mindent, ami az érintett idő alatt esett meg vele, meg nem történtnek tekint. Hogy mennyi idő esik ki az emlékeiből, azt a Kábítás hatásfoka határozza meg. Minden egyes hatásfok egy napot jelent. A varázslat időtartamának elmúltával az elfelejtett emlékek maradekátlanul visszatérnek, ám ez nem egyik pillanatról a másikra történik meg, hanem órák alatt. (Mivel a varázslat időtartama pillanatnyi, így a manaköltség duplázódik)

## Teljes Amnézia (Bénítás)

Ellenállás: Mentális ellenállás  
Mana-pont: 4 Mp  
Időtartam: pillanatnyi  
Varázslás ideje: egyszerű cselekedet

Az áldozat elfelejdi minden emlékét, egész életét, még a gyermekkorára sem képes visszagondolni. Elfelejt minden

tanult tudását, képzettségeit, egyszerűval mindent. Az emlékközpont bénultságának elmúltával az elfeledett emlékek visszatérnek. Ez nem egyik pillanatról a másikra játszódik le, hanem órák, néha napok alatt. (Mivel a varázslat időtartama pillanatnyi, így a manaköltség duplázódik)

## Mozgásközpontra ható operációk

### Követés (Olvadás)

**Ellenállás:** Mentális ellenállás  
**Mana-pont:** 2 Mp  
**Varázslás ideje:** egyszerű cselekedet  
**Egyéb:** Koncentrációt igényel

A varázslat segítségével a varázsló tudomást szerez az áldozat minden egyes, az időtartam alatt bekövetkező mozdulatáról. Legyen az kéz- vagy lábmozdulat, szemmozgás, de akár még egy mely lélegzetvétel is.

### Irányítás (Írás)

**Ellenállás:** Mentális ellenállás  
**Mana-pont:** 4 Mp  
**Varázslás ideje:** egyszerű cselekedet  
**Egyéb:** Koncentrációt igényel

A varázsló képes irányítani az áldozat mozdulatait. Ezek csak viszonylagosan egyszerűek lehetnek (pl.: varázslás, kardforgatás nem), és az áldozat, ha éppen nincs parancsa valamely mozdulatra, vagy ha az előzőt már végrehajtotta, akkor a következőig maga is cselekedhet. Am ez nyomban félbeszakad, amint az új utasítást megkapja.

Fontos megjegyezni, hogy az életosztón erősebb az Irányításnál, ezért ha a varázsló öngyilkos cselekedetre kényszeríti az áldozatot, akkor az újabb Ellenállás-próbára jogosult, amely ha sikeres, az illető kitör a varázslat hatása alól; míg ha sikertelen, akkor végrehajtja az öngyilkossághoz vezető mozdulatot.

### Kábáság (Kábitás)

**Ellenállás:** Mentális ellenállás  
**Mana-pont:** 2 Mp  
**Varázslás ideje:** egyszerű cselekedet

Az áldozat kábán, erőtelően mozog. Elveszti egyensúlyérékét – mozdulatait kiszámíthatatlanok, akár a részeg emberé. Varázsolni képtelen (amennyiben az mozgást igényel), ügyessége és Ereje 3 hatásfokunként 1-el csökken, ezáltal harcértéke is csökkennek, és egyes képzettség-próáihoz is negatív módosítók járulhatnak.

### Bénultság (Bénítás)

**Ellenállás:** Mentális ellenállás  
**Mana-pont:** 4 Mp  
**Varázslás ideje:** egyszerű cselekedet

A varázslat hatására az áldozat az időtartam lejártáig megbénul, mozdulni is képtelen. A lebénult állapot szabályai vonatkoznak rá (lásd Harc – Állapotok). Fegyvert forgatni, célozni, védekezni, varázsolni képtelen (amennyiben az mozgást igényel), de szellemi és PSI képességének birtokában marad.

## Akaratközpontra ható operációk

### Gondolatolvasás (Olvadás)

**Ellenállás:** Mentális ellenállás  
**Mana-pont:** 2 Mp  
**Varázslás ideje:** egyszerű cselekedet  
**Egyéb:** Koncentrációt igényel

A varázsló az áldozat gondolataiban olvas, azokban, amelyek azt éppen foglalkoztatják. Minél nagyobb az erősítés, annál mélyebb, avagy elvontabb gondolatoknak jut nyomára. Kis (1-12) hatások esetén, ezek csak felületes gondolatok lehetnek, olyanok, amelyek az elkövetkező pillanatok cselekvéseire vonatkoznak. Komolyabb hatások esetén már (13-25) hosszabb távú, vagy elvont gondolatok és szándékok is a varázsló tudomására jutnak.

### Akaratvitel (Írás)

**Ellenállás:** Mentális ellenállás  
**Mana-pont:** 4 Mp  
**Varázslás ideje:** egyszerű cselekedet  
**Egyéb:** Koncentrációt igényel

A varázsló rákényszeríti akarát az áldozatra. Az akként cselekszik, beszél, harcol, ahogyan a varázsló azt meghatározza. Ez azt jelenti, hogy teljes tudatával hiszi azt, amit tenni kíván, a saját gondolata és vágya. Meg sem fordul a fejében, hogy a motiváció netán másról származik.

Ha öngyilkos cselekedetre kap parancsot, akkor Akaraterő próbát tehet a varázslat hatása ellen. Amennyiben ez sikeres, kiszabadul a varázslat hatása alól, és tudatába kerül a befolyásoltságának, miáltal többnyire vak gyűlölet ébred benne a varázsló iránt. Ennek hatása az Asztrálmágia fejezetében leírt Gyűlölet varázslathoz hasonló. (JK esetében a játékos dönti el, miként érez a varázsló irányában).

### Zavarodottság (Kábitás)

**Ellenállás:** Mentális ellenállás  
**Mana-pont:** 2 Mp  
**Varázslás ideje:** egyszerű cselekedet

Az áldozat összezavarodik, nincs egy tiszta gondolata, nem képes dönteni: a legpróbb ügyekben is tanácstalan. Fejében egymást kergetik az összekeveredett gondolatok. A zavarodott állapot szabályai vonatkoznak rá (lásd Harc – Állapotok)

### Tudatlanság (Bénítás)

**Ellenállás:** Mentális ellenállás  
**Mana-pont:** 4 Mp  
**Varázslás ideje:** egyszerű cselekedet

Az áldozat elméje lebénul. Képtelen mérlegelni, gondolkodni; pusztán indulatjai, érzelmei, vágyai irányítják. Az egyik pillanatban sír, a másikban kacag; elvakultan imádja barátait, társait, aztán a legpróbb sérelem után fegyverrel ront rájuk, és teljes szívéből gyűlöli őket. A varázslat hatására minden Asztrálmágiával okozott érzelmek vakká erősödnek.



## A Nekromancia Iskolája

A nekromanciát sokan tévesen azonosítják a fekete mágával. Ezzel szemben a nekromancia az Élet Principiumát kereső mágikus irányzat, amely mellett a Külső Síkok lényei felett is uralmat biztosítanak. Avatott mesterei minden képletet felülmúló hatalommal rendelkeznek az Élet Principiumát – akár csak minimálisan is – megakadályozó teremtények felett.

### Idézetek

Az idézésekhez mindig szükséges egy transzban felrajzolt idéző pentagramma, egy mágikus jelekkel rótt gyertya, és egy megfelelő hosszúságú idéző litánia. Továbbá ajánlatos gondoskodni arról is, hogy a megidézett teremtmény ne fordulhasson megidézései ellen. Erre olykor elegendő a gyertya nyújtotta fenygetés, ám néha szükség lehet a megidézőt óvó védő varázskörre, netán az érkező rabul ejtő bebörtönző varázskörre is.

A varázsló az idéző litánia elmondásakor a pentagramma közepén kötelez tartózkodni, és a gyertyát is itt kell elhelyeznie. A megidézett teremtmény a varázsló által meghatározott, annak Zónáján belül eső, tetszőleges helyen jelenik meg.

A gyertya az idéző időtartama alatt az idézett lény életének jelképe. Az idézett addig képtelen visszatérni saját síkjára, ameddig a gyertya a pentagrammán belül marad. Ez akkor is igaz, ha történetesen birtokában van a mágikus hatalomnak, melynek segítségével maga is képes a síkváltásra. Ha a gyertya mielőtt még elaludna, kikerül a pentagrammán belülről, akkor a lény – hacsak időközben más módon az Anyagi Síkhoz nem kötöttet – haladéktalanul visszatérül oda, ahonnan a varázsló megidézte. Abban az esetben, ha a gyertya az idéző pentagrammán belül elalszik, a megidézett teremtmény elpusztul, lelke pedig – ha egyáltalán bír ilyennel – visszakérül a reinkarnáció leges-legelső lépcsőfokára. Ez az a fenygetés, amivel a megidéző sakkanban tarthatja a nála akár jóval hatalmasabb teremtményeket is – hiszen elegendő elfújnia a gyertyát.

A gyertya színe iskolánként más és más. Akadnak gyertyák, amelyek órák alatt leégnek, de olyanok is, melyek egy hónap hosszan égnek lángjukat. A gyertyákat mágikus lelek borítja, ezek teszik a megidézett teremtmény életének szimbólumává. A viaszba vésett jeleket csak transzban képes megalkotni a varázsló; arról, hogy ezen kívül még mennyi Mp-ba kerül egy-egy mágikus gyertya elkészítése, a Mágikus Gyertya Készítése nevű varázslatnál közlünk adatokat.

A varázslónak az idézéssel leggyakrabban az a célja, hogy az idézett teremtményt szolgálatra bírja, netán tudakozdjon tőle valami felől. A védekezés módja – a gyertyán túl – általában szintén ezen cél függvénye. Hiszen a tudakozódás során elegendő a teremtményt bebörtönözni, míg szolgálat esetén szabad mozgást kell biztosítani számára. Ilyenkor a megidézőnek – a gyertyával együtt – tanácsos védő varázskörök oltalmába húzódnia.

Mentáltesttel nem rendelkező, azaz pusztán érzelmek és indulatok irányítottá lények az idézés időtartamára vak hűséget éreznek megidézőjük irányában – esetükben tehát védekezésre nincs komoly szükség.

### Idéző Litánia

Az idéző litániák mágikus tartalommal bíró szavakból állnak, melyek kimondására a varázsló csak mágikus energiáinak felhasználásával képes – azaz a litániák Mp-okba kerülnek. Minél több szóból áll egy litánia, annál több Mp-ot emészt fel; 1 szó 1 Mp felhasználást igényli.

Ha a litánia bármely okból félbeszakad, többé nem folytatható – a már kimondott szavakhoz felhasználhat Mp-ok elvesznek – és az idézés is sikertelen lesz. Egy a Necrografiában I. osztályba sorolt lény megidézéséhez 25 szavas litániára van szükség, egy II. osztályú megidézéséhez 35 szavasra. A továbbiakat a mellékelt táblázat mutatja. A litánia hossza szintén a szavaktól függ: 1 szó 1 mozgás-értékű cselekedet, 2 szó 1 teljes-kör, 20 szó 1 perc. A litániák Erőssége 5 Mp-ként 1E. Azaz egy életerővel táplálkozó szellem megidézése 90 Mana-pontba kerül, és 18-as Erősfűrészi lesz. Tehát 18. szintű Nekromancia képzettség szükséges hozzá.

Idézet Abdul al Sahred  
Necrografiájából:

„...A többi Anyagi Világ és a Túlvilág teremtményeit megidézésköz nehézség, azaz az idéző litánia hossza szerint tíz osztályba sorolom.

Osztály Megfogalmazás Mp igénye

I. tudatlan élőhalottak (élőhalott)	30
II. éji rémek (előhalott)	40
III. kóborló dögök (lélek)	50
IV. vörvő élőhalottak (előhalott)	60
V. híderék (kísértet), alsórendű	70
(20 Ép-nél kevesebbel rendelkező) démonok (démon)	
VI. szellemek (kísértet)	80
VII. életerővel táplálkozó szellem (kísértet)	90
közrendű (50 Ép-nél kevesebbel rendelkező) démonok (demonok)	
VIII. démonurak	100
(100 Ép-nél kevesebbel rendelkező démonok) (démon)	

IX. elhunytak lelke (lélek) 110  
X. démonherceg(démon) 120

A tudatlan élőhalottak lélekkel nem rendelkeznek, a természet rendjéről idegen teremtményei valamely gonosz szándékú Isteneknek, azok pupáinak, vagy ostoba varázslóknak. Törz lélekmalolatok, melyek fejlődésre képtelenek, léteik nem több, mint egyfajta elferdült asztrális létezés. Tudatuk egyetlen, egyszerű, kívülről beléjük plántált parancsra korlátozódik; céljuk nem több, mint ennek végrehajtása. A parancs megfogalmazója leggyakrabban maga a teremtető, esetleg az, aki háttérben ostobaságában megidézi őket. Anyagi Testük általában nem a Világegyetem, hanem a Külső Síkok valamelyikének anyagából épül fel, így a nem mágikus anyagú fegyverek nem sebzik őket, a Természeti Anyag Mágiaja nem gyakorol rájuk semmilyen hatást. A Mentál- és Asztrál varázslatokkal szemben immunisak.

Az éji rémek a reinkarnáció folyamatában már magasra jutott, gonoszabb lélek, akik a további útjászerelésből jó időre kirekedtek. Utolsó halálukkor az asztrológiai és mágikus együltállások révén nem szakadtak el anyagi testüktől, hanem annak rabjává válván az Anyagi Világban kóborló élőhalottakká lettek.

A kóborló dögök afféle lélek, akik a reinkarnáció kikövezett ösvényéről saját gonoszukból folytán az ütszeli árok mocsába sodródtak. Önként, elkorcsosult, beteges lélek, aki többé nem születnek jött semmiben és senkiben, nem is jutnak soha a Külső Síkok Isteni Világába. Lényük, tudatuk jelentős részét törz asztráljuk teszi ki, mentáljuk legfeljebb egy állathoz mérhető. Az anyagban egyképpen ölthetnek testet, elbitorlóják más, egészséges lelkek Anyagi Testét. Beléköltöznek, és ritka asztrológiai a ezoterikus együttállásokkor beteges vágyaik, örültek kielégítésére kényszerítik azt. Legismertebb fajuk a vér-farkas.

A vörvő élőhalottak olyan lények, akiket áldozatként öltek meg valamely gonosz Isten oltárán. Leükkel a sötét szertartás ki szakította a reinkarnáció folyamatából, és az Isten Külső Siján ragadta el. Ott új testtel ruháztatták fel, mely már annak anyagából való, így az Anyagi Síkon csak mágikus fegyverekkel sebezhetők, és hatástalan rájuk a Természeti Anyag Mágiaja. Egykori haláluk Vértmágia következménye – ezzel magyarázható olthatatlan szomjuk az enlilitet testnedv iránt.

Itt figyelmeztetem a téma iránt érdeklődő olvasót, hogy ne keverje össze eme teremtményeket a Világegyetemben is fellelhető hasonló lényekkel.

A híderék és a szellemek intelligens fálhalottak, akik haláluk után valamely ártó szándékú átok következtében nem születhettek újjá új testben, hanem



valamely gonosz Isten Külső Síkja származott, ahol örök bolyongásra kárhoztattak. Idézőkor onnan jönnek el az Anyagi Világba, és az idézés lejárta-val oda is térnek vissza. Testük a Külső Síkról származó, légius anyagokból épül fel, így azt csak mágikus fegyver sebezheti.

A lidércek boszorkány átkának, a szellemek boszorkánymester fekete mágijának szüleményei.

Az életerővel táplálkozó szellemek az éji rémekhez hasonlatosak, az azoknál jóval magasabbra jutott lelkek. Önönk gonoszáguk folytán sodródtak ki a reinkarnáció folyamából. Egykori, immár légius halmaállapotú anyagi testük rajbai.

A démonok, legyenek bár alacsony vagy közrendűek, netán urak vagy hercegek, mind afféle Külső Síkok teremtményei, melyeket nem ural Isten. Intelligenciák és rossz szándékúak, gondolkodásuk kifinomult és következtetetlenül kaotikus: Lelkük nincsen, testük azon idegen világ anyagából épül fel, ahonnan megidézettek, így mágikus fegyvereken kívül semmi nem árthat nekik. Megidézőjüket majd minden esetben igyeksznek elpusztítani; gonoszágukról és leleményességükről, de bátran mondatom, korlátlan hatalmukról sem lehet fogalma az olvasóimhoz hasonló ostoba földi halandóknak.

Elhunytak lelkeinek nevezem azokat a lelkeket, akik bár részt vesznek a reinkarnáció folyamatában, meghatározatlan időre pihenni tértek valamely Isten által uralt Külső Síkra. Ők nevük ismeretében és személyes tárgyaik, netán csonthajk birtokában megidézhetőek, akár anyagba is börtönözhetőek, ám aki ilyet tesz, legyen tisztában azzal, hogy cselekedete a Mindenség törvényei és az Istenek akarata ellen való.

Felhívom továbbá az idézősél kísérletező varázslók figyelmét arra, hogy a reinkarnáció folyamatában már újjászülött lelkek meg nem idézhetőek. Silány kis tudásuktól már az is nagy eredmény, ha az efféle léleknek egyáltalán nyomára bukkannak, és felfedik azt az isteni titkot, hogy kiből avagy miből született újjá."

## A Nekromancia mozaikjai

### Mágikus Gyertya Készítése

**Mana-pont:** lásd a leírásban  
**Időtartam:** lásd a leírásban  
**Rajzolás ideje:** lásd a leírásban

A varázsló varázsejteket helyez el egy speciális viaszból készített gyertyán. Ehhez természetesen előbb transzba kell kerülnie (lásd: Pzi – Transz diszciplína). Arról, hogy a gyertyához szükséges alapanyag mennyi pénzbe kerül, és elkészítése mennyi időt és Mp-ot igényel, valamint, hogy a kész mágikus gyertya milyen hosszban ég, az alábbi táblázat tudósít.

A gyertyába foglalt mágia Erőssége 5 Mp-ként 1 E. Vagyis 1 hetes idéző gyertyához 80 Mp, azaz 16-os Erősség, s 16-os Nekromancia képzettség szint szükséges.

Gyertya ára Elkészülés ideje Mp igény Egés ideje  
1 arany 10 perc 5 1 óra  
2 arany 20 perc 10 2 óra  
3 arany 30 perc 20 5 óra  
5 arany 40 perc 40 12 óra  
7 arany 1 óra 60 1 nap  
10 arany 1.5 óra 80 1 hét  
25 arany 2 óra 100 2 hét  
40 arany 5 óra 120 1 hónap

### Élőhalott-idéző Litánia

**Mana-pont:** Necrografia szerint (a litánia szavaiként 1 Mp)  
**Időtartam:** gyertyától függ  
Litánia hossza: Necrografia szerint (szavanként 1 szegmens)

Az élőhalott idézés litániájának szó és Mp igénye az élőhalott Necrografiából leírt osztályától függ. Az élőhalott Anyagi Testével egyetemben jelenik meg, a litánia utolsó szavának elhangzásakor. Arra nézvést, hogy az élőhalott miként fest, és mire képes, Abdul al Sahred művének fent ismertetett részletéből, valamint a KM-től tudhatsz meg adatokat.

### Kísértetidézés Litánia

**Mana-pont:** Necrografia szerint (litánia szavaiként 1 Mp)  
**Időtartam:** gyertyától függ  
Litánia hossza: Necrografia szerint (szavanként 1 szegmens)

A Kísértetidézés litániájának szó és Mp igénye a kísértet Necrografiában leírt osztályától függ. A kísértet légius halmaállapotú Anyagi Testével egyetemben jelenik meg, a litánia utolsó szavának elhangzásakor. A kísértetekre vonatkozó, a Necrografia idézetben fel

nem lehető információkat a KM-edtől kérdezd!

### Démonidézés

**Mana-pont:** Necrografia szerint (litánia szavanként 1 Mp)  
**Időtartam:** gyertyától függ  
Litánia hossza: Necrografia szerint (szavanként 1 szegmens)

A Démonidézés litániájának szó és Mp igénye a démon Necrografiában leírt osztályától függ. A démon más világról származó, szinte sebezhetetlen Anyagi Testével egyetemben jelenik meg, a litánia utolsó szavának elhangzásakor. A démonok – mivel lélekkel nem bírnak – a gyertya kiáltságok teljesen elpusztulnak, és testük porrá omlik. A további információkat kérdezd a KM-edtől!

### Lélekidézés Litánia

**Mana-pont:** Necrografia szerint (pentagramma + litánia szavanként 1 Mp)  
**Időtartam:** gyertyától függ  
Litánia hossza: Necrografia szerint (szavanként 1 szegmens)

A Lélekidézés litániájának szó és Mp igénye a lélek Necrografiában leírt osztályától függ. A lélek Anyagi Test nélkül jelenik meg, a litánia utolsó szavának elhangzásakor. Az Anyagi Síkhoz egyáltalán nincs is köze, csak az Asztrál és a Mentál síkon van jelen. A varázsló, ha transzba kerül (lásd Pzi!) képes úgy kommunikálni a lélekkel, mintha csak beszélgetnének. Ha ezt nem teszi meg, akkor a Pzi Telepátia nevű diszciplínájához kell folyamodnia. Ez természetesen megköveteli azt, hogy a lélek is bírjon Pzisszel.

A Lélekidézés alapvető feltétele, hogy az idéző ismerje a megidézni kívánt lélek utolsó életében viselt nevét, és rendelkezzen ezen utolsó testének valamely csonthajkával vagy az illető valamely kedves, személyes holmijával.

A lélek képességei utolsó megnyilvánulásának képességeivel egyenlők, azaz ha utolsó testében rendelkezett Pzisszel, akkor lélekként is fog, mi több, ha ismerte a mágját, varázsolni is képes lesz – olyan szinten, amilyen életében tette. Elemi és Természetes Anyagok Mágiját egészen addig nem tud használni, míg Anyagi Testre szert nem tesz.

A lelkekre vonatkozó, a Necrografia idézetben fel nem lehető információkat a KM-edtől kérdezd!



## Űzőlitánia

**Mana-pont:** lásd a leírásban  
**Időtartam:** végleges  
**Varázslás ideje:** lásd a leírásban

Kevesen tudják, hogy az idéző litániákat visszafelé elmondva, azok hatása is megfordítható, azaz a lény nem megidézettük, hanem elűztük az Anyagi Síkrol. Az űző litániák ugyan azokból mágikus tartalmú szavakból állnak (ugyan annyira a Mana-pont igényük és a Varázslási idejük), mint az azonos idéző litánia, csak éppen fordított sorrendben, a legutolsó szavakat előre véve kell elkántálni őket. Az űző litánia utolsó szavának elhangzásakor a lény (akire a varázslat irányul), visszazúzik – vissza-kerül – oda, ahonnan korábban megidéztek. A nem idézéssel hívott teremtményekre a litánia semmilyen hatással nincs.

A Mágia tudomány célja szerint négyféle űző litániát ismer: Élőhalott-űző, Kisérteűző, Démonűző és Lélekűző Litániát.

## Léleksapda Bélyeg

**Mana-pont:** 50 Mp  
**Időtartam:** ameddig a bélyeg töretlen  
**Rajzolás ideje:** 5 perc

Az a test, amelyen a varázsló elhelyezi a Léleksapda bélyegét, képes lesz befogadni egy a varázsló által meghatározott lelket. A beköltözött lélek azonnal kiterjeszti arra Személyes Aurájának védelmét, még akkor is, ha történetesen Halottmozgatás Bélyeggel mozgatott halottstól van sző.

Ha a kisméretű testben már lakozik lélek, akkor kettejük közül az fogja irányítani a közös testet, amelyiknek magasabb az Akaratereje. A bélyeg ellen nincs Ellenállás.

A beköltözött lélek addig marad a testben, ameddig arról le nem törlik a varázsjelét. Ha ezt valaki megteszi, a lélek azonnal kikerül onnan.

A varázslónak legalább 15-ös Nekromancia képzettséggel kell rendelkeznie a jel megalkotásához.

## Léleksapda Varázsjel

**Mana-pont:** 50 Mp  
**Időtartam:** ameddig a varázsjel töretlen  
**Rajzolás ideje:** 5 perc

Hasonló a Léleksapda Bélyeghez, de ezt nem lényre, hanem tárgyra írja a varázsló. Az adott tárgy etről kezdve otthont ad a léleknek, amit az nem hagyhat el. Így képtelen lesz visszatérni eredeti testébe, vagy a síkra, ahonnan megidéztek. A megidézett lélek így

módon immár kötve lesz az Anyagi Világhoz.

A beköltözött lélek képes kiterjeszteni Személyes Aurájának védelmét arra a tárgyra, amelyben lakozik.

A beköltözött lélek addig marad a tárgyban, ameddig arról le nem törlik a varázsjelét. Ha ezt valaki megteszi, akkor a lélek azonnal kikerül a belőle.

A varázslónak legalább 15-ös Nekromancia képzettséggel kell rendelkeznie a jel megalkotásához.

## Halottmozgatás Bélyeg

**Mana-pont:** 50 Mp  
**Időtartam:** ameddig a bélyeg töretlen  
**Rajzolás ideje:** 5 perc

Ha a varázsló ezt a bélyegét elhelyezi egy holtesten, akkor az – dacára annak, hogy az élet már elszállt belőle – újból mozgásképes lesz. Ez éppúgy igaz a varázsló által készített (Homunkulusz), gondosan megmunkált (lásd Átformázás) testre is. Mivel a testből már eltűnt – vagy jelen sem volt – az élet princípiuma, ezért a mágia hivatott biztosítani a mozgáshoz szükséges energiát. Ez nem jelenti azt, hogy a test komolyan sérült is lehet, hiszen a csontokra és az izmok munkájára továbbra is szükség van. A bélyeggel felruházott test addig képes erre a mágia vezérelete mozgásra, amíg a bélyegről róla le nem törlik.

Természetesen ez még nem jelenti azt, hogy a Halottmozgatás Bélyegével ellátott lény cselekszik. Ehhez előbb lelket szükséges a testbe költöztetni (Léleksapda Bélyeg), ami irányítja azt.

A Halottmozgatás Bélyeggel mozgatott test nem számít élőlénynek, hiszen hiányzik belőle az élet princípiuma. Ez annyit tesz, hogy az Átváltoztatás és a Visszaváltoztatás varázslatoknak nem képezheti alanyát.

Abban az esetben, ha a varázsló egy kevesebb mint 66 perce halott lényen helyezi el a bélyegét, a kiköltözött lélek még nem jár messze, így – idézés nélkül is – nyomban visszaköltözik a testbe.

Figyelem: a Halottmozgatás Bélyegre csak akkor akadályozza meg a test elrohadását, ha az minden szempontból működőképes, azaz az anyagcsereje is alkalmas. Ha nem, akkor a test hónapok alatt, lábon rothad el. A tartóztatásra csak a papok képesek – vagy a varázsló, folytonos Átformázással.

A varázslónak legalább 15-ös Nekromancia képzettséggel kell rendelkeznie a jel megalkotásához.

## Az Időmágia Iskolája

Az időmágia az egyik legnehezebben felfogható és alakítható dimenzióval, az idővel való manipulálást teszi lehetővé a varázsló számára. Az idő sebességének relatív változtatása, az mely segítségével tárgyak öregíthetők vagy teleportálhatóak az időben; illetve kiszakítva őket az idő természetes folyásából felyorsíthatóak, vagy éppen lelassíthatók. Igazán csak magas szinten alkalmazható hatékonyan.

## Az Időmágia mozaikjai

### Időugrás

**Mana-pont:** 1 Mp / 5 font  
**Időtartam:** lásd a leírásban  
**Varázslás ideje:** egyszerű cselekedet

A mozaik segítségével a varázsló személyeket és tárgyakat juttathat előre az időben. Az Időugrás a mágia-filozófiák szerint nem más, mint a tér helyett az idő dimenziójában végrehajtott teleport. Az időutazók helyet nem változtatnak, ám eltűnnek a térből, s csak az időugráskor meghatározott időpont elérkezével jelennek meg ismét. A későbbi időben minden szempontból nem létezők minőségűnek: mágiaíval sem érzékelhetők vagy érthetőek el. Számukra azonban nem telik az idő, bármilyen távolra is ugranak, csak egy villanásig érzékelik az utazást. Nem öregszenek a világgal együtt; sebek, betegségeik sem gyógyulnak. A köztér időt egyszerűen átugorják.

Az Időugrás csak akkor jön létre, ha az érkező pillanatban semmi nem gátolja az utazókat, hogy belyegjenek a térbe. Ellenkező esetben semmi nem történik, az utazók el sem tűnnek, bár a varázslatra felhasznált Mana-pont elveszik. Vagyis, a Teleporthoz hasonlóan az Időugrással sem lehet valakit valamibe, vagy valakit valakibe bejuttatni.

Tárgyat a varázsló a súlytól függően, tetszés szerint küldhet előre az időben. Fontos tény még, hogy a mozaik segítségével az idő csak előre feljárható, a múltba ugrás módját csak a mágusok ismerik. Az élőlények Fizikai Ellenállásra jogosultak a hatás erősségével szemben.

Azt, hogy a varázslat alanya mennyi időt utazzon, a varázsló dönti el, azonban az nem lehet több, mint a varázslat határidejének ezerszerese.

## Öregítés

Mana-pont: 1 Mp / 5 font  
Időtartam: lásd a leírásban  
Varázslás ideje: egyszerű cselekedet

A mozaik bizonyos értelemben az Időugrás ellentéte. A kiszemelt tárgyat vagy személyt éppúgy kiszakítja az Univerzum időszövetéből, ám nem megállítja, hanem felpörgeti számára az idő múlását. Míg az áldozatot körülvevő világban csak egyetlen röpké szegmens telik el, ő – testileg – napokat, heteket vagy akár éveket öregszik.

Mivel a varázslat az asztrál és a mentál testre nem hat, az élőlények nem érzékelik az idő rohamos múlását, csak a testük öregszik egyik pillanatról a másikra. Tárgyak tetszés szerint öregíthetők, ám az élőlények Fizikai Ellenállásra jogosultak a hatás erősségével szemben. Lényeges körülmény azonban, hogy az élőlények erőszakos öregítése szigorúan FEKETE MÁGLA.

Azt, hogy a varázslat alanya mennyit öregedjen, a varázsló dönti el, azonban az nem lehet több, mint a varázslat hatóidejének ezerszerese.

## Lassítás

Mana-pont: 1 Mp / 5 font  
Időtartam: lásd a leírásban  
Varázslás ideje: egyszerű cselekedet

A mozaik segítségével egy kiszemelt élőlény számára minimális mértékben lelassítható az idő. Az áldozat annyit érez, hogy körülötte hirtelen minden és mindenki felgyorsul.

A mozaik nem mentálisan vagy asztrálisan hat, hanem az áldozat – legyen az személy vagy tárgy – számára az idő múlását valóban lelassítja. Az így aláhulló tárgy jóval lomhábban esik, ám földet érve éppolyan sérüléseket szenved, mint szenvedne egyébként.

A lassult áldozat Keszdeményező értéke 0-ra esik, és az általuk forgatott fegyver sebessége +2-vel megnő. A lassulás időtartama alatt Alap TÉ-je és VÉ-je -4-el csökken. A lassult áldozat nem helyezhet készenlétebe cselekedeteket, és nem jogosult megszakító támadásra sem. Az élőlények Fizikai Ellenállásra jogosultak a hatás erősségével szemben.

## Gyorsítás

Mana-pont: 1 Mp / 5 font  
Időtartam: lásd a leírásban  
Varázslás ideje: egyszerű cselekedet

A Lassítással éppen ellentétes hatású mozaik. A kiszemelt tárgy vagy személy saját idejének múlását felgyorsítja, miáltal környezete hozzá képest lelassul.

A felgyorsított személy Alap TÉ-je és VÉ-je +4-el növekszik, az általa forgatott fegyver sebessége -2-vel csökken, továbbá minden körben kap 3 extra megszakító támadást.

Az élőlények Fizikai Ellenállásra jogosultak a hatás erősségével szemben.

## Időtág

Mana-pont: 3 Mp  
Időtartam: lásd a leírást!  
Varázslás ideje: egyszerű cselekedet

A varázsló a varázslat időtartama alatt megakadályoz, illetve megszüntet minden olyan időmágiát, melynek erőssége kevesebb, mint a varázslat erőssége. Más időmágiával együtt alkalmazni nem lehet!



## A Tértmágia Iskolája

Dorham Adex az egyik legelső pyarroni mágus összegyűjtött kézirataiban így nyilatkozik: „...A Tértmágia lényege a Világegyetem szerkezetének különösségében rejlik. Abban, hogy a tér egyes pontjait bár jelentős távolságok választják el egymástól, mindig létezik közöttük közvetlen kapcsolat is. Az Anyagi Világhoz szokott szemlélő számára persze mindez fel nem fogható, így magyarázata is pusztán: hiábavaló szöcsképlés lenne. Fogadjuk el tényként: igenis, a távolság egyazon Anyagi Síkon belül könnyen leküzdhető. Két hozzávaló szükségeltetik: a Világegyetemen fellelhető mágikus energiák, és a Titkos Tudományok ismerete...”

A Tértmágia az Időmágia melletti másik mágikus tudományág, ami igazán csak magas szinten alkalmazható hatékonyan, azonban ekkor már különösen nagy hatalommal ruházta fel a használót. Épp ezért le kell szögezünk, hogy amennyiben a varázsló Tértmágikus hatással direkt Épszebzt okoz egy élőlénynek, az minden körülmények között FEKETE MÁGLÁNAK minősül.

## A Tértmágia mozaikjai

## Térkapu

Mana-pont: lásd leírást  
Szükséges Erősség: 15  
Varázslás ideje: egyszerű cselekedet

A Térkapu megnyitásokor a varázsló a tér két, általa meghatározott pontját köti össze. Az átjáró voltaképp egy kétszer két láb alapterületű függőleges négyszög, melyen bárki átléphet – miáltal a másik helyre jut. A túldolali táj mindvégig látható, akárha egy ablakon pillantanánk ki, és az ottani tárgyak meg is érinthetők. A kapun keresztül nem csak varázsolni lehetséges, de még a varázsló Zónája is érvényesül.

A Térkapu minkét irányból járható és átlátható, az időtartam lejártáig, aztán összeesik.

A varázsló Térkaput nyitni csak olyan helyre képes, amely saját Zónáján avagy a Zóna Varázsele körüli 20 láb sugarú gömbön belül esik, illetőleg ahová a Hatótávot kitolja.

A térkapu varázslat erőssége eltérően a többi mozaiktól 5 Mana-pontért 1-es Erősségűnek felel meg, s létrehozásához 15-ös erősség szükséges. (Tehát 75 Mana-pontért lehet létrehozni egy körre, azonban ha a varázsló hosszabb távra akarja kitoldani, úgy a Hatótáv oszlopban szereplő minden Erősség csökkenés után +5 Mana-pont és ezzel magasabb Tértmágia képzettség szint szükséges)



## *Teleport*

**Mana-pont:** 1 Mp/10 font

**Időtartam:** pillanatnyi

**Varázslás ideje:** egyszerű cselekedet

A Teleport tárgyak egyik helyről a másikra való juttatását jelenti. Az a kiindulási pontról egyszerűen eltűnik, az érkezési oldalon pedig haladéktalanul megjelenik. 1 Mp felhasználásával 5 font súlyú tárgyat teleportálható.

Egy Személyes Aura védelme alatt álló élőlény testébe beleteleportálni valamilyen lehetetlen, az élőlények pedig Fizikai Ellenállásra jogosultak a hatás-fokkal szemben.

Teleportálni a varázsló csak a varázslat hatótávján belül képes, s amennyiben a kiindulás és cél eltérő helyen, s nem a varázsló zónájában található, úgy mindkét hatótávot ki kell fizetni. Élőlényeket csupán a felszerelés és ruházattal megnövelt Mana-pont igényével lehet teleportálni. (Az élőlények személyes aurájába tartozó tárgyakat is csak a személlyel együtt lehet) Mivel a varázslat időtartama pillanatnyi, így azonos hatáshoz dupla Mana-pont szükséges.

## *Térkontroll*

**Mana-pont:** 3 Mp

**Varázslás ideje:** egyszerű cselekedet

A varázsló a varázslat időtartama alatt megakadályoz minden olyan térmágiat, aminek erőssége kisebb a varázslat erősségénél. Más térmágiával együtt alkalmazni nem lehet!

## *Kerécs*

**Mana-pont:** 5 Mp

**Időtartam:** pillanatnyi

**Varázslás ideje:** egyszerű cselekedet

A varázslatnak háromféle alkalmazási lehetősége van. A varázslat 2-es hatás Erősítése (mivel pillanatnyi, így 20 Mp) egy hely; 4-es Erősítése (mivel pillanatnyi, így 40 Mp) egy tárgy; 6-os erősítése (mivel pillanatnyi, így 60 Mp) egy személy felkutatására használatos. A varázslat létrehozása után a varázsló képes meghatározni, hogy a keresett személy milyen távolságra és milyen irányban található (+/- 5 láb).

Mint a pillanatnyi varázslatokhoz, itt is a szükséges erősség duplájának ismerete szükséges a Térmágia képzettségéből. (Tehát helyekhez 4, tárgyakhoz 8, személyekhez 12)

## *Szimpatikus mágia (Speciális térmágia)*

...A Világegyetemet uráló törvények egyik kevéssé ismert válfaja a Szimpatikus

alapuló vonzás elve. Mielőtt bárki tévesen értelmezné a megfogalmazást, a Szimpatia jelen esetben nem asztrális érzelmet jelent, hanem vonzást, vonzóerőt összetartozó tárgyak, lények között...

Így ír Dorham Adex a Mágia Formái című összefoglaló igényű munkájában. Lássuk, miként érvényesülnek a Szimpatikus Mágia törvényei a M.A.G.U.S. játékszabályaiban!

A Tárgy-, Társ- és Vércsimpátiával – Távolbhatás nélkül is – varázslatok hajthatók végre olyan személyeken illetőleg tárgyakon, akik vagy amik kívül esnek a varázsló Zónáján. Elegendő, ha velük Szimpatia viszonyban lévő tárgy vagy lény tartózkodik belül a Zóna, vagy valamilyik Zóna Varázslaj határain, avagy elérhető Távolbhatással. Maga az áldozat bármekkora távolságon lehet a varázslótól.

Ha a varázsló ilyenkor ugyan a hozzá közel eső tárgyra varázsló, a varázslat mégis a tárggyal szimpatikus viszonyban álló áldozaton fog létrejönni (rá hat).

A varázslat abban az esetben, ha a varázsló hozzáfűzi a felsorolt Szimpatikus mozaikok bármelyikét, nem a Zónán belül eső tárgyon ill. lényen fog létrejönni (nem arra fog hatni), hanem a távoli áldozaton.

Mint a fentiekből is kiderült, a varázslónak ahhoz, hogy Szimpatikus Mágiát alkalmazzon, birtokolni, rendelkezni kell olyan tárggyal vagy lényvel, aki kiszemelt áldozatával Szimpatikus viszonyban áll.

## *Tárgysimpátia*

**Mana-pont:** 40

**Időtartam:** a kapcsolt mozaikoktól függ

**Varázslás ideje:** egyszerű cselekedet

Tárgysimpátia két tárgy ill. egy tárgy és egy személy között lehetséges.

Tárgy-tárgy Szimpatia esetén a két holmi között szoros rokonságnak kell fennállnia. Ez jelentheti azt, hogy egy alkotótól származnak, és több hozzájuk hasonló nemigen akad Yneven; netán azt, hogy mindketten több mint egy esztendeig ugyan azon személy Személyes Aurájának részei (védettjei) voltak; esetleg azt, hogy évtizedeken át ugyan azon személy kizárólagos tulajdonát képezték, stb. Szimpatia viszony alakulhat ki két olyan tárgy között is, amelyek évszázadokig egymás mellett heverték.

Tárgy-Személy Szimpatia csak olyan tárggyal fordulhat elő, amely legalább egy esztendeig az illető személy Személyes Aurájának része. Ilyen esetben, ha az illető meghal, földi maradványai tárgy-tárgy Szimpatia viszonyba kerülnek egymással, valamint az egykori személy Személyi Aurájába valaha is egy évnél hosszabb ideig tartozó tárggyal is. Tárgy-Személy

Szimpátiában áll egykori tulajdonosával a levágott hajtincs vagy testrésze is.

Személy-tárgy szimpatia nem létezik! A Szimpatikus viszony meglétének vagy hiányának eldöntése minden esetben a KM feladata és jogköre.

A kívánt hatású mozaikot a Tárgysimpátiához kell kapcsolni, és szabad cselekedetként létrehozni.

Az alkalmazó által létrehozott, s a Tárgysimpátiához kapcsolt varázslat maximális Erőssége annyi lehet, amennyi a varázsló Térmágia képzettség értéke.

## *Társimpátia*

**Mana-pont:** 50

**Időtartam:** a kapcsolt mozaikoktól függ

**Varázslás ideje:** egyszerű cselekedet

Társimpátia két szorosan összetartozó személy, lény között jöhet létre. Mindenképpen Társimpátia alakul ki gyermek és szülő, valamint az édestestvérek között, még akkor is, ha soha nem látták egymást, netán még csak nem is hallottak a másiktól. Ezen túl Társimpátia nem verhető a legjobb barátok, szerettek közötti viszony, ha érzelmeik legalább egy esztendeig töretlenül; a lovas és hátsa, a gazda és kutyája közötti meghitt kapcsolattal, ha legalább ugyan ennyi ideje összetartoztak. Társimpátiában áll egymással az a két személy ill. lény, akiket mentál-fonál köt össze, addig, amíg a fonál létezik. A Szimpatikus viszony meglétének vagy hiányának eldöntése minden esetben a KM feladata és jogköre!

A kívánt hatású mozaikot a Tárgysimpátiához kell kapcsolni, és szabad cselekedetként létrehozni.

## *Vércsimpátia*

**Mana-pont:** 30

**Időtartam:** a kapcsolt mozaikoktól függ

**Varázslás ideje:** egyszerű cselekedet

A legerősebb szimpatikus viszony az élőlény és a vére között található, így a vér birtokában Szimpatikus Mágia hajtható végre azon, akitől származik.

A felhasználó vért folyékony halmazállapotnak kell lennie (porrá száradva nem alkalmas), és legalább annyi csepp szükséges legyen belőle, ahány Mp-ba a teljes varázslat kerül (azaz legalább 30), s ezen vércseppek összeolvadnak a mágia energiával (azaz megsemmisülnek).

A kívánt hatású mozaikot a Tárgysimpátiához kell kapcsolni, és szabad cselekedetként létrehozni.

Az alkalmazó által létrehozott, s a Tárgysimpátiához kapcsolt varázslat maximális Erőssége annyi lehet,

amennyi a varázsló Tértágia képzettség értéke.

Amennyiben az alkalmazó legalább 15. szinten képzett a Tértágiaiban, úgy képes kiaknázni a vértörékek erejét, s a célpont minden Ellenállása a felére csökken a Vérsimpátiával alkalmazott varázslatok ellen.

## A Metamágia Iskolája

Rafus de Megalon mester egy előadásán így írta körül a metamágia tudományát:

„A metamágia nem más, mint a mindenséget körülvevő erők, a mana tanulmányozásának tudománya. Az egész Szatallist körülölelő Manaháló ismeretét és a mágia mélyebb összefüggéseit vizsgáló tudomány, avatott ismerői kezébe olyan hatalmat ad, mellyel csak a legnevesebb godoni mágusok rendelkeztek a régmúlt időkben.”

A Metamágia foglalkozik a mágia vizsgálatával, működési mechanizmusával, észlelésével, leplezésével és felszabadításával, továbbá a megkötésével is bizonyos tárgyakkban.

## A Metamágia mozaikjai

### Fürkészés

**Mana-pont:** lásd a leírásban!

**Varázslás ideje:** lásd a leírásban !

Fürkészés segítségével a varázsló képes meghatározni egy Mozaik Mágiaival létrehozott varázslat pontos szerkezetét. A mozaikok nevét, erősítését (E) és Mp igényét egyaránt. Természetesen soha nem biztosított a siker, hiszen a Fürkészés gyakran órákig is elhúzódhat, és nem lehet előre tudni, mennyi Mp-ba kerül.

Ahhoz, hogy a varázsló kifürkészhesen egy varázslatot, annak a hatótávra belül kell esnie.

A Fürkészéshez a varázslónak előbb transzba kell esnie a Psi Transz diszciplínájának segítségével, és a Fürkészés teljes időtartama alatt ebben az állapotban kell maradnia. Ha tevékenységében megzavarják, a varázslat félbeszakad, s a már felhasznált Mana-pontokat a varázsló elveszíti.

Minden 4 kör Fürkészés alatt 1 Mp használdódik el, s a varázslat erőssége 1 E-vel nő. A Fürkészés kezdetekor a varázsló még nem tudhatja, mennyi idejét vesz majd igénybe, s hogy mennyi Mana-pontba fog kerülni. Előfordulhat az is, hogy félúton elfogy a Mana-pontjai. Ilyenkor természetesen semmilyen eredményre nem jut.

A varázsló csupán olyan varázslat működését fűrészheti ki, melynek erősségét a Fürkészés eléri.

## Destrúció

**Mana-pont:** lásd a leírásban!

**Időtartam:** pillanatnyi

**Varázslás ideje:** lásd a leírásban!

A mozaikokból felépített varázslatokat a varázslótól származó mágikus energia táplálja és tartja össze. A varázsló azonban energiáit romboló céllal is bejuttathatja egy varázslatba, akár másokéba is. Olyan ez, akár az érzékeny mechanizmusba szórt homokszemcse – hibás működést, rosszabb esetben teljes működésképtelenséget okoz.

Egy varázslat tönkretételéhez épp akkora Erősség szükséges, mint amekkora erősségű a célpont varázslat. Ha tehát a varázsló ugyanakkora Erősségű Destrúciót idéz ártó céllal egy már működő varázslatra, mint amekkora a varázslat erőssége, úgy a varázslat teljes egészében megszűnik létezni. Ha kisebb erősséggel támadja, semmi nem történik, ha nagyobb, úgy veszélyes túlsordulás következhet be, s ennek eredményeként a varázslat visszahat. Amennyiben a hatás romboló természetű volt, illetve negatív hatna a varázslóra, úgy csupán a varázslóra fejt ki hatását. Egyéb esetekben egyszerűen nem történik semmi. Anyag Mágia esetében a hatás fizikális jellegű lesz, Asztrál vagy Mentálmágia esetében megváltoztathatja az érintettek érzelmeit avagy mentális működését. Tér-, Idő-, és Szimpatikus mágia esetében semmi nem történik, csak a bomlasztásra áldozott Mp-ok vesznek el hiába.

Jelmágikus hatások Destrúciójával nem szüntethetők meg, csak a rajzolat eltörölésével ill. a vonalak megszakításával.

Nem szükséges azonban a teljes varázslatot Destrúálni. Lehetőség pusztán egyes kiszemelt mozaikjait megtámadni. Egy mozaik tönkretételéhez is akkora Erősség szükséges, amekkora az adott mozaik Erőssége. A fent leírtak itt is érvényesek: a kisebb Erősség nem hoz eredményt, a nagyobb pedig túlsordulást eredményez – de pusztán az adott mozaikra értelmezve. Siker esetén is csak az adott mozaik fog megszűnni. Ez attól függően, hogy melyik mozaikot éri a támadás, eredményezheti a teljes varázslat működésképtelenségét, de akár katasztrófát is.

Ha a Tértágia vagy a Szimpatikus Mágia bomlik le róla, akkor hirtelenjében ott jön létre, ahol a varázsló a varázslás pillanatában tartózkodott. Természetesen Asztrál vagy Mentálmágia esetében az áldozat azonnal felszabadul a varázslat hatása alól.

Ha egy varázslatról maguk a magot képező mozaikok bomlanak le, a varázslat teljes egészében megszűnik működni.

A fentiek ismeretében tehát leszögezhetjük, ha valaki képes leleszteni és feltérképezni egy már működő varázslat szerkezetét, alkotóelemeit (azaz mozaikjait) és azok Erősségét, akkor képes lesz teljesen szét is bomlasztani az egész varázslatot, esetleg jóval kevesebb Mp-ért, mint amennyibe az eredetileg került.

A varázsló a nem Mozaik Mágiaival létrehozott varázslatokat: boszorkányok, boszorkánymentesek, tűzvarázslók varázslatait is képes Destruálni, ám csak egészen.

Ahhoz, hogy a varázsló Destruálhasson egy már működő varázslatot, annak a Zónáján belülre kell esnie. A Destrukción hatótávját kiterjeszteni nem lehetséges!

A destrukció ideje negyedannyi teljes körös cselekedet igényel, mint amekkora az erőssége, és erősségenként 4 Mp-ot.

### Leplezés

**Mana-pont: 2 Mp**

**Varázslás ideje:** egyszerű cselekedet

A Leplezés mozaik segítségével a varázsló varázslatának szerkezetét és látható megnyilvánulásait képes elpalástolni. A hétköznapi nyelv varázslat láthatatlanságnak is nevezi. Ha egy varázslat tartalmazza a Leplezés mozaikot, léte – még ha egyébként látható is lenne – szemmel többé nem pillantható meg (pld: a Tűzmező lángnyelvet nem látszanak, csak a hő érzik).

A leplezett varázslatra végrehajtott Fűrészés mindaddig eredménytelen lesz, ameddig a Fűrészés E-je kisebb a Leplezés E-jénél. A leplezés erőssége legalább akkora kell, hogy legyen, mint a varázslatban található legmagasabb erősségű mozaik erőssége.

### Mana-gát

**Mana-pont: 2 Mp**

**Varázslás ideje:** egyszerű cselekedet

Amíg a varázslat hatóideje tart, nem lehet létrehozni a hatótávon belül a varázslat erősségénél kisebb erősségű, adott iskolaformához tartozó varázslatot. A varázsló többszörös Mana-pontért több iskolaformát is megjelölhet.

### Manamentes terület

**Mana-pont: 6 Mp**

**Varázslás ideje:** egyszerű cselekedet

A Manamentes terület mozaikkal a varázsló megakadályoz minden mágikus tevékenységet. Ezáltal a saját varázslatai sem jönnek létre, egészen a varázslat idejének lejártáig. A hatóidő alatt semmilyen, a varázslat erősségénél alacsonyabb erősségű varázslat nem jön létre.

### Mana-csapda

**Mana-pont: 4 Mp**

**Varázslás ideje:** egyszerű cselekedet

A varázslat hatóideje alatt a varázsló megköti a hatótávon létrejövő varázslatokba foglalt manát, ezáltal meggátolja létrejöttüket. A varázsló minden olyan erősség után ami kisebb, mint a létrehozott Mana-csapda erőssége, veszít d3 Sp-t, minden olyan erősség után, ami meghaladja a varázslat erősségét, 2\*d3 Sp-t veszít (tehát egy 12-Es manacsapdával, egy 15E-s varázslat után veszít 12\*d3-at és további 3\*2d3-at, hiszen a 15 hárommal haladja meg a 12-öt). A varázslatot az időtartam előtt a varázsló nem képes megszüntetni, így ha Fp-i lefogytak, immár Ép-i fogyanak tovább.

Amennyiben a varázsló legalább 15. szinten képzett a Metamágiában, úgy szinten bármikor nem-cselekedet keretében megszakíthatja a varázslatot.

### Jelmágikus módszer

A Jelmágikus módszer a nagyobb hatalmú varázslók lelkétárába tartozik. Ez a mágiaforma lehetőséget nyújt a varázslónak, hogy ne önmagán keresztül fókuszálja a mágikus energiákat, hanem egy arra alkalmas varázslajelen keresztül. Ez által lehetősége van, hogy a varázslat megidézése és a hatás kiteljesedése időben és térben független legyen (tehát az Alapmozkaiktól független hatást gyakoroljon).

A világegyetem törvényszerűségeit nem csak szavakkal, hanem bizonyos különös vonalvezetésű jelekkel is meg lehet fogalmazni. Ezek a jelek képesek arra, hogy rabul ejtsék a mágikus energiákat, hogy átalakítsák, kisugározzák őket, akár a varázsló elméje. Általában nem többek, mint egyszerű végrehajtott, ám némelyikük a varázsló segítségként is közreműködik a varázslatok során, akár holmi egyszerű inas. A Jelmágia nagymesterei szinte minden már megismert mágikus hatást képesek rajzolatok formájában leírni.

A mágia ezen formájának valaha élt legnagyobb ismerőjéről, Moress Noblen mágnusról az a legenda terjedt el, hogy egy alkalommal fél esztendő munkálat egy egész hatalmas terem padlóját, falait és mennyezetét teleröve olyan mágikus jelrendszerrel alkotta, amely önálló gondolkodásra is képes volt. Egyetlen körtebe összefoglalt életművéből, a Magica Graphiciából idéznék:

„A jelek mágikus formulák, a mágikus energia anyagba rögzített megnyilvánulásai. Meghatározó tulajdonságuk nem az anyag, amelyre írják őket, hanem a forma, a rajzolat vonalvezetése. A jelek tehát, bár nem bírnak anyagi minőséggel, mégis az anyag egy változatát jelentik, hiszen a forma, a külalak egyedül az Anyagi Világban meghatározó attribútum...”

„Az eltérő – legalábbis az eltérőnek tekinthető – formák, így rajzolatok száma végtelen, végtelen tehát a jelmágia jeleinek száma is. Ezzel együtt végtelen az így megidézhető mágikus módszerek és hatások sokasága is.

„A rajzolatok uraimat adnak a Világegyetem felett – nem különbek és nem hitványabbak a mágikus igeiknél és nem különbek. Talán csak annyiban különböznek, hogy bizonyos mágikus operációkhoz már elfeledtük a szavakat, míg a jelek veink maradtak az elődöktől. Kutatjuk tartamukat, igyekszünk szétbontani őket, hogy belejussunk lássunk, egészen a vért az adott csontokig, akár a gyógyító teszi az emberi testet. Állítom, semmit sem tudunk még alapvető titkaikról...”

„A mágikus szempontból tökéletes rajzolatot a varázsló csak transzban képes megalkotni. Mivelhogy a Jelmágia nem pusztán a rajzolatból áll, hanem abból a transzban végrehajtott műveletről is, melynek során a varázsló lelkének leny-





omatát, egy lényéből káptatán apró szikráit is elhelyez a vonalak között.  
 Ez az a parányi szikra, melytől az életre kel...

A Jelmágia a mágikus tartamú rajzolatokat 5 csoportba sorolja:

- o Varázskörök
- o Varázsejlek
- o Pentagrammok
- o Szimbólumok
- o Bélyegek

A játérendszerben érvényesülő, jelmágiára vonatkozó szabályok:

- Minden rajzolat elkészítéséhez szükséges a transz (lásd Psi – Transz diszciplína!), ami tíz perces meditációt és 1 Psi-pont felhasználást igényli.  
 - Minden rajzolat elveszti mágikus tartalmát (azaz többé nem fejt ki mágikus hatást), ha vonalai megsérülnek.

- A Jelmágiára – kevés kivétellel – nem alkalmazható Időmágia, Tértmágia és Szimpatikus Mágia, valamint nem alkalmazhatók az Alapmozaiok!

- Jelmágikus rajzolat nem hozható létre olyan tárgyon (vagy személyen), ami mágikusnak számít (legyen alaptól mágikus – mint a mithril –, vagy akár már korábban mágikus rajzollal ellátott). Tehát amennyiben egy tárgyra vagy személyre több különböző mágikus rajzolat akarunk felvinni, úgy azt egyszerre, egy Mana-pont költséggel kell megtenni.



## Varázskörök

A varázskör egy azonos középpont köré rajzolt kisebb és nagyobb kör. A két körív között szerepelnek a hatásra vonatkozó mágikus tartalmú feliratok és jelek. A varázskör általában lények kirekesztésére vagy bebörtönzésére, mágikus hatások távoltartására vagy körbezárása használatos. A kirekesztő varázskör lehetetlenné teszi, hogy a teremtmény, aki ellen alkották, a külső körív vonalát átlépje. A bebörtönzésre használatos éppen fordítva működik: a bezárt lényt megakadályozza abban, a belső körívbe kitörjön. A védő varázskör bizonyos mágikus hatásoknak vet gátat, azaz a megjelölt hatás nem juthat be a külső körívben belülről, míg ellenben a körbezárt körívben a hatást éppen hogy a belső kör vonalán belülre korlátozza.

A varázskörök erőssége végtelennek számít!

### Kirekesztő Varázskörök

**Mana-pont:** lásd a leírást!  
**Időtartam:** ameddig a varázskör töretlen  
**Rajzolás ideje:** 30 perc

A Kirekesztő Varázskörök arra használatosak, hogy bizonyos nem természetű eredetű lényeket visszatartanak a külső körívben belüli területtől. Ez úgy történik, hogy az adott lény a mágikus hatások miatt képtelen átlépni a körívét, ám varázslatai átjutnak azon. Az, hogy egy efféle varázskör mennyi Mp-ba kerül, attól függ, hogy milyen lény távoltartására készült. Erről a következő táblázat tudósít:  
 Lény hovatartozása Mp  
 élőholtak 40  
 kísértetek és lelkek 80  
 alsó- és közrendű démonok 120  
 démonurak és -hercegek 160

A Kirekesztő Varázskör létrehozásának feltétele, hogy a varázsló Nekromancia iskola képzettsége legalább a tárol Mp tizede legyen. (Tehát Démonurak távoltartásához legalább 16. szintű Nekromancia képesség szükséges.)

A Kirekesztő Varázskör az összes Jelmágikus rajzolathoz hasonlóan addig fejt ki hatását, amíg vonalai sértetlenek.

Maga a kiszemelt lény képtelen arra, hogy megtörje a varázskör vonalait. Még mágikus úton sem: ez irányú varázslatai létre sem jönnek. Természetesen szépszóval, fenyegetéssel, Asztrál- vagy Mentálmágiával rávehet erre bárkit.

## Bebörtönző Varázskörök

**Mana-pont:** lásd a leírást!  
**Időtartam:** ameddig a varázskör töretlen  
**Rajzolás ideje:** 30 perc

A Bebörtönző Varázskörök bizonyos lényeknek a belső körbe történő beárására használatosak. Ez azt jelenti, hogy az adott lény képtelen átlépni a belső kör vonalát, és kijutni azon belülről. Egyébként minden szempontból hasonlóak a Kirekesztő Varázskörökhöz, a Mp igényük meghatározásában is a ott említett táblázat az irányadó, és az alkalmazó Nekromancia képzettségére vonatkozó megkörtések itt is érvényesek.

### Védő Varázskörök

**Mana-pont:** lásd a leírást!  
**Időtartam:** ameddig a varázskör töretlen  
**Rajzolás ideje:** 30 perc

A Védő Varázskörök arra használatosak, hogy egy adott mágikus vagy környezeti hatástól megvédjék a varázskör külső körén belül eső területet.

Mágikus hatás esetén: a védett területen, ha a varázskör E-je nagyobb a mágikus hatás E-jénél, a hatás nem érvényesül. Ha azonban a varázskör E-je kisebb, úgy a hatás teljes erősségével áthatol, és érvényesül a benti területen is. Környezeti hatások esetén ugyanez a módszer a mérvado, ám ezek erőssége minden esetben 15 E-nek számít.

Arról, hogy milyen típusú Védő Varázskörök léteznek, és ezek 1 E-s erősítéséhez mennyi Mp szükséges, a következő táblázat tudósít:

Hatás Varázskör Mp igénye 1 E-hez
Elemi mágia
öztűz/tűz/hő 1
ösvíz/ösföld/öslég 1
Elemi erő 1
Természetes Anyagok Mágiája 1
Asztrálmágia 2
Mentálmágia 2
Időmágia 4
Tértmágia 4

Egy varázsló minden varázskörből maximum olyan erősségűt készíthet, amekkora a hatáshoz kapcsolódó iskolaképzettsége. Tehát 12. szintű Asztrálmágia képzettséggel 12. szintű védőkört lehetséges készíteni, s ez 24 Mana-pontba kerül.

A varázskörnek nem kell a teljes hatás E-jével megbirkózni, irányulhat annak egyetlen mozaikja ellen is. Ilyenkor a körön belül csak az adott mozaik nem érvényesül, a varázslatba foglalt többi igen.

## Körbejáró Varázskörök

**Mana-pont:** lásd a leírást

**Időtartam:** ameddig a varázskör töretlen

**Rajzolás ideje:** 30 perc

A Körbejáró Varázskörök a Védő Varázskörökhöz hasonlóan működnek, azaz a különbséggel, hogy a hatást ami ellen készítették őket nem a külső körön kívülre korlátozzák, hanem bezárják a belső körön belülre – megakadályozva, hogy az azon túl is érvényesüljön. Környezeti hatások erőssége minden esetben 15 E-nek számít.

Arról, hogy milyen típusú Körbejáró Varázskörök léteznek, ezek 1 E-s erősítéséhez mennyi Mp szükséges, tovább mekkora lehet a maximális erősítés, a Védő Varázsköröknel ismertett táblázat és leírás tudósít.

## Végrehajtó Varázskör

**Mana-pont:** kétszer annyi Mp, mint az azonos hatású mozaik esetében

**Időtartam:** ameddig a rajzolat töretlen

**Rajzolás ideje:** 30 perc

A Végrehajtó Varázskörbe bármilyen mozaikokból felépített varázslat beleírható, és csak akkor aktivizálódik, ha valaki a varázskörbe lép. Fontos megkötés, hogy a varázslat – bármekkora is legyen eredeti hatóterülete – csak a varázskör belső körívén belül eső területre, ill. az ott tartózkodókra hat, ott azonban válogatás nélkül mindenkire.

A varázskör felrajzolása kétszer annyi Mana-pontba kerül, mint amennyi a beleírt varázslat kerülne. A beleírt varázslatot csak egyszer képes végrehajtani, de a kimerült Varázskör az eredetühez képest kétszeres Mana-pont költség árán újra feltölthető. Ha vonalai megtörnek, a varázslat kiszabadul és kifejti hatását, de a rajzolat többé nem használható.

A varázslók csak feleakkora erősségű mágia tudat befoglalni a varázskörben, mint amekkora az adott mágiaformához kapcsolódó képzettsége. Tehát 10. szintű Elemi mágia képzettséggel 40 Mana-pontért létrehozható egy 10-es erősségű Tűzfúvókát, azonban a jelbe csupán 5-ös erősségű foglaltható bele, ami szintén 40 Mp-be kerül.

## Varázselek

A varázselek mágikus tartalommal bíró önálló jelek, vagy azokból felépülő feliratok. Legyenek bár különállóak vagy egy hosszabb írás részei, soha nem nagyobbak egy ezüstpénznél.

## Változás Varázsele

**Erősség:** mint az azonos hatású mozaik esetében

**Sebzés:** mint az azonos hatású mozaik esetében

**Mana-pont:** kétszer annyi Mp, mint az azonos hatású mozaik esetében

**Időtartam:** ameddig a varázsele töretlen

**Rajzolás ideje:** 5 perc

Minden a Természeti Anyag Mágiajának fejezete alá tartozó hatás leírható a Változás Varázselel. A varázselet arra a tárgyra kell rajzolni, amelyet a varázselel a varázsló megváltoztatni kíván, hatása ellen nem véd a Személyes Aura sem. Az adott hatás nem ér véget a mozaiknál feltüntetett időtartam lejártával, hanem mindaddig érvényesül, ameddig a tárgyon a varázselel töretlen. A Változás Varázselel megrajzolása háromszor annyi Mana-pontba kerül, mint a hasonló varázslat mozaik, ám erőssége ugyan annyi marad. A varázslók csak feleakkora Erősségű mágia tudat befoglalni a varázselelbe, mint amekkora Természeti Anyagok Mágiaja képzettsége. Tehát 10. szintű Természeti Anyagok Mágiaja képzettséggel 20 Mana-pontért 10 fontnyi fém Transzmutálható (ez 10-es Erősségűnek felel meg), azonban a jelbe csupán 5-ös Erősségű mágia foglaltható bele (Tehát 5 fontnyi súlyú fémtárgyra lehet ráírni), ami szintén 20 Mp-be kerül.

## Zóna Varázsele

**Mana-pont:** 50 Mp

**Időtartam:** ameddig a varázselel töretlen

**Rajzolás ideje:** 5 perc

A Zóna Varázselel körüli 20 láb sugarú gömb a varázsló Zónájának számít, akárcsak a teste körüli hasonló méretű terület (lásd még: a Varázsló Zónája). Vagyis, ahol ezt a varázselet a varázsló elhelyezi, ott újabb Zóna jön létre, amelyen belül azon mágiaformákban, melyekben legalább 10. szinten képzett, úgy varázsolhat, ahogyan azt a teste körüli Zónában teheti.

A varázslók éppen ezért gyakran helyeznek el Zóna Varázselet olyan helyeken, ahová később varázsolni kívánnak. Nem egyszer próbób tárgyra írják, és azokat szolgálakkal vitélik

el a világ azon távoli pontjaira, ahová mágikus befolyásokat kiterjesztetni készülnek.

A Zóna Varázselel másik felmérhetetlenül hasznos tulajdonsága, hogy lehetővé teszi a varázsló számára, hogy arra a helyre teleportáljon, vagy kaput nyisszon, ahol a jel található.

Minden Zóna Varázselel egyéni, azaz minden varázslónak saját jele van – amit az avatott szem fel is ismerhet. Minden varázsló csak saját Zóna Varázselelét használhatja távolba varázslásra és Termáigiára.

Hátránya, hogy Tízgyámpátia viszonyban áll a varázslóval, így ellenséges szándékú varázslók kezében veszélyessé lehet.

A varázslónak legalább 15-ös Termágia képzettséggel kell rendelkeznie a jel megalkotásához.

## Személyes Aura Varázsele

**Mana-pont:** 50 Mp

**Időtartam:** ameddig a varázselel töretlen

**Rajzolás ideje:** 5 perc

A tárgy, amelyen a varázsló elhelyezi a varázselet, Személyes Aurájának védelme alá kerül. Ez azt jelenti, hogy attól kezdve az Aura védelme az adott tárgyra is kiterjed. Természetesen a varázsló nem csak saját, hanem valaki más Személyes Aurájának is részévé teheti így módon bármely holmit; ehhez az illetőnek magának kell a varázselel mágikus rúnákkal beírni a nevét. Ami persze okozhat némi nehézséget, hiszen a rúnák pontosa leírását egyedül a varázslók tanulják. Nem varázsló karakternek, ahhoz, hogy saját nevét rúnákkal képes legyen hibátlanul leírni, 3 hétig minden nap legalább két óráit kell gyakorolnia, majd sikeres Intelligencia és Ügyesség próbát dobni 15-ös célszám ellen. A tárgynak mestermunkának kell lennie, s a varázslónak legalább 15-ös Természeti Anyagok Mágiaja képzettséggel kell rendelkeznie a jel megalkotásához.

## Mágikus Aura Varázsele

**Mana-pont:** 50 Mp

**Időtartam:** ameddig a varázselel töretlen

**Rajzolás ideje:** 5 perc

A tárgy, amelyre a varázsló felírja a Mágikus Aura Varázselet, attól kezdve mágikusnak számít, mialatt nem hat rá a Természeti Anyag Mágiaja. Rúnámágiaival készített varázstárgyaknál a Mágikus Aura Varázselel terjeszti ki a rúna mágikus hatását az adott tárgyra (Lásd Varázstárgyak!). A tárgynak mestermunkának kell lennie, s a varázslónak legalább 15-ös Metamágia képzettséggel kell rendelkeznie a jel megalkotásához.

## Léleksapda Varázsziel

**Mana-pont:** 50 Mp  
**Időtartam:** ameddig a varázsziel töretlen  
**Rajzolás ideje:** 5 perc

A varázslónak legalább 15-ös Nekromancia képzettséggel kell rendelkeznie a jel megalkotásához.

A részletes leírást lásd a Nekromancia című fejezetnél!

## Kisugárzó Varázsziel

**Erősség:** mint a beleírt varázslaté  
**Mana-pont:** kétszer annyi Mp, mint az azonos hatású mozaik esetében  
**Időtartam:** ameddig a rajzolat töretlen  
**Rajzolás ideje:** 5 perc

A Végrehajtó Varázskör ikerestvére; hatása és működése is ahhoz hasonló. Két válfaja ismeretes: az elsőnél a beleírt varázslat arra hat, aki a varázsjelet megérinti, a másodiknál a varázsziel előtt karművűtánsy (1 láb) távolagsón belül elhaladása – valógatás nélkül. A hatás megnyilvánulása és az érintettek elleni hatékonysága a varázszielbe írt varázslat természetétől és erősségétől függ. A beleírt varázslatot csak egyszer képes végrehajtani, de a kimerült Varázsziel kétszeres Mana-pont költségért újra feltölthető. Ha vonalait megtöri, a varázslat kiszabadul és kifejezi hatását, de a rajzolat többé nem használható.

A varázsló csak feleakkora mágiát tud belefoglalni a varázskörben, mint amekkora az adott mágiaformához kapcsolódó képzettsége. Tehát 10. szintű Elemi mágia képzettséggel 40 Mana-pontért létrehozható egy 10-es erősségű Tűzkitörés, azonban a jelbe csupán 5-ös erősségű foglalható bele, ami szintén 40 Mp-be kerül.

A varázslónak legalább 15-ös Tértágító képzettséggel kell rendelkeznie a jel megalkotásához.

## Szimpatia Varázsziel

**Mana-pont:** 50  
**Időtartam:** amíg a rajzolat töretlen  
**Rajzolás ideje:** 5+5 perc

Jelpár, mely tárgy-tárgy szimpatitát hoz létre két tárgy között, melyekre írják őket. Ha bármelyik rajzolat megsérül, a szimpatia azonnal megszűnik.

A varázslónak legalább 15-ös Tértágító képzettséggel kell rendelkeznie a jel megalkotásához.

## Kémszem Varázsziel

**Mana-pont:** lásd a leírást  
**Időtartam:** amíg a rajzolat töretlen  
**Rajzolás ideje:** 5+5 perc

Jelpár, amely egymással szimpatiaviszonyban álló varázszielből és belyegből áll. Az első bárhol, bármilyen tárgyon elhelyezhető, míg a második arra a személyre frandó, aki a varázsjelet látni fog.

A belyeg viselője – ha akarja – képes a varázsjelet úgy látni, mintha az saját szeme lenne. Ilyenkor saját szemével természetesen nem lát. Ha valaki úgy rajzolja fel a belyegyet, hogy az egyszerre több varázsjelel is kapcsolatban áll, tetszése szerint válogathat azok között, egyikről a másikra váltva egymás után több helyszínt is szemmel tarthat. Fontos megjegyezni, hogy a Kémszem nem forgatható, azaz egyetlen, meghatározott irányba mered. Forgatásáról, mozgatásáról más varázslattal, netán kahrei mechanikával szükséges gondoskodni.

A rajzolat felírásának Mp-igénye a belyeg és a varázsziel maximális távolságától függ. Ha ennél távolabb kerülnek egymástól, a szimpatiaviszony szűnhet, így a kémszem ideiglenesen megvakul, s csak akkor használható újból, ha ismét a hatótávba kerül.

**Hatótáv Mp-igény**  
 0-20 láb 50 Mp  
 20-39 láb 100 Mp  
 40-99 láb 150 Mp  
 100-999 láb 200 Mp  
 ennél nagyobb távolságra nem alkalmazható.

A fent feltüntetett Mana-pontok a teljes jelpárra vonatkoznak; a szimpatiaviszony miatt közös Transzban kell megrajzolni őket. Több varázsziel egy belyeghez csatlakoztatása esetén a belyegyet is minden alkalommal újra kell rajzolni, bár vonalait tökéletesen fedhetik a korábban felírt belyegüket. Az újabb és újabb jel párok természetesen már újabb és újabb Transzban is megalkothatók – így minden pár felrajzolása után nyílik mód Mana-pont gyűjtésre.

A kémszem addig működőképes, ameddig mindkét rajzolata töretlen. A varázslat erőssége a Mana-pont igény 1/10-edé.

A varázslónak legalább 15-ös Tértágító képzettséggel kell rendelkeznie a jel megalkotásához.

## Térgát Varázsziel

**Mana-pont:** 1 Mp  
**Időtartam:** amíg a rajzolat töretlen  
**Rajzolás ideje:** 5 perc

A Térgát Varázsziel Ynev várainak, palotáinak, erősségeinek mindennapos kelléke, a rúnatörnyök leggyakrabban jelle. Adott területen belül gátat szab minden Tértágítóának: a területről és a területre Teleportálni, Távollahatni, Térkaput nyitni lehetetlen – hacsak a Tértágító erőssége (E) meg nem haladja a Varázsjelet.

A Teleport és a Térkapu mozaikok erősségéről az adott varázslatoknál találhatatsz leírást.

A megnövelt hatótávú varázslatok erőssége a benne foglalt mozaik erősségével azonos.

A Szimpatikus Mágia alapuló varázslatokat a Varázsziel nem rekeszti ki.

A Térgát Varázsziel gömberületen feje ki gátló hatását, melynek központja minden esetben maga a jel. Az érintett területen a gátló hatás mindenütt azonos erősséggel érvényesül, míg a gömb határán kívül azonnal megszűnik. A védett gömb sugárát a Varázsziel felírásakor kell meghatározni, ez a rajzolás Mana-pont igényét is befolyásolja. Alapból a gömb sugara megegyezik a varázsló Tértágító képzettségi értékével ynevi lábban. A Mana-pont duplázásával azonos erősségű varázslat hozható létre dupla akkora sugárral. (Tehát egy 10. szintű Tértágítóval rendelkező varázsló 10 Mp-ért 10 láb sugárú 10-es Erősségű, 20 Mp-ért 20 láb sugárú 10-es erősstű Térgátot hozhat létre, azonban 10 láb sugárú 20-as Erősstűt nem, mert ahhoz 20. szintű Tértágító szükséges)

A varázslónak legalább 15-es Tértágító képzettséggel kell rendelkeznie a jel megalkotásához.

## Tércsapda Varázsziel

**Mana-pont:** 2Mp  
**Időtartam:** amíg a rajzolat töretlen  
**Rajzolás ideje:** 5 perc

A Tércsapda a Térgát Varázsziel különleges változata. Hatóterületén nem gátat szab a Tértágítóának, hanem a varázslat felírásakor vonzza. Minden Tértágító hatás a varázslat ill. annak közvetlen szomszédságában jön létre. A Térkapu oda nyílik – hiába akarta létrehozni más hová nyitni –, a Teleportált tárgyak és lények oda érkezők, a mágiakusan kitöltött hatótávú varázslatok ott jönnek létre. Mivel a Tércsapda jelenlétét a Tértágító létrehozó varázsló nem érzékel előre, Teleportálás során könnyen csapdába kerülhet.

A Varázsziel hatóterülete és erőstése a Térgátéhoz hasonló, azzal a különb-





séggel, hogy egy erősítés dupla annyi Mana-pontba kerül.

A varázslónak legalább 15-ös Tértmágia képzettséggel kell rendelkezni a jel megalkotásához.

### Tapadás Varázslat

**Mana-pont:** 1 / 5font-ot megtartó súly

**Időtartam:** amíg a rajzolat töretlen  
**Rajzolás ideje:** 5+5 perc

Varázslat-pár, melyet két különálló tárgyon kell elhelyezni. A két jel tükörképe egymáshoz, pontosan egymáshoz illesztve összetapadnak. Minél erősebb a beléjük foglalt mágia, annál nehezebben választhatók szét, azaz annál nagyobb súly megtartására alkalmasak. 1 Mana-ponttér 5 font súlyt megtartó jel pár rajzolható fel, s minden további Mp újabb 5 fonttal növeli a súlyhatárt. Az összetapadó tárgyak a tapadás erősségét meghaladó erővel bármikor szétválaszthatók, de ismét összeillesztve újból összetapadnak – amíg a jelek töretlenek, bármennyiszer. A varázslónak legalább 10-es Elemimágia képzettséggel kell rendelkezni a jel megalkotásához.

### Forgás Varázslat

**Mana-pont:** 1 / 5font-ot megtartó súly

**Időtartam:** amíg a rajzolat töretlen  
**Rajzolás ideje:** 5+5 perc

A Tapadáshoz hasonló jel pár, ám az összeillesztett tárgyak (a rögzítetlen, vagy a kisebb súlyú) a varázsló jelek képezte tengely körül forognak. Egy tenyérnyi korong 5 szegmens alatt tesz meg egy teljes kört. A forgás sebessége a teljes Mana-pont igény megkérésével megduplázható, háromszorosával megtriplázható, és így tovább. Egyekben a jel pár teljes mértékben a Tapadás Varázslatéhoz hasonlóan viselkedik. A varázslónak legalább 10-es Elemimágia képzettséggel kell rendelkezni a jel megalkotásához.

### Pentagramma

A pentagramma ötágú csillag, melyet a varázsló olykor csúcsait érintő körbe foglal. Méretére jellemző, hogy ennek a körnek – akár létezik, akár csak képzeletbeli – legalább egy lépésnyi átmérőjének kell lennie.

### Idéző Pentagramma

**Mana-pont:** 50 Mp  
**Időtartam:** az idéző gyertya függvénye  
**Rajzolás ideje:** 1 óra

A pentagramma leggyakrabban idézésekre használatos; ilyenkor a varázsló litániát kántál, a megidézett ennek végétével jelenik meg. A litánia hossza a idézett teremtmény Necrografia-beli besorolásától függ. Mint ahogy ez határozza meg azt is, hogy mennyi Mp szükséges az idézéshez. A Mp-ok a litánia elmondásakor használnak fel.

A pentagrammába mágikus rúnákkal bele kell írni a megidézni kívánt lény megnevezését. A további leírást lásd a Nekromancia című fejezetnél!

A varázslónak legalább 10-es Nekromancia képzettséggel kell rendelkezni a pentagramma megalkotásához.

### Térkapu Pentagramma

**Mana-pont:** 50 (2x)  
**Időtartam:** amíg a rajzolat töretlen  
**Rajzolás ideje:** 1 óra (2x)

Az idéző pentagramma után a leggyakrabban alkalmazott pentagramma alapú rajzolat. Hatása hasonló a Térkapu mozaikéhoz, számottevő különbség csak működésének részleteiben mutatkozik. Párban használatos, csak akkor teszi lehetővé az átjárást a tér két pontja között, ha a pentagrammát mind az indulási, mind az érkezési oldalon felrajzolják. A keletkező átjáró nem állandó, csak olyankor nyílik meg, ha valaki vagy valami az indulási pentagramma külső körvén belülre kerül. Ilyenkor sem átlátható – akár a térkapuk – és anyagi minőségben túl semmi nem juttatható át rajta – azaz nem alkalmas varázslatok távollahatására és a Zóna sem érvényesül rajta keresztül.

Hogy egy pentagramma érkezési vagy indulási, netán mindkét szerepet betölti-e, azt felrajzolásakor kell meghatározni. Ezért van, hogy az értő szem a rajzolatra pillantva nyomban képes megállapítani annak rendeltetését. Senki nem képes azonban kiolvasni, vajon hol található a pentagramma párja, ezt legfeljebb tapasztalati úton, a követet átlépve lehetséges kideríteni.

A pentagrammák tárgy-tárgy szimpátiaviszonyban állnak egymással. Az átlakul biztosított térkapu addig üzemképes, ameddig mindkét oldali rajzolat vonalai töretlenek.

A varázslónak legalább 20-as Tértmágia képzettséggel kell rendelkezni a pentagramma megalkotásához.

### Szimbólumok

A szimbólumok embermagasságnál nagyobb mágikus jelek, vagy feliratok. Az Asztrál- és Mentálmagiáról szóló fejezetben leírt összes varázslat felrajzolható ebben a formában. Hatásukat arra fejtik ki, aki megpillantja őket – ám az illető csak akkor válik a varázslat áldozatává, ha az ellenállást legyőzi a varázslat. Egy szimbólum elkészítése annyi Mp-ba kerül, amennyibe a belefoglalt varázslat (az Alapmozaikkal formázva), és maximum akkora erősítéssel lehet létrehozni őket, mint amekkora a varázsló egyébként is képes. (Amekkora az Asztrálmagia illetve a Mentálmagia képzettsége)

### Asztrálszimbólumok

**Ellenállás:** Asztrális ellenállás

**Erősség:** mint az azonos asztrál varázslat erőssége

**Mana-pont:** mint az azonos asztrál varázslat esetében

**Időtartam:** mint az azonos asztrál varázslat időtartama

**Rajzolás ideje:** 30 perc

Az Asztrálszimbólumok akkor fejtik ki hatásukat, amikor az áldozat megpillantja őket. Szimbólumként bármely az Asztrálmagia fejezetében leírt varázslat felírható. Ennek Mp igénye annyi, amennyi az azonos asztrál varázslaté, és erőssége is annak erősségével egyenlő.

Az Asztrálszimbólumok ellen az áldozat Asztrális ellenállása védelmet biztosít.

### Mentálszimbólumok

**Ellenállás:** Mentális ellenállás

**Erősség:** mint az azonos mentál varázslat erőssége

**Mana-pont:** mint az azonos mentál varázslat esetében

**Időtartam:** mint az azonos mentál varázslat időtartama

**Rajzolás ideje:** 30 perc

A Mentálszimbólumok az Asztrálszimbólumokhoz hasonlóak. Hatásukat arra fejtik ki, aki megpillantja őket. Szimbólumként bármely mentál varázslat felírható; ennek Mp igénye és erőssége annyi, amennyi az azonos hatású mentál varázslaté.

A Mentálszimbólumok ellen az áldozat Mentális Ellenállása védelmet biztosít.

## Bélyeg

A bélyeg egy-két hüvelyknyi átmérőjű jelek, varázskörök, pentagrammák. Hatásukat arra fejtik ki, akinek a testén a varázsló elhelyezi őket. Az alany egészen addig áldozta a bélyeg hordozta mágiának, ameddig az el nem távolíttatik a testéről. A bélyegnek erősen sugározniuk kell a beléjük foglalt mágikus hatást, hogy velük szemben az áldozat ellenállásai tehetetlenek. Asztrálbélyeg esetén a jeleknek tartalmazniuk kell az érzelmet irányító. A Mentális Operációk közül a Kábítás és Béntartás Mentálbélyegben való elhelyezése nem jelent különösebb nehézséget, ám az Olvasással és az Írással merőben más a helyzet. Hiszen ilyenkor a varázsló és az áldozat agya között folyamatosan fennálló kapcsolatra van szükség, ami megköveteli, hogy a varázsló testén is legyen egy hasonló, csak néhány vonásban különböző bélyeg, továbbá, hogy az olvasás, írás ideje alatt a varázsló a kapcsolatra összpontosítson.

### Asztrálbélyeg

Ellenállás: -

Erősség: végtelenségig számítt

Mana-pont: lásd a leírást

Időtartam: ameddig a bélyeg töretlen

Rajzolás ideje: 5 perc

Az Asztrálbélyegek alkalmasak arra, hogy viselőjüket az adott Asztrálmágia hatása alá helyezzék. Ez azt jelenti, hogy minden Asztrálmágiánál ismertett varázslat végrehajtható Asztrálbélyeg formájában is. Ennek feltétele, hogy a varázsló – transzban – az áldozat testére rajzolja a kívánt varázslatnak megfelelő Asztrálbélyeg. Ez annyi Mp-ba kerül, amennyibe az adott varázslat kerülne 20 E erősítés esetén. Azonban az Asztrálbélyeg erősítése már nem ennyi lesz, hanem mérhetetlenül több, ami eleve lehetetlenné teszi, hogy az áldozat ellenállása birokra kellessen a mágiával. Az Asztrálbélyeg időtartama nem korlátozott; addig tart, ameddig az áldozat magán viseli a bélyeg. Ha felfedezi és képes rá, akár le is törölheti magáról.

A varázslónak legalább 20-as Asztrálmágia képzettséggel kell rendelkeznie a bélyeg megalkotásához.

## Mentálbélyeg

Ellenállás: -

Erősség: mérhetetlen

Mana-pont: lásd a leírást

Időtartam: ameddig a bélyeg töretlen

Rajzolás ideje: 5 perc

A Mentálbélyeg viselőjüket az adott Mentálmágia hatása alá helyezi, az Asztrálbélyegekhez hasonlóan. Minden mentál varázslat leírható Mentál Bélyeg formájában is. Ennek feltétele, hogy a varázsló – transzban – az áldozat testére rajzolja a kívánt varázslatnak megfelelő Mentálbélyeg. Ez annyi Mp-ba kerül, amennyibe az adott mentál operáció kerülne 20 E erősítés esetén. A Mentálbélyeg erősítése az Asztrálbélyeghez hasonlóan olyan hatalmas, ami eleve lehetetlenné teszi azt, hogy az áldozat ellenállása bármit is tehessen a mágia ellen.

A Mentálbélyeg időtartama nem korlátozott; addig tart, ameddig az áldozat magán viseli a bélyeg.

A varázslónak legalább 20-as Mentálmágia képzettséggel kell rendelkeznie a bélyeg megalkotásához.

## Változás Bélyeg

Erősség: mint az azonos hatású mozaik esetében

Sebész: mint az azonos hatású mozaik esetében

Mana-pont: háromszor annyi Mp, mint az azonos hatású mozaik esetében

Időtartam: ameddig a bélyeg töretlen

Rajzolás ideje: 5 perc

A Változás bélyege csak annyiban különbözik a Változás Varázslatótól, hogy személtre, élőlényre írják. Erőssége a többi bélyeggel ellentétben nem végtelen, hanem megegyezik az azonos hatású mozaik erősségével. Leírásához a varázslónak háromszor annyi Mana-pontot kell áldoznia, amennyit a hasonló mozaik alkalmazásakor használna el.

A varázslónak legalább 20-as Természetes Anyagok Mágiaja képzettséggel kell rendelkeznie a bélyeg megalkotásához.

## Lelecsapda Bélyeg

Mana-pont: 50 Mp

Időtartam: ameddig a bélyeg töretlen

Rajzolás ideje: 5 perc

A varázslónak legalább 15-ös Nekromancia képzettséggel kell rendelkeznie a jel megalkotásához.

A részletes leírást lásd a Nekromancia című fejezetnél!

## Halottmozgatás Bélyeg

Mana-pont: 50 Mp

Időtartam: ameddig a bélyeg töretlen

Rajzolás ideje: 5 perc

A varázslónak legalább 15-ös Nekromancia képzettséggel kell rendelkeznie a jel megalkotásához.

A részletes leírást lásd a Nekromancia című fejezetnél!

## Felruházás Bélyeg

Mana-pont: mint az azonos nevű varázslatok

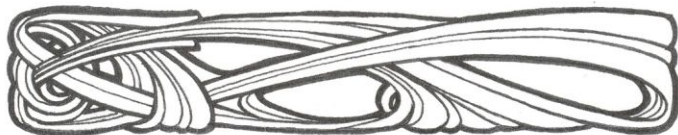
Időtartam: amíg a rajzolat töretlen

Rajzolás ideje: 5 perc

Három fajtája ismeretes: az Értelemmel, a Tudattal, és a Személyiséggel Felruházás. Ezek hatása és alkalmazása megegyezik az azonos nevű boszorkánymesteri varázslattal. Hatásukat arra fejtik ki, akire írják őket.

A bélyeg hordozója – az említett varázslatok időtartamával ellentétben – mindaddig megőrzi a ráruházott értelmet/tudatot/személyiséget, ameddig a rajzolat vonalai töretlenek.

A varázslónak legalább 15-ös Nekromancia képzettséggel kell rendelkeznie a jel megalkotásához.





– Nyrd, mögötted! – kiáltott a fiú.

A legfontosabb, hogy az ember ilyenkor se essen ki a ritmusból. Mondhatnék törpét is, de az ember már csak rászokik a Közös Nyelv fordulataira. Folytattam a Harmadik Tárna Haláldalát, és hátra sem nézve felfelé lendítettem a jobbomat.

Vérző pengeél, kiomló belek,

Nem kellett megfordulnom: százötven harcban eltöltött év után az ember megérzi, hogy hol állnak a háta mögött. A homályfattyú még abban a pillanatban is hitte, hogy átharaphatja a tarkómat, mikor a kalapács reccsenve zúzta szét az állkapcsát.

Markolatig melyedő fegyverek.

Nem értem rá, megnézni mi lett vele: a balommal egy másik homályféreg gacsos térdét zúztam szét, aztán a halántékát is, visszakézből. Tartani a ritmust, most az következik hogy...

Széles fordulattal jobbra, és roham! Míg a sísaktüske tövig melyed a legközelebbi rémség gyomrába – van ezeknek gyomruk egyáltalán? – a jobbkezes kalapács szilánkokra zúzza a mellette álló csípőjét és jön a következő veresszak:

Lépek tovább, egyedül ha kell,

Most pedig amit legjobban szeretek! A két kalapács egyszerre emelkedik, mintha szárnyam lenne – közben fölöttem csattan egy állkapocs -, és mindkét oldalról ugyanabban a pillanatban repesztí be a koponyát.

Következő? Senki? Ehh, az ember sosem fejezheti be ezt a dalt!

– Győztünk! – kiáltott boldogan Calviano.

Nagy dolog. De azt valóban sajnáltam, hogy mostanra csupán ketten maradtunk. Az utolsó kettő, aki kalandozónak hazudta magát, szanaszét hevert a cseppkövek között. Vagy húsz darabban, ami azt jelentette, hogy cipelhetem majd egyedül a zsákmányt. Mert erre a vekonydongájú kölyökre aligha számíthatok.

Mindegy. Tovább!

A hegyesedő boltívű járat sötét volt és nyomasztóan magas, még emberi mértékkel is. Már nem is áltattuk magunkat, hogy a meredek, lépcsős folyosókat a mélység vízei vájíták volna ki.

Calviano tudni vélte, mit keres. Én tudtam. Ha az ember közel száz évet tölt a Pentáid titkainak kutatásával – a kalózkodás ugye, csak a költségek fedezésére szolgált – akkor elkerülhetetlenül találkozik az Idinali Mélybarlangok legendáival.

A fiú tudni vélte, hogy a homlokán csillogó ezüstkورونا és foglalatában az azúr kristály megvédi a Kristálycsarnok rettenetétől – én azonban nem fogadtam volna rá.

A kölyök amúgy nagyra hivatott fajta volt: bizalmas körben, némi borozgatás után olykor bevallotta, hogy anyja egy Hiwith boszorkány volt, apja pedig egy kráni elf, aki a Tűz Útjára lépett. Persze, hogy kinevették. Én tudtam, hogy sajnós igaza van. Ismertem az apját.

Ez azonban mit sem változtatott azon, hogy a Kristálycsarnok örökkévaló ura itt és most elemésztí őt is, mint a többi vakmerőt. Mindenki saját felelősségére paktal egy crantai örökkévalóval.





– Elhozom – ígérte Calviano. – Elhozom a mélyből az Ezüst Lobogót, és véget vetek a Zászlóháborúknak.

A fiatalok mind ilyenek, az emberkölykök meg különösképpen. Nem csoda. A Zászlóháborúkról szól az utóbbi közel négyezer év, amit egyes historikusok Ynev Hetedkoraként emlegetnek. Tizennégy öldöklő háborút vívtak a vörös és fekete lobogók seregei, tizenegyszer omlott a vér, és az apák sosem tértek vissza.

Tarin, a Jó Menedék mindvégig kitarzott, de utóbb még mi, törpek is meguntuk a nemzedékről nemzedékre megújuló vérontást. Ráadásul a jövőfürkészzeink szerint a küszöbön álló tizenötödik összecsapás a fekete lobogók győzelmével végződik, amely vérbe és halálba borítja egész Északot.

Na, ezért követtem ezt a homlokpántos Calviano-kölyköt, aki azt állította, hogy tud egy ezüstsínű lobogóról, amellyel véget vethet az értelmetlen gyilkolásnak.

Tévedni emberi dolog, ugye.

A csarnok sajnos mégiscsak ott volt, ahol lennie kellett a legendák szerint. Jó mérföldnyi mélyen a föld alatt, Ynev sötét kőszívében, ahol már meleget sugároznak a száraz falak.

–Egyedül mész be, kölyök – morogtam és zsebre vágtam volna a kezem, ha ezek a nyomorult mélységlakók hagynak rajtam ép zsebeket.

Bolond lettem volna bemenni. Egyike voltam annak a féltucatnak, akik tudták, hogy a legendás Kristálycsarnokban Cranta egyik ősi uralkodója szunnyad. Ha szunnyad egyáltalán, hiszen egy szunnyadó lélek nem parancsolgat felszínjáró kalandozóknak, hogy kutassák fel, és hozzák színe elé az Ezüst Lobogót. Angh-Weador, az évezredek óta kristályba zárt crantai nagyúr valahogyan mégiscsak megkaparintotta az ereklét, amiről a legtöbb magunkfajta kalandornak tudnia sem volt szabad.

És ezzel próbált a Calviano kölyök alkudozni.

Amikor eltűnt a fakó kéken derengő, hosszú csarnokban, hátrébb húzódtam és vártam. Két napig, hiszen erről szólt a megállapodásunk, és a magamfajta sokszor még a veszített ügyek mellett is kitar, amíg megfizetik.

En lepdőtem meg a legjobban, mikor már másnap visszatért. Vállán átvetve egy ezüst-színű zászló, amely élni látszott – legalábbis lobogott a selyme a barlangmély szelcsendjében. Calviano szótlanul ment volna el mellettem. Ha meg nem rángatom, a ruhaújját, tán észre sem vesz.

– Anvaria vár – suttogetta, homlokán fakókeken szikrázott fel a lélekkristály.

– Micsodaaa? – azt hittem rosszul hallok.

– Rút idők jönnek, öreg harcos. – rám nézett, de tudtam, hogy mégis valahova egészen máshova, távolabbra tekint – a Fekete Hold ideje jön, és a haldokló mágia ideje. A gőz és nafta füstös korszaka. Nem a magunkfajtának való hely és idő, ezért vitorlát bontok Kelet felé. Egyedül vagy ezredmagammal, oly mindegy. De tudom, hogy jönni fognak velem, számosan. Mert most már tudom az utat és tudom a módot. A magamfajtának kell egy új világ és Anvaria a jövő – ismételte meg eltökélten, és vállán meglebbent az ezüstös selyem.

Húúú! Erre nem számítottam! Ez a baj az emberekkel: folyton előrukkolnak valami lehetetlen újdonsággal. Jó darabig tartott, míg ki tudtam nyögni.

– És Ynev? Valóban itt akarod hagyni, örökre?

A Calviano fiú különös tekintettel nézett rám. Soha nem láttam még ilyen szemeket.

– Törődik-e bábüvelével a lepke, mikor frissen csillogó szárnyait kítárva a fénybe veti magát? Törődik-e a méh a virággal, mikor a porzást elvégezvén, otthona felé tovaszáll?

Még mindig nem hittem. A kezemet tördeltem és ügyefogyottan toporogtam, mint valami kölyök.

–Te tényleg fel akarod keresni a sárkányok őshazáját? De hiszen az ősök paktumai...

– Minden megváltozott – mondta a fiú szomorkás, valahogy mégis riasztó mosollyal

– Ne aggódj öreg harcos, tudom mit csinálok.

ALAN O'CONNOR

Anvaria vár

Isaac Asimovnak és W.M. Chapmannak, tisztelettel

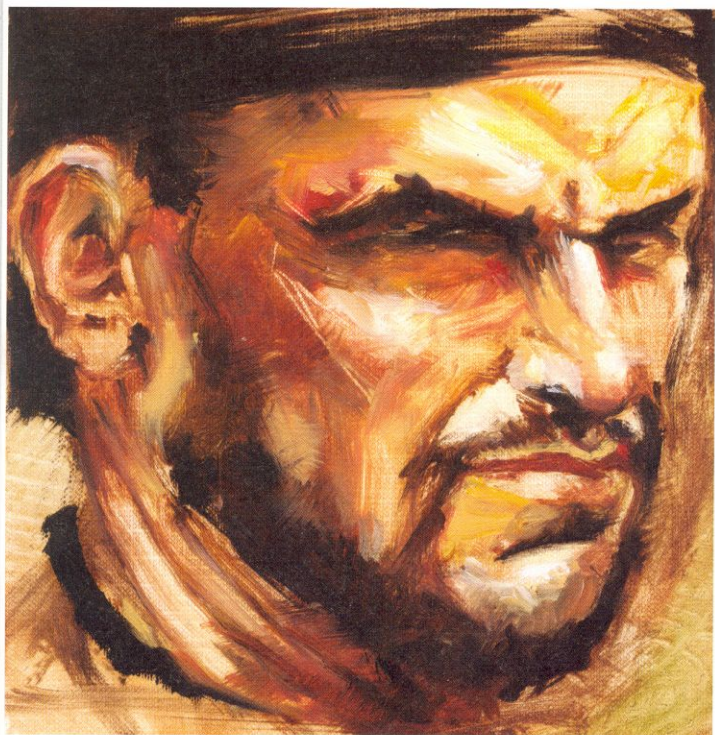
III.

Handmester.









# Kalandmesterek.

A kalandmesterség rengeteg mindent foglal magába – írást, tervezést, színjátszást, játékvezetést, bíráskodást, segítséget. Amikor te vagy a kalandmester, te állsz a játék középpontjában. Ha a játék szórakoztató, az a te érdemed. Ha bámul sikerül, neked okodnak majd. De ne aggódj – M.A.G.U.S.-t mesélni nem olyan nehéz, mint amennyire először annak tűnik. (Ezt a játékosoknak el ne mondd!)

Alább felsoroljuk a Kalandmester különböző feladatait. Néhányat közülük jobban kedvelsz majd, néhányat kevésbé. Mint minden hobbiiban, itt is arra összpontosíts, amit a legjobban élvezel, ne felejtse el azonban azt sem, hogy a többi feladat szintén fontos.

## A kalandok kiötélése

A játékban elsődleges feladatod kiötölteni, megtervezni és bemutatni a kalandokat, amelyekben a játékosok részt vehetnek az általuk életre keltett személyiségekkel. Ehhez bizonyos mennyiségű időt történeteide előkészítésével a játékon kívül kell eltöltened. Ez minden esetben így van – akár saját kalandokat alkotasz, akár előre elkészített kalandokat vásárolsz meg és használod.

Kalandokat készíteni rengeteg időt vesz igénybe. Sok kalandmester találja úgy, hogy több időt tölts a játékra való felkészüléssel, mint amennyi magával a játékkal telik el. Az ilyen kalandmesterek legtöbbször ezt az időtöltési időszaktartást tartják a kalandmesterség legelvezetesebb részének. Az érdekes karakterek, helyzetek, cselekmények és kihívások kitalálása roppant kreatív szórakozásá válnak.

A jó kalandok készítése lényegében a kalandmester legfontosabb feladata, így külön részt szenteltünk neki később ebben a fejezetben (lásd a Hogyan építünk fel egy kalandot).

## A játék megtanítása

Néha, bár nem túl gyakran, a te feladatod lesz megmutatni az újonnan érkező játékosoknak, hogyan is kell játszani. Ezt ne teherként fogd fel, inkább ragyogó lehetőséggént. Megtaníthatod nyers csapatodba, és segítséget nyújtasz nekik abban, hogy idővel remek szerepjátékosokká váljanak. Könnyebb olyanok társaságában megtanulni a játékot, akik már ismerik azt. Azok a játékosok, akiket érdekes játékok során jó „tanár” tanított, sokkal valószínűbb, hogy hosszú távra csatlakoznak. Használd ki ezt a lehetőséget az új játékosok biztatására, hisz így olyan csapatot teremthetsz, akikkel szívesen merülsz el a kalandok világában.

Íme néhány javaslat a játék megtanításához:

– Ismerned kell a karakteralkotás szabályait, hogy segíthess az új játékosoknak megalkotni a személyiségeket, akiket megformálnak majd. Mondand el mindegyikőjükkel, milyen karakterrel szeretnének játszani. Mutasd meg nekik, hogyan tudják megalkotni őrül a M.A.G.U.S. szabályai szerint. Ha még nincs pontos képmű arról, mivel is játszanának, mutass nekik karakterterpúsokat, ismertesd röviden ezeket, és segíts, hogy a nekik leginkább tetsző alapján alkothassák meg karakterüket.

– Ne akarj minden szabályt előre megtanítani. Minden játékosnak elegendő azokat az alapokat ismernie, amelyek saját karaktereikre vonatkoznak (hogyan működik a Pszi, a mágia, a harc, hogyan használhatják jártasságaikat, képességeiket, és hasonlókat), a többit majd megtanulják a játék előrehaladtával.

– Tudnod kell, hogyan kell a játékot játszani. Ha ismered a szabályokat, a játék haladhat, és a játékosoknak csupán az általuk megformált kalandokra és azok cselekedeteire kell összpontosítani. Mondand el a játékosokkal, mit akarnak karakterükkel csinálni, majd fordítsd le számukra a játék nyelvére. Akkor tanítsd meg őket, hogyan működnek a szabályok, amikor épp szükségük van rá – „esetről esetre”. Ha egy játékos például azt szeretné, hogy varázslója mágikus hatalmát használja, a játékos elmondja, mire készül karaktere, te pedig elmondod, milyen kockával dobjon, milyen módosítókat adjon hozzá, és mi történik mindennek eredményeképpen. Néhány ilyen alkalom után a játékos kérdés nélkül is tudni fogja, mit hogyan tegyen.

## A világ ismerete

Minden kalandmester megalkotja saját játék-világát. Még ha kalandjaidat a M.A.G.U.S. világra alapozod is, ez akkor is a te játékod és a te világod.

A világ több, mint a kalandok háttere. Nem más ez, mint egy keret, amely magában foglal mindent, ami az elképzelt világ részét képezheti és képezi. A kalandokat egy jól megtervezett és jól megszervezett világ veszi körül, így inkább érzik magukat a részesének, mint kívülről. Bármennyire hatalmasok és fontosak legyenek is, a karakterek mindig is egy olyan világ lakói maradnak, amely sokszorta hatalmasabb náluk, és mindig új titkokat tartogat.

A világ ismertetésének kulcsa a következetesség. Amikor a karakterek visszatérnek Eriónba, hogy kipihenjék magukat kalandjaik után, ugyanazokkal az emberekkel, lényekkel kell találkozniuk, akiket már korábban megismertek. Hamar megtanulják a fogadás nevét, s ő is emlékezni fog rájuk. Amint azonban elérted a következetesség ezen szintjét, gondoskodj alkalmanként változásokról a változatosságról. Amikor a kalandozók visszatérnek, hogy helyrehozzák megviselt páncezlukát és fegyverzetüket, felfedezik, hogy a fegyverkovács visszavonult, és most az unokaöccse viszi tovább a családi mesterséget. Az ilyen – a kalandozókat közvetlenül ugyan nem érintő, mégis észrevehető – változásokról érzik úgy a

játékosok, mintha egy valóban létező-lelgező világban kalandoznának. Az ilyen világ több egyszerű díszletnél, ami csak azért létezik, hogy előtérben a karakterek kráni légiosokkal, aquirókkal, vagy az épp aktuális rosszfiúval harcolhassanak. Ez a világ él, és forgataga magával ragad játékost, mesélőt egyaránt.

## A játékstílus meghatározása

A kalandról és a világról a kalandmester gondoskodik. A játékosok és a kalandmester együttes erőfeszítése teszi a játékos kerek egészét. Mindemellett a te felelősséged, hogy a játék menetét irányítsd. A legegyszerűbben ezt úgy tejesztheted, ha felméred, mire vágnak játékosaid, valamint azt is kitalálod, te mit szeretnél. Sokfajta játékstílus létezik, alább azonban részletesebben is kifejtünk néhány példát.

### „Füstjelen Mind”:

A hősök végigverekszik magukat a vér termén, a gonosz varázsló szoldosain, legyőzik annak házicephát, és megmentik elfogott és megkínzott társukat. Megmásszák a vár falait, katonák hadán végzik magukat keresztül, dacolnak az fjaszok nyílvesszeivel és a varázsló mágikus csapdáival.

Ez a játékstílus nagyon lényegre törő, bár sokak számára talán kissé primitív. Minde persze egyáltalán nem biztos, hogy baj, hisz az ilyen játék akció-orientáltsága és izgalmasága révén igen szórakoztató lehet. Nagyon kevés idő és alkalom akad a karakterek személyiségének fejlesztésére, a szerepek kijátszására, vagy a kalandhoz szorosan nem fűződő események bekövetkeztére.

Az ilyen típusú játék folyamán a karakterekkel nyilvánvalóan gonosz ellenfeleket állíts szembe, melléjük pedig szembevetve segítőkész karaktereket társíts. Ne foglalkozz túl sokat háttér-információkkal vagy a gyógyulással töltött idővel. Tegyük meg mindent, hogy a karakterek a lehető leghamarabb – újra – a tettek mezéjére lépessenek. A karaktereknek nem kell több motiváció, mint a gonosz elleni küzdelem – esetleg a hírnévterzés – vágya.

Ebben a játékstílusban rendkívül fontosak a szabályok és a játékegység. Igazságtalan helyzeteket eredményezhet, ha egyes karakterek a harc területén társaiknál jóval könnyebben állnak helyt: a túl erős hős több kihívást tud megoldani, és játékos így jobban szórakozik. Amennyiben ebben a stílusban mesélsz, légy nagyon óvatos a szabályok felbontásakor. Hosszan és alaposan mérlegelj minden változtatást és kiegészítést, amelyet érvénybe akarsz léptetni.

Könnyen lehet, hogy épp könnyedsége miatt ez a játékstílus hamar unalmassá válik. Ne habozz ekkor továbblépni; a M.A.G.U.S. világa és rendszere sokkal többet kínál.

### „Égy új kor hajnalán”:

Dúl a Manifestációs háború. A sivatag ősi népe már nem csupán a Taba el-Iharát, hanem egész Dél-Ynevet fenyegeti. Az Iharban már csak elszigetelt góccok állnak ellent. A karakterekre hárul egy emírség megvédése, de a fegyvereikben nem bízhatnak; egyetlen reményük, hogy a sivatag szétszóró, egymással folyton marakodó törzseit valami módon egyesítsék, és így próbálják visszaverni az amundok támadását. Ha sikerrel járnak, szövetségeket kell keresniük, hogy tovább folytathassák a harcot, és felszabadítsák az Iharát.

A karakterek korszakalkotó események közepébe csöppennek, és cselekedetük befolyásolhatja a világ és a történelem sorsának alakulását. Vajon megtekindek-e a kihívásnak, és helyesnek cselekednek-e – már amennyiben ez egyáltalán lehetséges?

Ez a játékstílus rendkívül mély és összetett, így nagy kihívást nyújt. Gyakorlati igényel igen élesség és kifinomult szerepjátékot és gondolkodást. A középpontban nem a harc áll, hanem a beszélgetés, a személyiségek fejlesztése, és a karakterek közti kapcsolatok és viszonyok vizsgálata. Egész játékalakmaid lehetnek el kockadobás nélkül – végül is a világ sorsa nem múlhat néhány kockadobáson.

Az ilyen stílusú játékban a legtöbb nem-játékos karakter (NJK) ugyanolyan összetett és gazdagon kidolgozott, mint a karakterek – bár a hangsúly inkább a motiváción és a személyiségen, nem pedig a statisztikákon van. Fontos szem előtt tartani, hogy melyik játékos mit és miért akar tenni az általa megformált karakterrel. Ugyanolyan fontos esemény lehet egy stratégiai fontos határértve rendezése, mint a portyázó rablók leverése (és ne várd a karakterektől, hogy megküzdenek az ork csapatokkal, hacsak nincs rá jó okuk). A karakterek néha a játékosok saját véleményével ellentétben cselekszenek, mondván, „a karakterem igenis így tenné”. A kalandok főleg tárgyalásokkal, politikai manőverezéssel és a karakterek és NJK-k közti szociális játszmákkal telnek. Gyakran már-már maguk a játékosok alkotja „történet”-ről beszélhetünk, amelyet közösen, együttes erővel hoztak létre – az ilyen egyedi történetek szorosan kapcsolódnak a regényekben leírt eseményekhez.

Ebben a játékstílusban kevésbé fontos a szabályokra hivatkozni. Mivel a harc nem a legközpontibb dolog, a játérendszer a háttérbe szorul a személyiségfejlődéshez képest. A képzettségek előnyt élveznek a harci képességekkel szemben – és pontos értékek sem feltétlenül tekinthetnek abszolút értelemben. Szabadon változtass a dolgokon, hogy azok megfeleljenek a játékosok szerepjátékos elvárásainak. Akár nyugodtan le is egyszerűsítheted a harcrendszert, hogy a harc kevesebb időt vegyen el a történetből.

### „Az arany középut”:

A legtöbb játék e két előző szélsőséges példa közé fog esni. Sok az akció, de van valamilyen mögöttes háttértörténet, valamint megfigyelhető némi szociális kapcsolat az NJK-k és a karakterek között. A játékosok ugyan fejlesztik karaktereik személyiségét, de a harci jeleneteket sem vetik meg. Tarts fenn bizonyos egészséges egyensúlyt a szerepjátékos és a harci események között. Még a harci helyzetekben is előállhatsz olyan karakterekkel, akiket a karaktereknek nem feltétlenül kell, esetleg nem is ajánlatos megölönni – a meggyőzés, megfélemlítés, átverés eszközei is alkalmazhatják, vagy egyszerűen csak beszélgetésbe bocsátkozhatnak velük.

### Égy stílusbeli megfontolások:

Érdekes lehet néhány más stílussal kapcsolatos szempont is figyelembe venni.

**Komoly vagy Humoros:** Az, hogy te mennyire veszed komolyan a dolgokat, határozza meg, mennyire veszik komolyan azokat a játékosok. A viccek nagyon mókássá tehetik a játékot, ugyanakkor azonban elvonhatják a figyelmet a cselekményről. Ha folyton vicces megjegyzéseket teszel a játék során, előre láthatóan a játékosok is ezt teszik majd.

Ugyanígy, ha könnyed, vidám kalandokat tervezel, olyan karaktereket alkotasz, akik kicsit lököttek, esetleg zavarba ejtő vagy humoros helyzeteket állítasz a játékban, légy tudatában, hogy ez bizony megváltoztatja a játék hangmért.

Összességében, azt ajánljuk, hogy tisztán, egyszerűen járjssz. Szándékolatlan ne építs vicces elemeket a játékba. Lesz úgyis elég tréfa az asztalnál, vagy a játék szórakoztató. A játékbeli cselekmények pedig jobb, ha inkább komoly marad (bár alkalmanként azért elterelheteszt etről; néha jól jön néhány felhőtlen szórakozással töltött óra).

**Névadási szokások:** Attól függően, mennyire komoly vagy humoros a játék, nem árt, ha a karakterek nevei meglehetősen hasonló stílusúak a csapaton belül. Bár akármely karakternek jó lehet, az a csapat, amelynek tagjai Lajos, a Bárd, Dirdolla ana Thauri főherceg és Málészaj, az ork szoldos, nem elég következetes ahhoz, hogy hihető legyen. A Fajok fejezetben mi is megadtunk néhány névadási példát, ám könnyen lehet, hogy mindez nem elég. Az eddig megjelent – és ez ezután megjelöl – M.A.G.U.S. regények rengeteg hangulatos népet és kultúrát írnak le, amelyek mindegyikének megvan a maga névadó hagyománya. Kisebb változtatásokkal kölcsönöz nevet a könyvekből – ezek bizonyval a megfelelő hangulatot árasztják majd, és így hozzájárulnak ahhoz, hogy játékosaid beleélhessék magukat a világba.



**Több karakter:** El kell döntened, hogy a játékosok csak egy karaktert személyesíthetnek-e meg, avagy többet, és azt is, hogy egy-egy alkalommal egy játékos egyszerre több karakterrel is játszhat-e. Általában az a legjobb, ha kitartasz az egy játékos – egy karakter felállásnál. Ennek ellenére, nagyon kevés játékos esetén megengedheted, hogy a játékosoknak több karakterük is legyen, csak hogy a kalandozó csoport létszámát legalább négy főre emeld.

**A narratív stílus:** Első vagy harmadik személyben írod le a történeteket? És milyen módon szeretnéd, hogy válaszoljanak a játékosok? Döntéssé meghatározza a játék hangvételét.

Egyes szám harmadik személyű narráció esetén úgy írod le a történeteket, mintha egy könyv mesemondója lennél, és a játékosok is hasonlóan tesznek.

**KM:** Miközben lefelé lépdelték a hajóról, egy vámtisztet vestek észre, amint felétek közeledik. Amint odaér hozzátok, megkérdezi, honnan jöttetek, és milyen célból érkezteketek lánbe.

**Játékos:** Dorthal, a karakterem előrelép, és mosolyog. Azt válaszolja, hogy Shulurból jöttünk, és Ifin városában van dolgunk. Megkérdezi, van-e valami probléma.

Egyes szám első személyű narráció esetén, úgy beszélsz, mintha az NJK-k bőrében lennél, a játékosok pedig úgy, mintha karaktereik bőrébe bújtak volna.

**KM:** „A nevem Jar Crym, Ifin kikötőjének vámfelügyelője vagyok. Honnan hajóztok ki, és milyen célból érkeztek Ifinbe?”

**Játékos:** „Nyugalom, barátom. Shulurból indultunk útunk, és dolgaink Ifinbe szöltöttak minket.

Mindkét módszer egyaránt megfelelő. Némely KM és játékos szereti a helyzettől függően váltogatni a két narratív stílust. Használj a számokra és a csoport számára kényelmesebb változatot.

## Bíráskodás

Amikor mindenki ott ül már az asztal körül, és kezdetet veszi a játék, a vezetés a kalandmester kezébe kerül. Ez persze nem jelenti azt, hogy a játék határain kívül is megmondhatnád a többieknek, hogy mit tegyenek, csupán annyit, hogy tiéd a végső döntés a játék szabályaival és világával kapcsolatban. A jó játékosok minden esetben felismerik és elismerik, hogy te vagy a legfőbb hatalom a játék működésével kapcsolatban, még ha a szabálykönyvben leírtak megváltoztatásáról van is szó. A jó kalandmester tudja, hogy nem változtathat meg vagy boríthat fel egy már létező szabályt alapos és logikus indoklás nélkül – így elkerülheti a játékosok elégedetlenkedését.

Ez azt jelenti, hogy ismerned kell a szabályokat. Nem kell persze szó szerint memorizálnod a szabálykönyvet, azonban képből kell lenned azzal kapcsolatban, hogy mit mondanak a szabályok. Így ha valamely helyzetben döntened kell, tudni fogod, a könyv melyik részei vonatkoznak és hivatkoznak az adott szabályra.

Gyakorta fordulnak elő olyan helyzetek, amelyekre nem találni pontosan kidolgozott szabályokat. Ilyen helyzetekben a kalandmesternek kell megoldást találnia. Ha olyan esettel találkozol, amikor úgy tűnik, nincs szabály, ami az adott helyzetre illene, vedd fontolóra a következő dolgokat:

- Vizsgálj meg valamilyen hasonló helyzetet, amelyet a szabályok tárgyalnak. Próbálj meg az ott látott dolgokból következtetéseket levonni, és használd ezeket az aktuális helyzetre.

- Ha ki kell találnod valami új szabályt, ragaszkodj hozzá egészen a játék végéig – kalandorszorlat és életút-játék esetében mindvégig (az ilyen szabályokat nevezzük „házi szabálynak”). Ha következetes vagy, a játékosok elégedettek lesznek, és úgy érzik majd, hogy egy stabil, kiszámítható világban kalandoznak, nem pedig valami véletlenül változó, zagyva helyen, kitéve a kalandmester kénye-kedvének.

- Ha kétségeid vannak, emlékezz erre a könnyen használható kis szabályra: Kedvező körülmények +2 módosítót adnak bármely d20 dobásra, míg a kedvezőtlen körülmények -2 módosítót. Meg leszel lepve, milyen gyakran oldja meg majd a problémákat ez a „titkos KM szabály”.



Ha egy látszólagos ellentmondásra bukkansz a szabályok között, vedd figyelembe a következő dolgokat döntés közben:

– Az ebben a könyvben található szabályok elsőbbséget élveznek bármely más M.A.G.U.S. kiadvánnyal szemben. Ez az a könyv, amire úgy hívhatunk, hogy alapkönyv. Ez alkotja az egész játék alapját.

– Az ebben a könyvben talált szabályok érvénytelenítik a kiadott kalandokban talált szabályokat, kivéve, ha ez utóbbi szabályok valamilyen specifikus dologról rendelkeznek az adott kalandban.

– Dönts emellett a szabály mellett, amelyek a legjobban tetszik, de karts ki ennél mindvégig a játék – vagy játékosorozat – során. A következetesség nagyon fontos szempont a szabályok elbírálása közben. A játékvitel

## A játékvitel

Bár minden játékos hozzájárul a játékhoz, a kalandmester a legfőbb felelősség, hogy a játékot működésben tartsa, és fenntartsa az érdeklődést, a jó hangulatot. Ne feledd, fontosabb, hogy a dolgok mozgásban maradjanak, mint hogy mindig megtaláld a pontos szabályokat, akár hosszas keresgélés és szabályviták árán.

Még a legjobban irányított játék is elakadhat néha. Talán a játékosok már túl régjen játszottak, és kicsit belefáradtak a megszokott dolgokba. Az is előfordul olykor, hogy egy játékos elgyengülve válik minden különösebb ok nélkül. Néha egyszerűen nem lehet ezen segíteni – emberből vagy te is. Megeshet, néhanapján úgy találd, jobb elhalasztani egy játékútsz, esetleg lerövidíteni – inkább, mint rossz tapasztalatot szerezni, ami aztán játékok egész sorára visszahat.

Akárhogy is, vannak módszerek, amelyekkel egy átlagos játékos emlékeztetést tehet, megfigyeshető.

Az egyik legjobb ilyen módszer a képi szemléltetés. Lapozgass a különféle fantáziás témájú művészeti albumokat, szemegess a hasonló témájú filmekből, és kutakodj más forrásokban is – például gyűjtögetős kártyajátékokban, az interneten. Így találhatsz képeket azokról a dolgokról, amelyekkel a karakterek találkozni fognak kalandjaik során. Néha a legkülönfélébb, legfurcsább helyeken találhatsz megfelelő illusztrációkat – egy történelemkönyv vagy enciklopédia ugyanolyan jó lehet – ha nem jobb –, mint a „hivatalos” források. Aztán, amikor bekövetkezik az esemény, vedd elő a képet és mutasd meg a játékosoknak: „Ezt látjátok!” Noha a játékosok élénk képzelettel rendelkeznek, sokkal érdekesebbé és valóságosabbá teheti a megélt kalandokat, ha néha valóban azokat a dolgokat – karaktereket, idegen lényeket, tárgyakat, helyeket – látják, amivel a játékban találkozhatnak.

Persze, nem találás képeket az összes lényről, karakterről vagy helyről, amelyeket kitaláltál. Ekkor támaszkodhatsz a kalandmester legjobb barátjára: a hangulatos, izgalmas leírásokra. Leírással tett színesebbé élénk melléknevekkel és igékkel. Ne feledd, hogy te – és csak te egyedül – vagy a játékosok szeme és füle. Az „egy hideg, jeges barlang, amelynek ragyogóan szikrázó falairól lassan csöveg a víz” sokkal inkább mélyre ragadja a játékosok figyelmét, mint az „egy 4 x 4 méteres barlang”. A játék egész ideje alatt egyfolytában tedd fel magadnak a következő kérdéseket: Pontosan mit is látnak a karakterek? Hallanak bármit is? Van valamilyen észrevehető illat vagy kellemetlen szag a levegőben? Érzik a metsző szél a bőrükön? Hajuk összetapad-e a pállott, nedvesen gözölő fűlédűszében?

Egyetlen játékos sem felejt el azt az elképzelt csatát, amelyet az összeomló hídon folytattak egy tomboló vihar kellős közepén. A játékosok figyelmének fenntartására a legjobb módszer, ha a cselekmény izgalmas. Nem minden eseménynek kell életveszélyesnek vagy sorsfordítóknak lennie – mindig fontold meg, hogyan mutatnánk egy M.A.G.U.S. regényben.

Gyakran másodlagos szerep jut ennek csupán, néhány kalandmester azonban szereti megteremteni játékához a megfelelő atmoszférát. A zene kitűnő eszköz erre. Olyan, mintha történetedhez saját „filmened” lenne. Nem véletlen, hogy azok, akik szeretnek játékaik közben zenét alkalmazni,

gyakran kalandfilmek zenéit használják fel, bár a klasszikus és egyéb stílusok is jól működhetnek (persze már úgyis létezik több lemeznyi, speciálisan a M.A.G.U.S. világához szerzett zene). Nem árt azért az óvatosságnak: néhány ember zavaróan találja a zenét játék közben. Légy figyelemmel arra, mit szeretnek a játékosaid – nem jó az olyan atmoszféra, amelyben a játékosok nem hallanak, kizökkennek a hangulatból, vagy egyszerűen nem érik jól magukat. Ugyanígy teremthetsz hangulatot festett figurákkal, külön az e célra beállított világítással, vagy akár hanghatásokkal.

Egy további technika, amit alkalmazhatsz, hogy különböző hangokat használj, amikor az NJK-k bőrére bújva – „karakterben” – beszélsz. Ha begyakorolsz sok időt a hangok akcentusát és beszédmodort, majd ezeket a karaktereknek kölcsönözöd, elérheted, hogy az adott karakterek különlegessé váljanak a játékosok szemében.

Alkalmanként játszd el, imitáld a különféle cselekedeteket, amelyek amúgy a képzeletedben zajlanak. Ha valamelyik NJK hajlott hátra biccegetés közben, állj fel ültetőből, és mutasd meg a játékosoknak, hogy pontosan hogyan is képzeld el. Ha a karakterek felett beomlik a mennyezet, csapd ökleidet többször egymásután az asztalra, akár a lezúduló kő és vakolatdarabok. Ha valamelyik NJK kinyújtott kézzel tart valamit az egyik karakter felé, tégy te is ugyanígy a játékos irányába – szinte bizonyos, hogy amennyiben a karakter elfogadná az adott tárgyat, a játékos is veszi majd jelzésedet, és kinyújtja a kezét. Tartsd azonban szem előtt mindig, hogy ez a fajta imitálás akár el is fájhat. Ha harci jelenetekre soha ne jászátok el „előben”, különben könnyen megsérülhet valaki!

Olykor-olykor lepd meg játékosaidat. A karakterről, akiről azt gondolták, hogy gonosztevő, kiderül, hogy inkább jószívű csirkefogó, aki a kalandozók mellé állítható. A térkép, amelyről azt gondolták, elvezeti őket a szent ereklye rejtekéhez, csapadéknál bizonyul. Elmeit meglepésed alapja nem a történetben rejlik. Ha például a karakterek egy romos várost fedeznek éppen fel, és a romok közül egy dombon szert ront elő, tartsd a hangod közepes vagy halk szinten, amikor a romvárost írod le. Aztán – váratlanul – emeld fel a hangod, és pattanj fel ültetőből, ahogy a dombon lény lecsap. Erre felfigyelmek majd!

## A játék egyensúlyban tartása

A játékegyensúly biztosítja, hogy a legtöbb karakter aránylag egyenlő eséllyel bírja a kalandok során. A kiegyensúlyozott játék az, amelyben egyik karakter sem kerekedik a többiek fölé csupán valamilyen rendszerbéli választás miatt (faj, kaszt, képzettség, képesség, magatartás, fegyver, vagy hasonlók). A karakterek nem túl erősek a rájuk leselkedő veszedelemmel szemben, de nem is maradnak alul reménytelenül.

Két dolog tartja fent a játékegyensúlyt: a jó irányítás és a bizalom.

### Jó irányítás:

Az olyan kalandmester, aki gondosan figyel a játék minden elemére, hogy semmi se kerüljön ki a felügyelete alól, segít egyensúlyban tartani a játékot. Hősök és ellenfelek, győzelmek és vereségek, jutalmak és szenvedések, talált tárgyak és elvesztett vagyonok – mindezen dolgok rengeteg figyelmet kívánnak. Egyik karakter sem válhat soha jelentősen erősebbé a többieknél. Ha ez megtörténne, esélyt kell adni a többieknek, hogy rövid idő alatt mindnyájan felzárkózhassanak. A karakterek csapata soha nem válhat annyira erősre, hogy az összes kihívás gyermekjátékká váljon számukra. De nem maradhatnak folyamatosan alul sem veszedelemmel és kihívásokkal szemben, amelyekkel találkozniuk kell. Abban semmi élvezet nincs, ha folyamatosan veszítenek, és a szüntelen győzelem is hamar unalmassá válhat. Ha átmeneti kiegyensúlyatlanság fordul elő, könnyebb azt úgy kijavítani, hogy a kihívásokon változtatunk, mint hogy bármit megváltoztatunk a karaktereken és képességeiken vagy felszerelésükön. Senki







## Kiegészítések:

Kalandmesterként bizony néha saját új varázslatokat, feyverekeket, NJK-kat és idegen lényeket kell majd kitalálnod és megteremtened. Mesédben talán rendkívüli szükség lesz egy olyan varázslatra, amely hatalmas manaviharokat gerjeszt, vagy egy olyan lényre, mely tucatnyi csapjával szíjva el a testmeleget más élőlényekből. Az új elemek hozzáadása a játékhoz nagyon érdekes és kifőrtézdő feladat lehet: ha jól végzed el, az ilyen kiegészítések megkönnyíthetik, hogy a játékosok elmerüljenek a M.A.G.U.S. világában.

Az érme másik oldala, hogy egy-egy ilyen kiegészítés akár fel is boríthatja a játékegyensúlyt. Az egyensúly fenntartása nagyon fontos kalandmesterei felelősség. Legtöbbször a kalandmester elhamarkodott vagy meggondolatlan kreatívjai azok a tényezők, amelyek a leginkább kiegyensúlyozatlanná tehetik a játékot. Ne enged, hogy ez megtörténjen veled!

Egy lehetséges módszer annak eldöntésére, vajon egy új képzettség, képesség vagy egyéb lehetősegi kiegyensúlyozott-e, ha felteszed magadnak a kérdést: „Ha ez bekerül a játékba, jó lesz annyira, hogy mindenki meg akarja majd szerezni?”. Ezenközben tedd fel ezt a kérdést is: „Esetleg annyira lekorlátoztam a dolgot, hogy senki nem akarná megszerezni?”. Tartsd észben, hogy sokkal könnyebb és csúszóbb olyan dolgokat alkotni, amelyek túl jók, mint olyanokat, amelyek nem eléggé. Légy óvatos.

## Hibák:

Az a varázslat, amely lehetővé teszi, hogy a karakterek akadálytalanul átmenjenek a falakon, és így könnyen eljusson minden helyre, még oda is, ahová nem szeretnéd, hiba. A feyver, ami tucatnyi ellenfelet öl meg támadó-dobás nélkül automatikusan, hiba. A faj, amely +4 Ügyesség és +4 Intelligencia módosítót kap, hiba.

Azok a hibák, melyek a játékba kerülnek, eleinte rendszerint ártalmatlannak tűnnek. Egy varázslat, amely egy több száz méter távolságra lévő tárgyat szempillantás alatt iszonyító sebességgel a kezbebe röpti, jó ötletnek tűnhet egészen addig, amíg valamelyik agyafúrtabb játékos úgy nem kezdi használni, hogy az ellenfelek a keze és a bizonyos tárgy között helyezkedjenek el, és így a tárgy a varázslat hatására átfúródjon a testükön, szörnyű kínhalált okozva. Azt is érezned kell, hogy sohasem lett volna szabad megalkotni az Aquir mardályt – a maga végtelen lőtávjával és végtelen lösszerével –, vagy soha nem lett volna szabad megengedned a játékosaidnak, hogy meggyőzzenek, sokkal élvezetesebb lenne a játék, ha minden túltűt azonnal megölné a célpontot.

Ha a dolgok ilyen kiegyensúlyozatlanná válnak, vagy „játékon belül” vagy „játékon kívül” kell helyre hoznod őket, a helyzettel fogd meg. A karakterek kiegyensúlyozatlan tulajdonságai és tárgyai legjobban „játékon belül” orvosolhatóak, a szabályváltoztatások azonban csak „játékon kívül” kezelhetők. Néha a legjobb beismerni a játékosoknak, hogy hibáztál. Magyarán el neked, hogy a hibát ki kell javítani, a játék élvezetének és egyensúlyának zökkenőmentessége érdekében. Minél ésszerűbben magyarázol ez el, játékosaid minden bizonnyal annál megértőbbek lesznek.

## Játékúlések levezetése

Amikor minden előkészítet lezajlott, és mindenki elkezdte az asztalt körül, előtűrt a te időd. Ez a te műsorod. Íme néhány dolog, amiket érdemes megfontolnod – az asztalnál és a játék előtt egyaránt –, hogy minden a lehető legzökkenőmentesebben működjön.

### Játékosaid ismerete:

Rendes esetben – de nem mindig – a kalandmester feladata, hogy meghívja a játékosokat, hogy vegyenek részt a játékban. Ebben az esetben a te felelősséged, hogy behatóan ismerd mindegyiküket, hogy elég biztos lehess abban, jól ki fognak jönni egymással, együtt tudnak majd dolgozni, és élvezni fogják azt a fajta játékot, amit mesélni fogsz.

Nagyon sok függ a játék stílusától. Tisztaban kell lenned azzal, hogy milyen játékot akarnak a többiek. Olyanokkal, akik most kezdenek el játszani, vagy újonnan alakult csapatoknál ez eltarthat egy ideig. Tudd, hogy bár te irányítasz, a játék mindenki. Minden játékos jelen van, és ülésről ülésre visszatér, mert bízik benne, hogy kellemes szórakozást biztosítasz a számára.

## Az asztal szabályai:

Az asztal szabályainak letisztázása mindenkinek – játékosoknak és Kalandmestereknek egyaránt – segít, hogy jól érezze magát, és jól kijöjjön a többiekkel. Ezek olyan szabályok, amelyeknek semmi köze az aktuális játékhoz – azt írják elő, miként viselkedjenek az emberek a játékasztal körül.

Az alábbiakban néhány ilyen szabály olvasható, amelyeket előbb-utóbb le kell majd tisztázni a játékosokkal. Számolnod kell esetleges vitákkal a részükről, így jobb, ha már azelőtt kialakítod a szabályokat, mielőtt elindítanál egy kalandorozatot vagy egy hagyományos életút-játékot – kitalálható őket akár magadtól, akár a játékosokkal egyetemben.

## Híányzó játékosok:

Megesik, hogy valamely játékos nem tud eljönni egy játékülésre. Ilyenkor a kalandmester és a csapat szembe néz a kérdéssel: mi legyen a hiányzó játékos által alakított karakterrel. Több lehetőség kínálkozik:

– Valaki más játssza a karakterrel a játékúlése ideje alatt (így két karaktert visz). Ez számokra a leggyeszebb, de néha a beugró játékos zokon veheti a feladatot, hogy a hiányzó játékosnak nem teszik, ami karakterével távolléte alatt történt.

– Te alakítod a karaktert, mintha csak egy NJK lenne. Ez talán a legjobb megoldás mind közül, azonban mégsem érdemes ezt választanod, ha úgy érzed, hogy a karakter kijátékozása és a játék futtatása egyszerre túl sok számodra, és ez zavarná az egész játékúlést.

– A karakter – akárcsak a játékos – hiányzik az adott kalandból. Ez csak néhány „játékon belül” helyzetben működik, azonban ha értelmesen megoldod, hogy a karakter távol legyen, ez egy meglehetősen kiegészítő módszer arra, hogy kivond egy játékúlése idejére a cselekményből. Ideális esetben a karakter távollétének oka lehetővé teszi, hogy legközelebb a lehető legkisebb felhajrással lépjen vissza a csapat kötelékébe (a kalandozónak például egyből kötelezettségei vannak Újvilágban, amelyek elcsúszottak egy időre).

– A karakter a háttérbe húzódik a játékúlése idejére. Ez talán a legkevésbé kívánatos megoldás, mivel ez sokaknál rombolja a játék híhetőségét.

Játékosok jönnek, és játékosok mennek. Van, aki más városba költözik, másoknak túlszűfoltosítva válik az élete, megint mások egyszerűen megunták a játékot, és kilépnek. Ugyanakkor új játékosok szeretnének csatlakozni. A csoport létszámát mindig tartsd olyan szinten, hogy az számodra megfelelő legyen. A normális méretű csapat létszáma 4 játékos körül van (a Kalandmester az ötödik). Vannak persze kétfős csapatok is, mások pedig nyolcan vagy esetleg még többen játszanak (nagyon nagy csapatok esetén a Kalandmester néha egy-két segéd-kalandmester segítségét is igénybe veheti, akik segítenek neki, nehogy a játék elakadjon – utánanézz a szabályoknak, kijátékozzák az NJK-kat, és hasonlókat). Játshatod a játékot „egy az egy ellen” is, egy játékos és egy Kalandmester felállásban, ez azonban egy meglehetősen eltérő és nehéz játékstílus (kifűző lehetőség az olyan speciális cselekményelemek kezelésére, mint mikor például a karaktert mestere otkatja).

Amennyiben megoldható, próbáld megtudni a játékosaidtól, milyen hosszban szeretnének játszani, és próbáld kicsikarni belőlük azt az ígéretet, hogy az alatt az idő alatt rendszeresen megjelennek majd a játékúléseken.



## Új játékosok csatlakozása:

Mikor új ember csatlakozik a játékhoz, karakterét be kell illeszteni a történetbe. Ezzel egy időben a játékosnak is szükséges beilleszkednie a csapatba. Ismertesd meg vele a háziszabályokat és az asztal szabályait, valamint a játékszabályokat is – ha még nem ismerné azokat.

## Kockadobási szokások:

Amikor valaki eldobja a kockát, és az a földre esik, újradoztatod, vagy úgy érvényes, ahogy esett? Mi a helyzet az olyan kockával, amelyik úgy könnynekező, és az élen áll meg? A játékosoknak minden dobásukat úgy kell-e elvégezniük, hogy a kalandmester láthassa? Ezekre a kérdésekre nincsenek jó vagy rossz válaszok, minden tőled és játékosaidtól függ, érdemes azonban jó előre megegyezni játékosaidal, mert ez eljárt veheti a későbbi vitáknak.

## Szabályok megvitatása:

Általában az a legjobb, ha a játék ideje alatt a játékosok nem kérdőjelezik meg döntéseidet vagy a lefektetett szabályokat, nem ajánlanak új háziszabályokat, és nem vitatkoznak a játék más elemeiről (eltekintve az éppen aktuális dolgoktól). Ilyenfajta dolgokat a játékülés elején vagy végén a legjobb megbeszélni.

## Viccek és más, a játékhoz nem kapcsolódó témák:

Mindig akadnak vicces dolgok, amelyeket meg akartok osztani egymással, filmes idézetek, valami jó pletyka, és más beszédtemák, amelyek játék közben merülnek fel, akár a játék ihleti őket, akár nem. El kell döntened – vagy döntenetek –, mi az, ami már túl sok. Ne feledd, hogy ez egy játék, és azért gyűltek össze, hogy jól érezzék magukat, mégis igyekezz a figyelem középpontjában a karakterek cselekedeteit tartani, hisz így nem torkollik az egész játékülés haszontalan csevelybe.

## Égyüttműködés a játékosokkal:

Néha ugyanazt az újonnan szerzett tárgyat két játékos is magának akarja. Mindkettőt úgy gondolja, hogy az ő karaktere érdemi meg, vagy hogy ő jobban tudná használni. Ha a játékosok nem képesek eldönteni, kié legyen végül, neked kell bírskodnod vagy megoldást találnod. Az is előfordulhat, hogy az egyik játékos haragszik a másikra valami miatt, ami aznap a játékon kívül történt, és most zaklatni, vagy akár megoltni igyekszik a másik játékos karakterét. Kalandmesterként nem nézhetsz tétlenül, hogy ez történjen. Rajtad áll, hogy közbelépi, és megoldást talál az ilyen és ehhez hasonló helyzetekre. Mint kalandmester, a játék közben egyaránt vagy karmester és döntőbíró. Beszélj meg a dolgokat a vitázókkal játékosokkal – együtt vagy külön-külön – a játékülésen kívül, és próbáld feloldani a konfliktust. Barátain, mindazonáltal határozottan tedd világossá számukra, hogy nem engedheted meg, hogy bármilyen konfliktus elrontsa a többiek szórakozását, és így nem fogod eltűnni, hogy a „játékon kívüli” problémák befolyásolják a „játékon belüli” eseményeket.

Másik problémás eset, ha egy játékos megharagszik, amikor nem az ő javára döntesz. Ebben az esetben is légy határozott, de baráti. Közöld vele, hogy mindent megteszel azért, hogy igazságos legyen. Nem engedheted, hogy dühös kitörései elrontsák a többiek szórakozását. A problémát a játékülésen kívül próbáld helyrehozni. Hallgasd meg a játékosok panaszait, ne feledd azonban, hogy tiéd a végső szó. Amikor beleegyeztek, hogy a te játékban játszanak, tudomásul vették, hogy kalandmesterként a te döntéseid lesznek majd a mérvadók (lásd később „Amikor jó hősökkel rossz dolgok történnek”, ebben a fejezetben).

Néha valamely játékos cselekedetei elrontják mindenki más szórakozását. A kellemetlen, felelőtlen, bajkeverő játékos nagyon kényelmetlenül tudja tenni a játékok. Cselekedetei talán más karakterek halálához vezetnek. Esetleg folyamatos vitázásával szakítja meg a játékot, hisztizik vagy a témához nem kapcsolódó beszélgetésekbe bonyolódik. Az is előfordul-

hat, hogy nem tudtok miatta játszani, mert mindig késik, vagy egyáltalán el sem jön. Az ilyen játékosról végeredményben jobb megszabadulnod. Egyszerűen ne hívd el legközelebb. Ne jász olyasvalakivel, akivel más környezetben sem szívesen töltenéd az idődet.

Döntsd el, hány játékosnak szeretnél mesélni a játékban, és ehhez aztán ragaszkodj. Ha valaki kilép a csapatból, próbáld új játékosot szerezni a helyére. Ha új játékos szeretne csatlakozni a már betelt létszámú csapathoz, csak abban az esetben engedd ezt meg, ha biztos vagy benne, hogy a játékosok meg növekedett számát is kezelni tudja majd. Ha túl sok a játékos, esetleg fontold meg, hogy két olyan csoportba osztd őket, amelyek más-más időpontban játszanak. Ha túl kevesen vannak, talán nem árt újabbakat toborozni, esetleg megengedni a játékosoknak, hogy egyszerre több karakterrel játszanak (nem árt, ha legalább négy van belőlük egy csapatban). Ne feledd, hogy minél több játékos van az asztal körül, annál nehezebb lesz számodra, hogy mindannyiukra figyelj. Az egyes játékosok kevesebb időt kapnak majd karaktereik kijátszására.

Ha a játékok egyetlen játékos uralja, és karaktere cselekedeteivel szinte kisajátított téged, a többi játékos hamar elégedetlenné válik. Figyelj arra, hogy mindenkiere egyaránt kerüljön. Figyelj arra is, hogy minden játékos saját döntéseket hozhasson. A mohó és erőszakos játékosok gyakran akarják meghatározni, hogy miképp cselekedjenek a többiek karakterei. Ha valamelyik játékos láthatólag az egész játékot irányítani szeretné, beszélj vele a játékülésen kívül, és magyarázd el neki, hogy ezáltal kevésbé élvezetessé teszi a játékot a többiek számára.

## „A játék feletti” gondolkodás:

„Szerintem kell lennie valahol ebben a szobában egy titkos ajtónak, amelyen kijuthatunk” – mondja az egyik játékos a többieknek –, „mert a KM úgysem engedné, hogy ilyen helyzetbe kerüljünk, ahonnan nincs menekvés”. Az ilyen gondolkodást nevezzük „játék feletti” gondolkodásnak. Ha a játékos karakterének cselekedeteit olyan logika alapján határozza meg, amely arra a tényre épít, hogy épp egy játékot játszik, az ilyen játékos a „játék feletti” játékos. Ezt nem engedhet elharapózni, mivel rontja az igazi szerepjátékot, és hitel-telenné, művivé teszi a történetet, hisz a játékosok így nem képesek beleélni magukat a karaktereik szerepébe.

Ha a játékosok így gondolkodnának, használnál ki ezt, és időről-ideőről lepd meg őket. Talán volt is itt egy titkos ajtó, de időközben befalták, és most a kivezető út sarkában találhatók. Ne engedj elbágyulni játékosaidat, és ne hagyd, hogy megsaccolhassák, mik is a terveid karaktereikkel. Mondd nekik, hogy a játék világában gondolkodjanak, és ne úgy, mint játékosok. A játék világában valaki jó dolgok építette ilyenre a szobát, amilyen. Gondold át a dolgok hogyanjaát és miérteit. A karaktereknek is ugyanazt kell majd tenniük.

Röviden, amikor csak kell és lehet, buzdítsd játékosaidat, hogy „játékon belüli” logikára szorítkozzunk. A fent leírt helyzetben az okos karakter helyénvaló megállapítás talán ez lehet: „Szerintem kell lennie valahol ebben a szobában egy titkos ajtónak, amelyen kijuthatunk, mert a Bakpápa talán erre tervezte menekülését egy esetleges ostrom idején”. Ez pedig csodálatos dolog – okos gondolkodást feltételez a játékos részéről, valamint azt mutatja, hogy járatos a játék világában.

## Karaktereid ismerete:

Az íróval szemben, aki épp egy kalandot tervez, kalandmesterként mindig meglesz az a nagy előnyöd, hogy te ismersz a játékosaidat. Tudod, milyennek, mit fognak valószínűleg tenni, mire képesek, és azt is, hogy éppen mi történik a mesében. Ebből kifolyólag még ha készen kaptok, előre kidolgozott kalandot használnál is, érdemes azt átírnéd, hogy biztos lehess benne, ez a tényező megfelelően lesznek beépítve a mesébe. A jó KM mindig tisztában van az alábbiakkal a meséjében szereplő karakterekkel kapcsolatban:



### A karakterek alapvető tulajdonságai:

Ezek közé tartoznak a faj, a kaszt(ok) és színt(ek) csakúgy, mint az Életerő- és Fájdalomtűrés-pontok, ellenállások és egyéb harcértékek, a képzettséghez hozzávetőleges értékei, valamint a képességek. Ha rítékintés valamely ellenfél harcértékeire, speciális támadásaira és védekezéseire, el kell tudnod dönteni, vajon a kérdéses ellenfél megfelelő kihívást jelent-e a játékosok számára. Használtsd össze például az ellenfél VÉ-jét a karakterek csapatában előforduló TÉ-ekkel, különös tekintettel a fegyverforgatókra és a különféle harcortájak kizsákmányozására. Ha a dobások átlagértékeivel számolsz, meg tudtál-e ütni ellenfeleket? Egyes eseteknél. Esetleg átlagban felüli dobásokra lesz ehhez szükséged? (Ha így van, ez nagy kihívás.) Netán csak természetes 20-as dobásokkal tudják eltalálni az ellenfeleket? (Ha igen, a kihívás majdnem biztosan túl nehéz.)

Vizsgáld meg az ellenfél TÉ-jét, valamint azt is, hogy mekkora sérülést képes okozni. Ha ezeket összehasonlítod a karakterek VÉ-jével, páncéljuk SFÉ-jével valamint Ép-ikkel és Fp-ikkel, meglátod, képes lesz-e az ellenfél megütni és súlyosan megsebesíteni a játékos karaktereket. Majdnem biztos, hogy meg fog ölni valakit! Ha az ellenfél TÉ-jé plusz a d20 dobás átlaga magasabb, mint a karakter VÉ-jé, és az átlagban okozott Sp több, mint a karakter Ép-inek és Fp-inek összege, az ellenfél szinte bizonyos, hogy végzeni fog vele. Az ellenfél speciális támadásának erősségét és a karakterek vonatkozó ellenállását tekintve, képek lesznek-e a karakterek ellenállni a támadásnak? Könnyű feladatuk lesz, vagy – épp ellenkezőleg – különösen nehéz? Ezek a kérdések és elemzések teszik lehetővé, hogy megítéld az ellenfeleket, eseményeket és kalandokat, és meghatározd, vajon megfelelő-e csapatod számára.

Mindig legyen egy naprakész nyilvántartásod minden karakterről – a tulajdonságokról, varázslatairól, Életerő- és Fájdalomtűrés-pontjairól, harcértékeiről, képzettségeiről, képességeiről, felszerelésükről, és hasonlókról. Ennek egyik lehetséges módja, ha megköveteléd játékosaidtól, hogy minden alkalommal, amikor változtatnak valmit a karakterlapjukon, készítsenek számodra egy másolatot róla. Ez igen nagy segítségére lesz, amikor a különféle kalandokat és eseményeket a karakterekhez igazítod, és így követheted a játék alatt a karakterek készségeinek csökkenését és változásait is. Nagyon hasznos lehet akkor is, ha valamelyik játékos nem tud előjónni a játéklésre – ilyenkor felhasználhatod a karakterlap-másolatot, hogy kijátssz a karaktert, vagy odaadhatod valamelyik jelenlévő játékosnak, aki majd kijátssza.

### Szeretem-nemszeretem dolgok:

Némely csapat utálja a politikai intrikát, és ha teheti, elkerüli az ilyen eseményeket a játékban, inkább az akciót helyezi előtérbe. Más társaságok viszont valószínűbb, hogy megfutnak egy komolyabb harci kihívás elől. Néhányan az olyan kalandokat szeretik, amelyekben sok varázstárgy és egyéb mágia van. Mások épp az ellenkezőjét. Úgy leszel képes a legjobban megítélni, vajon részt vesznek-e majd valamely kalandban a karakterek, ha tisztában vagy azzal, mit szeretnek a játékosaid. A kalandmester például esetleg úgy találja, hogy a pénz varázslatos hatalma motíválja leginkább a karakterek cselekedeteit. Hogy rávegye őket a tervezett kalandban való részvételre, valamilyen kézzelfogható jutalmat sző bele, amelyről a karakterek jó előre értesülnek. Egy másik csapat inkább hajlik a hősi tettekre, és hírnevet szeretne szerezni magának. Nem csábítja őket a pénz, ha azonban meghallják, hogy Alyr Arkhon bátor kalandozók segítségére szorul, máris rohannak, hogy az oldalára álljanak, és beteljesítését végzetkük.

Semmi sem annyira frusztráló a kalandmester számára, mint ha kitalál egy kalandot, kiveti a horgot a kalandozók elé, hogy bevonja őket a cselekménybe, ők azonban észre sem veszik, vagy tudatosan visszautasítják azt. Senki sem szereti, ha kalandja elmeszélésen marad. Mindig tudni téhat, hogy mi érdekli és mozgatja a karaktereket, és így képes leszel elkerülni ezt az elszomorító sorsot.

### Mi történik a kalandsorozatban?:

Ez viszonylag egyszerű feladat. Mivel te vezényled a játék történetét, amúgy is nyomon kell követned, mi történik. Ebből a szempontból fontos, hogy mindig tudj, mit tesznek a karakterek, és így kicsit azt is, hogy mik a terveik. Ha a karakterek el szeretnék hagyni Eriont, és Shadonba tartanak, hogy megtalálják egyikük régi mesterét, ezt ésszel kell tartanod, amikor előkészülsz a kalandra, és eltervezed az elkövetendő játékleveleket.

Mindig legyen egy naprakész listád mindenről, ami a játékban történik. Egy napról vagy eseménynapról segíthet nyomon követni a mesédben szereplő események egymáshoz, valamint a regényekben elbeszélte eseményekhez viszonyított idejét (különösen hasznos lehet ez a visszatérő ellenfelek ténykedéseinek nyomon követéséhez). Az egyik legfontosabb dolog, hogy mindig emlékezz az NJK karakterek neveire (legfőképpen azok esetében, akiket a játék közben hirtelen kellett kitalálnod), így a herceg neve nem fog egyik úlérlő a második várátlanul megváltozni. És persze emlékezned kell arra is, hogy mit vittek véghez a karakterek, hol jártak már, milyen ellenségeket szereztek, és így tovább.

### A kaland és egyéb anyagok ismerete:

A játékok te vezetéd, így neked mindent tudnod kell. Jó, talán nem mindent, de ahhoz mindenképpen eleget, hogy a dolgokat mozgásban tartsd. Ez azt jelenti, hogy ha tudod, hogy a karakterek a sírenári erődösek felé tartanak, érdemes előre felkészülnöd. Utánanézhetsz, hogyan befolyásolja mozgásukat az erdei terep, miként lehet erdőben tájékozódni és túlnélni (akár lexikonok és útikönyvek segítségével is igénybe veheted), valamint egyéb szempontoknak is (élelemszükséglet, túlélő-felszerelés, erdei vadak és hasonló).

Nagyon fontos, hogy annyit készülsz a kalandra, amennyit csak tudsz. Találd ki, mikor mi történik, milyen terepen (mind nagy léptékben, mind a kisebb, harci jeleneteknél), mivel találkozhatnak a karakterek az egyes helyszínek, hogyan viszonyulnak hozzájuk azok, akikkel útjaik során találkoznak, milyen események mennek majd valószínűleg végbe (beszélgetések, harci jelenetek), valamint rengeteg más dolog is.

Amikor egy készen kapott kalandot mesélsz, részletesen olvasd el az anyagot, és készíts hozzá jegyzeteket, ahol szükségét látod. A jegyzetek az alábbi dolgokat tartalmazhatják:

- Azon szabályok oldalszáma, amelyekről tudod, hogy szükségled lehet rájuk a cselekmény egy adott pontján.
- Változások, amelyekre végre kell hajtandó ahhoz, hogy a kaland illeszkedjen a hosszú távú mesébe.
- Változások, amelyeket csak azért akarsz megtenni, hogy a saját vagy a csapatod kedvére tegyél.
- Előre eltervezett cselekedetek, amelyek elképzeléseid szerint a karakterek egy adott esemény során tenni fognak (rajztáblák, harci cselekmények, lelkesítő beszédek és hasonló).
- Emlékeztető a magad számára a szabályokkal, a kaland felépítésével, az esetleg bekövetkező eseményekkel, vagy bizonyos cselekedetek következményeivel kapcsolatban.

Ha saját magad tervezted a kalandot, előkészületeid (nyilvánvalóan) sokkal több időt vesznek majd igénybe. Ezek az előkészületek az alábbiakra terjedhetnek ki:

- Az érintett (nagy léptékű) helyszínek térképei, valamint az egyes kisebb területek is, ahol nagy valószínűséggel végbemegy majd valamilyen esemény. Ezek a térképek lehetnek egyszerűek – amilyen egy felület vázlat –, vagy akár részletesen kidolgozottak is.
- Jelmagyarázat a térkép(ek)hez, amely részletei a különleges területeket, és hogy mivel lehet ott találkozni, beleértve az ellenfeleket, a szövetségeseiket, környezeti viszonyokat, és talán azon dolgok leírását is, amelyek a karakterek látnak, hallanak és tapasztalnak, amikor a területen járnak.



– Az NJK-k felsorolása, amely tartalmazza tulajdonságait és különféle értékeit, valamint lehetséges cselekedeteit és válaszcselekedeteit.

– Könyvjelző vagy azon szabályok oldalszámainak jegyzéke, amelyekre esetleg szükség lehet.

– Jegyzetek a kaland átfogó történéseiről és cselekményéről, amennyiben ez viszonylag összetettebb.

– Az újonnan felbukkanó ellenfelek tulajdonságai és értékei.

Ez akár nagyon nagy munka is lehet. Nem minden kalandhoz van szükség háttéranyag jegyzetekre ahhoz, hogy lemesélhesd. Ez kalandról kalandra – sőt kalandmesterről kalandmesterré – változik. Nem minden kalandmester szeret előre részletes jegyzeteket készíteni. Néhányan jobban szeretnek improvizálni. És előfordulhat olyan is, hogy a kalandmester szeretne jobban felkészülni, de nincs rá elég ideje. Talál meg azt a mesélési stílust, ami a legjobban fekszik neki.

### A szabályok ismerete:

Ha tudod, hogy a karakterek és az amundok közötti összecsapás során szükség lesz a varázslatokra vonatkozó szabályokra, nézd át ezeket a szabályokat a játék előtt. Mikor kevésbé ismert szabályok kerülnek elő a kaland során, lelassíthatja a dolgokat, ha ezeket a játékok közben kell elolvasnod. Mindig hasznos lehet a játéklülés előtt áttekinteni a gyakran használt szabályokat – mint például azon képességeket, amelyeket a karakterek és az NJK-k gyakran használnak, sőt még az általános harci szabályokat is.

Ha egy játékosnak valamilyen szabállyal kapcsolatos kérdése van, pontosan kell tudnod válaszolni. A szabályok alapos ismerete miatt a kalandmester egyfajta játékvezetői szerepet is betölt a játékban.

### A díszlet felállítása:

Érdemes továbbra is észben tartanod, hogy miután a játék kezdetét vette, minden rajta múlik. A játékosok hozzád fognak igazodni abban, hogy hogyan cselekedjenek és viszonyuljanak a különböző helyzetekben. Ha te komolyan veszed a játékokat, valószínű, hogy ők is komolyan veszik majd. Ha egy lazább, vidámabb hangvétellel sikerül bevágódnod náruk, időnként ők is megeresztenek majd pár viccet, és egyéb megjegyzést. A játékok olyanná teszed, amilyenre csak akarsz.

### Visszatekintés:

"Az előző alkalommal tudomást szereztetek arról, hogy Alathinor herceg palotájához titkos föld alatti folyosó vezet a városi köztemetek egyé kriptájából. Ott hagytuk abba, hogy éppen a kriptát vizsgálókatok a temető kerítésén kívülről, amikor is élőhalottak támadtak rátok. Elrán, a lovag szörnyű sebet kapott az élőhalottak elleni küzdelemben. Varedhúd át akart törni közvetlenül a bejáratához, és így véget vetni a csatának, a többiek azonban rábeszéltek, hogy inkább találjatok egy megfelelő helyet, ahol nyugodtabb körülmények között el lehet tervezni a következő dolgokat. Mit akartok tenni?"

Az éppen folyó mese közepén gyakran segíthet feleleveníteni a hangulatot és újra felvenni a cselekmény fonalát, ha felidézitek az előző játéklülés (vagy ülések) alatt történteket. A legtöbbször a karakterek számára csak napok vagy órák telnek el a játék világában, míg a játékosok számára esetleg hetek vagy hónapok is. Néhány játékos ezt elég zavarónak tartja, mivel ebből kifolyólag esetleg megfélemlíkeznek fontos részletekről, ami azután befolyásolhatja döntéseiket, ha nem emlékezteted őket rájuk.

Ez természetesen azt jelenti, hogy neked, a kalandmesternek, jegyzeteket kell készítened és tartanod mindarról, ami történik, nehogy elfelejtsd. Minden játéklülés végén jegyezz le néhány mondatot arról, mi történt az alkalommal. A jegyzeteket olyan helyen tartsd, ahol könnyen megtalálod majd őket a következő játéklülés kezdetén. Rájössz majd, hogy kalandmesterként hajlamos leszel a játéklüles között többet gondolkodni a játékról, mint a többiek, és így több részletre is fogsz emlékezni. Hamar eljutsz arra a pontra,

amikor már nem felejtéd el, mi történt az előző alkalommal, főképp, ha a kaland, amiben éppen dolgozol, azokra az eseményekre épül, amelyek azon az ülésen történtek.

### Leírás:

A jó leírás elengedhetetlen kelléke a játékosok tájékoztatásának, hiszen így kaphatnak képet arról, hogy mi zajlik karaktereik körül. Amikor leírod a játékosok számára mindazt, amit tudniuk érdemes, ne feledd, hogy a hangulat legalább annyira fontos, mint a helyszín. Az érzelmek és az érzékelés egyforma hangsúlyt kell kapjanak. Azt is mondd el a játékosoknak, hogy milyen keresztül-érzetei vannak az egyes dolgokat, helyszíneket, személyeket, eseményeket illetően. Ha kérdésük van, válaszolj. Ha a karakterek nem tudhatják a választ, kérdezd meg, miként szeretnének utánajárni és kideríteni azt.

Ha valamit csak a karakterek egyike tapasztal, féld félre a játékosok, és csak neki írd le a dolgokat. Az ő példát egy felderítő, akit a többiek előreküldtek, vissza kell majd jönnie és jelentenie, a saját szavaival leírnia, amit látott. A többi játékos az ő szemén keresztül látja majd a dolgokat, aszerint, amit ő elmond nekik. Ez teljesen rendben is van, különösen, ha a leírás kis részletekre összpontosít, amelyeket így gyorsan lehet közvetíteni a csoport egészére felé.

Az ilyen kis részletek nem jelentéktelenek ahhoz, hogy figyelmen kívül hagyjátok, vagy elfelejtették őket. Ne csak a fontos dolgokat írd le, különben a játékosok hamar hozzászoknak a dologhoz, és később, amikor majd leírsz valamit, tudni fogják, hogy annak jelentősége van a cselekmény szempontjából. Itt-ott dobj be egy-két jelentéktelen részletet csak a hangulat kedvéért, és persze azért is, hogy a játékosok egyfolytában résen legyenek.

Soha ne sugalmazd a cselekedeteiket. Ne kérdezz ilyennek, hogy "Megnézitek a padláson?", legfeljebb annyit, hogy "Hol néztek körül?". A sugalmazás ugyanis túl sokat árulhat el, és ez "játék feletti" játéka adhat lehetőséget (lásd fent).

### A ritmus meghatározása:

A játék ritmusától függ, hogy egy adott tevékenység vagy cselekedet mennyi időt vesz igénybe. Különböző játékosok különböző ritmusú játékokat kedvelnek. Némelyikük minden szobát átkutat, és vannak, akik úgy találják, ez nem éri meg a ráfordított játékidőt. Néhányan minden találkozást és eseményt kijátszanak, míg vannak, akik rögtön a "jobb részek"-re szeretnének ugrani. Tégy meg mindent, hogy a csapat kedvében járj, de ha időnként kétségeid lennének, akkor inkább tartsd a dolgokat mozgásban. Ne érezd úgy, hogy szükséges kijátszani a pihenési időszakákat, a készletek feltöltését vagy mindennapi feladatok teljesítését. Az ilyen mértékű részletesség lehetőséget ad a karakterek fejlődésére, legtöbbszor azonban felesleges.

Amennyiben ez lehetséges, érdemes előre meghatározni, hogy mennyi ideig fog tartani maga a játéklülés. Ez nem csupán azt teszi lehetővé mindenki számára, hogy más programokat is tervezhessen és szervezhessen magának, hanem ezáltal meg tudod becsülni, hogy mennyi idő maradt még a játéklülésből, és így eszerint változtathatsz majd a hátralévő események ritmusát. A játéklülest mindig egy dramaturgiailag megfelelő pontnál fejezd be (lásd "Befejező dolgok", alább). Egy játékteste ideális három-négy óra. Némelyek ennél hosszabb üléseket szeretnek tartani, legtöbbször hétvégén. Még ha amúgy rövidebb játékalakalmakat tartotok is, néha érdemes kipróbálni egy-egy hosszabb, maratoni ülést.

### Szabályok fellapozása:

Játék közben próbál minél kevesebbszer fellapozni a szabályokat. Míg a szabályok azért vannak, hogy segítsenek, a könyv lapozgatása nagyon lelassítja a dolgokat. Ha szükséges, keresd ki őket (és könyvjelzővel jelöld meg azokat, amelyekre valószínűleg újra hivatkozni kell majd), de amikor csak tudod, inkább emlékeztetőül idéd fel őket. Még ha rosszul emlékszel is, a játék legalább halad tovább.

### Kérdések:

Ha kérdéseid vannak a játékok illetőleg, ne félj megállni és feltelni őket. Ha a játékosok unottak tünnek, kérd meg, hogy szeretnének-e inkább ugrani a cselekményben vagy gyorsítani az események ritmusán. Ha nem vagy biztos benne, hogy egy adott helyzetet, hogyan kezelnének, tudakold meg tőlük!

Mindenképpen kérdsd ki a játékosokat karaktereik rövid és hosszú távú céljait illetően egyaránt. A válaszok segítenek a kalandok és a cselekmény előkészítésében, a következő alkalomra. Meglehet, hogy valamely játékos esetleg szeretné karakterének céljait titokban tartani a csapat többi tagja elől, ezért néha jobb lehet egyenként beszélni a játékosokkal a játékosukon kívül – vagy legalábbis az asztaltól távol.

### Szünetek:

Mikor egy hosszabb ütközet, vagy egy feszültséggel teli jelenet végére értek, tartsatok szünetet. Különösen a hosszabb játékörök alatt, hagyjatok időt az evésre-ivásra, a mellékhatáshelyesre tett kitérőkre, vagy egyszerűen csak a kikapcsolódásra és kiengedésre. E pauza alatt pár percet is elterelheted a gondolataidat, vagy elkezdheted felkészülni a soron következő eseményekre.

### Cselekmény:

A játékosok töled, a kalandmestertől várják, hogy elmondad, mi történik a karaktereik körül lévő világban. Töled remélik, hogy megtudják, mi történik, amikor karaktereiket valami cselszösznek. Neked kell megadnod a választ mindegyikre.

### A karakterek cselekedetei:

Amikor egy játékos elmondja, mit tesz játékbeli alakmása, olyan gyorsan határoz meg a tett kimenetelét, amilyen gyorsan csak teheted. Néha persze izgalmas lehet, ha egy játékost függőben hagysz, ez azonban inkább kivétel, mint szabály. Ha egy karakter olyan dolgot akar tenni, amelyet a szabályok nem tárgyalnak, a meglévő szabályokból próbál kikövetkeztetni, miként lehetne a legjobban kezelni e szokatlan helyzetet (lásd Bíraskodás, fent).

Biztasd a játékosokat, hogy tartásuk a dolgokat és a cselekményt mozgásban. Nagyon lelassíthatja a dolgokat, ha hosszú időt töltönek el annak eldöntésével, mit tegyen a karakterük. Az a karakter, aki túl sokat habozik, amikor őt következik a harci körben, mindenki számára lassítja a játékot. Ilyenkor határozz meg egy időkorlátot (például 30 másodperc), ha szükségesét látnád.

A cselekménnyel kapcsolatban az a legfontosabb, hogy minden játékos a saját karakterét irányítsa. Ne kényszerítsd őket bizonyos cselekedetek elvégzésére (hacsak bizonyos „játékban belüli” körülmények nem kényszerítik őket erre). Ne mondd meg a játékosoknak, hogy karaktereik miként vélekednek bizonyos dolgokról, vagy hogy milyen érzelmeikkel viseltetnek irántuk. Még ha egy magas Karizmájú NJK karakter próbálja is meggyőzni az egyik karaktert, egyetlen kockadobás nem határozhatja meg a cselekedeteit (hatással lehet azonban az Emberismeret próbájára). Az NJK-k kijátszásakor nyugodtan hazudj, csali, hízlelgi vagy becsmedrel a karaktereket, kalandmesteri tekintélyed azonban ne használja arra, hogy kiáld a karakter irányítását a játékos kezéből.

### A nem-játékos karakterek cselekedetei:

A M.A.G.U.S. szerepjátékban a játékosok többnyire heroikus karaktereket személyesítenek meg. A kalandmester irányítja az összes „nem-heroikus”, nem-játékos karaktert, akivel a karakterek csak találkozhatnak. Normális esetben a Kalandmester által kezelt karakterekre ugyanazok a szabályok vonatkoznak, mint a játékos karakterekre. Alkalmanként talán meg szeretnél változtatni egyes szabályokat így vagy úgy (lásd alább), sorsok alkalmazásáról – sikerükről vagy kudarcukról, életükről és halálukról – azonban alapvetően a kocka dönt, csakúgy, mint a karakterek esetében.

Amikor meghatározod, miként fognak cselekedni az általad irányított karakterek, légy ugyanolyan gyors – ha nem gyorsabb –, mint játékosaid. Hogy a dolgok mindig mozgásban maradjanak, már előre készülj fel. Mivel te előre tudod, milyen események történnek majd a kaland során, jobban felkészülhetsz rájuk, mint játékosaid. Ha akard, akár fel is jegyezheted a karakter által alkalmazott stratégiát, rögtön a különféle értékei mellé.

Azt is tartd mindig észben, hogy a nem-játékos karakterek nem papírmásé figurák. Ne hagyd, hogy nyilvánvalóan látszon, hogy az adott karakter „pusztán csak ellenfél”, tehát valószínűleg nem olyan okos vagy fontos, mint egy kalandos. Bár ez akár igaz is lehet, nem szabad egyértelműen kitűnnie. Hogy a játék világa valóságnak tűnjön, az azt benépesítő embereknek is valóságosnak kell tetszenük.

A cselekedetek kimenetele: Mindenben, ami a játékban történik, tiéd a végső szó. Pont.

### Kockadobások:

Bizonyos dobások, ha a játékosok látnák az eredményüket, túl sokat árulnának el a számukra. Ha a karakter, amint épp arra dob, hogy észreveszi-e a közelben rejtőző, csapdát állító ellenfeleket, látja, hogy nagyon rossz a dobás eredménye, tudni fogja, hogy valószínűleg nem lesz megbízható az az információ, amelyet képzettség-próbája alapján megosztasz vele („Semmi. Nem látsz ott semmit, amennyire meg tudod állapítani.”). A játék sokkal érdekesebb, ha a lapodni vagy elrejtőzni próbáló karakterek nem tudják, sikerrel jártak-e.

Azokban az esetekben, amikor nem ajánlatos, hogy a játékos tudja a dobás eredményét, dobj helyette te – a Kalandmester Paraván mögött vagy valahol, ahol nem láthatja. Ez ugyan megfosztja a játékost a kockadobás izgalmatól (és lássuk be, ez valóban fontos részét képezheti a játék élvezetességének), mindazonáltal így könnyebben irányíthatod, hogy mely dolgokról tudjon a játékos, és mely dolgokról ne. A következő képzettségek esetében érdemes foltolásra venni, hogy a próbát te dobod a játékos helyett: Álcázás, Átverés, Lopózás, Emberismeret, Értékbecslés, Észlelés, Hallgatás, Hamisítás, Információgyűjtés, Ismeretek, Keresés, Megfélemlítés, Meggyőzés, Nyelvismeret, Rejtjelkéjtés és Rejtőzködés. Esetenként más képzettség-próbákat is jobb titokban dobni, mint például a csapdák határolásánál esetén a Mesterség (Mechanika) próbát. Amikor csak lehetséges, engedd, hogy a játékos maga dobjon a karakterének. Ha azonban kétségek közt tartásuk növelheti az izgalmat és a feszültséget, dobod őket magad.

Célszámok, Védő Érték és Ellenállások: Ne árulj el a játékosoknak, mennyit kell dobniuk, hogy a próbájuk sikeres legyen. Azt se árulj el, hogy milyen módosítók járulnak a dobáshoz. Csak annyit mondj, hogy a te feladatod figyelemmel kísérni ezeket a dolgokat. Aztán, miután eldobták a kockát, mondd meg nekik, hogy sikerrel jártak-e vagy sem.

Ez azért lényeges, hogy a játékosok a karaktereik cselekedeteire és a szerepjátékra összpontosítsanak, és ne a számokra. Ezen kívül, így sokkal könnyebb elutasítani az esetenként előforduló „kalandmesteri csalást” (lásd alább).



### "Kalandmesteri család":

Borzalmas dolgok történhetnek a játék során – csak mert a kocka megbolondul. Minden a legjobban halad a maga útján, amikor váratlan pechszéria között a játékosok. Egy körül melegebb a karakterek fele már halott, és a másik fele sem képes már felvenni a küzdelmet a megmaradt ellenfelekkel. Ha mindenki meghal, ott és akkor a játéknak is vége szakad, és az mindenkinél rossz. Tétlenül állsz, és nézed, ahogy lelétszöröljék őket? Vagy inkább „csalsz”, és úgy döntesz, hogy az ellenfelek megfutnak, vagy manipulálsz a dobásaikat, hogy végül a karakterek csodával határos módon mégis győzzenek? Ez utóbbi esetben lényegében két külön dologról van szó.

Csalatsz-e egyáltalán? A válasz: mint kalandmester, igazán nem is vagy képes csalni. Te vagy maga a törvény, és amit mondasz, az úgy van. Ilyen módon természetesen jogodban áll úgy rendezni a dolgokat, hogy a játékosok elégedettek legyenek, és hogy minden simán menjen. Nem túl élvezetes dolog elveszíteni egy régóta játszott karaktert, csak mert lezuhant a templom kazaratáról. Alapvető szabályként érdemes úgy intézni a dolgokat, hogy addig, amíg nem cselekszik valami valóban ostoba dolgot, egyik karakter se halhasson kisszerű halált csak azért, mert egy véletlen kockadobás így hozza.

Másfelől, néha bizony érezheted úgy, hogy ez nem igazságos, nem élvezetes, hacsak nem követed te is ugyanazokat a szabályokat, mint a játékosok. Néha a karakterek – szerencsésük révén – megölik az egyik szereplődet, akit pedig hosszú időre tervezted. A fentiek alapján a dolog néha a karakterek ellen is fordulhat; ilyenkor valami szerencsétlenség éri őket. A kalandmester és a játékosok egyaránt osztoznak jóban-rosszban. Ez tökéletesen elfogadható a játékokban, és a játék vezetésének erősen ajánlott módja.

Mindemellett legalább ennyire lényeges kérdés, rájönnek-e vajon a játékosok, hogy „meghallítottad” a szabályokat. Még ha úgy döntesz is, hogy néha nem árt „kozmetikázni” kicsit a dolog alakulását, hogy a karakterek túléljék a kalandokat, és folytatódhasson a játék, a játékosokkal ne oszd meg döntésed. A játék szempontjából fontos, hogy soha ne gondolj azt, semmi veszély nem fenyegeti őket. Ha azt hiszik, soha nem engednéd, hogy rossz dolgok történjenek karaktereikkel – tudatosan vagy tudat alatt – másképpen fognak majd cselekedni, mint ahogy különben tennék. Kockázat és veszély nélkül a győzelem sem lesz olyan édes számukra. És ha ezek után valamilyen rossz dolog történik valamelyikkel, a játékos azt hitte majd, hogy ellen felekedsz. Ha úgy éri majd, hogy a többieket pedig megkímélte a bajban, akkor elveszítheti érdeklődését a játék iránt.

### Amikor jó hősökkel rossz dolgok történnek:

A karaktereket kudarcok érhetik, elveszíthetik féltett tárgyaikat és nagyritkán akár meg is halhatnak. Ez mind része a játéknak, legalább annyira, mint a sikerek, a fejlődés, a jutalmak, a hírnév és az elismerés. Egy történet nem attól jó, hogy szereplőivel mindig jó dolgok történjenek, néha rossz véget kell érniük. A játékosok azonban nem mindig veszik jó néven, ha valami rossz történik karakterükkel.

Emlékeztessd a játékosokat, hogy olykor rossz dolgok is történnek. A játék a kihívásokról szól. Említsd meg, hogy a kudarc voltaképp későbbi sikerek lehetősége. Nyugtasd meg a halott karakter játékosát, és hívd fel a figyelmét, hogy számtalan új személyiséget alakíthat, amelyeket eddig még nem is próbált. A halott életben maradt szövetségesei éveken keresztül fognak történeteket mesélni előlelt bajtársukról. A játék pedig még tovább.

Ritkán ugyan, de megeshet, hogy az egész csapat halálát leli egy kalandban. Ilyen esetben, ne engedd, hogy ez az egész játék végét jelentse. Buzdítsd a játékosokat, hogy új karaktereket próbáljanak ki, olyan kasszúkat és fajúkat, amelyeket korábban még sohasem játszottak. Az ilyen esetek voltaképpen nem is annyira rosszak – tulajdonképpen dramaturgiai lehetőséget adnak a játék ritmusának gyökeres megváltoztatására. Az új csapatnak akár az is lehet a feladata, hogy az elesetteket holttestét és felszerelését visszaszerezze az ellenség karmából, és tisztességes temetést rendezzenek nekik.

### Befejező dolgok:

Próbáld a játéklést valamely dramaturgiai megfelelt ponton befejezni. Nem túl jó ötlet harc közben felüggeszteni egy játékot, nehézség ugyanis nyomozni követni az olyan dolgokat, mint a kezdeményezés sorrend, a varázslatok hátralévő időtartama, és hasonló részletek.

Az egyetlen kivétel e szabály alól, ha a legizgalmasabb résznél fejezitek be a játékot. Az ilyen drámai befejezésben akkor szakad meg a történet fonal, amikor éppen valami monumentális esemény történik, vagy valamilyen meglepő fordulat áll be a történetben. Célja, hogy kíváncsivá és izgatottá tedd a játékosokat, és ez majd a következő ülés alkalmával oldódjon csak fel.

Ha valamilyen játékos hiányzott arról a játéklésről, és ezért karakterét egy időre kiiktattad a cselekményből, gondoskodj róla, hogy legyen lehetősége a következő alkalommal újra bekapcsolódni. Ez néha akár különösen jól is esülhet. A karakter talán épp a dolgok közepébe csöppsen, és gyorsan bajba kerül barátai segítségére siet – ő lesz a nap hőse.

A játéklés végén hagyj némi időt – pár perc is elég –, hogy a játékosok megbeszélhessék a történetet. Hallgassd meg a véleményüket, és így titokban egyre többet tudhatsz meg arról, hogy mit szeretnek és mit nem. Dicsérd meg azokat a döntéseiket és cselekedeteiket, amelyekről úgy gondolod, hogy jók és helyénvalóak voltak (kivéve, ha az efféle információ túl sokat árul el a kaland hátralévő részéről). A dolgokat mindig pozitívan fejezd be.

Tapasztalati pontokat osztshatsz az egyes játéklések végén, vagy megvárhatod, és az adott kaland véget érjen – ez csak rajtad áll. Alap megközelítésben a kalandok végén szokás Tapasztalati pontokat adni, így a játékosoknak, akiknek a karakterei szintet lépnék, van idejük a kalandok között új képzettségeket, képességeket és hasonlókat választani.

### Játéklésenkénti teendők:

1. Rendezkedj be a játék helyszínén. Még ha nem is nálad játszottok, rendezkedj be kényelmesen és bizonyosodj meg arról, hogy minden megfelelő-e: hol ülsz, hol ülnek a játékosok, van-e elég hely a jegyzeteid és könyved számára és így tovább. Gondoskodj róla, hogy mindenki jól halljon és jól lásson téged, és lehetőleg a többiek is.
2. Győződj meg arról, hogy mindenki tisztában van-e saját karakterével és a történet állásával. Bíz meg egy önkéntest, aki majd jegyzetel.
3. Írd le a játékosoknak a kezdő jelenetet.
4. Kérdezd meg a játékosokat, mit tesznek karaktereik.
5. A megfelelő sorrendben haladj végig a kaland minden pontján, az összes eseményen (legalábbis a kaland jelen ülése eső részén). Ha szükséges, időnként tarts rövid szüneteket.
6. Vidd el a cselekményt egy megfelelő befejező pontig.
7. Fejezd be a játéklést.
8. Kérdezd meg a játékosoktól, mik a terveik a következő alkalomra.
9. Ossz Tapasztalati pontokat. Ezt megteheted a következő ülés legelején is, vagy 2-3 ülésenként egyszer (lásd Tapasztalati Pontok).





## Hogyan építs fel egy kalandot?

A kaland események összefüggő sora, amelyet úgy kell összerakni, hogy egy tartalmas történet kerekedjen ki belőlük a játék folyamán. A kalandok egy része nem több rövid fejezetnél egy hosszabb kalandorozathoz vagy életút-játékhoz, vagy kisebb kitérőnél, átvezető epizódnál két nagyobb kaland között. Mások nagyobb jelentőséggel bírnak, míg megint mások egy nagyobb volumenű, átfogó történet gerincét képezik.

Ne kevered össze a kalandot a kalandorozattal! Minden kalandnak, hosszától függetlenül, rendelkeznie kell egy tisztán körülhatárolt céllal. Rövid kalandok esetében ez a cél akár nagyon egyszerű is lehet: megtalálni a shadoni nemes elszöktetett leányát, és épségben visszahozni atyjához. A hosszabb kalandoknak sokkal összetettebb céljai is lehetnek, egyazon kalandon belül akár több cél is. A kalandorozat ezzel szemben nem feltétlenül bír egyértelmű meghatározott céllal (főleg a kezdetén), kell azonban lennie egy átfogó témának vagy vonulatlagnak, amely az alapját képezi. Amikor Tier nan Gordinu megismerkedett Alyr Arkhonnal, nekik (és „játékosainak”, ebben a példában) fogalmuk sem volt, hogy „kalandorozatuk” során milyen kalandokkal fognak szembesülni. Akárhogy is, a „kalandorozat” kalandmesterének valószínűleg jó elképzelései voltak arról, hogy ezek a hősök részesei lesznek számos közös kalandnak – például A Halál havában című klasszikus M.A.G.U.S. regény főtörténete – a kalandorozat során (lásd *Hogyan építs fel egy kalandorozatot?*).



### A kaland felépítése:

A M.A.G.U.S. szerepjáték a kalandokat – végigjátszásuk időtartama szerint – három kategóriába sorolja: rövid, közepes vagy hosszú. Ez meghatározza, hogy a kalandban körülbelül hány esemény fog bekövetkezni, hány – 3-4 óra hosszú – játékülés szükséges a végigjátszásához, és végül, hogy mennyi a kalandban átlagosan kiosztható Tapasztalati pontok száma (lásd Tapasztalati Pontok).

A rövid kalandoknak általában valamilyen egyszerű, lényegre törő célja van, mint például árkelni a Quiron-tengeren Abaszisból Toronba. A rövid kalandok többnyire 3-5 eseményből állnak. Ezek között egy vagy két egyszerű, és ugyanennyi kiemelkedő esemény van. Egy rövid kalandban legfeljebb egy nagyszabású esemény fér el, sőt nem is kell feltétlenül

szerepelnie ilyennek. A rövid kaland során általában nem áll a karakterek rendelkezésére hosszabb idő, amikor kipihenhetnék magukat; ha mégis így történne, vedd fontolóra, hogy az egyik kiemelkedő esemény helyébe egy nagyszabású eseményt állíts. A rövid kalandok ideális esetben egy 3-4 órás játékülés alatt lemeselhetőek.

A közepes kalandok már jelentősebb küldetéseket jelentenek a karakterek számára, alapvetően azonban nem foglalnak magukban nagyobb léptékű történeteket. Középes kalandnak számítot például egy északi szövetség kím kizsabdítása Toronból. A közepes kalandok általában 6-10 eseményből állnak. A közepes kalandban az események felének kell kiemelkedőnek lennie, a fennmaradó rész pedig egyenlő arányban tartalmaz egyszerű és nagyszabású eseményeket. A közepes kaland két vagy három játékülésen keresztül tart.

A hosszú kalandok rendszerint jelentős, sokszor epikus cselekménnyel rendelkeznek. Hosszú kalandnak számít például egy aquir rejtekhelyének felkutatása – már ha a kalandozók elég ostobák, hogy ilyesmirre vállalkozzanak. A hosszú kalandok többnyire 12-15 eseményből állnak. Némelyik hosszú kaland tulajdonképpen nem több rövid kalandok – azaz „fejezetek” – soránál, amelyek folyamán a feszültség egyre fokozódik (nem árt, ha ezek nagyszabású események). Akár a közepes kalandok esetében, a hosszú kalandban is az események felének kiemelkedőnek kell lennie, a fennmaradó rész pedig egyszerű és nagyszabású eseményeket tartalmaz – az események között eltelt idő hosszától függően vagy egyenlő arányban, vagy az egyik illetve a másik előnyére. A hosszú kaland általában négy vagy négynél is több játékülésen keresztül tart.

Ezek természetesen csupán irányelvek, és az általad mesélt kalandok nem feltétlenül illeszkednek tökéletesen a fenti kategóriák valamelyikébe. Mindazonáltal fontos, hogy az egyes kalandoknak tiszta kezdő és végpontjaik legyenek a kalandorozat cselekményének vonulatában, mivel ezek révén rajzolódhatnak ki világosan a karakterek eredményei és fejlődésük – mind játéktechnikai, mind pszichológiai értelemben.

### Ésemények:

A M.A.G.U.S. szerepjátékban a kalandok különféle eseményekből tevődnek össze. Az esemény lényegében egy olyan találkozó, történet vagy cselekvés, amely bizonyos fokú kockázatot vagy veszélyt jelent a karakterek számára. A csata az ork fosztogatók ellen, a feszült tárgyalás a papi szék berkeiben, a kincseldárat védő csapda lesercelése, vagy a romantikus hangvételű találkozó a palota kertjében – ezek mind események. Mindegyik esemény mintha külön kaland lenne, magae eleje, közepe és vége, és mindegyikben megvannak annak feltételei, hogy ki győz, és ki vesz.

### Testre szabott vagy status quo:

Az események és a kaland megtervezésekor két út áll előtted – vagy a karakterekre szabad a kaland eseményei, vagy meghatározhatod őket a karakterek képességeitől, igényeitől függetlenül is.

A testre szabott események megtervezésekor figyelembe veszed a karakterek szintjét, a kihívás mértékét, és a többi körülményt és lehetőséget. Ha a csapat harciasabb tagokból áll, csatákat kerítesz eléjük, míg ha inkább a társas érintkezés formáit kedvelik, olyan helyzeteket engedél őket, ahol lehetőségük van használni szociális képességeiket. Úgy igyekezel meghatározni a körülményeket, hogy a karakterek kihasználhassák erősségeiket. Időnként persze az sem árt, ha direkt a karakterek gyenge oldalára építesz, és ott marsz beléjük, ahol a legjobban fáj – ez remek szerepjátékra ad alkalmat, és az így adódó problémák leküzdése sokkal nagyobb örömet jelent, és kiemelkedő sikerérzetet eredményez. Összefoglalva tehát, a testre szabott események igen személyes élménnyé tehetik a játékot, mivel a karakterekre méretezed őket, és ezáltal fokozottan felelnek meg a játékosok elvárásainak.

A status quo események ellenben arra kényszerítik a kalandozókat, hogy alkalmazkodjanak az adott helyzetekhez. Ha például a közeli erődben egy rablóbanda fosztogatja az arra utazókat, akkor a karakterek szinte bizonyosan találkoznak a rablókkal, amennyiben megkísérelnek átkelni az erdőn – akár megfelelő ez az esemény a képességeiknek, akár nem. Az ilyen típusú események hitelessé teszik a játék világát, így nem árt belőlük néhányat elrejtetni a kalandokban.

Ha úgy döntél, hogy a mesédbe csak status quo eseményeket raksz, erről jobb előre tájékoztatni a játékosokat. Az események egy része megfelelő lesz a karakterek számára, mások azonban nem – esetleg jóval azelőtt bukkannak egy vámpír rejtekhelyére, hogy elleg tapaszaltak lennének ahhoz, hogy túléljék a vele való találkozást. Ha a játékosok előre tudják, hogy olyan eseményekkel is szembesülhetnek, amelyeket talán nem képesek kezelni, sokkal valószínűbben hozzák majd meg a helyes döntést az ilyen esetekben – ez a döntés általában természetesen a kihívás elkerülése, a menekülés, hogy egy nap majd feljebb lépve térhessenek vissza.

### Kihívások:

A szabályok az eseményeket három kategóriába sorolják – egyszerű, kiemelkedő vagy nagyszabású. Ezen rangsorolás alapján a kalandmester könnyebben tervezheti meg és építheti fel a kalandot. Természetesen nem kell szolgai módon ragaszkodnod hozzá – ezek nem merev szabályok, csupán irányelvek, amelyeket azért nyújtunk számodra, hogy megmutassuk, miként építhetsz fel egy „tipikus” kalandot.

A három esemény-kategóriát a karakterek szintjéhez mérten kell értelmezni. Ami nagyszabású eseménynek számít az 1. szintű kalandozóknak, talán csak kiemelkedő lesz a 3. szintű számára, és valószínűleg csak egyszerű kihívást jelent a 6. szintűeknek. Az esemény nehézségének és a karakterek szintjének összefüggéseiről a 4-1-1. táblázat: Példaesemények ad számot – ez a táblázat az alábbi esemény-kategóriákat követi.

4-1-1. Táblázat: Példa események

### Nehézségi

Fok	Egyszerű	Kiemelkedő	Nagyszabású
1 – 2	A	B	C
3 – 5	B	C	D
6 – 8	C	D	E
9 – 11	D	E	F
12 – 14	E	F	G
15 – 17	F	G	H
18 – 20	G	H	I

A kalandmester részéről nagyfokú intuíciónak szükségeltetik, hogy az eseményeket a kalandozók szintjéhez igazítsa. Ez azonban egyre könnyebbé és könnyebbé válik, ahogy egyre inkább megismered játékosaidat és azok karaktereit. Néhány kaland után nehézség nélkül fogod már felbecsülni, melyek a megfelelő események, amelyek a kalandba illenek.

### Egyszerű események:

Egy egyszerű esemény nagyjából egytizedét emésztí fel a karakterek erőforrásainak – Életerő- és Fájdalomtűrés-pontok, nyílvszók, Pszí-pontok és hasonlóak. A kalandozóknak több egyszerű eseményt is át kell tudniuk vészelni, mielőtt egy-két óránál hosszabban pihenniük kellene. Általában irányelvként a tipikus kalandban az események körülbelül egytizede egyszerű esemény legyen. Ez az arány azonban akár egytizedre is csökkenhet, amennyiben a karaktereknek rengeteg idő áll a rendelkezésükre, hogy kipihenjék magukat és feltöltseik készleteiket az egyes események közt.

Az egyszerű harc események során a karakterek ellenfele általában egy náluk kettővel alacsonyabb szintű karakter, vagy kettő náluk négy szinttel alacsonyabb.

### Kiemelkedő események:

Az események legjelentősebb hányada kiemelkedő esemény. A kalandozók erőforrásainak nagyjából az egytizedét emésztí fel. Valószínű, hogy jelentős sebesüléseket szenvednek, a komoly sérülés azonban ritka. Négy ilyen esemény után a karaktereknek hosszú órákig pihenniük kell, néha akár egy-két napot is. Általában irányelvként a tipikus kalandban az események fele kiemelkedő legyen.

A kiemelkedő harc események során a karakterek ellenfele általában egy velük megegyező szintű karakter, vagy kettő náluk két szinttel alacsonyabb, vagy négy náluk négy szinttel alacsonyabb.

Az, ami egy adott szintű csapat számára kiemelkedő eseménynek számít, a náluk két-három szinttel magasabb csapat számára egyszerű esemény csupán.

**Nagyszabású események:** A nagyszabású események rendszerint a kalandok (vagy egy kaland egy fejezetének) csúcspontját jelölik. A karakterek erőforrásainak nagyjából a felét emésztí fel. Ha a karakterek megfontolatlanul cselekszenek vagy félvállról veszik a dolgot, komoly sérülést kockáztatnak, sőt az életükkel játszanak. Egy adott kalandban az események legfeljebb egytizede lehet nagyszabású, hacsak a karaktereknek nem áll bőséges idő a rendelkezésére, hogy kipihenjék magukat, felgyógyuljanak és feltöltseik készleteiket. Ha a kaland hosszú pihenődőt hagy a karaktereknek az egyes események között, a nagyszabású események száma elérheti akár az összes események számának felét is.

A nagyszabású harc események során a kalandozók ellenfele általában egy náluk kettővel magasabb szintű karakter, vagy kettő velük egyforma szintű, vagy négy náluk két szinttel alacsonyabb.

Az, ami egy adott szintű csapat számára nagyszabású eseménynek számít, a náluk két-három szinttel magasabb csapat számára kiemelkedő esemény csupán, egy négy-hat szinttel magasabb csapat számára pedig nem több, mint egyszerű esemény.

### Nehézségi fokok:

Az események egymáshoz mért nehézségét a Nehézségi fok jelzi – ez egy betű A-tól felfelé növekvő sorban. Egy B Nehézségi fokú esemény például nehezebb, mint egy A Nehézségi fokú és könnyebb, mint egy C Nehézségi fokú.

Az események Nehézségi fokának meghatározásához először is el kell döntened, hogy melyik kategóriába tartozzon az adott esemény (egyszerű, kiemelkedő vagy nagyszabású). Ezután keresd ki a karakterek szintjét a 4-1-1. táblázat: Példaesemények bal szélső oszlopában, és ettől jobbra ugyanebben a sorban találod meg az esemény Nehézségi fokát a megfelelő kategória oszlopában.

Példa: Tibor kiemelkedő eseménnyel szeretné szembenézni 4. szintű karakterekkel álló csapatát. A szintnek megfelelő sorban (3-5) jobb felé haladva a Kiemelkedő oszlopban megtalálja a megfelelő Nehézségi fokot (C). Így már tudja, hogy egy C Nehézségi fokú eseményt kell terveznie.

### Nem harc események:

Míg viszonylag egyszerű felmérni, felbecsülni a karakterek és ellenfelek közt vívott csaták kimenetelét és nehézségét, azok az események, amelyeknek nem a harc áll a középpontjában, ugyanolyan „kifizetődőek” és hasznosak lehetnek a karakterek számára. Adhatsz Tapasztalati pontot akkor is, ha a kalandozók megfigyelték egy talányt, elkerültek egy csapdát, felfednek egy titkot, meggyőződnek igazukról egy NJK-t, vagy elmenekülnek egy legyőzhetetlennek tetsző ellenfél elől. A csapdák, rejtvények és szerepjátékot igénylő jelenetek is eseménynek számítanak, nehézségük meghatározása azonban több munkát igényel a Kalandmester részéről. Az ilyen eseményeket is a harc eseményeknél tárgyalj Nehézségi fokok szerint rangsoroljuk.

A nem harc eseményeket két csoportba sorolhatjuk, attól függően, hogy jelentenek-e közvetlen veszélyt a karakterek

egészségére néve. Ez alapján veszélyes és egyéb eseményekről beszélhetünk.

A különféle események során a karakterekre leselkedő veszélyek mértéke széles skálán mozog. Lehet szó akár tömbölő hóviharról, perszeli tűzkatlanról vagy beomló barlangfalról. A veszély Nehézségi foka az általa okozott teljes sérüléstől függ, ahogyan az a 4-1-2. táblázat: Veszélyes események mutatja. Bár az ilyen veszélyek némelyike elkerülhető anélkül, hogy a karakterek valóban sérülést szenvednének el (például, ha sikerül elkerülniük a beomló törmelék), a veszélyes esemény leküzdése alatt a veszéllyel való szembesülést és annak

4-1-2. táblázat: Veszélyes események

Nehézségi Fok	Veszélyforrás Szébeése
A	1d6 vagy 1d6 / perc
B	2d6 vagy 1d6 / 5 kör
C	4d6 vagy 1d6 / kör
D	7d6 vagy 2d6 / kör
E	10d6 vagy 3d6 / kör
F	13d6 vagy 4d6 / kör
G	16d6 vagy 5d6 / kör
H	19d6 vagy 6d6 / kör
I	22d6 vagy 7d6 / kör

túlélését értjük – függetlenül attól, hogy ténylegesen mennyi sérülést okozott a karaktereknek.

Minden Nehézségi fokhoz két Sp érték tartozik. Az első az olyan veszélyforrásokra vonatkozik, amelyek egyszeri sérülést okoznak (mint például egy tűzkiterő rejtő varázslat megbolygatása). A második az olyan veszélyekre vonatkozik, amelyek bizonyos időtartamon keresztül folyamatosan okoznak sebzést (mint például a szélsőséges éghajlati viszonyok) - azonban csak abban az esetben, ha a karakterek potenciálisan legalább két időegység tartamig ki vannak téve a veszélnek (ellenkező esetben használnd az egyszeri sérülésnek megfelelő Nehézségi fokot). Az olyan veszélyek, amelyek percenként kevesebb, mint 1d6 Sp sérülést okoznak, nem tekintendő eseménynek, inkább egyszerű körzeti viszonyoknak.

Az egyéb nem harci eseményekhez – amilyen a titkosított iratok megfejtése vagy a hivatalnokok lefizetése lehet – a sikeretlenség kockázata, és az ezzel járó veszélyesség és bajok alapján lehet Nehézségi fokot rendelni. Ha az ilyen esemény jelentette akadály leküzdéséhez egy vagy több képzettség-próba is szükség lehet, a próba vagy próbák célszáma útbaigazítást adhat a kalandmesternek, azonban még ekkor is saját józan frölőképeségére kell hagyatkozni. Az irányvonalakért lásd 4-1-3. táblázat: Egyéb események. Ha az akadály leküzdéséhez csupán egyetlen képzettség-próba szükséges, használnd az „egyszeri célszám” oszlopot. Ha kettő vagy több képzettség-próba szükséges (akár egyetlen karakter által, akár

4-1-3. táblázat: Egyéb események

Nehézségi Fok	Egyszeri célszám	Többszöri célszám
A	15	12
B	18	15
C	21	18
D	24	21
E	27	24
F	30	27
G	33	30
H	36	33
I	39	36

többek közreműködése folytán) a sikerhez, használnd a „többszöri célszám” oszlopot.

A legtöbb nem harci esemény egyszerű vagy kiemelkedő lesz. Csak nagyon ritka alkalmakkal használnd nagyszabású nem harci eseményeket, az ilyen találkozások ugyanis mindig óriási kockázatot jelentenek a karakterek számára.

## Mi nem számít eseménynek?

Nem minden találkozás, történés vagy tevékenység számít eseménynek. Ha a karakterek részt vesznek egy tárgyaláson, szerződés-kötésen, vagy beszélnek az egyik megbízható hírforrásukkal, esetleg lovat vásárolnak – bár ezek a mese szempontjából helyénvaló és hasznos tevékenységek – valószínűleg nem jelentenek semmiféle igazi kockázatot a karakterekre nézve, és ezért nem is számítanak eseménynek.

Ezen példák bármelyike eseménnyé avasználhat azonban, ha a kockázat és veszély elemeit rejt el bennük a Kalandmester. Ilyen lehet például, ha a karakterek egy olyan tárgyaláson vesznek részt, amelyek során néhány különösen makacs vitapartnert kell meggyőzniük valamiről, és nagyon káros következményekkel járhat sikertelenségük. Ha a karakterek egy zsúfolt ívóban találkoznak megbízható hírforrásukkal, és az ívó tele van városőrökkel, akik egyetlen gyanús mozdulatra is reagálnak, és letartóztatják a csapatot – ez már kockázatosnak minősül. Ha a kalandozók egy barátságatlan nomádtól vásárolnának épp lovat, aki csak az okot keresi, hogy fegyvert rántsón, az szintén eseménynek számít. Végül is csak rajtad, és ezért nem is számítanak eseménynek és mi nem a te saját M.A.G.U.S. mesédben.

## Mi teszi izgalmassá a kalandot?

Egy emlékezetes kaland nem pusztán egy érdekes cselekményből vagy egy grandiózus végkifejletből áll. Tartsd szem előtt, hogy a karakterek a legtöbb esetben nem látják az ellenfél fondorkodásait a kulisszák mögött, sem a váratlan fordulatokat, amelyek a hatalmasok távoli tanácsaiból mennek végbe. Bár azt szeretnéd, hogy a játékosok úgy érezzék, hogy karaktereik egy film szereplői, nem használható mindig ugyanazokat a trükköket, fogásokat és eszközöket, amelyeket a filmekben alkalmaznak. Íme azonban néhány trükk, amelyekkel kalandjaidat izgalmassá, emlékezetessé teheted.

## Armány és szerelem:

Gyakran fordul elő sajnos, hogy a játékosok (és kalandmesterek) számára a kaland nem több tüzharok soránál, melyet időközönként „beszélgetések” szakítanak meg. Így azonban nem élvezhetik a szerepjáték egyik leglenyűgözőbb oldalát: magát a szerepek eljátszását. Azon felül, hogy érdekes nem-játékos karaktereket talál ki és alkot meg (lásd Érdekes Nem-játékos karakterek ), a kalandmesternek nem szabad ennyivel megelégednie – ezeket a karaktereket többre kell tartania holmi papírmás kelékeknl, amelyeket dolga végtével a papírosába dobhat.

A kalandmester lényében ugyanúgy irányítja a nem-játékos karaktereket, ahogy a játékosok a saját kalandozóikat – a karakterek minden cselekedetét te határozd meg, feltevé, hogy lehetséges és végrehajtható cselekedeteikről van szó. Ezért is fontos – amennyiben lehetséges – jó előre meghatározni a kalandmester-karakter alapvető személyiségét és vonásait, így mindig tudni fogod, hogyan játsz ki megfelelően.

Ha a nem-játékos karakter a kalandozókkal érintkezik, a kalandmester határozza meg a karakter viselkedését, amely aztán a játékosok karaktereinek cselekedetei és az események tükrében változhat.

## Mitől ellenfelek:

Bár az is igazán élvezetes lehet, ha a karakterek egy sereg goblinon vagy városőron vágják magukat keresztül a kaland során, ez hamar fárasztóvá válhat a játékosok számára. Ügyelj arra, hogy alkalmas ellenfeleket állíts a kalandozók elé, legyenek akár egyszerű ellenfelek, fő ellenfelek vagy akár csak egy alkalmilag alkalmatlankodó rablóbanda. Fontos, hogy az ellenfelek felérjenek a karakterekkel – akiknek így igazi kihívás lesz a kaland.



Könnyű abba a hibába esni, hogy az ellenfelet túl erőse méretezed – azt gondolhatod, a karakterek „túl könnyen elintézik majd” ellenfeleket, hacsak az nem egy újabb Krilehor. Nem minden ellenfélnek kell a Tizenhármak egyikének lennie. Egy okosan játszott ellenfél gyakorta sokkal hatalmasabbnak tetszik, mint amilyennek a papíron tűnik.

Hasonlóképpen, semmi sem annyira kiábrándító, mint amikor valamelyik ellenfélről a harc csúcspontján derül ki, hogy korábban csak a szája volt nagy. Ha tudod, hogy szembe fog kerülni a karakterekkel, rendezd úgy, hogy fel tudja venni velük a harcot (legalább a csatlósai révén).

### *Tálgazdák csatái:*

Az egyik oka, hogy a M.A.G.U.S. regényekben lejártszódó csaták annyira izgalmasak, az, hogy többnyire igen érdekes helyszínekre zajlanak. A keskeny hídon folytatott ádáz küzdelemtől a kitörő vulkán tövében lezajlott halálos csatáig – ezek a hangulatok elemek színpompás életet kölcsönöznek a megszokott jeleneteknek.

Bármelyik harc izgalmas lehet ugyan, mégis törekedj arra, hogy alkalmanként úgy alakuljanak a dolgok, hogy a karakterek szokatlan környezetben kerüljenek szembe ellenfeleikkel. Esetenként a lovakon vagy akár a légi hűtőszekelyeken vívott harc is eredményezheti az iram megváltozását. A víz alatt zajló események szintén izgalmasak lehetnek, csakúgy, mint a sivatagban, a hómezőkön és más kietlen vidékeken. További ötleteket találhatsz a M.A.G.U.S. regényekben és novellákban.

### *Élragadó leírások:*

Amikor a játék világáról van szó, a játékosok mindenben rád hagyatkoznak. Ha valamit hiányosan vagy szegényesen írsz le, nem lesz esélyük, hogy megértsék, mi is történik pontosan a játék világában. Bár ez általában szövege is igen fontos, amikor mesélsz, a csaták alkalmával különös fontossággal bír.

Karakterek döntéseinek meghozatalakor a játékosok számára létszükséglet, hogy leírj mindent, ami velük és körülöttük történik, minden jelentős eseményt, minden fontos tárgyat és résztvevő helyzetét, és a környezetet általában. Ezért aztán neked is mindennel tisztában kell lenned. Hagyd, hogy a játékosok kérdéseket tegyenek fel, és olyan érthetően válaszolj nekik, ahogy csak tudsz. Világosan említs meg és írd le mindenkit, akit találkoznak. Ha minden karaktert, akivel a kalandozóknak dolgom akad, csak akként említessz, hogy „az a fickó”, a játékosok sosem fogják érteni, kire is gondolsz pontosan. Ha valamilyen szörny támad rájuk, írd le harapását és karmolását is, hogy a játékosok értsék, mit is tesz a szörny.

Ha úgy tűnik, hogy a játékosok nem értették meg valamit, amit mondtál, ismételd meg. Néha fontos részletek veszhetnek el a rengeteg új dolog közepette. Mi a legrosszabb, ami történhet? Az ismétlés miatt a játékosok esetleg felfigyelnek a részlet jelentőségére, és ennek megfelelően cselekednek majd – holott karaktereik nem így cselekednének.

Mikor valamely karakter mozog, színésztud mozgását a háttér részleteinek leírásával. Ha egy nem-játékos karakter egy tárgyat használ, írd le az adott tárgyat. „A kardmívész pengéje mélyen mellkasodba hatol” sokkal jobban hangzik, mint a „megütött, és 7 Ép sérülést okozott”. A harci cselekedeteket is felhasználhatod arra, hogy jellemezze a karaktereket és környezetüket, így minél több információt szolgáltass játékosaidnak – például „A kong rád ront, de láthatóan sántít”.

Leírásaid határozzák meg továbbá az egyes események tempóját és hangulatát az egész csapat számára. Ha gyorsan, határozottan beszélsz, az pergővé teszi a játékot. Ha szavaid tétováz, a jelenet is kétségbeesettnek és reménytelennek fog tűnni.

Néha nagyon hatásos lehet, ha szavaidat pantomimmal támasztod alá. Amikor ellenfele a karakter feje fölé emeli kardját, és lecsapni készül, emeld fel kezéd, mintha a fegyver markolatát fogná, és te magad is sújtani készülnél. Amikor valaki szörnyű sérülést szenved el harc közben, rándulj össze, vagy borzadj el színelte fájdalommal. Ha a kalandozók egy hatalmas szörnyrel kerülnek szembe, állj fel, amikor a szörny cselekszik, és meredj az ülő játékosok fölé.

Néha nehéz megállni, hogy valamit ne a lehető legegyszerűbben írj le („Nem találd el. Megütött. Írj fel 12 Ép sérülést.”) Ez olykor rendben is van. Bizonyos alkalmakkor a hosszú leírások unalmasnak tetszhetnek, és inkább a rendszerbeli hatások a fontosak. Ez azonban inkább a kivétel, nem a szabály. Az esetek döntő többségében színésztud kisírt leírásaidat („Félrehajol, majd feléd lök, és lövedéke el is talál, 12 Ép sérülést okozva.”). A sérüléseket is a legjobb általában leírón lefesteni: a „Karmaival végigszántja mellkasod, és ezzel 8 Ép sebzést okoz neked” egy kicsit legalább érdekes, míg a „8 Ép-t kaptál” alig mond valamit.

Ne feledd, hogy az olyan támadások, amelyek csak Fp sebzést okoznak, nem jelentenek komoly fizikai sérülést – nem többlet néhány felszíni sérülésnél vagy horzsolásnál –, az olyan támadások pedig, amelyek nem okoznak sérülést, nem feltétlenül tévesztettek célt. A vértet viselő karaktereket gyakran eltalálják ugyan, vértjük azonban megvédi őket. Ha ezt úgy írod le, hogy „Az ork furkóbotja nem képes áttörni a kráni légios vértjén”, ezzel nem csupán leírod a cselekedet kimenetelét, hanem elédetté teszed azt a játékost, aki karakterét harci kalapáccsal szerelte fel, és így most esélytel támadja a légios.

### *A karakterek cselekedeteinek leírása:*

Amikor valamely nem-játékos karakter valamilyen harci cselekedetet hajt végre, jó, ha a játékosok tudják, mi történik, mind a játék elképzelt valóságában, mind a játékdinamika mechanizmusában. Tehát például amikor egy csapat fűsz feljárt a várkapun, a játékosok tisztában lehetnek azzal, hogy – amennyiben belépnek a kapun – szembe kell nézniük egy tucat nyílveszővel (feltéve persze, hogy maguk a karakterek látják, mi történik).



Ezt megkönnyítendő, érdemes előre elgondolkodnod azon, hogyan is néznek ki a különféle cselekedetek, amelyek játék közben végbe mehetnek. Ha filmben látnátok az adott harci jelenetet, vajon miként nézne ki, amikor a kalandozó megfogja mágius rúnakardját, tűzkitörés varázslatot idéz fel, vagy valami más olyan dolgot cselekszik, amit egyikőtök sem látott még a valóságban? Légy drámai, és részletesen írd körül a cselekedetet. Túl soká azonban ne magyarázd – az ellassíthatja a játék menetét. Légy következetes, mivel szavaid nem csupán a leírás eszközei, hanem fogódzkodók, amelyekbe a játékosok kapaszkodhatnak, és ezek alapján hozzák meg döntéseiket. Ha legutóbb, mikor valaki a Tulajdonságnövelés diszciplínát használta Ereje növelésére, úgy írd le, hogy „a karakter érzí, ahogy izmait átjárja mentális energiája”, legközelebb, ha valaki a diszciplínát alkalmazza, használj ugyanezt a leírást (vagy legalábbis valami hasonlót). Ha pedig idővel a játékosok szavaidat hallva, így szólnak, „A, a dorani magiszter biztos a Mágikus Tekintetet veti be ez ellen a nemes ellen” – nos, ez nem jelent rosszat, ilyenkor tudhatod, hogy leírásaid hatással vannak játékosaidra. Azt jelzi, hogy a játékosok már érzik és értik szóbeli célzásaidat (ahogy a filmek nézőközönsége is ráérez a film képi eszközeire annak első perceiben). Nem csupán azt teszed számukra lehetővé, hogy leírásaidat alapul véve döntéseket hozhassanak, hanem a következetesség és a hihetőség érzetét kölcsönöz az általa kreált képzelte világnak.

## Tapasztalat

A karakterek teljesítményét, eredményeit Tapasztalati pontjainak száma tükrözi. Ezek teszik lehetővé számára, hogy szinteket lépjen, és így egyre erősebbé és hatalmasabbá váljon.

Az egyes kalandok lezárásakor a Kalandmester Tapasztalati pontokat (Tp) oszt minden egyes karakternek, aki az adott kalandban részt vett. Ez azt jelképezi, hogy a karakterek tanultak kalandjaikból, és – feltehetően – volt idejük arra, hogy mérlegeteljék, megfontolják a tapasztalataikat, és fejlesszék képzettségeiket, képességeiket és egyéb jellemzőiket.

A karakterekként kiosztott Tp mennyisége a kaland hosszától függ (lásd 4-1-4. Táblázat: Tapasztalati pontok). Ezek a mennyiségek átlagos nehézségű kalandokra vonatkoznak. Amennyiben egy adott kaland nehézsége eltér az ebben a fejezetben korábban tárgyaltaktól, úgy az eltérés arányában változtasd meg a kiosztott Tp-k mennyiségét is. Ha például egy kalandba az ajánlott egyszerű események helyett kiemelkedő eseményeket tervezel, úgy az adott kalandért akár a szokásos Tp mennyiség másfélszeresét is kioszthatod. Ha azonban túl gyakran folyamodsz ehhez, az valószínűleg azt jelenti, hogy kalandjaid túl nehezek, vagy hogy túl sok Tp-t osztasz.

4-1-4. Táblázat: Tapasztalati pontok

Kaland hossza	Alap TP Mennyiség
Rövid	500 TP
Közepes	1,000 TP
Hosszú	2,000 TP

## Más jutalmak

A Tapasztalati-pontok mellett számos másfajta jutalom létezik – a Tp-kkel ellentétben azonban ezek a „játékban belüli” kapnak helyet.

## Pénz

A játék stílusától és a kalandozók személyiségétől, beállítottságától függően a pénzben kifejezett jutalmak a játék fontos részét képezhetik. A zsoldos természetű karaktereknek sokkal nagyobb szüksége lehet a pénzre, mint azoknak, akiket valamilyen szervezet, klán, céh vagy nemesi ház támogat anyagilag. Még a legnemesebb alkutú hősöknek is szüksége lehet néha némi pénzre, hogy lecseréljék, megjavíttassák vagy kiegészítsék felszerelésüket, hogy másoknak segíthessenek, vagy hogy adakozzanak valamely fennkölt cél érdekében.



## Felszerelés

A kaland természetétől függően a karakterek esetenként szert tehetnek olyan tárgyra, amelyeket azután megtartanak, miután a kaland véget ér. Ha a karakterek például tengeri csatában legyőznek egy kalózbándát, esetleg megtarthatják a kalózok hajóját. Kalandmestertéknél ügyelni kell arra, hogy ez ne csússzon ki a kezid közül – a kalandozók könnyen tehetnek így szert túl nagy hatalomra. Végül is, a M.A.G.U.S. elsősorban a hősiességről szól, és nem a fosztogatásról.

## Hírnev

Bár nem lehet a bankba tenni, sok hős azonban mégis élvezi, sőt hajszolja a hírességet vagy a hírhedséget. Ahogy a kalandozók egyre több kalandban állnak helyt, és bizonyítják rátermettségüket, Hírnevük úgy nő majd fokozatosan.

## Rangok, címek és kitüntetések

A nemesek, papok, katonatisztek és egyéb méltóságok gyakran jutalmazzák a kalandozók szolgálatát különféle rangokkal, kitüntetésekkel vagy tisztségekkel. Az ilyen jutalmak néha egyéni adományokkal társulnak: ajándékokkal, pénzzel vagy földdel, a karakter elit rendekbe való felvételével, vagy rendjelekkel, pecsétygyűrűkkel és más hatalmi jelvényekkel.

## Hogyan épít fel egy kalandorozatot?

A „kalandorozat” kifejezés alatt olyan kalandok egybefüggő sorát értjük, amely a karakterek egy adott csoportjának történetét dolgozza fel, kísérő végig. A kalandorozat középpontjában állhat egyetlen történeti szál – pl. a Manifestációs Háború –, vagy számos, kisebb jelentőségű szál, akár egymás mellett, akár egymást követően. Ebben a „kalandorozatban” egy maroknyi karakter kalandjait követjük nyomon, akik céljaik elérése érdekében együttműködnek – a csapat összetétele néha változhat, ahogy a történet haladtával egyes karakterek jönnek, mások mennek.

A kalandorozatok egy különleges fajtáját élet-játéknak nevezzük. Az életút játék a kalandozók életét követi végig, kora fiatalaságuktól éveken, évtizedeken keresztül.

A jó M.A.G.U.S. kalandorozat azonban több néhány egymásra fűzött kalandnál. Az alábbi irányvonalak a kalandmester segítségére lehetnek, hogy egy gazdag, elmélyült kalandorozatot építsen fel, amely jó szórakozást nyújt majd mind a játékosoknak, mind neki magának.

## A kontextus megteremtése

A kalandorozatot megtervezésekor legelőször is el kell döntened, milyen legyen az a kontextus, amiben a játékosok elhelyezhetik karaktereiket. Bár nem szükséges, hogy ez a kontextus már a játék elején nyilvánvaló legyen a játékosok számára (sőt, akár változhat is a játék előrehaladtával), nagyban segíthet a kalandmesternél a kalandok és a játék céljainak megtervezésében.

A kontextus természetesen függ attól, hogy Ynev világának történelmében és területén hova és mikorra helyezed a kalandorozat cselekményét, amelybe az egyes játékokat illeszted majd. Az a cselekmény, ami megfelelő lehet a zászlóháróknak, nem biztos, hogy helyénvaló a Manifestációs Háború napjaiban. A M.A.G.U.S. világa kontextusok széles választékát kínálja a szerepjátékhoz – néhányat alább felsorolunk:

- A Manifestációs Háborúban harcoló kalandozók
- Shadoni befolyás ellen harcoló gorvikai
- A Fű Útjának felderítése
- Az Északi Szövetség diplomatái, akik szövetségeseiket próbálnak meggyerni maguknak
- A Pyarroni Államszövetség ügynökei, akiket kráni ügynökök kifizetésével bíztak meg
- Dúsagazdag kereskedők, akik a vagyon és a befolyást hajszolják
- Zsoldosok, akik annak dolgoznak, aki többet ígér

## Émlekezetes nem-játékos karakterek

Kalandmestertéknél a te feladatod, hogy a játékosok Ynev alakmáin kívül minden más karaktert te alakíts Ynev világán. Ezek mind a te karaktereid, kezdve a sort a városkapu tövében álló koldustól, a mézesmázos kereskedőtől, a lablóbán-da vezetőjén és a lovagok nagymesterén keresztül egészen a testet öltött istenekig.

A karakterek nagy része persze nem mutat érdeklődést a kalandozók iránt, hacsak azok nem szeretek már jelentősebb Hírnevet maguknak (lásd Hírnev). A legtöbben csak élik az életüket, és nem törődnek a kalandozók cselekedeteivel vagy a körülöttük zajló eseményekkel. Az egyszerű emberek, akikkel a karakterek a városokban találkoznak, fel sem figyelnek rájuk egészen addig, amíg nem tesznek valami olyasmit, ami felkelti érdeklődésüket.

Röviden szólva, Ynev lakóinak nagy része voltaképp nem is tudja a kalandozókról, hogy kalandozók. Nem kezelik őket kiemelkedően, nem részesítik őket ezért semmilyen előnyben (de hátrányban sem), és úgy általában nem fordítanak rájuk különös figyelmet sem. A karaktereknek maguknak kell boldogulniuk. Ha bölcsen és jóindulattal viselkednek, barátokat szerezhetnek maguknak, és kivívhatják mások tiszteletét. Ha ostobán és igaztalanul, akkor ellenségeket gyűjtenek, és kivívják mások ellenszenvét.

Ahogy a kalandorozat folyását irányítod, rengetegféle karaktert kell majd megismerjesztened. Az alábbi tanácsok ezek megalkotásához és kijátszásához nyújtanak segítséget.

## Gonosztevők és más ellenfelek

A gonosztevők és ellenfelek megformálása és kijátszása a játék egy olyan aspektusa, amely többnyire csak a Kalandmester számára adatik meg. Egyik fő feladatod a karakterek ellenfeleink irányítása, és ez talán mind közül a legelvezetesebb.

Amikor ellenfeleket alkotasz, akik majd szembekerülnek a karakterekkel, tartsd észben a következő dolgokat.

### Valószerű ellenfelek:

Tedd az ellenfeleket életszerűvé, hitelessé. Jól gondold át, miért teszik azt, amit tesznek, miért vannak ott, ahol vannak, és hogyan viszonyulnak a körülöttük lévő dolgokhoz. Ha csak úgy tekintesz rájuk, mint olyasvalakire, akiket a karaktereknek kell megszárolniuk, a játékosok is ekként tekintik majd őket.

### Intelligencia:

A rosszfiúnak nem kell feltétlenül ostobának lenniük. Az ellenfelek legyenek olyan okosak, amilyenek valóban lennének – nem jobban, nem kevésbé. Egy átlagos ork talán nem a legjobb stratégia, a toroni boszorkánymesterek azonban intelligensek, mindig minden át gondolnak, és minden eshetőségre felkészülnek.

### A gonosz nincs ott mindenütt:

Nem lehet minden ellenfél gonosz. Néha bizony a karakterek szembekerülhetnek jó szándékú ellenfelekkel is, hiszen a „jó” embereknek sem egyezik mindenben a véleményük. Érdekes lehet néha olyan ellenfelekkel szembenézni, akiket nem akarsz (vagy egyszerűen nem vagy képes) gondolkodás nélkül elpusztítani.

### Égy különleges helyzet – a fogoly dilemma:

Mit kezdjenek a karakterek foglyul ejtett ellenségeikkel? Ha valamely ellenfél megadja magát a kalandozóknak, a játékosok nehéz helyzetbe kerülnek. Kegyelmezzenek meg az ellenük törő ellenfélnek, vagy végezzék ki? Melyik a nagyobbik rossz, ha megölik, vagy ha megják élni, és később esetleg még több gonoszított hajt majd végre? Ynev világán egyes helyeken pénzjutalom jár az elfogott gonosztevőkért. A fogoly barátai, szövetségesei szintén felajánlhatnak valamilyen váltásdíjat, hogy ells kapják vissza társukat. A játékosok így talán könnyebben döntenek majd, mit is tegyenek foglyaikkal. Akár te is tehetsz nekik javaslatokat az ügyben – rendszerint általad



kijátszott szövetséges, társ szavaival -, hogy miként szokás ilyen esetekben tenni azon a területen, ahol a karakterek épp kalandoznak. A nem-játékos karaktereket mindig játszd annyira hitelesen, amennyire csak lehetséges, a fogoly-dilemma azonban csak abban az esetben szembesíted a játékosokat, ha biztos vagy benne, hogy ez nem okoz számukra morális kényelmetlenséget – bár a morális dilemma sokszor nagyon emelheti a játék élvezetét. Ha tehát elég „érettnek” érzed magad és csapatodat, ne habozd!

### Főgonoszok

Az őrdögi boszorkányherceg, a rablólovag, a korrupt őrpáncsok, a hírhedt fejfavadás, a tolvajcéh folyvást mesterkedő főnöke – az intelligens gonosztevők számtalan alakban megjelenhetnek. Ezek lesznek a karakterek leggyűlöltebb és – épp ezért – legemlékezetesebb ellenfelei. Egy jól kijátszott gonosztevőből visszatérő szereplő válhat, aki állandó bosszúságot okoz majd a kalandozóknak, és megkeseríti az életüket. Így egy olyan gonosztevőre tehetesz szert, akit a játékosok imádnak majd gyűlölni.

A gonosztevők kijátszásakor tartsd szem előtt a következő dolgokat:

### Használati szolgálat:

Csak abban az esetben hagyd, hogy a karakterek személyesen találkozzanak a főgonosszal, ha ezt fontosnak érzed a cselekmény szempontjából. Persze végül vele akarnak majd megküzdeni, ő azonban – amikor csak lehetséges – alantas szolgáit, alattvalóit és testőreit küldi, hogy a kalandozókkal szembeszálljanak. Ne foszd meg azonban a karaktereket attól az elégtételtől, hogy végül lehetőségük legyen legyőzni a főgonoszt.

### Legyőzhető és leleményes:

Használd ki minden alkalmat és lehetőséget, hogy győzedelmeskedhess a karakterek felett, és meggátolhassd terveiket. Ne feledd, hogy minden képességnek, trükknek és stratégiának, amit a kalandozók bevetnek, megvan az ellenszere.

### Legyen szóbeszéd:

Ha a kalandozók végül szembekerültek a gonosszal, és megghiúsították terveit, nehézség lesz megszöknie. Veszed félre őket, használati álcákat, titkos átjárókat, a menekülést megkönnyítő varázslatokat, és szolgák sokaságát, akik segítenek a menekülésben.

### Éjszaki túsókat:

Állítsd a karaktereket morális dilemma elé. Megtámadják-e a gonoszt, ha erre csapatai lemeszárólag foglyul ejtett ártatlan áldozataikat?

Té szabd meg az összecsapások feltételeit és körülményeit: Ne a karakterek szabta feltételekkel harcolj. Az okos gonosztevő csak akkor támad a kalandozókra, ha ez elengedhetetlen, vagy ha kellőképp felkészült rá (előszeretettel olyankor, amikor a karakterek le vannak gyengülve, vagy épp nem számítanak rá).

### Szövetségesek

A szövetségesek többnyire információ, felszerelés vagy menedék formájában nyújtanak segítséget a karaktereknek. A szövetségesek általában a karakterek barátai, rokonai, céh-, klán- vagy rendtársai közül kerülnek ki, esetleg a kalandjaik során ismerik meg őket. Az ilyen karaktert olyan részletességgel dolgozd ki, amennyire azt a mese szempontjából szükségesnek ítéled. Legalább a nevét, fajtát és főbb személyiségvonásait írd fel a jegyzeteidbe. A karakterek irányában a szövetségesek viselkedése Barátságos vagy Segítőkéssé lesz.

Alkalmanként az is előfordulhat, hogy a karakterek valamelyik szövetségesre csatlakozik küldetésükhöz. Erre

olyankor van a legnagyobb szükség, ha a karakterek csapata kicsi, netán nem rendelkezik a kalandhoz szükséges képességekkel, képességekkel vagy egybeekkel. Az ilyen karaktert irányíthatja akár a Kalandmester, akár az egyik játékos. Ne használj kalandban túl sokszor ilyen módon a szövetségeseket, mivel idővel a játékosok (és karakterek) túlságosan rájuk szorítkozhatnak, és nem lesznek képesek nélkülük boldogulni.

### Allatok

Az állatok és más alacsony intelligenciájú lények különleges csoportját képezik a nem-játékos karaktereknek. Ezek ugyanis másként viselkednek, mint az intelligens teremtmények. Ösztöneik és szükségleteik vezetik őket. Az állatok legtöbbször az éhség és a félelem vezérli. Esetenként kíváncsiságuk is, rendszerint azonban csak élelem után kutarnak. Amikor egy esemény során állatok vagy más alacsony intelligenciájú lényeket tervezel a karakterek útjába állítani, ne felejt el valamiféle okkal szolgálni a jelenlétükre – egyfajta ökológiai kitalálást, amely megmagyarázza viselkedésüket és szokásaikat. Száz ork könnyen szerveződik kisebb társadalomra valamely területen, száz hiúz azonban nem, hacsak valamely kívülről, intelligens hatalom – például az ember vagy más elfszabásúak – rá nem kényszeríti őket valahogy. Az ilyen intelligens, szervező hatalom sokszor segít megmagyarázni, miért is találhatók bizonyos teremtmények olyan területeken vagy olyan mennyiségben egyszerre, amelyet természetes hajlamuk nem magyarázna meg.

Az állatok és az alacsony intelligenciájú szörnyek csak enni akarnak, biztonságban érezni magukat, és kicsinyíteni védelmezni. Nem nagyon szenvedhetik, ha táplálékukra valaki más is pályázik, azonban ilyenkor is csak a legharciasabbak támadnak a bitorlóra.

Az ilyen teremtmények nagyszerű ellenfelek lehetnek a karakterek számára, hiszen viszonylag kevés morális kérdést vet fel egy farkas vagy egy medve lekasabolása – ámbar például egy elf karakter, avagy egy Arel pap számára mindez igen komoly morális aggodalmakat okozhat.

### A kalandsorozat cselekményének felépítése

Ne hidd, hogy munkád befejeződik, amikor a kalandsorozat összeállítását befejeztél! Még a leginkább érdekesítő és izgalmas kontextus is szárazza válik, ha nem helyezed egy élő, lélegző, a karakterekkel kölcsönhatásban álló környezetbe. Ehhez használd fel mindazt, ami már megtörtént, és készítsd fel azokra a dolgokra, amelyek még hátravannak. Ez különbözteti meg a kalandsorozatot az össze nem függő kalandok sorától. Az alábbiakban néhány olyan kellék található, amely a karakterek által megélt eseményekre – a múltira – épít, és ezáltal megkönnyíti a kalandsorozat felépítését és fenntartását: visszatérő karakterek, a kalandozóknak a közvetlen kalandon túlmutató kapcsolatai, a karakterek által ismert dolgok megváltoztatása, a legfőbb pont útja, az előzőleg események sejtése, és a karakterek felkészítése a jövőre.

### Álkalmazt visszatérő karaktereket:

Ide tartozik Riggos, a kocsmáros, akivel a karakterek minden alkalommal találkoznak, amikor Eriónban megszállnak a kedvenc fogadójukban, ide tartozik a koldus, akitől a csapat tolvaj tagja az értesítéssel szerzi, és ide tartozik a bolondos öreg gróf is, akitől a lovag megkéri lánya kezét. A titokzatos idegen, akivel a karakterek Pyaronban egy sikátorban találkoznak, újra feltűnik Toronban, felfedi kiletét, és a kalandozók megismerhetik valódi szándékait. Az áruló gárdistisz, a lázadás felbujtója visszatér, ezúttal egy egész zsoldosseregel. A lovag, akivel a csapat egyik tagja egy időben nyert felvételt a lovagrendbe, most újra feltűnik, ám ezúttal már egy másik, sötétebb rend tagja. A báró, aki annak idején segített a kalandozóknak megmenteni a legbő línyvát a boszorkánymester karmai közül, most épp a jobboldali pillantban tér vissza, hogy kivegye a részét a küzdelemből. Ha a vis-

szatéró karaktereket túl sokszor veszed igénybe, az túlságosan mesterkéltté teheti a mesét, ha azonban megfontoltan használod őket, úgy az nem csupán valószínűséget kölcsönöz a mesének, hanem emlékezteti is a karaktereket saját múltjukra, így megerősíthetik helyüket a kalandorozatokban.

Alakíts ki olyan kapcsolatokat, amelyek túlmutatnak az épp aktuális kalandon: A karakterek összeharátkoznak a helyi kocsmárossal, és mindig nála szállnak meg, ha a városban járnak, mivel olyan érdekes történetekkel szolgál. Valamelyik kalandozó szerelembe esik a hercegnővel, és végül összeházasodnak. Az öreg Thorib, az obsitos katona, saját gyermeikeként tekint a karakterekre. Kellorion Qatolluin, az elf megtartó minden évben ajándékot küld a kalandozóknak annak a győzelemnek az évfordulóján, amelyet együtt arattak a többszörös túlérővel szemben. Az ilyen a kapcsolatok teszik tartalmassá a mesét.

### *A karakterek által ismert dolgok megváltoztatása:*

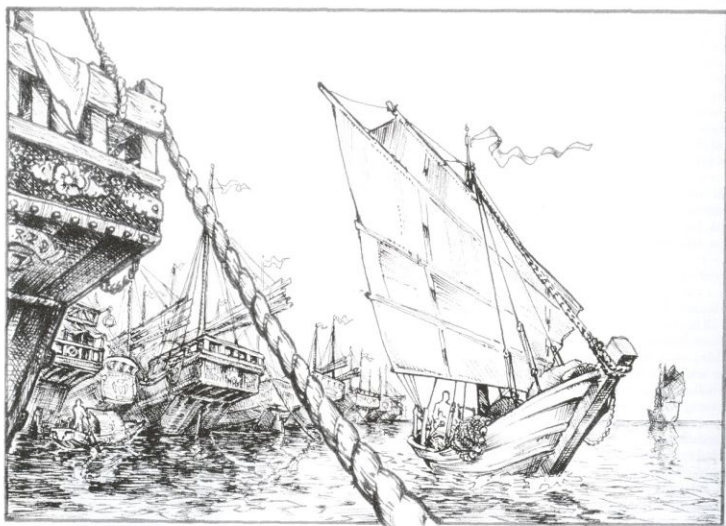
Amióta a kalandozók legutóbb a városban jártak, a herceg helyére egy bitorló lépett. A valaha veszélyes kereskedelmi útvonalak mostanra biztonságossá lettek, köszönhetően a megnövelt őrjáratoknak. Kalózok egy erősebb csoportja kiszorította a többi kalózt a Quiron-tenger Ifin környéki vizeiről. Időről időre változtass meg néhány részletet a már megalkotott, lefektetett dolgok között. Ezáltal biztosabb alapokra helyezheted mindazt, amit a játékosok most tudnak, valamint mindazt, amit régebben tudtak. Ezenfelül felkelte kíváncsiságukat azíránt, hogy miért is változtak a dolgok.

Ott üsd őket, ahol a leginkább fáj: Ha valamelyik karakter barátságot köt a kocsmárossal, rendezd úgy az eseményeket, hogy a kocsmáros fia azok között legyen, akiket a toroni sereg a legutóbbi támadás alkalmával magával hurcolt. Ha a kalandozók szeretnének átkelni a sivatagon, hogy eljussanak Abadanába, kapja el őket a történelem legnagyobb homokvihara. Ez a stratégia igen erős motivációval szolgálhat a játékosok – és karakterek – számára, ha mértékkel használod. Ügyelj azonban, hogy ne vidd túlzásba az ilyen dolgokat, különben a karakterek sohasem fognak semmihez kötődni, attól való félelmükben, hogy veszélynek tehetik ki azt, aki vagy ami közel áll hozzájuk.

Az eljövendő események sejtetése: Ha a fogadóba újonnan érkezett bárd arról beszél komor arccal, hogy a szomszéd városállam kétes híru ura seregeket gyűjt, és a karakterek egy jóslatban hallanak a „sötétség emelkedéséről”, amely elsőpri majd az ország bekéjét, jobban felkészülhetnek, hogy elejét vegyék a pusztításnak, amelyet a támadók okoznak. Akár már azelőtt elindulhatnak az általad kínált nyomokon, hogy a kaland voltaképpen elkezdődne.

A karakterek felkészítése a jövőre: Ha azt tervezed, hogy később a kalandok során valamely addig rejtve működő boszorkánymester-szekta előbújik rejtekeiből, és Arel híveire kezd vadászni, utalj erre már korábban is, még mielőtt megtörténne. Esetleg hallhatnak a karakterek kősa híreket holmi sötét szándékú boszorkánymesterekről, vagy szembesülhetnek olyan bizonyítékokkal, amelyek már jóval korábban – egy ide nem vágó kaland során – is arra utalnak, hogy valakik Arel-hítrekre vadásznak. Ezáltal sokkal jelentősebbé – és érdekfeszítőbbé – válik a későbbi kaland. Ha az eljövendő események szálaait ekképp az őket megelőző kalandokba fűzöd, és így célosgatsz a jövőre, a kalandorozat epikus sodrású egészzé válik.







A Kalandmester Eszköztára

A Kalandmester eszköztára azokat a játérendszerbeli szabályokat foglalja magában, melyek a Kalandmester segítségére lehetnek, amikor a játékosok karaktereit különféle helyzetek elé állítja a kalandok során. Az adott események típusától függően, ezek a helyzetek igen változatosak lehetnek – a karakterek nehéz szociális helyzetekbe kerülhetnek, különféle környezeti ártalmak érhetik őket, vagy rosszakaróik ténykedéseinek következményeit kell viselniük.

## A Nem Játékos Karakterek

Az afféle szőrszálhasogatásokba, miszerint az NJK-k alatt nem játszó- vagy nem játékos karaktereket kell értenünk, nem célszerű belemenni, hiszen végső soron mindenki pontosan tudja mit is kell érteni a kifejezés alatt: a játék azon szereplőit, akiket nem a karakterek alakítanak. Pont.

Ők szövik a hálót a játékosok körül, ők irányítják, befolyásolják, szeretik és gyűlölik a karaktereket. Éppen ezért rendkívül óvatosan és körültekintően kell velük bánni. És nem csupán a játékosoknak. Egy-egy rosszul megformált NJK, sablonos mellékszereplő kétségelennül tönkretérheti a játékot, a kellően át nem gondolt, ki nem talált figurák logikátlanságokhoz, következetlenségekhez vezetnek. Ezekről egy darabig csupán a mesélőnek lesz tudomása, ám ha nem vigyáz, a játékosai is egyhamar megneszelhetik, hogy valami nincs rendben.

Az NJK-k nagyban befolyásolhatják egy játék hangulatát, akár jó, akár rossz irányban. A rosszul „előadott”, hiteltelen figurák savanyú szájút kelthetnek a játékosokban, a tizenketeg-egy tucat mellékszereplőnek egy idő után már senki nem fog elfogadni, akármit tegyenek is, s mindenkinben ott mocorog majd a játék végeté, hogy jó, jó, de... nem lehetett volna ezt egy kicsit érdekesebben megtenni?

Ugyanakkor azok az NJK-k, amelyek valódi egyéniséggel bírnak, akik valóban szerepelnek, akik nem csupán szerves részei a történetnek, de hitelesek, átgondoltak és jól megformáltak, nem csupán nélkülözhetetlen elemei lesznek játékkunknak, de annak hangulatát is jócskán emelhetik.

Nem véletlenül hangsúlyozzuk ennyire a hangulat jelentőségét; ez az, amit majd évek múlva is főlidézhetünk egy-egy különösen jól sikerült játék kapcsán, ez az érzés ugrik be rögtön, újra átéljük, valahányszor felelevenítjük. S a leírásokon, cselekményen kívül az NJK-knak ebben rendkívül fontos szerepe lehet.

Talán célszerű ezek után közelebbről is szemügyre venni őket. Négy csoportba osztanánk az NJK-kat különböző fontossági sorrend megállapítása nélkül. Végső soron mindegyik jól körülhatárolt szereppel bír.

## Mellékszereplők

Első ránézésre nem tűnnek különösebben fontosnak, s az esetek nagy többségében valóban nem jutnak szóhoz. Ők az utca népe, a falvak lakói, a városok polgárai, egy kocsmá közönsége. Közöttük jönnek-mennek a Játékos Karakterek; ők halójában csak a háttér meglevevénitását szolgálják, s ritkán kerülnek előtérbe. Azonban nem lehetnek semmi esetre sem jellegtelenek, találomra odadobottak: „hát tudjátok milyenek,... olyan városalakók”. Nem szerencsések az ilyen hányavetési mondatok, pedig éppen elégszer hangzanak el. Persze az is igaz, hogy nem lehet – és nem kell – egy egész település minden polgárát, egy kastély minden szolgáját részletesen kidolgozni, ám nem árt, ha a mesélő a játék előtt elgondolkozik az esetleges mellékszereplőkön, miként lehet velük abban segíteni, hogy a játéknak egyedi és emlékezetes hangulata legyen. Nem csak kinézetük lehet mellékszereplőinknek, bizony hangokat is kiadnak, illatuk, szaguk lehet. Akad, hogy csupán a színec említésével is kiemelhetjük, jellemezhetjük őket, sőt egyes talányos mondatokkal játékosainkat is gondolkodásra késztethetjük. Pl.: „Szürkék mindannyian. Jellegtelenek. Ha meg nem néztek őket közelebbről, ki sem derül, hogy az arcuk különbözik a másiktól. Erős izdadságzaguk van.” vagy „Altalatok ismeretlen okból mindannyian sötétkék selyembe öltöztek.” Bárhol bevethetők olyan mellékszereplők, akiknek pusztá említése is sajátos írt adhat egy-egy játéknak, esetleg egész színhelyeket lehet köréjük építeni. Ilynek lehetnek pl.: vándorcirkusz, színművészek, egy hárem, stb.

A mellékszereplőkről számos információt szerezhetnek a karakterek, s így akadtak közöttük olyanok is, akik nem csupán hangulati elemként szerepelnek. Ők lesznek azok, akiket a mesélő már komolyabban is szerepeltethet. Jól teszi, ha ezeknek a mellékszereplőknek egyéniséget kölcsönöz, s ha csak lehetséges tartózkodik a sablonoktól. Hány szurtos utcagyerek, szírszéki fogadós vagy fogatlan öregasszony szaladgál a játékokban? Ha a karakterek NJK-kal akarnak beszélni, a mesélő helyesen teszi, ha megpróbálja életre kelteni, valós érzelmekkel felruházni, valami módon egyedivé tenni őket. Ez persze általában improvizáció kérdése. Nem árt tehát, ha a mesélő, mielőtt megszólaltatja az adott NJK-t, röviden összeállítja, szerinte milyen is az illető külalakja (minél inkább eltér a sablonostól annál érdekesebb lesz). Milyen a jellege, esetleg akar-e valamit a játékosoktól (hazudós, kapzsi, mohó, félnék,

bamba, stb.), és éppen mivel foglalatlanok (valamit ki akar piszkálni egy csatornanyílásból, bosszút forral valaki ellen, álmosan üldölgő, stb.).

Jó segítséget nyújthat ilyenkor egy-egy ismert embertípus felidézése. Célserű ezután ezt kifozgatni, felöltöztetni, neki külsőt és hangot adni.

Remek szórakozási lehetőség, ha egy fontos információt szokatlan körülmények között, különös mellékszereplőktől szerezhetünk meg a játékosok. Érdemes kipróbálni, mi történik akkor, ha egy bizonyos kérdésre csakis egy állat vagy egy tárgy adhatja meg a magyarázatot.

A karakterek gyakorta esnek áldozatul annak a tévképzetnek, hogy őket csak igazis ellenfeleik, mindenki mástól különböző, nagyhatalmú, befolyásos rosszakaróik sebesíthetik meg, ültethetik fel vagy leckéztethetik meg. Ezen illúzió szerte-foszlásának nincs is megfelelőbb eszköze, mint egy mellékszereplő.

Az ilyen alakok általában nem kötődnek erős szálakkal a tulajdonképpeni modulhoz, csak élik a maguk életét. Segítségükkel helyerakhatjuk a figyelmerlen, túlságosan is elbűvált játékosokat, rádobhatjuk őket, hogy rosszul mérték fel a helyzetet, saját magukat, stb. Ezek az NJK-k semmi esetre sem pusztíthatják el a játékosainkat, hiszen a mesélő részről meglehetősen etikátlannak lenné egy olyan ellenfél megölni a játékosokat, akire nem volt kellő idejük felkészülni.

Arra mindenesetre tökéletesen megfelelnek, hogy a játékosok ne intézhessenek el minden mellékszereplőt egy kézlegyintéssel, hogy figyelmesebbek, megfontoltabbak legyenek.

Konfliktushelyzetben (szándékosan nem harci helyzet) a mesélőnek mindig el kell döntenie, hogy az adott mellékszereplő játékosai le tudják-e győzni vagy sem. Ha bizonyos a karakterek sikerében, főlegesen minden mellékszereplőről statisztikákat készíteni, hiszen egykönnyen eldönti ki kerekedik felül. Ezért ezért nem kell kockákkal dobálni, egyszerűen megéle el, ki mivel próbálkozik, miként győzi le ellenfelét. (Akinak ez örömet jelent, dobálhat ugyan, ám könnyen kiteszi magát annak a veszélynek, hogy játékos felül, s minden észérvt és logikát mellőző támadásokkal produkál. Az „-izé, megbotlottál és elejtetted a kardod... oda esett a nyomorék mellé” jellegű mondatokat így mindenki megspórolhatja magának.)

A fenti logikát követve mellékszereplőink is gond nélkül megleckéztethetjük a játékosokat, ha a mesélő úgy véli, ez hasznos lehet a játék szempontjából.

Célserű néhány általános statisztikát összeállítani minden mesélőnek arra az esetre, ha játékosai összekaszakodnának egyes mellékszereplőkkel. Nem kell ezeknek mindenre kiterjedőnek lenniük, elegendő, ha a legfontosabb értékeket feltüntetjük rajtuk. Az így előkészített „városorok”, stb. ezután már bármikor bevetethetők, a Kalandmentő pedig akkor és olyan irányba módosíthat az értekeiken, amikor és ahol csak jónak látja. Így más helyzetekben is hasznavehető lesznek.

## Segítőársak

Ebbe a kategóriába azok az NJK-k kerülnek, akik a csapatot együtt haladnak, akik hasznos tanácsokkal, esetleg varázslatokkal, fegyverük erejével vagy pusztán jelenlétükkel támogatják a játékosokat. Minden esetben akad valamilyen szerepük, a legtrikább esetben kerülnek véletlenül a játékba, vagy avasznak elő a mellékszereplők közül.

Szerepük két okból is fontos: egyrészt a játékosok rendkívül gyanakvók minden új jövevényvel kapcsolatban, fontos tehát, hogy időről-időre pozitív tapasztalatok is legyenek az NJK-kal. Arnyalják, színesítik a játékot. Másrészt, közvetve éppen azt segítik elő, hogy ellenséges játékosok csempészünk a közelükbe, akik – miután elnyerték a játékosaink bizalmát – nagyot fordítanak az események menetére.

Mivel ezek az NJK-k szinte állandó kapcsolatban állnak a játékosokkal, vagy legalábbis kiemelt figyelemmel bírnak a játékon belül – nevüket, foglalkozásukat, tetteiket ismerhetik

a karakterek – mindenképpen több odafigyelést érdemelnek, mint az egyszerű mellékszereplők.

A mesélő nem árt, ha tisztában van az előtörténetekkel, személyes motivációkkal, jellemekkel. Könnyen elérheti, hogy a játékosai is megtudjanak ebből ezt-azt, ha úgy intzi, hogy már a találkozás előtt is hallanak az adott NJK-ról.

A játék jellegétől függően azután fellelbenhetheti a fátalt róla. Ha egy ilyen fontosságú szereplő szinte lép, akkor nem árt, ha a mesélő meglehetősen pontos leírást ad, s megfelelő körülmények között beépíti bele a kalandba.

„Hát, ott ül a bérpultnál egy fickó, pontosan illik rá a leírás...” Az efféle felvezetés nem feltétlenül állja meg a helyét, a játékosok nem fogják pontosan beilleszteni a képbe, nem tudják felmérni az illetőt. Hacsak a helyzet nem kívánja meg a titkolózást vagy a játékosoknak nem maguknak kell választaniuk ismeretlen alakok közül, a mesélő bővebben is elidőzhet az új jövevény(ek)en.

Komponálja meg az egész jelenetet – lehet egyszerű, de akár hatásdázis is –, találja ki az NJK bevezető szavait, adjon róla részletes leírást, mondjon el mindent, amit fontosnak gondol. Legyen ezeknek az NJK-knak stílusuk, érzelmek, gondolkodjanak, cselekedjenek vérmérsékletük szerint. Mindaz, amit a mellékszereplők kapcsán elmondunk, esetükben hatványozottan igaz. Ne kerülje el a játékosok figyelmét az illető felszerelése, használati tárgyai, stb. sem. Ha esetleg nem pillanthatjuk meg a találkozáskor, vagy nem törődnek vele, a későbbiekben az új társ folyamatosan újabb és újabb részletekkel gazdagodhat.

A mesélő megengedheti magának, hogy olyan dolgokat is elmondjon egy-egy ilyen NJK-val kapcsolatban, ami nem szembetűnő, nem nyilvánvaló, viszont feltételezi, hogy a karakterek észrevennek. Nyugodtan elmondhatja, hogy szinte mi fordul meg az illető láttán először a karakterek fejében.

Nem árt, ha a mesélő a játék során több ízben is utal az NJK-k küllémére, viselkedésére, így a játékosok könnyebben megközik, jobban elfogadják, közelebb kerülnek a kitalált figurához. Az „Smerin csak néz, tréfásan, ahogy szokott és a szakállat babrálja...” jellegű közlések nem csupán az NJK-k megjelölésében segítenek, de általa a játékosok hamarabb észreveszik az esetleges változásokat, s olyan információkat is megszerezhetnek, amelyet csakis az adott NJK viselkedéséből bogozhathatunk ki.

Ugyanakkor a segítőárs-típusú NJK-kal nem szabad csőstül a játékosokra szabadítani. Ha egy modul túlságosan is nehéz a játékosoknak, az mindig a mesélő hibája, s ezt nem lehet azzal korrigálni, hogy akad egy NJK, aki mindent megold helyettük. Ez komoly probléma lehet olyan esetekben is, amikor a mesélő „beleszeret” egy NJK-ba, aki a játékosok helyett végigviszi az egész modult. A segítőársnak ne járjanak mindenben a parti tagjai előtt! Segítsék őket, de ne vegyék el a játék örömeit másoktól! Egy-egy megjegyzéssel közelebb vihetik a játékosokat a probléma megoldásához, a mesélő esetleg olyan dolgokra is ráveheti őket, amiről úgy gondolta, a játékosoknak kellett volna megnéznük, ám nekik ez meg sem fordult a fejükben (de ez soha ne legyen kioktató, megszégyenítő!). Pl.: „Arrat nekidől a kisasszalnok, de olyan szerencsétlenül, hogy leveri a vízát. Láttjátok, hogy a kiömlő víz bugyogva eltűnik a kőlapok közötti repedésben.”

Csak egy esetben lehet a segítő-típusú NJK a csapat vezetője: ha ezt a játékosok is elfogadják, és nekik megvan a megfelelő szintű kihívás az egész játék során. Ilyen párosítások lehetnek például: nagyrú és segítő, diplomata és tanácsadó, stb.

A segítőárs-típusú NJK-k karakterisztikáit már érdemes részletesen is kidolgozni, sőt tudásuk a kalandok során gyarapodhat, jellemük változhat – akár komoly konfliktusba is keveredhetnek a játékosokkal.

A fentiek igazak azokra a NJK-kra is, akik nem feltétlenül segítik a játékosokat, ám felbukkannak a játékban, és nem különösebben ellenségesek.



## Ellenfelek

Nem szükséges külön részletezni, mennyire fontosak azok az NJK-k, akik a játék során szembekeverülnek a karakterekkel, vagy akár már a játék kezdetén hadilábban állnak velük. Sok minden, amit a két előző csoportnál említettünk, rájuk is igaz. Mégis másként kell kezelni őket, hiszen a játékidő jelentős részében – általában – nincsenek együtt a játékosokkal.

Ha lehet, az ő esetükben a mesélőnek még inkább át kell gondolnia, és motiválja őket, kit, mit, milyen eszméket, stb. szolgálnak. Viselkedésük nem mondhat ellent gondolkodásuknak, s ha a játékosok nem is feltétlenül értelmezik helyesen minden döntésüket, fontos, hogy a mesélő pontosan átlássa mozgatórugóikat.

Ugyanolyan árnyalt jelleme legyenek, mint az előzőekben említett NJK-k, legalább akkora súlyt kell helyezni megjelölésükre, stílusukra. Soha ne essünk abba a hibába, hogy az ellenfeleket egyszerűknek készítsük. Akárcsak a játékosok, nekik is összetett személyiségeknek kell lenniük, ellenfél státuszuk nem feltétlenül jelenti azt, hogy vérengző gyilkosok vagy konok inkvizítorok.

Ugyancsak célszerű, ha a mesélők az ellenfelek megjelölésére is gondot fordítanak. Akárcsak más NJK-k esetében náluk is fontos szerepet kaphatnak bizonyos tárgyak – egy sétatálcá, egy karimás kalap, egy kahrei okuláré, stb. Mindjártuk találhatunk ilyen „ismertetőjeleket”, csakúgy mint megfelelő és hozzájuk méltó fegyvereket. Ezek persze nem feltétlenül gyilkolásezők. Van, aki a nyelvével hatékonyabban hadakozik, mint más egy ismétlődő számszeríjjal. A mesélők mindenképpen ügyeljenek arra, hogy az ellenfél NJK-k megfelelő kihívást jelentenek a játékosoknak. A csapat egyetlen tagja ne legyen elegendő a legyőzésére. A mellékzsepreklő csak sorolható szolgák, testőrök, stb. esete persze más tézisa. Ha tényleg sikerül akarnak elleni, tudják, hogy az csak közösen, a másik segítségével sikerülhet.

Mivel az ellenfelek komoly szerepet kapnak az események alakításában, fontos, hogy mikor, milyen körülmények között bukkannak fel. Stílusuknak, jellemüknek megfelelően vezessük fel őket.

Elképesztő hatást lehet elérni egy-egy jól sikerült leírással. Az ilyen jeleneteket megfelelően adagolt információkkal jó előre előkészíthetjük, játékosaink rettegve várhatnak egy-egy ilyen találkozást. Ha pedig elég jól sikerül a mesélő kis előadása, az NJK pusztá megjelölésével képet adhat valós hatalmáról, s akár azt is elérheti, hogy a játékosok ne akarjanak azonnal öngyilkos akcióba kezdeni, s próbáljanak várni a „kérdéseikkel”. Nem az a jó NJK, akiről mindent tudnak a játékosok, hanem az, akiről mindent el tudnak képzelni. Ha bizonyos figurák újra és újra felbukkannak, akkor a játékosok folyamatosan „képpen lehetnek”, követhetik ellenfelük, ellenfeleik lépéseit, állandó motivációt kaphatnak a játékhoz. Ehhez segítenek hozzá az efféle mondatok: „Amikor a kapuőr észrevette benneteket a homályos üvegablak mögül, hirtelen arec ele kapja a kezét. Sikerült ugyan eltakarnia, de ti mindannyian nagyon is jól tudjátok, mit próbál rejtgetni. Egy fekete foltot. Közvetlenül a szeme alatt. Itt volt. Már megint megcsúszott benneteket!”

Egy annakidején megfelelően megformált ellenséges NJK még akkor is tisztelettel ébreszthet, megfontolásra késztethet játékosokat, ha azok valójában már egykönnyen elbánhatnának régi ellenfelükkel.

Fontos, hogy az ellenfél NJK-kat miként „adagoljuk” játékosainknak, hiszen mindvégignek különböző erősségűnek kell lennie, hogy más-más kihívást kell jelenteniük. Logikusnak tűnik, hogy az események alakulásával – fokozatosan lássanak bele játékosaink az ellenfelek lapjaiba, lassan jöjjenek rá mi is mozgatta őket, ki áll esetleg a hátuk mögött.

Remek kihívás mesélőnek, játékosoknak egyaránt, ha az ellenség folyamatos kapcsolatban áll a csapattal, esetleg együtt is működik velük, vagy félre kell tenniük az ellentéteiket, hogy egy mindjártuk zavaró akadályt elháríthassanak.

Bármint legyen is, a karaktereknek előbb-utóbb (ha sikerre akarják vinni a játékot) valamilyen formában szembeülniük kell ellenfelükkel. Nagyon fontos, hogy a győzelmet (akár harcban, akár szópárbajban, stb.) a mesélő ne adja könnyen, érezték úgy, hogy valóban sikert arattak – már ha sikerrel jártak egyáltalán. Bizonyos játékrendszerekben előfordulnak olyan ellenfelek is, akikkel szemben a játékosoknak szeményi esélyük sem lehet, s jól teszik, ha nem is találkoznak vele. Ilyen esetekben ezen ellenfél szolgálát, segítőit célszerű ütköztetni a játékosokkal.

## Hatalmasságok

Majd minden nagyobb ívű játékban felbukkannak olyan NJK-k, akik ugyan nem foglalkoznak különösebben a játékosokkal, mégis hiba lenne őket a mellékzsepreklő közé sorolni. Kévs olyan karakterek, akik nyíltan szembeszállhatnak velük, s gyakorta még egy jól felszerelt, rendkívül tapasztalt kalandozókból álló csapat is kerüli a velük való szembeütközést.

A hatalmasságok ők, minden dolgok mögött állók, akiknek kezében minden összpusztul. Koronás fők, nagy hatalmú varázsdoktorok, tolvajcéhek, korcs istenek, stb. Ha meg is jelennek a történetekben, azt legtöbbször a színpalak mögül teszik, cselekedeteikre csak következtethetnek a játékosok. Így lehet, hogy háborúk dúlnak az események hátterében, világformáló dolgok zajlanak, míg a játékosok a boldogulással, a túléléssel foglalkozkodnak.

Ezek az NJK-k igen ritkán kerülnek kapcsolatba a játékosokkal. Legtöbbször megközelíthetetlenek, sérthetetlenek – ily módon érteik kidolgozásával nem kell különösebben bízni. Ha felbukkannak, azt érdemes mindig jól előkészíteni, esetleg látványosra, de mindenképpen emlékeztetésre keréket. Érdekesebb lehetnek azok a játékok, melyekben ilyen hatalmasságok is részt vesznek – persze szigorúan a háttérből – és a játékosok közvetlenül vagy közvetve az ő akaratuknak megfelelően cselekednek.

Mire kell figyelniük az NJK-kal kapcsolatban? Az NJK-k gondolkodnak, alkalmazkodnak, általában ragaszkodnak az életükhöz és ennek megfelelően próbálnak viselkedni. A mesélőnek mindent szem előtt kell tartania, ha jó játékot szeretne. Ne hagyja, hogy az NJK-it egyszerűen lecsapják vagy hogy fedésbe merüljenek.

Ugyanakkor ne felejtse, hogy lehetnek dolgok, amikre még ők sem képesek. Nem juthatnak információk birtokába, ha azokat nem szerzik meg! Nem támadhatnak valakinek azonnal a gyenge pontjára, ha azt csak a mesélő tudja. Hogy azért nem hoznak létre egy varázslatot, mert a mesélő tisztában van vele, hogy ügyem működne, stb. (Persze mindez a játékosokra is igaz, de ez más lapra tartozik.)

Az NJK-k hírhirdőzök. Rajtuk keresztül értesülnek a játékosok szinte mindenről, ami egy játékban történhet. Tulajdonképpen ők mozgatják a karaktereket, éppen ezért nagyon fontos, hogy mit, hogyan mondanak, tesznek. Ha a mesélő beszélte őket, próbáljon természetes maradni, fogalmazzon egyszerűen, tisztán, jól érthetően. Ne felejtse, hogy amit nem mond, arról a játékosai nem is tudnak. Ha azt szeretné, hogy ne tűnjön ki egyértelműen az NJK mondanójából, hogy a játékosok mitévők is legyenek, ha azt szeretné, hogy elgondolkodjanak a hallottakon, hogy ki tudják szűrni a mondanókból a valóban fontos dolgokat, akkor ne legyen rest jegyezgetek készíteni, gyakorolni. Ha csak lehet, ne olvassa fel a szöveget, hanem adja elő ő maga!

Nagyon hatásos lehet, ha a mesélő nem csak beszédében, de gesztusaiban, mimikájában is stílust talál az NJK-kal. Ne szégyellje valóban megsemmélyesíteni azokat. Ha a játékosai partnerek ebben, nyugodt szívvel hadonásszon, ugráljon, táncoljon, ha egy NJK-t alakít.

Az igazán tapasztalt mesélő nem egyszerűen a játékhoz, hanem a játékosaihoz találja ki az NJK-it. Ismeri stílusukat, esetleges problémáikat, s akár olyan szereplőket is bevonhat ily



## Nem Játékos Karakterek viselkedése

módon a játékba, melyek valójában a játékos mindennapi problémáit hivatottak megoldani. Így ő a szerepjátékon keresztül szembesülhet a kérdéseivel, s az esetleges válaszokkal is. Ez azonban nagyon komoly és felelősségteljes próbálkozás, csupán a játék, a próba kedvéért senki nem próbálja ki! Szélsőséges esetben ugyanis komoly problémákhoz vezethet egy rosszul levezetett játékkülés, egy rosszul kitalált NJK.

Külön kérdés az ún. „mesélő kedvenc NJK-ja” jelenség. Sajnos minden mesélőnek tudomásul kell vennie, hogy – ha csak nem olyanra formálta –, bizony a legjobban sikerült, legkedvesebb NJK is sérülékeny és halandó. Az megengedett, ha védi az életét, s furfangosnál furfangosabb módokat talál a túlélésre. De ezt semmiképpen nem teheti akkor, ha viselkedése ellentmond a szabályoknak, ha ezáltal légköltá-pott módszerekkel tizedeli ellenfeleit, ha a játékosok szórakozásának rovására kerül az előtérbe. A mesélőnek ki kell szolgálnia a játékosokat, s elsősorban arra kell figyelnie, ők mit szeretnének.

Mennyire kezelheti rugalmasan a mesélő a rendszer adta szabályokat? Akár NJK-król van szó, akár nem, a legteljesebb mértékben – feltéve, ha ebben a játékosai is partnerek, és elfogadják az általa hozott változásokat.

A másik kivétel a különböző dramaturgiai okok szolgál-tathatják. Ha a játék látványosabb, hangulatosabb, izgalmasabb, fordulatosabb lesz, a mesélő szabadon változtathat a rendszer adta kereteken belül. Hozzátehet és elvehet, NJK-inak új varázslatokat kreálhat, sosem látott könyvekkel ajándékozhatja meg őket, a harc hevében elmeget a kisebb hiányosságok felett, nagyvonalúan elintézhethet, megengedhet bámit, ha ezzel a játék gördülékenyebb lesz. Ugyanakkor nem engedheti meg sem magának (NJK-inak), sem játékosainak, hogy felboruljon a játékegyensúly, hogy logikátlan, súlyos következményekkel járó döntések hozzon csak azért, mert „az a lényegomb ott jó ötletnek tűnt”.

Ha a hibázott, célszerű inkább elismerni, mint körömszakadtig ragaszkodni vélt igazához, mert ezzel nem csak hamis következmények lavináját indítja el, de elveszíti a játékosait is.

Ha a mesélő valóban odafigyel játékosaira, egykönnyen a kedvükben járhat, s ők talán észre sem veszik, hogy az általa megsemmisített NJK-k valójában az ő elejtett megjegyzéseik, vágyaik alapján készültek.

Hogy valóban sikerült-e olyan karaktereket kitalálnunk, amelyek hasznosak, szórakoztatóak lehetnek a játék szempont-jából, egyhamar eldönthetjük: az igazán jól sikerült NJK-k egyhamar élni kezdenek, idővel szinte maguk alakítják a sorukat. Ilyenkor büszkén hátradőlhetünk – jól dolgoztunk.

A Km-nek a körülményeknek megfelelően kell megválasztania az NJK-k viselkedését. A legtöbb ember, akivel a kalandozók találkozhatnak, közömbösen fog velük viselkedni. A legtöbb őr közömbös, de gyanakvó, mert ezt várják el tőle. Lehetőség megváltoztatni mások viselkedését egy Meggyőzés próbával (vagy Karizma próbával, ha a karakternek nincs egyetlen szintje sem ebben a képzettségben). Minél közelebb van valaki az átlagoshoz (közömbös) annál könnyebb javítani viselkedésén. Tartsd szem előtt, hogy egy alacsony dobás csökkentheti az NJK-jelölődatát a karakter iránt.

Vedd figyelembe azt is, ha úgy alakul, az NJK is használhatja ezt a rendszert más Km karakterek befolyásolására – ilyenkor persze az a legegyszerűbb, ha nem dobálsz, hanem az értékek ismeretében eldöntöd, miként alakulnak a dolgok. A játékosok karakterei viselkedésének meghatározásához és megváltoztatásához azonban ne ezt a szabályt alkalmazd – mindig a játékosok maguk döntsék el, miként vélekednek másokról.

### Együttértés keltése:

A karakterek megpróbálkozhatnak a maguk vagy mások (esetleg bizonyos dolgok, eszmék) javára befolyásolni hallgatóságuk viselkedését, együttértést kelteni, bizalmat ébreszteni. Ilyenkor egy Meggyőzés képzettség-próbát kell tennük (részleteket lásd a Képzettségek fejezetben, Meggyőzés képzettség), amelyet képzetlenül is megtehetnek, lényegében egy Karizma tulajdonság-próba keretében. Keresd meg a közönség kezdeti Viselkedését az alábbi táblázat baloldali oszlopában. Ezután a közönség kezdeti viselkedésének sorában jobb felé haladva, keresd meg azt a legmagasabb célszámot, amelyiknél még nagyobb – vagy egyenlő – a karakterek képzettség-próbájának eredménye, így megkapod a közönség új viselkedését (ha a karakterek nem érnek el legalább 10-es eredményt a próbán, a közönség a célpont valamint a karakterek iránt való viselkedése romlik egy kategóriát, lásd: 4-1-2. táblázat).

A közönségnek nem feltétlenül kell ismernie a célpontot – a név és a hírnév elegendőek. Amennyiben nem maga a karakter az együttértés keltésének célpontja, +5 módosító járul a célszámhoz.

Amikor az együttértés keltésének célpontjával találkozunk, a társaság kezdeti viselkedése az lesz, amit a karakterek kialakítottak bennük.

4-2-1. Táblázat

Kezdeti Viselkedés	Ellenséges	Barátságtalan	Közömbös	Barátságos	Segítőkéz
Barátságos	-	-	-	10	20
Közömbös	-	-	10	15	30
Barátságtalan	-	10	15	25	40
Ellenséges	-	20	25	35	50

4-2-2. Táblázat

Kezdeti Viselkedés	Segítőkéz	Barátságos	Közömbös	Barátságtalan	Ellenséges
Barátságtalan	-	-	-	10	20
Közömbös	-	-	10	15	30
Barátságos	-	10	15	25	40
Segítőkéz	-	20	25	35	50

### Lejáratás:

A karakterek megpróbálkoznak bemocskolni szemé-  
lyeket (esetleg dolgokat, eszméket), és másokat ellene hangol-  
ni. Megváltoztathatják az emberek véleményét valakiről vagy  
valamiről azáltal, hogy megszólják. Ilyenkor egy Meggyőzés  
képzettség-próbát kell tenniük (részleteket lásd a Képzettségek  
fejezetben, Meggyőzés képzettség), amelyet képzetlenül is  
megtehetnek, lényegében egy Karizma tulajdonság-próba  
keretében. Keresd meg a közönség kezdeti Viselkedését a 4-2-  
2. táblázat baloldali oszlopában. Ezután, a közönség kezdeti  
viselkedésének sorában jobb felé haladva, keresd meg azt a leg-  
magasabb célszámot, amelyiknél még nagyobb – vagy egyenlő  
– a karakterek képzettség-próbájának eredménye, így megka-  
pod a közönség új viselkedését (ha a karakterek nem érnek el  
legalább 10-es eredményt a próbán, a közönség a célpont iránt  
való viselkedése javul egy kategóriát, irántad való viselkedésük  
pedig romlik egy kategóriát lásd: 4-2-2. táblázat).

A közönség nem feltétlenül kell, hogy ismerje a célpontot  
– a név és a hírnév elegendőek. Amennyiben a közönség  
személyesen ismeri a lejáratás célpontját, +5 módosító járul a  
célszámhoz.

Amikor a lejáratás célpontjával találkozik, a társaság  
kezdeti viselkedése az lesz, amit a karakterek kialakítottak  
bennük.

### Demoralizálás:

A karakterek megpróbálkoznak mások lelkesedésének,  
harci kedvének elvételével, meggyőzhetnek másokat, hogy  
tegyék le a fegyvert, és hagyjanak fel a küzdelemmel, illetve  
hagyjanak fel azzal, amit épp tesznek. Ilyenkor egy Meggyőzés  
képzettség-próbát kell tenniük a célpontok pajzsok nélkül  
számított Mentális Ellenállása ellen (részleteket lásd a  
Képzettségek fejezetben, Meggyőzés képzettség), amelyet  
képzetlenül is megtehetnek, lényegében egy Karizma tulajdon-  
ság-próba keretében.

A karakterek próbája automatikusan sikertelen, ha a  
demoralizálódó felek irántad való viselkedése ellenséges (ez  
azonban még harc során sincs mindig így) – ha nem, akkor a  
közönség viselkedésétől függően a következő módosítók járul-  
nak a dobáshoz:

#### Demoralizálódó felek

viselkedése a karakterek iránt	Módosító
Barátságtalan	-5
Közömbös	+0
Barátságos	+5
Segítőkösz	+10

Attól függően, hogy a közönség miképpen viszonyul ellen-  
feleikhez, vagy az előtűnt álló célhoz, a karakterek próbájához a  
következő módosítók járulhatnak (az utolsó két kategória csak  
igen ritka esetekben fordul elő, és olyanokra vonatkozik,  
akiket akarunk ellenére kényszerítették valamire – ilyenkor  
csk esetben dobni sem kell a demoralizálásra, főként ha nincs  
jelen az, ki kényszerítette őket).

Demoralizálódó felek elfogultsága	Módosító
Ellenséges viselkedés vagy mindenek fölött álló cél	-20
Barátságtalan viselkedés vagy vágyott cél	-10
Közömbös viselkedés vagy közömbös cél	+0
Barátságos viselkedés vagy megvetett cél	+10
Segítőkösz viselkedés vagy utált cél	+20

Amennyiben a Meggyőzés próba sikertelen, a demoral-  
izálás semmilyen hatással nincs a közönségre. Ha azonban  
sikeres, a közönség tagjai elbizonytalanodnak, és kénytelenek  
felhagyni tevékenységükkel. Ha mégis folytatnák a dolgot, +4  
morál módosítót kapnak az ehhez kapcsolódó próbáikra  
(támadó dobásokra, tulajdonság- és képzettség-próbákra).  
Amennyiben a karakterek vagy szövetségeseik, vagy a közön-  
ség ellenfelei közül valaki a demoralizált felekre támad, illetve  
valaki újra folytatja őket, a hatás azonnal véget ér.

### Lelesítés:

A karakterek megpróbálkoznak fellelkesíteni szövetsé-  
geseiket valamilyen cél érdekében. Csak olyanokat kísérlet-  
hetnek meg lelkesíteni, akik legalább közömbösen viselkednek  
irántuk, és csak olyan célok érdekében, amelyek iránt szintén  
legalább közömbösen viselkednek – ellenkező esetben a  
lelesítés automatikusan sikertelenné minősül.

A közönség fellelkesítéséhez a karakternek legalább 1  
körön keresztül kell hozzájuk beszélniük (a közönségnek pedig  
hallaniuk kell a karaktert), ez minden körben egy egyszerű cse-  
lekedetbe kerül. A beszéd végén a karakter tesz egy  
Meggyőzés képzettség-próbát.

A közönség a karakter iránt való viselkedésétől függően a  
következő módosítók járulnak a dobáshoz

#### Lelesítendő felek viselkedése

a karakterek iránt	Módosító
Közömbös	+0
Barátságos	+5
Segítőkösz	+10

Attól függően, hogy a közönség miképpen viszonyul a  
célhoz, a karakter próbájához a következő módosítók járulhat-  
nak.

Lelesítendő felek elfogultsága	Módosító
Közömbös cél	+0
Vágyott cél	+5
Mindenek fölött álló cél	+10

A fellelkesített szövetségesek a karakter képzettség-  
próbájának eredményétől függően (az alábbi táblázat szerint)  
morál módosítót kapnak a TE-jükhöz, a képzettség-próbáikhoz  
és Mentális és Asztrális Ellenállásukhoz.

Képzettség-próba eredménye	Módosító értéke
0 – 9	0
10 – 19	+1
20 – 29	+2
30 – 39	+3
40 – 49	+4
+10-enként	+1-gyel nő

A hatás akkor veszi kezdetét, amikor a karakter befejezi  
lelesítő beszédét, és ezután 1 percig (10 körig) tart minden  
egyes körért, amíg a lelesítő beszéd tartott – legfeljebb 1 óráig  
egy 6 perces beszéd után. Ez idő alatt a fellelkesített tömeg  
lelesítését szinte lehetetlen elvenni – minden erre irányuló  
próbához -10 módosító járul.



Lázítás: A karakterek megpróbálkoznak felhargalni közönségükre, és felháborodást, dühöt kelteni bennük valaki vagy valami ellen. Csak olyanokat kísérlethetnek meg lázítani, akik legalább közömbösen viselkednek irántuk, és csak olyan célok ellen, amelyek iránt legfeljebb közömbösen viselkednek – ellenkező esetben a lelkesítés automatikusan sikertelennek minősül.

Társai fellázításához a karakternek legalább 1 körön keresztül kell beszélnie hozzájuk (nekik pedig hallaniuk kell a karaktert), ez minden körben egy egyszerű cselekedetéből kerül. A beszéd végén a karakter tesz egy Meggyőzés képzettség-próbát.

A közönség a karakter iránt való viselkedésétől függően a következő módosítók járulnak a dobáshoz:

Lázítandó felek iránt való viselkedése	Módosító
Közömbös	+0
Barátságos	+5
Szűrtökész	+10

Attól függően, hogy a közönség miképpen viszonyul a célhoz, a karakter próbájához a következő módosítók járulhatnak.

Lázítandó felek elfogultsága	Módosító
Közömbös cél	+0
Megvetett cél	+5
Útrál cél	+10

Fellázított szövetségeseid képzettség-próbát eredményétől függően (az alábbi táblázat szerint) morál módosítót kapnak a TÉ-jükhöz, a képzettség-próbákhoz és Mentális és Asztrális Ellenállásukhoz.

Képzettség-próba eredménye	Együttműködés módosító értéke
0 – 9	0
10 – 19	+1
20 – 29	+2
30 – 39	+3
40 – 49	+4
+10-enként	+1-gyel nő

A hatás akkor veszi kezdetét, amikor a karakter befejezi lelkesítő beszédét, és ezután 1 percig (10 körig) tart minden egyes körét, amíg a lázító beszéd tartott – legfeljebb 1 óráig vagy 6 perces beszéd után. Ez idő alatt a fellázított tömeg lázongását szinte lehetetlen leszerelni – minden erre irányuló próbához -10 módosító járul.

## Hírnev

Előbb-utóbb minden Játékos Karakter szert tesz valamiféle közismertségre. Válgat belőle híres-neves híre, de hírhedt gonosztevő is. Bármelyik útra lépjen is, teiteneke híre elterjed, és valamilyen hatást fog gyakorolni azokra, akik már hallottak róla. A játékban ez a hatás bizonyos Karizma-alapú képzettség- és egyéb próbákhoz járul módosítóként fog megmutatkozni.

### Híresség vagy Hírhedség

A karakter jelleme többnyire meghatározza, hogy híres, vagy hírhedt kalandozó válik-e majd belőle. A Halál jellemű karakterek nem valószínű, hogy híresek és megbecsültek lesznek valaha is az egyszerű nép szemében, ezzel szemben idővel hírhedtekké válnak. A hírhedséget is megvannak az előnyei, gyakran félelmet és azonnali behódolást vált ki. A karakter csak az egyik úton járhat – bár elképzelhető, hogy ami az egyik kultúrában csodálatot vált ki az emberekből, az valamely más területen rettegést szül, így elképzelhető, hogy a

Torokban híresnek számító karakter Gianagban épp az ellenkező hatást válthatja ki az emberekből.

### A Hírnev hatása

A magas Hírnevvel bíró karakter könnyebben hat az emberekre – a Híres karakterrel elnézőbbek, barátságosabbak, adakozóbbak, a Hírhedttel szemben meghunyászkodóbbak, és jobban rettegnek tőle. A Hírnev azonban meg is nehezíthet bizonyos tevékenységeket. A karakterre egyből felfigyelnek, érkezésének híre hamar elterjed a városban, és rajongói (és esetleges ellenségei) részéről folyamatos zaklatásnak lesz kitéve.

A hírnevet pontokban mérjük. Ilyen pontokat csak a Kalandmester adhat a karakternek. Általában egy-egy sikeres kaland után ad ilyen pontot a Km, amikor a hőstettek híre elterjed az emberek között. Amennyiben senki nem szerzi tudomást a karakter tetteiről, erőfeszítéseiről, úgy természetesen a hírneve sem növekedhet.

A karakter nem döntheti el, hogy mikor használja Hírnevét, és mikor nem. A módosítót a Km mindig alkalmazza, akár kedvező, akár kedvezőtlen az a karakternek. Minden olyan esetben, amikor a Hírnev kedvező hatással lehet bizonyos szociális képzettségek (Átvetés, egyes Előadóművészetek, Információgyűjtés, Megfélemlítés vagy Meggyőzés) használatára, a Hírnev módosító értéke hozzáadódik a képzettség- vagy tulajdonság-próbához. Olyan esetek is vannak, amikor a Hírnev kedvezőtlenül befolyásol valamilyen tevékenységet, ilyenkor a Hírnev módosító értéke levonódik a karakter próbájából. Persze az is elképzelhető, hogy bármily híres vagy hírhedt legyen is a karakter, valamely NJK mégsem hallott róla, illetve ha hallott is, nem ismeri fel valamilyen okból – például ha a karakter álcaza magát, vagy ha az NJK nem látja, hallja jól (ezeket a KM feladata megfelfedni). Természetesen ilyenkor nem járul a próbákhoz a Hírnev módosító. És persze vannak olyan NJK-k is, akikre nincs hatással a karakter Hírneve, sőt olyanok is akadnak, akikből pontos az ellenkező hatást váltja ki. Elképzelhető, hogy bizonyos területekre nem vagy csak kis mértékben jutott el a karakter híre – ilyenkor Hírneve itt nem, vagy csak csökkentett mértékben érvényesül.

A Hírnev módosító értéke a hősi tettek után kapott Hírnev pontok gyűlteléből nő (lásd 4-2-3. táblázat. Hírnev). A Km egy Hírnev pontot adhat a karakternek minden olyan tett után, amely kiemelkedően hősiesség (hírhedség esetén ennek ellenkezője). A Km-nek nem árt azonban ügyelnie, hogy mennyi Hírnev pontot ad a karaktereknek – játékalapmanként 1 pontnál ne nagyon adjon többet, ezt is inkább csak kiemelkedő alkalmakkor. Ellenkező esetben a karakter hatalma ugrásszerűen megnövekszik, és a róla kialakult kép óriási növekedést okozhat a karakter szemében. Ez olykor végetes is lehet a karakterre nézve. Persze nem lehet a Hírnevet szorosan a szintekhez kötni – egy ország uralkodóját például valószínűleg összes alattvalója ismeri (vagy legalábbis hallottak már róla), még ha alacsony szintű is játéktechnikai szempontból.

### 4-2-3. táblázat. Hírnev

Hírnev	Ismeretség	Hírnev módosító
0	Ismeretlen	±0
5	Kezdet kalandozó, néhányan hallottak már róla	+1
15	Ismert a faluban vagy városnegyedben	+2
30	Városszerte ismert	+3
50	Országszerte ismert	+4
75	Több országban is ismerik	+5
105	Bárhon hallhattak már róla	+6

a táblázat a megfigyelhető rend szerint folytatódik



Előfordulhat, hogy a Hírnév vagy a Hírhedség módosító nem hozzáadódik, hanem levonódik egy képzettség dobásból. Ez olyankor fordulhat elő, amikor a karakter híre rossz irányban befolyásolja valakinek a reakcióját. Például egy neves gorkvi oryilkos Shadonban csak a legrosszabbra számíthat (máglya).

## Mozgás és utazás

A karakterek meglehetősen sok időt töltenek azzal, hogy egyik helyről a másikra eljussanak. A Kalandmester határozza meg a játék tempóját, ő dönti el, hogy egy adott helyzetben fontos-e mérni a mozgásokat, azok sebességét. A mindennapi helyzetekben rendszerint nem szükséges és nem érdemes törődni a karakterek mozgásának mértékével. Ha a karakterek egy új városba érkeznek, és tesznek egy kis sétát, csak hogy megismerjék a helyet, nincs szükség arra, hogy tudjátok hány kört vagy perccet emésztett fel a séta.

- A játékokban különböző léptékekben számoljuk a mozgást:
- **Taktikai mozgás:** harc közben (mértékegysége yvevi láb / kör)
  - **Rövid távú mozgás:** egy terület felfedezése, (mértékegysége yvevi láb / perc)
  - **Hosszú távú mozgás:** eljutni egyik helyről a másikra, (mértékegysége yvevi mérföld / óra)

A taktikai mozgást részletesebben a Harc fejezetben tárgyaljuk.

### 4-2-4. Táblázat: Sebesség és Távolság

Taktikai	
Séta	Sebesség láb körönként
Kocogás	Sebesség x 2 láb körönként
Futás (x3)	Sebesség x 3 láb körönként
Futás (x4)	Sebesség x 4 láb körönként
Rövid távú	
Séta	Sebesség x 10 láb percnként
Kocogás	Sebesség x 20 láb percnként
Futás (x3)	Sebesség x 30 láb percnként
Futás (x4)	Sebesség x 40 láb percnként
Hosszú távú (óránként)	
Séta	Sebesség / 2 mérföld óránként
Kocogás	Sebesség mérföld óránként
Futás	-

### Hosszú távú (naponként)

Séta	Sebesség x 4 mérföld óránként
Kocogás	-
Futás	-

## A mozgások fajtái

A karakterek alapvetően három fajta mozgást végezhetnek – sétálhatnak, kocoghatnak vagy futhatnak. A különböző fajta mozgások sebességét a mozgás léptékének megfelelően a 4-2-4. Táblázat: Sebesség és Távolság mutatja.

**Séta:** A séta sietős nélküli, de határozott mozgást jelöl. **Kocogás:** A kocogás sietős mozgást jelöl – ide tartozik az is, ha a karakter meggyorsítja lépteit. Ha a karakter kocogni akar, körönként két mozgás cselekedetet kell végrehajtania.

**Futás (x3):** A megterheltség vagy a nehéz vértet viselő karakter futása tartozik ide. A futás teljes-körös cselekedet.

**Futás (x4):** A meg nem terhelte karakterek futása tartozik ide. A futás teljes-körös cselekedet.

## Korlátozott mozgás

Utakadályok, rossz felszíni körülmények, vagy gyenge látási viszonyok akadályozhatják a mozgást. A kalandmester határozza az adott körülmény kategóriáját (lásd 4-2-5. Táblázat: Korlátozott mozgás). Ha valamely a mozgást gátló körülmény állna fenn, szorozd meg a karakterek alap sebességét a körülményből fakadó szorzóval (törtszám), hogy megállapítsd a tényleges sebességet. Például az a karakter, aki percnként rendszeren 100 lábat tehet meg sétálva, bozótban csupán 50 lábat képes megtenni így.

Ha egyenlő több mozgást akadályozó körülmény állna fenn, a sebességet szorozd meg egymás után az összes felmerülő körülmény szorzójával. Például az a karakter, aki rendszeren 100 lábat tehet meg sétálva, sűrű aljnövényzetben, ködben csupán 25 lábat tehet meg így – a rendszer sebességének negyedével haladhat csak.

### 4-2-5. táblázat. Korlátozott mozgás

Körülmény	Példa	Sebesség csökkenés
Közepes akadályok	Aljnövényzet	x3/4
Komoly akadályok	Sűrű aljnövényzet	x1/2
Nehéz terep	Csúszós, síkos	x1/2
Nagyon nehéz terep	Mély hó	x1/4
Rossz látási viszonyok	Sötétség, köd	x1/2

## Taktikai mozgás

Harc során a taktikai léptéket alkalmazd, ahogy az a Harc fejezetben kifejtettük. A harc során a karakterek alapvetően nem sétálnak, inkább kocognak, vagy futnak. Az a karakter, aki mozog és mellette végrehajt valamilyen cselekedetet is (például támad egyet), lényegében siet körülbelül a kör felében, a másik felében pedig végrehajtja a másik tevékenységet. A rendszer szempontjából azonban ilyenkor úgy kezeljük, mintha sétálna.

## Helyi mozgás

Valamely terület felfedezése során a helyi mozgást alkalmazhatok – ilyenkor a mozgásegységeket percnként értjük.

**Séta:** A karakter gond nélkül sétálhat helyi léptékben.

**Kocogás:** A karakter általában gond nélkül kocoghat helyi léptékben. A Futás képzettség határozza meg, hogy mennyi ideig képes a karakter egyhuzamban kocogni.

**Futás:** A karakter nem futhat akármennyi ideig – a Futás képzettség határozza meg, hogy mennyi ideig képes a karakter egyhuzamban futni.

## Hosszú távú mozgás

Ha a karakterek hosszú távolságot tesznek, alkalmazhatok a hosszú távú mozgást. A hosszú távú mozgást órában vagy napokban mérjük. Egy nap alatt ebben az esetben 8 órányi tényleges utazási időt értünk.

Általánosságban szólva, a karakter feleannyi mérföldet tehet meg óránként a hosszú távú mozgás során, mint ahány lábat körönként megtehet taktikai mozgás során. Így egy karakter 10 láb sebességgel 5 mérföldet tud megtenni óránként – és így 40 mérföldet egy nap alatt, napi 8 órával számolva.

**Séta:** A karakter probléma nélkül sétálhat 8 órát. Ennél több gyaloglás megviselheti (lásd Erőletetett menet, alább).

**Kocogás:** A karakter nem kocoghat akármennyi ideig – a Futás képzettség határozza meg, hogy mennyi ideig képes a karakter egyhuzamban kocogni.

**Futás:** Egy karakter nem futhat huzamosan hosszabb ideig. Amennyiben mégis futna, úgy időnként pihennie is kell – ezt a ciklikus futás-pihenés ritmusát lényegében kocogásként értelmezzük.

**Terep:** A terep nagyon befolyásolja, hogy egy karakter mekkora távolságot képes megtenni egy óra vagy egy nap alatt (lásd 4-2-6. táblázat: Terep és Távolsági mozgás). Leggyorsabban országúton lehet utazni, ezt követi a gyalogút

(vagy ösvény). A vadonban lehet a leglassabban haladni. Az országút egyenes, jelentősebb, kikövezett utat jelent. A gyalogút tulajdonképpen egy keskeny országút. Az ösvény földes salakos út, amelyen csak libasorban lehet haladni, s nem előnyös olyan csapatoknak, akik járművekkel utaznak. A vadon olyan vad táj, melyen ösvények sem vezetnek.

4-2-6. táblázat: Terep és Távolagsági mozgás

Terep	Országút	Gyalogút (ösvény)	Vadonban
Síkság	x1	x1	x1
Borzó, egyenetlen terep	x1	x1	x3/4
Erdő	x1	x1	x1/2
Dzsungel	x1	x3/4	x1/4
Mocsár	x1	x3/4	x1/2
Dombság	x1	x3/4	x1/2
Hegység	x1	x1/2	x1/4
Homoksvatag	x3/4	-	x1/2
Jég, hó	x1/2	x1/2	x1/4

**Erőltetett menet:** Naponta rendszeren 8 órát gyalogolhatnak az utazók. A nap többi részét a táborhely felállításával és bontásával, pihenéssel és evéssel tölti.

A karakter képes napi 8 óránál többet is gyalogolni, ha erőltetett menetet végez. A 8 órán túl, minden órában a karakternek tennie kell egy Állóképesség próbát – a célszám 10, és ez minden újabb próbánál 1-gyel nő. Ha a próba sikertelen, a karakter veszít 60 Fp-t. Ebből a sebességből egészen addig nem képes a karakter felépülni, míg meg nem áll és nem pihen legalább 4 órát. Ha túlerőlteti magát, lehetséges, hogy a karakter addig gyalogol, míg eszméletét veszti.

Az egyéb sebességű mozgások (kocogás, futás) is lehetséges erőltetni a mozgást, még ha a karakter már ki is kocogta, futotta magát (lásd a Futás képzettség leírását, a Képzettségek fejezetben). Ilyenkor gyakoribb időközönként teendő az Állóképesség próba – kocogás esetén 10 percenként, Futás esetén körönként.

**Utazás lóháton:** A hidasok sebessége általában gyorsabb az elszabásúakénál. Ettől eltekintve – vagy inkább emellett – rájuk is a fenti szabályok vonatkoznak. Mivel nagyobb méretűből adódóan több terhelést bírnak, és amúgy is hozzá szoktak az ilyen terheléshez, lovassal a hátukon is képesek futni vagy kocogni. Erőltetett menetre is bírhatóak.

## Megterhelés

A karakterek sebességét jelentősen lelassíthatja, és cselekedeteiket akadályozhatja, valamint ki is fáraszthatja őket, ha túlságosan sok terhet kénytelen cipelni. Épp emiatt a karakterek általában nem hordanak sok terhet magukkal – amennyiben mégis sok felszereléssel kell cipelniük, általában teherhordó hidasokat vezetnek magukkal.

Add össze a karaktered által viselt, cipelt felszerelések súlyát – az öltözkö, a vértje, pajza, fegyverei, a háztáskájában tartott dolgok és minden egyéb súlyát. Minden karakternek az Erejétől függ, hogy mekkora súlyt bír el. Minden Erő értékhez három súly érték tartozik – ezek a könnyű, a közepes és a nehéz megterhelést jelölik (4-2-7. táblázat: Megterhelés). A táblázat használata értelemszerű: könnyű kategóriát meg nem haladó terhelés alatt a karakter könnyen terhelhetnek számít, az ezt meghaladó, ám a közepest el nem érő súly esetében közepes megterhelésűnek, stb. Egy karakter sem cipelhet több súlyt, mint a nehéz megterhelés felső határa. A megterheltség miatt csökken a karakter sebessége, és sűrűbben mozog (lásd 4-2-9. táblázat: A megterhelés hatásai). Amennyiben a karakter vértet visel (ennek súlya szintén beleszámít a karakter megterhelésébe), úgy az ügyesség módosító határát, a MGT-t, és a Futás szorzóját nem kell halmozni, csak a rosszabbik érték számít (a vérték értékeért lásd a vérték leírását, a Felszerelés fejezetben).

**Ügyesség módosító:** Ez mutatja meg, mennyire szab gátat a cipelt súly a karakter ügyességének. A karakter Ügyesség módosítója – amennyiben magasabb a táblázatban szereplő értéknél – erre az értékre csökken.

**MGT:** Mozgásigáló Tényező. A megterheltnél minősülő karakter ezt az értéket köteles levonni támadásából és a mozgással kapcsolatos képzettség-próbáiból (beleértve a lovaglást is).

**Sebesség:** Az oszlop a karakter sebességére vonatkozik. Közepes vagy nehéz megterhelés mellett a karakter lassabban képes csak mozogni, mint rendszeren. Alapsebességét a megterheléstől függő szorzóval be kell szorozni, és lefelé kerekíteni a legközelebbi 2 láb. Az így kapott eredmény számít a karakter alapsebességének, amíg a súlyt cipeli.

**Futás:** Az oszlop a karakter sebességére vonatkozik. Nehéz megterheléssel nehezebb futni. Futása sebességének kiszámolásakor a karakter a megterheléstől függő értékkel szorozza be az alapsebességét.

4-2-7. táblázat Megterhelés

Erő	Könnyű*	Közepes*	Nehéz*
1	1 font	2 font	3 font
2	2 font	4 font	6 font
3	3 font	6 font	9 font
4	4 font	8 font	12 font
5	6 font	12 font	18 font
6	8 font	16 font	24 font
7	10 font	20 font	30 font
8	12 font	24 font	36 font
9	14 font	28 font	42 font
10	17 font	34 font	51 font
11	20 font	40 font	60 font
12	24 font	48 font	72 font
13	28 font	56 font	84 font
14	32 font	64 font	96 font
15	36 font	72 font	108 font
16	40 font	80 font	120 font
17	45 font	90 font	135 font
18	50 font	100 font	150 font
19	55 font	110 font	165 font
20	60 font	120 font	180 font
21	66 font	132 font	198 font
22	74 font	148 font	222 font
23	86 font	172 font	258 font
24	102 font	204 font	306 font
25	120 font	240 font	360 font
26	140 font	280 font	420 font
27	160 font	320 font	480 font
28	185 font	370 font	555 font
29	215 font	430 font	645 font
30	245 font	490 font	735 font
31	280 font	560 font	840 font
32	320 font	640 font	960 font
33	370 font	740 font	1110 font
34	430 font	860 font	1290 font
35	490 font	980 font	1470 font
+10**	x4	x4	x4

\* A táblázatban szereplő súlyok.

\*\* Ha valamilyen teremtmény Ereje nagyobb 35-nél, keresd meg azt az Erő értéket 26 és 35 között, amelyiknek utolsó számjegye (egyesek) megegyezik az élőlény Erő értékének utolsó számjegyével. Az ebben a sorban található súly-értékekert annyiszor szorozd meg néggyel, ahányszor tízzel több a lény Erő értéke a táblázatban vizsgált értéknél.





## Féldabetegségek

Ime néhány, a fentiek alapján kidolgozott, Yneven létező betegség.

### Burjánhalál

Típus: Belégzés (Erősség 20 – Fizikai)

Hatás: Széződés, Tulajdonságok csökkenése (lappangó – 12 óránként; hatásfok 15 – Állóképesség; azonnali illetve maradandó)

Gyógyulás: Mágia (20)

A rendkívül ritka, mágius eredetű betegséget az Elátkozott Vidék egyes területeinek gonosz kipárolgásai okozzák. Olyan istenektől elhagyott helyek ezek, melyeket minden állat és egyéb környékbeli lény ösztönösen elkerül. Igazi veszedelmek tehát csak a külhoniakat fenyegetik; mire ők megérzik a veszélyt, a betegség már befészkelte magát szervezetükbe. A fertőzéshez a páráit be kell lelegezni, ami után azonnal dobtató az Erősség-próba a karakter Fizika ellenállása ellen. Ez megmutatja, megfertőzte-e a betegséget a párolgás közelebe került élőnyt, vagy sem. Ha igen, az áldozat egész testén és testében kisebb-nagyobb daganatok, ömlenyei keletkeznek, melyek teljesen véletlenszerűen, egyszer felszívódnak, máskor felhasadnak. A szervezet sejtjei elfajzottá válnak. Ezt követően a karakternek 12 óránként Állóképesség próbát kell tennie a hatásfok ellen. Ha a próba sikeres, a karakter sebződik idő E-p-t. Ha a próba sikertelen, az E-p sebész mellett a karakter veszít 1/3 pontot valamely testi tulajdonságából (Erő, Ugyesség vagy Állóképesség). Ez a csökkenés maradandó, amíg a karakter ki nem gyógyul a betegségből – azután a rendes ütemben gyógyul vissza. A betegség elleni egyetlen ismert, hatásos ellenszer a mágia: a papok gyógyító varázslatai.

### Versápadás

Típus: Belégzés (Erősség 15 – Fizikai)

Hatás: Tulajdonságok csökkenése, Kimerültség (lappangó – 12 óránként; hatásfok 15 – Állóképesség; maradandó)

Gyógyulás: Természetes (25), Gyógyítás (25) Mágia (25)

Ez a csúf járvány Dél-Ynev egyes városaiban szedte áldozatait két-háromszáz évvel ezelőtt. A betegség gyorsan megfertőzött egész városrészeket is, sokszor halálalát is végződhett a megfelelő ellátás hiánya miatt. Fertőzéskor a vér oxigént szállító vértesszói károsodnak, a vér színe megváltozik, a bőr színe súlyos esetben sárgás árnyalatot is felvehet. A betegek fáradékonyak, álmatagok válnak. Ha a betegséget elkapta, a karakternek 12 óránként Állóképesség próbát kell tennie a hatásfok ellen. Ha a próba sikeres, a karakter kimerültségnek számít. Ha a próba sikertelen, a karakter kimerültségnek számít, és emellett veszít 1 pontot valamennyi testi tulajdonságából (Erő, Ugyesség vagy Állóképesség). Ez a csökkenés maradandó, amíg a karakter ki nem gyógyul a betegségből – azután a rendes ütemben gyógyul vissza. A kimerült állapot is maradandó, amíg a betegséget le nem küzd a karakter – amennyiben a karakter valamely más okból is kimerültségnek számítana, elcsúszottá válik. Természetes gyógyulása a karakter naponta dobtató próbát, és Gyógyítással is naponta egyszer lehet próbálkozni. A gyógyulást elősegíti a Kékharmatból főzött tea, ami +4 módosítót ad a próbákra. Segít még az állandó pihenés és a test melegen tartása (például nagy takarókkal) – a pihenés +3-at, a melegen tartás további +1-et ad a dobásra.

### Ghrom-kór

Típus: Véráram (Erősség 15 – Fizikai)

Hatás: Ugyesség csökkenése (lappangó – 5 kör; hatásfok 10 – Állóképesség; maradandó)

Gyógyulás: Természetes (15), Gyógyítás (15) Mágia (15)

Egy sivartagi ragadozó harapása okozza a betegséget. A kór a kéz idegeit támadja meg, s tönkretesz annak finom, pontos mozgathatóságát. A betegség szinte alig jár fájdalommal, a kéz inkább csak nehezen mozgathatóvá és rosszul irányíthatóvá válik. Miután elkapta a Ghrom-kört, a karakternek Állóképesség próbát kell tennie a hatásfok ellen. Ha a próba sikeres, a betegségnek egyelőre nincs hatása. Ha a próba sikertelen, a karakter veszít 2 pontot az Ugyesség tulajdonságából, valamint ezen felül -1 módosítót kap az összes kézügyességgel kapcsolatos próbájához. Ezt követően naponta újabb Állóképesség próbát kell tennie, hogy a karakter állapota tovább romlik-e. Sikeres próba esetén az állapot nem változik, sikertelen próba esetén viszont az Ugyesség tovább romlik, és a módosító is további -1-gyel nő. Természetes gyógyulása a karakter naponta dobtató próbát, és Gyógyítással is naponta egyszer lehet próbálkozni. A gyógyulást nagyban elősegíti a tuskés borszöke leveleiből főzött tea, melynek gőzébe kell tartani a kezét, s így a vonatkozó próbákra +4 módosítót ad.

### Méreg

Yneven világán is léteznek az emberi egészséget károsító anyagok. Ezek növényi vagy állati eredetű, esetleg különleges ásványokból készített keverékek, porok, párlatok. Okozhatnak kisebb gyomorférgést éppúgy, mint azonnali halált. Ezeket az ártalmas, természetben előforduló vagy művi úton előállított anyagokat nevezzük összefoglaló néven mérgeknek.

A hozzáértők az efféle szereket különböző módokon csoportosítják: leggyakrabban hatásuk vagy alkalmazásuk szerint, néha összetevőik eredete, mennyisége, netán ár alapján.

Az étel- és italmérgek az emésztőrendszerbe kerülve fejtik ki hatásukat, hatóidejük néhány perctől néhány napig terjed. A hatás általában rosszullét, gyengeség vagy halál. Legtöbbször növényi vagy ásványi mérgek tartoznak ebbe a csoportba, általában por vagy folyadék formában készülnek. Előnyök

a biztos hatás – hátrányuk, hogy bizonyos előkészületeket igényelnek

A fegyvermérgek a fegyver éléről vagy hegyéről a véráramba kerülő mérgek összefoglaló neve. Ezek hatásra többnyire gyors, hiszen nyílt harcban az ellenféllel minél előbb végezni kell. A fegyvermérgek legtöbbször állati eredetű mérgek.

A légmérgek gázok, vegletékek finomabb örölt porok vagy porlasztott folyadékok, amelyek belégzéssel kerülnek az áldozat szervezetébe. Nehezen kezelhetők, hiszen nagy térfogat kell belőlük, ugyanakkor nem irányíthatók – néhány esetben mégis ez a járható út. A gázmérgeket általában nem gáz halmazállapotban tárolják, hanem folyadékként vagy szilárd anyagként, amit később elpárolgattatva vagy elégetve nyertik a gáz.

A kontaktmérgek szintén igen nehezen kezelhetők, hiszen legényesebb tulajdonságok, hogy a csupasz bőrön, de még a vékonyabb ruhán keresztül is felszívódnak, és igen gyorsan

hatnak. Ez teszi őket alkalmassá a többcélú felhasználásra. Az ilyen anyagok előállítása igen bonyolult és költséges eljárás, csak mesterfokú mérgekeverő képes rá, és egy alkimista segítségét is igénybe kell vennie.

A több komponensű mérgek már a mérgezés magaskultúráját jelentik. Működésük igen összetett, több lépcsőben jutnak az áldozat szervezetébe és ott elegyedve fejtik ki áldatlan hatásukat. Például egy este lenyelt mérget az ételben és az italban, de csak az esik áldozatul, aki mindkét mérget hatásában részesül – a házigazda, pedig nyugodtan ehet, ha nem iszik hozzá. Másik szokásos használatuk, hogy valakinek lassan ölt mérget adnak be, ami csak akkor hat, ha az áldozat nem kap rendszeresen ellenszert. Amíg szedi a mérget ellenanyagát, az ott lappang észrevétlenül, de ha egyszer kimarad az ellenmérget, az áldozat meghal, noha a valódi mérget talán évekkel azelőtt került a testébe.

Az egyik típusú mérget általában nem lehet a másik módon használni. Kivétel ez alól a kontaktmérget, minthogy az fegyverre is kenhető, és ételbe, italba is keverhető.

**Mérgek típusa:** A mérgek több típusát különböztethetjük meg, attól függően, hogy miképpen kerülhetnek a karakter szervezetébe – érintés, belégzés, emésztés vagy a véráram útján.

**Hatás:** Amikor valamely karakter valamilyen mérget hatásának van kitéve, a Km-nek a mérget Erősségét használva Erősség-próbát kell tennie a karakter vonatkozó – általában a Fizikai – ellenállásával szemben. A mérget az Erősség-próba sikerétől függően aktiválódik a karakter szervezetében. Ha a mérget hat a karakterre, a karakternek a hatóidő leteltével – általában – Állóképesség próbát kell ezután tennie a hatás foka ellen, hogy milyen mértékben károsodik a szervezete. A mérget hatása az időtartamban meghatározott ideig tart.

**Több hatás:** Bonyos mérgeknek több hatása is lehet. Ez esetben minden hatáshoz külön Erősség-érték tartozik; mindegyik saját időtartammal és hatóidővel. Egyes esetekben bizonyos hatások csak akkor érvényesülnek, ha valamely hatás szintén érvényesül, bizonyos esetekben a hatások egymástól függetlenül is létrejöhetnek – ez az egyes mérgek leírásából derül ki.

**Többkomponensű mérgek:** Egyes mérgek több komponenssel, azaz több alkotóelemmel bírnak, amelyek a célpont szervezetében állnak össze. Az ilyen mérgeknek komponenseként eltérő típusa lehet. A mérget hatóideje akkor veszi kezdetét, amikor az összes komponens összeáll. Amennyiben nem sikerül az összes komponens a célpont szervezetébe jutni, bizonyos idő elteltevel az egyes komponensek kiürülhetnek a szervezetéből – ha az adott mérget leírása másként nem rendelkezik, ez körülbelül egy hét alatt megy végbe.

**Gyógyulás:** A karakter szervezetére képes lehet legyűrni a mérget – akár magától, akár külső segítséggel, gyógyítás vagy mágia útján. Nem minden mérget küzdhet le mindegyik módszerrel – egyes mérgek pedig sehogyan sem. Természetes gyógyulás esetén a karakternek Állóképesség tulajdonság-próbát kell tennie a meghatározott célszám ellen – ha sikeres, a karakter meggyógyul. Gyógyítás esetén a gyógyítónak Gyógyítás képzettség-próbát kell tennie a meghatározott célszám ellen – ha sikeres, a karakter meggyógyul. A mérget leírásában kerül kifejtésre, hogy mikor lehet gyógyulás vagy gyógyítás próbát tenni, illetve, hogy a sikeres próba után még mennyi idő, míg a karakter felépül.

**Savak:** A savakat lényegében a mérgek egy szűk csoportjaként értelmezhetjük – általában érintés típusúak, a hatóidejük azonnali, a hatások pedig fizikai.

Mivel azonban azáltal okoznak komoly sebeket, hogy a karakterhez érnek, attól függően, hogy a karakter mekkora felületen érintkezik velük, a sebész jelentősen megváltozhat. Amennyiben a karakter teljesen elmerül a savban, a sav leírásában feltüntetett sebész tízszeresét szenvedni el – hogy a karakter milyen mértékben érintkezik a savval, a Km dolga megítélni.

## Mérgek leírása

A különféle mérgek leírása a következő mintát követi.

### Mérgek neve

**Típus:** hogyan kerül be a mérget a karakter szervezetébe – érintés, emésztés, belégzés, véráram útján. Ezt zárójelben követi a mérget Erőssége (milyen eséllyel mérgeződik a karakter, és melyik ellenállással szemben kell az Erősség-próbát tenni).

**A többkomponensű mérgeknek komponenseként eltérő bekerülési módja lehet.**  
**Hatás:** Milyen hatása van a betegségeknek a karakterre – sikeres és sikertelen Erősség-próba esetén. Ezt zárójelben követi a Hatóidő (Mennyi idő alatt fejt ki a mérget a hatása – azonnali vagy lappangó, azaz meghatározott időegység), a Hatásfok (mekkora a hatás célszáma, és melyik tulajdonsággal kell ez ellen próbát tenni), valamint a hatás időtartama (mennyi ideig tart a hatás – azonnali, meghatározott időegység, maradó).

**Gyógyulás:** Milyen módon lehet a karakter leküzdeni a mérget – természetes gyógyulás, gyógyítás vagy mágia útján. Ezt zárójelben követi a gyógyulás vagy gyógyítás próba célszáma.

Bonyos mérgeknek több hatása is lehet, különböző hatóidőkkel, időtartamokkal és Erősségekkel.

Ezután a mérget leírása következik. Itt kerülnek kifejtésre az ide vonatkozó esetleges különleges szabályok is.

## Sötétség

Éjszakai látással, infralátással vagy ultralátással rendelkező karakterek és szörnyek láthatnak olyan környezetben is, ahol az ezek nem rendelkezők teljesen vannak számtalanak. A fáklyákat, lámpásokat kiolthatja egy váratlan szélroham, huzat, ilyenkor a rendes látással bírók (például az emberek) igen nagy hátrányba kerülhetnek és – ameddig a környezet nem változik olyan módon, hogy újra képesek látni – lényegében vaknak számítanak. A különböző különleges látások között is vannak persze eltérések. Tekintsük most át ezeket röviden:

**Éjszakai látás:** Az éme látással rendelkező karakterek szemre képes a legesekélyebb fényhez is alkalmazkodni, ezáltal a képesség szinte tökéletes látást biztosít számukra éjszakanként. Az éjszakai látással bírók fényforrás hiányában (például a föld mélyén, egy épület belsejében stb.) ugyanúgy megválnak, mint az emberek. (részletesebben lásd a Fajok fejezetben).

**Infralátás:** Az infralátás képességgel rendelkezők képesek az élőlények teste által kibocsátott hő alapján tájékozódni. Az infralátás hozzávetőlegesen 50 lábnyi látótávot képes nyújtani, az ennél távolabb eső hőforrások már kivehetetlen alakzatokká fognak össze a karakter szemé előtt (részletesebben lásd a Fajok fejezetben).

**Ultralátás:** Csupán egyes ősfajokra jellemző, nagyon ritka képesség. Az ultralátással rendelkező karakter a normál látótávolságig sötétben is tökéletesen lát, éppúgy, mintha nappal lenne (részletesebben lásd a Fajok fejezetben).

A vakáságnak a következő következményei vannak:

- A vak lények nem képesek olyan harcra – és sok más egyéb – képességek használatára, amelyek precizitást igényelnek, és a látásra alapulnak (ilyen többek között az Orvtámaszkodás).
- A vak lények sebessége a felére csökken, továbbá nem futhatnak és rohamozhatnak.

- Minden ellenfél teljes takarással bír a vak lényekkel szemben, így annak 50% tévesztési esélye van harcban. Ezen felül meg kell tippelnie, hogy hol található megátámadni kívánt ellenfele, és csak akkor támadhat rá, ha sikeresen tippelt. Ha nem tippelt meg ellenfele holllétét, egy, a fénygetett területen belül található, véletlenszerűen kiválasztott mezőre támad. Távolagsági támadások, varázslatok és pszichikus alkalmazások esetében a karakter egy véletlenszerűen meghatározott irányban adja le a támadását, és az első abba az irányban eső célpontra fejt ki hatását.

## Példamérgek

Íme néhány típusú yvevi mérgek.

### Álomekenők

Típus: Érintés (Erősség 15 – Fizikai)

Hatás: Emelygés (lappangó – 2 kör; hatásfok 20 – Akaraterő; 15 perc)

Gyógyulás: Természetes (25), Gyógyítás (25) Mágia (25)

Emelygést vagy bódulatot okozó szer. Kontaktmérgek, azaz elég bőrfelületre juttatni, de ételbe, italba nem keverhető. Valószínű álmokat s látomásokat okoz, ezért boszorkányok gyakran használják jóslamokhoz. Egyes vidékeken – így főleg a basziszban – boszorkányok állítják elő maszlagból. A mérgek egy adagja 3 csiút. A legedzszerűbb idegmérgeknek nevezzük. Hatása gyors, és rövid ideig tart. A mérgek aktiválódása után 2 körrel a karakternek Akaraterő próbát kell tennie a hatásfok ellen. Ha a próba sikeres, a karakter bódulnak számít, ha sikertelen kábultnak – mindkét hatás 15 percen keresztül tart. Túl gyakori használata kábítószert-függőséget okozhat. A karakter a hatás időtartamának lejártá előtt is megpróbálkozhat legyűrni a hatást, ilyenkor percenként megpróbálkozhat az Állóképesség próbával – amint ez sikeres, a mérgek hatása véget ér.

### Él-Dodzsah Jarem (A Fekete Skorpío)

#### Ételmérgek

Típus: Emésztés (Erősség 25 – Fizikai)

Hatás: Sebződés (azonnali; hatásfok 30 – Állóképesség; azonnali)

Gyógyulás: –

#### Fegyvermérgek

Típus: Véráram (Erősség 25 – Fizikai)

Hatás: Emelygés, Ajulás (azonnali; hatásfok 30 – Állóképesség; maradandó – fél óra)

Gyógyulás: Természetes (30), Gyógyítás (30) Mágia (30)

Homokszőrű, sárgás por, vagy hasonló színű, vizes oldat. Egy adagja 15 aranyba kerül. Igen erős kinnérgek, az emésztőrendszerre hat. A mérgek aktiválódása után a karakternek Állóképesség próbát kell tennie a hatásfok ellen. Ha a mérgek ételmérgeként került a szervezetbe, a karakter sikeres próba esetén 2d0 Ép-t sebződik, sikertelen próba esetén haldokolni kezd, és 3 körön belül meghal. Ha a mérgek fegyvermérgeként került a szervezetbe, a karakter sikeres próba esetén kábultnak számít, sikertelen próba esetén eszméletlen veszti. A karakter eszméletlen vagy kábult állapotának gyógyításával a hatás időtartamának lejártá előtt is megpróbálkozhat legyűrni a hatást, ilyenkor percenként próbálkozhat az Állóképesség próbával – amint ez sikeres, a mérgek hatása véget ér. Az ételmérgeként fel Fekete Skorpío mérgek hatása végleges, az elszennvedt Ép sebzést a szokásos ütemben gyógyulja vissza a karakter.

### Kenderfü

Típus: Bolézés (Erősség 25 – Fizikai)

Hatás: Sebződés (lappangó – 1 perc; hatásfok 20 – Akaraterő; maradandó – 1 óra)

Gyógyulás: Természetes (20), Gyógyítás (20) Mágia (20)

Légimergek, ami egy főleg kenderlevélből és édes dohányból álló keverék elégésével állítható elő. Yvev egyes területein pipából, kábítószertként is szívják. Egy adagja 1 aranyba kerül. Az idegrendszerre hat, hatása gyors, és közepes ideig tart. A mérgek aktiválódása után 1 perccel (10 kör) a karakternek Akaraterő próbát kell tennie a hatásfok ellen. Ha a próba sikeres, a karakter bódulnak számít, sikertelen elalszik, lényegében eszméletlen veszti – mindkét hatás 1 órára keresztül tart. A bódult áldozat számára megszűnik a külvilág, csak saját, lebegészerű álomvilága marad. Túl gyakori élvezete függőséget vált ki. A karakter a hatás időtartamának lejártá előtt is megpróbálkozhat legyűrni a hatást, ilyenkor percenként próbálkozhat az Állóképesség próbával – amint ez sikeres, a mérgek hatása véget ér.

- A karakter készületlennek számít, ellenfelei pedig +2 módosítót kapnak az öt célzó támadásaikra (mintha láthatatlanok lennének).

- A vak karakter Keresés próbáihoz -4 módosító járul, valamint az Erő és az Ügyesség tulajdonságokon alapuló próbái is – beleértve azokat, amelyekből általában levonódik a vérték MGT-je. A vak karakter összes olyan próbája automatikusan sikertelen, amelyekben a látás fontos szerepet játszik.

- A sötétségtől vagy teremtmények nem használhatnak olyan varázslatokat, pszí diszciplínákat, képességeket vagy támadásokat, amelyekhez látás szükséges, vagy valakinek a szemére kell nézniük.

- A sötétségtől elváltított teremtmények köröknél tehetnek egy Hallgatóság képzettség-próbát, hogy megállapíthassák a körülöttük elhelyezkedők helyzetét (a célszám ezek Lopás képzettség-próbájának eredménye). Ez a próba nem számít cselekedetnek. Amennyiben a próba sikeres, a teremtmény megállapíthatja az ellenfél körülbelüli helyzetét – szinte lehetetlen pontosan megállapítani a helyet. Ha a Hallgatóság-próba eredménye legalább 20-szal meghaladja a célszámot, akkor a teremtmény képes pontosan meghatározni a másik által elfoglalt mezőt – azonban az még ekkor is teljes takarásban van előle.

- A vak karakterek megpróbálkozhatnak körbetárogatni, hogy megtalálják a számukra nem látható lényeket. Egy egyszerű cselekedet keretében a karakter két szomszédos mezőt tapogathat ki – ehhez közelharcú érintő támadást kell tennie. Amennyiben a mezőben valóban tartózkodik lény, akkor a támadása 50%-os tévesztési eséllyel bír. Ha a támadás így is sikeres, a karakter sikeresen kitapogatta a mezőt elfoglaló lényt, és meghatározta annak pillanatnyi helyzetét (ha azonban elmozdul, nyomát veszti).

- Amennyiben egy vak teremtmény egy számára nem látható lény sikeresen eltalál, a vak karakter pontosan megtudja a támadó pillanatnyi helyzetét. Amennyiben a támadó elérése nagyobb 2 lábánál, vagy távolsági fegyverrel támad, úgy a helyzet nem lehet pontosan megtudni, csak körülbelül betárolni az irányt.

- A Szaglós fajai képességgel rendelkező karakterek és szörnyek automatikusan észlelik a hozzájuk 2 lábánál közelebb állók jelenlétét és irányát akkor is, ha nem látják őket.

### Zuhanás

Amikor a karakter leesik vagy leugrik valahonnan, a zuhanás következményeképp súlyosan megsebesülhet, sőt gyakran meg is halhat. Minden 2 lábnyi zuhanás 1d0 Ép sebzést okoz – a sebzés nem lehet több mint 20d10.

A karakter a földet érésékor tehet egy Akrobatika képzettség-próbát. Ha a próba értéke legalább 15, az első d10 sebzés nem a karakter Ép-iből, hanem az Fp-iből vonandó le. Minden 5 pontért amennyivel a próba értéke 10-et meghaladja, egy újabb d10 sebzése váltható Ép-ből Fp-vé.

Amennyiben a karakter maga ugrik, vagy dönt úgy, hogy leesik, az első 2 láb magasságért nem sebződik egyáltalán, valamint +5 módosítót kap az Akrobatika képzettség-próbájához.

Ha valamilyen puha felületre esik a karakter, +5 módosítót kap az Akrobatika képzettség-próbájához.

**Vízbe esés:** Amennyiben a karakter legalább 4 láb mely vízbe, vagy valamilyen hasonló közegre esik, a zuhanás magassága a sebzés szempontjából 4 lábbal kevesebbnek számít, és az Akrobatika próbához +10 módosító járul. Ezen kívül amennyiben a karakter maga ugrik, vagy dönt úgy, hogy esik a vízbe, a zuhanás magassága a sebzés szempontjából tovább 4 lábbal kevesebbnek számít, és az Akrobatika próbához is további +10 módosító járul.

### Zuhanó tárgyak

A zuhanáshoz hasonlóan, a lezuhanó tárgyak is komoly sebeket okozhatnak. A sebzés meghatározásához figyelembe kell venni a tárgy tömegét és a zuhanás magasságát. Minden 100 font tömegű d10 Ép sebzést okoz, amennyiben legalább 2 lábnyi zuhan. A magasság szintén növeli a sebzést; minden



további 2 láb + 1d10 sebést okoz a kezdeti 1d10 fölött – bármely tárgy azonban legfeljebb 20d10 sebést okozhat, bármily nehéz legyen, és bármily magasról essen is.

100 fontnál könnyebb tárgyak is okoznak sebzést, de csak akkor, ha magasabbról zuhannak alá.

**Leruhanó tárgyak sebzése táblázat használat:** A táblázat megmutatja, hogy egy adott tömegű rendelkező tárgyak milyen magasból kell leesnie, hogy legalább d10 sebést okozzon.

#### 4-2-10. táblázat: Leruhanó tárgyak sebzése

Tárgy tömege	Zuhanás magassága
51-100 font	4 láb
26-50 font	8 láb
16-25 font	12 láb
6-15 font	16 láb
3-5 font	20 láb
1/4-2 font	24 láb

Amennyivel lejjebb szerepel a zuhanó tárgy kezdő magassága a táblázatban a minimális sebzéshez szükségesnél, annyiszor +1d10 sebést okoz. Negyed fontnál könnyebb tárgy nem okoznak sebzést, bármilyen magasról is zuhanjanak le (bizonyos esetekben a Km ilyenkor is meghatározhat sebzést).

### Fagyás

A nagyon hideg környezet komoly veszélyt jelent a legtöbb élőlény számára. Bizonyos hőmérséklet alatt a védtelen áldozat Fájdalomtűrés-pontjai csökkenni kezdenek. Az ilyen módon elvesztett Fájdalomtűrés-pontokat csak akkor kezdheti el visszanerni, ha valamilyen módon sikerül visszaállítania a normális testhőmérsékletét. Amennyiben a hideg miatti sebédéstől eljárná, attól a pillanattól kezdve már az Ép-iből veszít a továbbiakban.

Ha a karakter valamilyen öltözékkel, vagy egyéb módon nem védi magát a hidegtől (5 fok alatt) a Km óránként tesz egy Erősség-próbát a karakter Fizikai ellenállásával szemben – a hideg Erőssége az első próbánál 5, és ez minden újabb próbánál 1-gyel nő. Ha a próba sikeres, a karakter sebződik 1d6 Fp-t.

Nagyon hideg időben (-20 fok alatt), a Km-nek 10 percenként kell a próbát megtennie. Megfelelő, téli ruházatot viselő karakterek ellen azonban ilyenkor is csak óránként egyszer kell dobni.

Szükségesen hideg környezetben (-30 fok alatt) a karakter 1 Ép-t sebződik körönként, valamint a Km-nek percenként kell megtennie a fent vázolt Erősség-próbát, amely ha sikeres, a karakter 1d6 Fp-t veszít. Akik ilyenkor fémvénrtet viselnek, hozzáfagyhatnak a saját páncéljukhoz.

A karakter alkalmazhatja Túlélés képzettségét, hogy kedvező módosítókat kapjon ez ellen a próba ellen – ezt másokra is kiterjesztheti (lásd a Túlélés Képzettség leírásában). Amennyiben a karakter vastag, meleg ruhát visel, +4 módosítót kap a Fizikai ellenállásához a fenti erősség-próbák ellenében.

A hosszabb ideig, nagy hidegben tartózkodó karakterek fagyási sérüléseket szenvedhetnek, és testük erősen lehül – ilyenkor Fp-ik számától függetlenül, kimerültnék számítnak (ha amúgy is kimerültnék számítnának, most elcsigázottakká válnak). Ezek a hatások csak akkor múlnak el végleg, amikor a karakter az összes hidegtől elvesztett Fájdalomtűrés-pontját visszanerni.

**A jég hatásai:** Jégen álló, mozgó karakterek sebessége lefeleződik, valamint Akrobatika és Egyensúly próbákik célszámához +5 módosító járul. Hosszabb ideig tartó jéggel való érintkezés esetén a szélsőségesen hideg környezet hatásai lépnek életbe.

### Égés

A nagyon forró környezet komoly veszélyt jelent a legtöbb élőlény számára. Bizonyos hőmérséklet felett a védtelen áldozat Fájdalomtűrés-pontjai csökkenni kezdenek. Az ilyen módon elvesztett Fájdalomtűrés-pontokat csak akkor kezdheti

el visszanerni, ha valamilyen módon sikerül visszaállítania a normális testhőmérsékletét. Amennyiben a forróság miatti sebédéstől eljárná, attól a pillanattól kezdve már az Ép-iből veszít a továbbiakban.

Ha a karakter valamilyen módon védi magát a melegtől (30 fok felett) a Km óránként tesz egy Erősség-próbát a karakter Fizikai ellenállásával szemben – a meleg Erőssége az első próbánál 5, és ez minden újabb próbánál 1-gyel nő. Ha a próba sikeres, a karakter sebződik 1d6 Fp-t.

Nagyon meleg időben (45 fok felett), a Km-nek 10 percenként kell a próbát megtennie. Megfelelő kellékekkel, napernyővel rendelkező karakterek ellen azonban ilyenkor is csak óránként egyszer kell dobni.

Szükségesen forró környezetben (60 fok felett) a karakter 1 Ép-t sebződik körönként, valamint a Km-nek percenként kell megtennie a fent vázolt Erősség-próbát, amely ha sikeres, a karakter 1d6 Fp-t veszít. Akik ilyenkor fémvénrtet viselnek, azokat megegetheti a saját páncéljuk.

A karakter alkalmazhatja Túlélés képzettségét, hogy kedvező módosítókat kapjon a próbák ellen – ezt másokra is kiterjesztheti (lásd a Túlélés Képzettség leírásában). Amennyiben a karakter vastag, meleg ruhát visel, +4 módosítót kap a Fizikai ellenállásához a fenti erősség-próbák ellenében.

A hosszabb ideig, nagy forróságban tartózkodó karakterek sérüléseket szenvedhetnek, és testük erősen felhevül – ilyenkor Fp-ik számától függetlenül, kimerültnék számítnak (ha amúgy is kimerültnék számítnának, most elcsigázottakká válnak). Ezek a hatások csak akkor múlnak el végleg, amikor a karakter az összes forróságtól elvesztett Fájdalomtűrés-pontját visszanerni.

**Forró víz:** A forró víz 1d6 Sp sebzést okoz. Ha a karakter teljesen a forró vízbe merül, akkor a sebzés körönként 1d6 – attól függően, hogy a karakter mennyire merül a vízbe, a Km ezt csökkentheti. A Km-nek Erősség-próbát kell tennie a karakter Fizikai ellenállásával szemben, az erősség a víz köfokától függ – 50 foknál 5, és ez 10 fokonként 1-gyel nő. Ha a próba magasabb a karakter Fizikai ellenállásánál, a sebzés az Ép-iből vonódik le, ha nem, akkor az Fp-iből.

**Meggyulladás:** Az égő olaj, táborúzt vagy a mágikus tűzek lángja lobbantathatja a karakter ruháit, haját, vagy akár egyéb felszereléseit is (az azonnali hatóidejű varázslatok azonban nem képesek erre, olyan rövid ideig léteznek). Hogy ezt elkerülje, a karakternek tennie kell egy Ügyesség-próbát – a célszám általában 12, de az attól függően változhat, hogy a tűz mennyire veszi körül a karaktert, illetve a karakter mennyire van kitéve a meggyulladás veszélyének. Ha haja vagy ruházata tüzet fog, a karakter sebződik 1d6 Fp-t. Ezt követően minden körben tennie kell egy Ügyesség-próbát – ha az sikertelen, a karakter újabb 1d6 Fp sebzést szenved el, ha sikeres a tűz kialszik (az első sikeres próba után a tűz kialszik, és nem kell újabb próbákat tenni).

A lángra lobban ruhák vagy felszerelés azonnal kialszik, ha a karakter vízbe ugrik, például beleveti magát egy tóba. Ha nincs elegendő víz a közelben, más eszközök is segíthetnek. Földön hempergve, vagy ruhákkal csapkodva a lángoló részeket a karakter újabb Ügyesség-próbára jogosult, ezúttal +4 módosítással.

Azok a szerencsétlenek, akiknek a felszerelési tárgyai kapnak lángra, tárgyanként kötelesek Ügyesség-próbát tenni (célszám 12) – sikertelen próba esetén az éghető tárgyak 1d6 Sp-t sebződnek körönként, míg el nem oltják őket.

**A füst hatásai:** Ha valamely karakter sűrű füstöt lélegez be, a Km-nek körönként tennie kell egy Erősség-próbát – a füst Erőssége az első próbánál 5, és ez minden újabb próbánál 1-gyel nő. Ha az Erősség-próbán többet dob, mint a karakter Fizikai ellenállása, a karakter köhög és fuldoklik abban a körben. Ha a karakter egymás után két körben is fuldoklik, a második körben sebződik 1d6 Fp-t.

A füst elhomályosítja a látást – mindazok, akiket a füst elfed, feles takarásban vannak (20% tévesztési esély).

## Éhezés és szomjázás

Normális körülmények között egy Közepes méretű karakternek legalább 4 pint itható folyadékra és fél font élelemre van szüksége naponta (Kicsi méretű karakterek ennek az felével is beéri). Meleg, száraz éghajlaton a fenti folyadékmennyiségnek a kétszeresére, háromszorosára is szükség van a kiszáradás elkerüléséhez.

A karakter egy-másfél napig bírja a szomjázást következmenyek nélkül. Ezután minden egyes órában Állóképesség tulajdonság-próbát kell tennie – a célszám az első órában 10, és ez minden további próbánál 1-gyel nő. Amikor a karakter elvét egy próbát, 1d6 Fp sebzést szenved el.

Egy karakter három napig bírja étel nélkül – ekkor az éhség még csupán egyre erősebb kényelmetlen érzést okoz. Ezután minden egyes nap Állóképesség tulajdonság-próbát kell tennie – a célszám az első nap 10, és ez minden további próbánál 1-gyel nő. Amikor a karakter elvét egy próbát, 1d6 Fp sebzést szenved el.

Az ély elvesztett Fp-k csak akkor térnek vissza, ha a karakter ételt és italt vesz magához – még magának gyógyítással sem gyógyíthatók. Azok a karakterek, akik éhség, vagy szomjúság okán sebződtek Fp-ik számától függetlenül, kimerültnek számítanak (ha amúgy is kimerültnek számítának, most elcsigázottakká válnak). Ezek a hatások csak akkor múlnak el végleg, amikor a karakter az összes éhségtől vagy szomjúságtól elvesztett Fájdalomtüres-pontját visszanyerte.

## A víz veszélyei

Nyugodt, nyakmagasságnál alacsonyabb vízben való gázoláshoz természetesen nem szükséges semmilyen próba. Ezután vízben való úszáshoz 10-es célszám ellen kell Úszás képzettség-próbát tenni. Képzett úszók ilyenkor használhatják a Tízes szabályt is. (Nem szabad elfelejteni, hogy a páncélok – csakúgy, mint a nehéz felszerelések – nagyon megnehezítik az úszást, lásd az Úszás képzettség leírásánál).

A sebes sodrású víz már komolyabb veszélyeket hordoz. Ilyenkor a karakternek Úszás képzettség-próbát kell tennie 15-es célszám ellenében. Ha a próba sikeres, a karakter 1d4 Fp-t sebzódik (1d10 Fp-t, ha kövek és zúgók fölött sodródik). Ha a próba sikertelen, a karakternek egy újabb próbát kell tennie, ami ha sikertelen, a karakter elsüllyed, és fuldokolni kezd (lásd a Fuldoklás leírását). Természetesen nem csak vízben fulladhat meg valaki, homokban, finom porban, vagy akár bűzában is bekövetkezhet hasonló véget.

Nagybobb mélységekben a víz új ára tárul fel – nagyon kevés teremtmény képes itt megélni, vagy egyáltalán rövidebb ideig túlélni. A mélységben tökéletes sötétség uralkodik, melyben szinte lehetetlen tájékozódni. Az Éjszakai látás nem működik, és az Infralátás is csak 2 láb távolságig hat. Az Ultralátás továbbra is a megszokott módon működik. A víznyomás ilyen mélységben már roncsoló erejű, percenként 1d6 Életerő-pontnyi sebzést okoz minden 30 lábnyi mélységben. A karakternek percenként Állóképesség próbát kell tennie; amennyik percben sikeres, a karakter nem sebzódik – a célszám az első alkalommal 10, és ez minden újabb próbánál 1-gyel nő.

A nagyon hideg víz percenként 1d6 Fp sebzést okoz a karakternek.

## Fuldoklás

A karakter az Állóképesség tulajdonsága értékének kétszeresével megegyező számú körig képes visszatartani a lélegzetét. Ezután Állóképesség próbát kell tennie 10-es célszám ellen, hogy továbbra is vissza tudja tartani a lélegzetét. A próbát minden körben meg kell ismételnie, és a célszám minden további próbánál 1-gyel nő. Amint a karakter elvét a próbáját, azonnal fuldokolni kezd. Ezután, a második körben elveszti az összes még meglévő Fp-jét, a második körben az összes még meglévő Fp-jét, és haldokolni kezd. Amennyiben a fuldoklás oka még ekkor sem szűnik meg, a karakter a harmadik körben meghal.

**Lassú fulladás:** Egy 3 láb éllősszágú, kocka alakú, lezárt szobában körülbelül 6 órára elegendő levegő van egy Közepes méretű teremtmény számára. Miután ezt elhasználta, a karakter

ter fertályóránként veszít 1d6 Fp-t. Minden további Közepes méretű karakter, vagy akár fényforrás (ilyen lehet egy fáklya például) jelentősen lecsökkenti a fenti időtartamot.

A Kicsi méretű karakterek ötödannyi levegőt igényelnek, mint a Közepes méretűek.

## Csapadék

A csapadék két nagyobb csoportba sorolható: lehetnek mechanikus, vagy mágius természetűek. A mechanikus csapadék közé tartoznak a vermek, az álmóló falrészek, a vízel megteelő termek, a falból előugró éles pengék, és bármí má, ami mechanikus úton működik. Mechanikus csapadék a Játékos Karakter is készíthet, amennyiben sikeres Mesterség (csapadkésítés) képzettség-próbát tesz (a részletekért lásd a Csapadék készítése részt, alább, és a képzettség leírását a Képzettségek fejezetben).

A mágius csapadék két további nagy csoportba oszthatjuk: az egy bizonyos varázslatot tartalmazó csapadékra, és a mágius eszközöket használókra. A mágius eszközöket alkalmazók – ahogyan rengeteg varázstársz is – mágius hatást gyakorolnak, amikor egy szerencsétlen aktiválja őket.

A varázslat csapadék nem mások, mint varázslatok, melyek csapadéknaként is működhetnek (a tűzvarázslók varázstársa több ilyen is tartalmaz például). Ahhoz, hogy ilyen alkalmazhasunk, szükségünk van egy varázshasználó szolgálatára, aki képes a szobán forgó varázslat alkalmazására – ő lehet egy játékos karakter is, vagy egy felbérlet varázstudó. A mágius csapadékkal majd egy későbbi fejezetben foglalkozunk, így itt nem is térünk ki rájuk részletesen.

## Mechanikus csapadék

A kalandok során gyakran előfordulhat, hogy a karakterek olyan helyre hatolnak be, miket halálos mechanikus csapadékkal szerettek fel. A csapadék elsősorban elhelyezésük, az aktiválódásukhoz szükséges körülmények, rejtettségük, az általuk okozott sebzés alapján osztályozhatjuk. Azok a csapadék, melyek nyílatok lőnek ki, pengéket zúdítanak áldozatukra, vagy másfajta fegyvereket működhetnek, támadódobást tesznek – TÉ-jüket a csapda felépítése határozza meg.

Azok, kik sikeres Észlelés képzettség-próbát tesznek, észreveszik az egyszerű mechanikus csapadék még annak működésbe lépése előtt (egyszerű mechanikus csapadának minősülnek például a hurkok, a drótkadályok elszakítása által működésbe lépő eszközök, vagy a vermek).

A kifejezetten jól elrejtett, vagy nagyon összetett szerkezetű csapadékat (melyek 21, vagy afeletti nehézségi szinttel bírnak az Észlelés próba szempontjából), a Hatodik Érzék nevezetű pszé diszciplínával, vagy rendkívül magas Észlelés képzettséggel lehet észrevenni. Az összetett csapadék olyan aktiválási mechanizmusokkal rendelkezhetnek, mint például lépések alatt benyomódó kölapok, ajtókkal összekötésben lévő szerkezetek, a légáramlás változásaira érzékeny, vagy a falak rezgéseire reagáló masinériák.

## A csapadék alkotórészei

Minden csapda – legyen akár mechanikus, akár mágius – rendelkezik az alábbi játéktechnikai összetevőkkel: aktiváló szerkezet mélysége, visszalátási módzatok, az Észlelés képzettség-próba célszáma, Támadó Érték (avagy Erősség érték), az általa okozott sebzés mértéke, illetve az általa kiváltott hatás, és nehézségi fok.

## Közlás

Egy csapda aktiváló mechanizmusa határozza meg, hogy a csapda milyen módon lép működésbe.

**Helyhez kötött:** Az ilyfajta csapadék akkor sülnék el, ha az áldozat egy bizonyos helyre lép (például egy besüllyedő kölapra).

**Érintés:** Az ilyfajta csapadék akkor sülnék el, ha az áldozat hozzátér egy bizonyos helyhez.



**Matatás:** Az ilyfajta csapdák akkor sülnék el, ha az áldozat valamilyen tevékenységet végez a megfelelő helyen, megfogja (például, ha megpróbál kinyitni egy zárat, elfordít egy kart).

**Hatókör:** Az ilyesfajta csapdakhoz nem szükséges meghatározott helyen tartózkodni, elegendő, ha valaki belép hatósugarukba. Mindez azt is jelenti, hogy az ilyen csapdák a repülő, lebegő lények is aktiválhatják, szemben a helyhez kötött szerkezetekkel.

**Időzített:** Az ily módon működő csapdák bizonyos időközönként aktiválódnak.

### Visszaállítás

Ez határozza meg, hogy a csapdát miként lehet újra készenléte állítani, miután aktiválódott.

**Egyszeri:** Az elsülés után a csapda használhatatlanná válik; újra kell alkotni, hogy ismét működjön.

**Javítás:** A szerkezet megsérül aktiválása során, ám javítás után ismét használható. Ilyenkor egy Mesterség – Csapdaállítási próbát kell tenni a csapda elkészítéséhez szükséges célszám ellen. A nyersanyag költség egytőride a csapda elkészítéséhez szükségesnek. A javítás idejének kiszámításához ugyanazokat a számításokat kell alkalmazni, mint a csapda elkészítéséhez.

**Kézi:** Ahogy, hogy újra készenlétebe helyezzük a csapdát, valamilyen módon az alaphelyzetbe kell állítani a szerkezetet. Ilyfajta megoldással rendelkezik a legtöbb mechanikus csapda. Egy csapda újbóli „élesztése” többnyire csupán egy percet vesz igénybe.

**Automatikus:** Elsülése után a csapda újra működésképes, vagy azonnal, vagy bizonyos idő eltelte után.

### Élkelés (opcionális elem)

Ha egy csapda készítője továbbra is át kíván haladni azon a területen, ahol a csapdát elhelyezte, jól teszi, ha beépít egy élkelési mechanizmust, mely egy időre ártalmatlanná teszi a csapdát. Az időleges deaktiváló módokat általában mechanikus csapdák esetében használhatósák; a varázslatcsapdák többnyire beépített megoldásokkal bírnak, mik révén a varázshasználó képes elkerülni őket.

**Kapcsoló:** A kapcsoló elfordításával deaktiválható a csapda.

**Zár:** A beépített zár kinyitása általában 30-as célszám ellen tett Zárnyitási képesség-próbát igényel.

**Rejtett kapcsoló vagy zár:** A rejtett kapcsoló vagy zár felfedezése általában 25-ös célszám ellen tett Észlelési képesség-próbát igényel.

### Észlelés és Hatástalanítás

A készítő határozza meg a mechanikus csapdák észleléséhez (Észlelési képzettség) és ártalmatlanításához (Mesterség – Mechanika) szükséges célszámot.

**Mechanikus csapdák:** Az alap célszám 20. Ennek emelése, vagy csökkentése befolyásolja a csapda költségeit (lásd 4-2-13. táblázat, Költségmódosítók a mechanikus csapdák esetén), és esetlegesen a nehézségi fokot (lásd 4-2-11. táblázat, Nehézségi fok módosítók mechanikus csapdák esetén).

### Erősség

Egy csapda többnyire vagy támadást intéz, avagy Erősség-próbát „dob” a kalandozók valamely ellenállása ellen. Néha mindkettőt alkalmazza (pontosabban a kalandmester), avagy egyiket sem (lásd az automatikus találat opciót). A csapda TÉ-je megegyezik az Erősségével. Esetenként a csapda Erőssége határozza meg azt a célszámot, amelynek ellenében a karaktereknek próbát kell tenniük, hogy elkerüljék a hatást – ilyenkor a célszám a csapda Erőssége + 10.

Amennyiben egy csapdának több hatása is van, ezek külön Erősség-értékekkel rendelkezhetnek.

**Vermek:** Ezek olyan gódkarok, amelyekbe a karakterek belesethetnek, és ennek hatására sebződnek. Három alapvető verem típust különböztethetünk meg: a fedetlen, a fedettet, és a szakadékokat. A vermekek és szakadékok által jelentett akadályokat a Mászás és Ugrás képzettség, illetve különböző mágikus

módszerek révén lehet leküzdeni. A fedetlen vermekek elsősorban arra szolgálnak, hogy megakadályozzák a karaktereket egy bizonyos helyen való áthaladásban, ámbrós sok bosszúságot és kint okozhatnak azok számára, akik a sötétben lények csenek, és megmehezíthetik a közelükben folyó közelharcot. A fedett vermekek jóval veszélyesebbek. Egy sikeres Észlelési képzettség-próbával fel lehet ugyan fedezni őket, de csak abban az esetben, ha a karakter alaposan körbeszimatol a helyszínen, mielőtt megpróbálna áthaladni rajta. Az a kalandozó, aki gyanútlanul rásétal a vermet fedő vékony álcára, még tehet egy Akrobatika képzettség-próbát (vagy Ügyesség-próbát) – a célszám általában 20, de persze attól is függ, hogy milyen messze van kapaszkodó, illetve mennyire jár már a verem fölött a karakter. Ha a karakter éppen futott, amikor a veremre lépett, a célszám 20-szal nő. A verem álcázása lehet egyszerű is (szőnyegek, holmi szemétkupacok – szalma, levelek, ágak) vagy lehet trükkösebb is (a padló részének tűnő sülylésztrő). Egy ilyesfajta sülylésztrő egy bizonyos súly hatására nyílik meg (általában mintegy 25-40 ynevi font hatására). Az igazán furfangos csapdakészítők gyakran úgy készítik el a sülylésztrőt, hogy az visszarázdóján kinyílna után, és így bezárja az aláhulló karaktert. Az ilyesfajta sülylésztrőt kinyitása éppoly nehéz, mintha egy átlagos ajtót próbálnánk kinyitni, és egy Erő tulajdonság-próbát igényel 13-as célszám ellenében.

A veremcsapdák nemegyszer komiszabb dolgokat kínálnak az aljukon található kemény talajnál. Az agyafúrót és gátlástalan csapdakészítő karokat, veszélyes lényeket, vizet, savat, sőt talán még látát is készíthet az aláhulló balfácának fogadására. A veremkarók töriként sebeznek, 10-es Támadó Értékkel rendelkeznek, és +1 sebzést módosított kapnak a zuhanás minden 2 lába után (ez maximálisan +5 lehet). Amennyiben az előrelátó csapdakészítő többet is a verem alájára helyezett, az aláhulló áldozat 4 kar sebzését szenved el. Ez a sebzés hozzáadódik a zuhanás által okozotthoz.

Néha veszedelmes bestiák várják áldozataikat a veremek alján. Könnyen lehet, hogy a csapdakészítő helyezte őket ide, esetleg maguk is véletlenül zuhanat a verembe (ez esetben persze szegény párak éhen halnak bizonyos idő eltelte után).

Nagyon veszélyes lehet egy második csapda a verem alján – csapda a csapdában. A szerencsétlen aláhulló áldozat által aktivált csapda a zuhanástól már sérült, felkészületlen karakteren fejt ki a hatását.

**Távrol támadó csapdák:** Ezek a szerkezetek tüskéket, nyílvevőket, dárdaikat, vagy hasonlókat lőnek ki áldozataikra. A csapda Támadó-értékét készítője határozza meg. Egy ilyen csapdát oly módon is el lehet készíteni, hogy egy visszacsapó íjhoz hasonlóan működjön – azaz a kilövő mechanika révén Erő bónusz járuljon sebzéséhez.

**Közelharc támadást végző csapdák:** Olyan megoldások tartoznak ide, mint például a falból előugró pengék, avagy a mennyezetről aláhulló kövek. Ebben az esetben is a készítő határozza meg a csapda Támadó-értékét.

### Hatás

Egyszerűen megfogalmazva, a csapda által kiváltott hatás az, ami a csapda elsülése után az aktiválással történik. Ez többnyire sebzés, avagy valamilyen varázslat hatásának formájában jelentkezik, bár elképzelhetőek különleges esetek is.

**Vermek:** A vermekek hullás következményeként a karakter zuhanás sérülést szenvedhet el (lásd a Zuhanás leírását, a Kalandmesterek Könyvében). A verem alján a következő dolgok várhatják az áldozatot:

**Vermekkarók:** Úgy a legegyszerűbb kezelni őket, mintha a verem alján található török lennének. 10-es Támadó Értékkel rendelkeznek, és +1 sebzést módosított kapnak a zuhanás minden 2 lába után (ez maximálisan +5 lehet). Az aláhulló áldozatok 4 darab sebzését szenvedik el. A karók sebzése nem adódik hozzá a csapda átlagos sebzéséhez (lásd alább).

**A verem alja:** Ha a karók helyett valami más vár az aláhullókra, érdemes úgy kezelni a helyzetet, mintha egy különálló csapdáról lenne szó (lásd Összetett csapdák alább).



**Távrolról támadó csapadék:** A sebész mértéke minden esetben az alkalmazott lövedék típusától függ; esetenként akár Erő módosító is járulhat a sebészhez.

**Közelharc csapadék:** A sebész mértéke itt a felhasznált fegyverektől függ. Az aláhulló kövek esetében akkora zúzó sebész rendelkezik a csapdához, amekkorát csak kívánsz, ám tartsd észben, hogy a csapda újbóli használatához köveket a helyükre kell emelni. A közelharc csapadék esetében is lehet számolni a sebészhez járó Erő módosítóra.

**Varázscsapadék:** A szóban forgó varázslat hatását produkálják. Ilyenkor esetleg Erősség-próba tehető – éppúgy, ahogy az adott mágiaformánál meghatároztuk.

**Különleges esetek:** Néhány csapda egyéb hatásokkal rendelkezik, például az áldozat egy vízel verem esetében megfulladhat, avagy mérgek hatásának lehet kitéve. Az Erősség-próbák és az okozott sebész mértéke a csapdakészítő által alkalmazott anyagtól, mérlegtől függ. Ezek közé tartoznak az alábbi anyagok:

**Alkimista anyagok:** A mechanikus csapadék különleges anyagokat tartalmazhatnak, mint például az alkimista tűz, vagy egyes savak. Ezek egy része varázslatszerű hatással rendelkezhet.

**Gáz:** Az ilyen csapadék esetében a belélegzett mérgező léghen rejlik a veszély. Az ilyen csapadék általában automatikusan hatnak, és késleltetett hatásúak (lásd alább).

**Folyadékok:** Az olyan csapadék tárgyaljuk itt, melyek esetében fennáll az elstüllyedés és fulladás veszélye. Az ilyen csapadék általában automatikusan hatnak, és késleltetett hatásúak (lásd alább).

**Mérgek:** A mérget alkalmazó csapadék veszélyesebbek, mint társaik. Csak a sérülés által véráramba jutó, a kontakt- és a lég-mérgek alkalmasak csapadék számára. Néhány csapda egyszerűen csak a mérgek sebését okozza. Mások távolsági, avagy közelharc támadást is intéznek.

### A csapadék egyéb jellemzői

Néhány csapda a fentiekben kívül egyéb jellemzőkkel is rendelkezhet, amik még veszélyesebbé tehetik.

Több célpont: Az ilyen csapadék több karaktere is képesek hatni egyszerre.

Automatikus találat: Amikor egy egész fal rád omlik, nem sokat ér gyorsaságod – nincs hova ugrani. Egy ilyen fajta csapda nem rendelkezik Támadó Értékkel, és Erősség-próbát sem kell tennie, hatása azonban többnyire késleltetett. A legtöbb gázt, vagy folyadékot használó csapda ide tartozik.

Késleltetett hatás: Az az idő, amely a csapda elstüllyése és a sebész kifejtése közt telik el.

Érintő támadás: Mindez azokra a csapadakra vonatkozik, amelyeknek csupán egy sikeres érintő támadásra (legyen az távolsági avagy közelharc) szükséges a találatához.

### Csapadék megtervezése

A mechanikus csapadék megtervezése során egyszerűen válassz ki azokat az elemeket, melyeket szeretnéd, hogy a csapda tartalmazzon.

### A csapadék Nehézségi Foka

A csapda Nehézségi Foka (NF) segít meghatározni, hogy az adott csapda milyen szintű karakterek számára milyen nehéz kihívást jelent (részletekért lásd az Események leírását, a Kalandmesterek Könyvében).

A csapda Nehézségi Fokának megállapításához először ki kell számolni a csapda Nehézségi Értékét. Add hozzá a csapda alap az egyes alkotórészek nehézségi értékeit (lásd a táblázatokat lejjebb).

A Nehézségi értékből kiszámolható a csapda elkészítésének céltszáma (Mesterség – Csapdaállítás), amit a karakternek meg kell dobnia a csapda elkészítéséhez.

A mechanikus csapadék alap Nehézségi értéke 0. Ha a végeleges érték 0 vagy kisebb, a minimális nehézségi érték legalább 1.

**Összetett csapadék:** Ha egy csapda valójában kettő vagy több részből áll, melyek nagyjából ugyanarra a területre hatnak, minden csapda NF-jét külön állapítsd meg.

**Összetett, egymástól függő csapadék:** Ha egy csapda kioldása függ az előzőtől (mint például ha kikerülhet a második csapadék, ha nem indítottad be az első), akkor minden csapadék különállóként kell kezelni.

4-2-11. Táblázat: Mechanikus csapadék Nehézségi Foka

Összetett Nehézségi érték	Csapda Nehézségi Foka
1-3	A
4-6	B
7-9	C
10-12	D
13-15	E
16-18	F
19-21	G
22-24	H
25-27	I

4-2-12. Táblázat: Mechanikus csapadék nehézségi értéke Alkatrészek, jellemzők Nehézségi érték

Észlelés céltszáma	Nehézségi érték
15 vagy kisebb	-1
16-20	±0
21-25	+1
26-30	+2
további +5-önként	további +1
Hatástalanítás céltszáma	
15 vagy kisebb	-1
16-20	±0
21-25	+1
26-30	+2
további +5-önként	további +1
Erősség	
0 vagy kisebb	-2
1-5	1
6-10	±0
11-15	+1
16-20	+2
21-25	+3
Hatás	
Átlagos sebész	7 pontonként +1*
Egyéb hatás	+5 vagy afölött
Egyéb alkotóelemek	
Veszélyes anyag (mérgek, alkímiai anyagok, stb.)	+5-20 (a hatástól függően)
Automatikus találat	+5
Folyadék	+5
Több célpont	+1
Támadás késleltetése 1 körig	+3
Támadás késleltetése 2 körig	+2
Támadás késleltetése 3 körig	+1
Támadás késleltetése 4 vagy több körig	-1
Támadás érintéssel	+1

\* Az egy támadással okozott átlagos sebész osztva 7-tel, és a legközelebbi értékre kerekítve

**Összetett, egymástól független csapadék:** Ha kettő vagy több csapda egymástól függetlenül működik (mint például ha a második csapda kioldása nem függ az elsőétől), az NF-jük is külön számít az Események megtervezésekor.

## Mechanikus csapdák ára

A mechanikus csapdák kiinduló ára 1 ezüst. Ezt növelsd az alkotóelemek ármódosítóival (lásd 4-2-13. Táblázat: Mechanikus csapdák ármódosítói), melyeket a csapda tartalmaz. A végső ár az így módosított alapár. A mechanikus csapdák minimum ára 10 réz. Ehhez járulnak az esetleges felmerülő extra kiadások.

**Többszörös csapdák:** ha egy csapda két vagy több csapdából áll, külön-külön állapítsd meg mindegyik árát, majd add össze az értékeket. Ez érvényes az egymástól függő és az egymástól független csapdákra egyaránt.

### 4-2-13. Táblázat: Mechanikus csapdák ármódosítói

Alkotóelem	Ármódosító
<b>Kioldás típusa</b>	
Helyhez kötött	-
Hatókör	+1 ezüst
Érintés	-
Matatás	-50 réz
Időzített	+1 ezüst
<b>Visszaállítás típusa</b>	
Egyszeri	-50 réz
Javítás	-20 réz
Kézi	-
Automatikus	+50 réz (0, ha a csapda időzített kioldást)
<b>Elkerülés típusa</b>	
Kapcsoló	-
Zár	+10 réz
Rejtett kapcsoló	+20 réz
Rejtett zár	+30 réz
Észlelés	+(célszám - 20) x 10 réz
Hatástalanítás	+(célszám - 20) x 10 réz
Erősség	+ Erősség x 10 réz
Hatás	
Sebzés	fegyvernek megfelelően
Sebzés módosító	+ 50 réz x módosító
<b>Egyéb alkotóelemek</b>	
Automatikus találat	+1 ezüst
Késleltetett hatás	+1 ezüst
Több célpont	-
Veszélyes anyag (mérgek, alkímiai anyagok, stb.)	Veszélyes anyag ára*
Verem	+10 réz 2 láb mély 2x2 láb alapterületenként

\* Amennyiben a csapda automatikus visszaállítású, egyes alpanyagok ehasonlíthatnak, így ilyenkor az ilyen alpanyagok többszöröséről érdemes gondoskodni

## Egyszerű csapdák

Íme néhány példa csapda.

### Egyszerű nyílcsapda

NF: A

Költség: 2 ezüst

Kioldás: helyhez kötött

Visszaállítás: kézi

Elkerülés: -

Észlelés célszám: 20

Hatástalanítás célszám: 20

Erősség: 10 (Té)

Hatás: 3 darab nyílvesztő (d6 Sp, Té: +10)

A tüket kilevő csapda egyszerűbb fajtája. Csak három lövedéket lő ki, de azokat nagy pontossággal. A lövedék (vessző) mérete csak a csapdába szerkesztett nyílpuska méretétől és gyártmányától függ, s a sebzést is ez határozza meg.

### Alcázott veremcsapda

NF: B

Költség: 2 ezüst 80 réz

Kioldás: helyhez kötött

Visszaállítás: kézi

Elkerülés: -

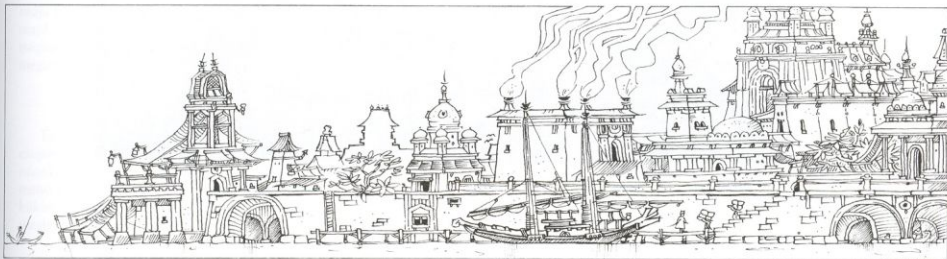
Észlelés célszám: 25

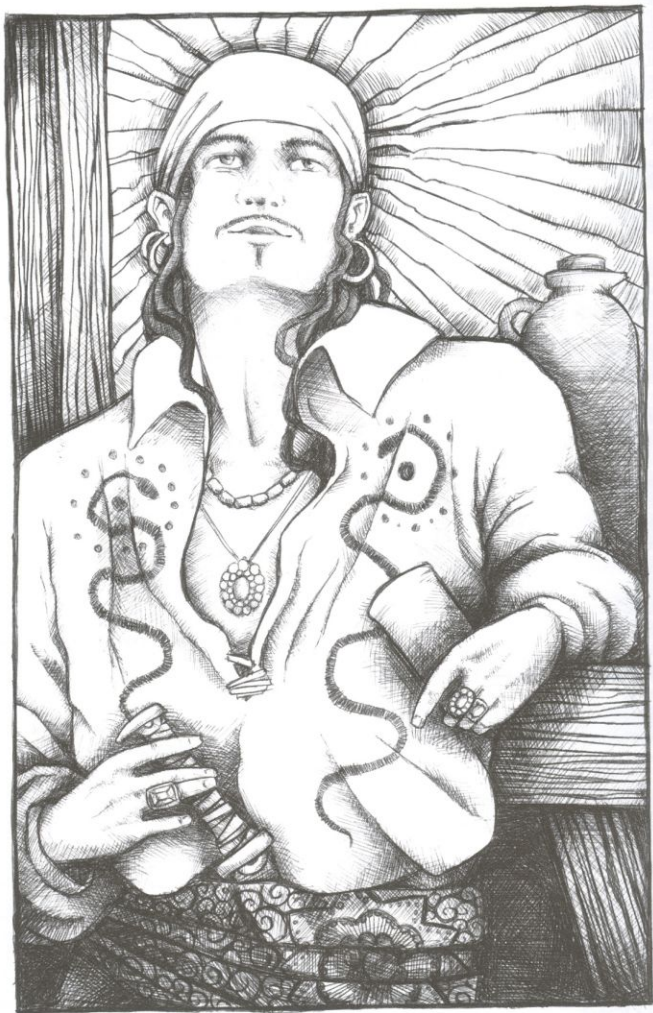
Erősség: 10 (Akrobatika próba célszáma: 20)

Hatástalanítás célszám: 20

Hatás: 6 láb mély 2x2 láb alapterületű verem (zuhanás sebzés)

Az aktiválás hatására meghatározott nagyságú és mélységű verem nyílik a padlóban. Ez nem csak egyszerű veremcsapdával lehetséges, mert érzékelővel a leomló terület sokkal nagyobb lehet, esetleg más helyen nyíllhat meg, mint ahol az érzékelőket elhelyezték. A csapda sebzése a zuhanás hosszúságának függvénye. Előfordulhat, hogy a verem nem üres. Hatékonyabb, ha karókkal – legyen az fa vagy fém – tűzdelik tele. A verem aljában szörnyek tanyázhathatnak; bizonyos vidékeken látóval is számolni kell. A továbblépés csak ötlet és lehetőség kérdése. A látóval például azért különösen kedvelt, mert túlélésére eddig senki sem tudott használható módszert kidolgozni.









Belső Kasztok és Nem Játékos Kasztok

# Belső Kasztok és Nem Játékos Kasztok

A belső-kasztokba tartozó karakterek félelmetes hatalmak birtokosai, vagy saját jogukon, vagy a mögöttük álló nagy erejű szervezet miatt (de még valószínűbb, hogy mindkettő okán). Játéktechnikai szempontból Ynev legjelentősebb egyéniségei közül sokan egyes belső-kasztok tagjai, igen illusztris társaságba kerül hát a felvételt nyelő Játékos Karakter. Mindamellett egyáltalán nincs könnyű dolga, szigorú követelményeknek kell eleget tennie, mind játéktechnikai, mint Ynev világának szempontjából.

A belső-kasztok sok esetben az „átlagos” kalandozó-kasztoktól eltérő játékestílust kívánnak meg, ami nagy kihívás mint a játékosok, mint a KM számára. Ezért is kerültek ezek a karakterek a Kalandmesterek könyvébe; a mesélőnek kell eldöntenie, hogy használni kívánja-e a belső-kasztokat a játék során, illetve hogy azokat milyen szinten kívánja alkalmazni: a kalandozók ellenfeleiként csupán, avagy megengedi a játékosoknak, hogy ők is válogassanak a belső-kasztok közül.

Amennyiben így dönt, érdemes jól felkészülnie azokra az időkre, amikor a karakterek a belső-kasztok tagjai lesznek. Óriási erők birtokába juthatnak így, ami alaposan megváltoztathatja az erőviszonyokat – akárhogy is, a karakterek lassan hatalmi tényezőkké válnak Yneven -, és a belső-kasztok sok olyan kötöttséggel járhatnak, amik alapvetően megváltoztatják a játék menetét. A Kalandmesternek eddig is sok figyelmet kellett fordítania Ynev meglevenítésére, arra, hogy élő, lélegző, lüktető világot formáljon, ám erőfeszítéseit tovább kell fokoznia. A részletes háttér kidolgozása rendkívül fontos lehet, hisz egy tolvajherceg karakternek úgy van igazán értelme, úgy tudja kihasználni a lehetőségeket, ha egy szervezet tagjaként, majd vezetőjeként ténykedik, és eme szervezet felépítése, megtervezése – avagy akár az Aranykör lovagrend felépítése, megtervezése – nem kis munka.

Ez az egyik oldal. Másrészről a belső-kasztok révén nem csupán a játékosok, de a mesélő lehetőségei is többszörösükre nőnek; egész világrészek sorsát eldöntő háborúk, életre-halálra menő politikai játszmák, Ynev legveszélyesebb tájaira vezető küldetések; a belső-kasztok nagy segítséget nyújthatnak ezek megjelenítésében.

Amennyiben a KM engedélyezi a belső-kasztokat a játékosok számára (és miért ne tenné, ha elég felkészültnek érzi magát és csapatát), javasoljuk, engedje nekik elolvasni ezt a fejezetet. Miután a belső-kasztokba kerülésnek komoly követelményei vannak, érdemes már a karakteralkotás során tisztában lennie a játékosnak a vágyott belső-kaszt követelményeivel – arról nem is beszélve, hogy a kalandoknak is úgy kell alakulniuk, hogy a karakter elérhesse célját, avagy legalábbis próbálkozhasson vele.

Az alábbiakban Ynev jellegzetes belső-kasztjai közül tárgyalunk néhányat. A bőseges példák alapján a KM maga is megpróbálkozhat ilyenek kidolgozásával, és természetesen a későbbi kiegészítőkben is több belső-kaszt fog megjelenni.



# Az Aranykőr Lovagja

A lovagok többsége inkább lovagvársai nyeregből való kitérésében jeleskedik, nem a magas tudományokban. Egy lovagnak illik ugyan ismerni a betűvetést, és megszólalni is tudnia kell előkelő társaságban, ám jóval fontosabb számára a kopjavívás.

A pyarroni Aranykőr-lovagrend azonban különlegesnek számít Ynev lovagi rendjei közt. Tagjai általában paplovagok, de akadnak köztük jeleskedők is. A Rend sorsa Pyarron sorsával kapcsolódik egybe; Selmo bajtársa, Elorand gyűjtötte maga köré az elsőket, a Krad hitére tért egykori godoni lovagokat. Ők kezdték a munkát, ám hamar követőkre találtak. A későbbi évszázadok során a rendnek kulcsszerepe volt a pyarroni hit rohamzerű elterjesztésében az egész kontinensen; hasonlóan oly sok más pyarroni gyökerű lovagrendhez, ők is szent kötelességüknek érezték a gyengék védelmét, ám esküjeik nem csupán a fegyverekre korlátozódtak.

Úgy tartották és tartják, hogy az igazi gyengeség mindig belül rejlik: nem más, mint a tudatlanság, mi a belőle következő dolgokkal együtt (félelem, gyűlölet) felfalja a személyiséget. Az Aranykőr lovagjai a tudás lángját vitték el a barátságba, babonaszögbe süllyedt Északra, a kontinens minden szegletét bejárták, bő kézzel osztogatta kincseiket: a világos gondolkodást, a tudásvágyat, a nyitott elmét.

Az általuk megkezdett munkát folytatták a térítő, és a legtöbb helyen termékeny talajra hullott Krad lovagjainak tanítása. A térítések nagy kora mára lezárult, és a Rend feladata is megváltozott valamelyest. Nem a tudás terjesztése, hanem annak összegyűjtése áll érdekében által felhalmozott tudás jelentős része túl veszélyes, az biztonságban kell tartani, meg kell őrizni titkaikat. Mások a Rend eredeti céljára emlékeztek: használni a heverő tudás semmit sem ér, értéke használatában rejlik, mondják. A két fő alapvetés közt egyensúlyi helyzet jött létre: a Rend jóval kevésbé titkolózó, mint sok, az Aranykőr lovagjaihoz képest szánalmas tudásanyagot felhalmozó varázslórend, ám így is igen alaposan megválogatják, kiknek nyitják meg könyvtáraikat – elsődleges szempont a kérelmező hitének szilárdsága.

L-0. (Aranykőr Lovag)

Szint	TÉ	Szfvösság	Gyorsaság	Tudat	Kaszt-képességek
1	+1	+2	+0	+1	Lovagi Élelmód, Tapasztalt Utazó, Tekintély +1
2	+2	+3	+0	+2	Választott Tudomány
3	+3	+3	+1	+2	Csatakiáltás, Tekintély +2
4	+4	+4	+1	+3	Rang I., Krad Kegyelte
5	+5	+4	+1	+3	Fogadalom, képesség
6	+6	+5	+2	+3	Rang II., Tekintély +3, Szféra – Kisebb
7	+7	+5	+2	+4	Csapatok Irányítása, Képesség
8	+8	+6	+2	+4	Rang III., Szféra – Kisebb
9	+9	+6	+3	+5	Tekintély +4, képesség
10	+10	+7	+3	+5	Rang IV., Szféra – Választott

A Rend két körre tagozódik, egy külsőre és egy belsőre. Ynev legtöbb isteni védelem alatt álló lovagrendjétől eltérően csak azok lehetnek a belső kör tagjai, kik saját képességeik révén szerzett tudásukat, nem uruk hatalmából. A közönséges Aranykőr lovagok közül így csak azok léphetnek a rend belső körébe, akik lovagvárat avatásuktól kezdve teljességgel a szabályzat és Krad tanításai szerint élnek, s továbbra sem éreznek indíttatást, hogy a szakrális mágiát is igénybe vegyék józan eszük és kardjuk mellett. A számára igazán kedvesnek később Krad maga adományozza kegyét. Tagjai mindent elkövetnek, hogy minél szélesebb körű tapasztalatokat szerezzenek Ynev legféltettebb tájairól is. Életük egyetlen óriási küldetés, melynek során olykor visszatérnek valamelyik rendházukba, hogy elbeszéljék tudósainak tapasztalataikat. A mesterek száma nem kötött, mindig a legidősebb veterán a Rend vezetője. Színük a fehér és az arany; jelképük aranyban pompázó gyűrű. Ezt viselik mind főheher pajzsukon, mind azonos színű, hosszú köpönyegük hátán. Kedvelik a hatalmas, fehér méneket. Nagymesterük, a Krad kegyelméből több ezer esztendő Elorand a Város pusztulásakor vesztette életét a Kráni Tizenhármakkal vívott varázspárbajban. Annak idején Ó-Pyarron megalapításakor ő tette le a rend központjának, a Fellegvárnak alapkövét is. A város pusztulása után az Aranykőr-lovagrend a Larmaron-hegységben felépített sasfészkébe – az Arany Citadellába – húzódott vissza, és azóta sem választott magának új nagymestert.

Elméletileg nem csak a Rend lovagjainak, hanem a paplovagoknak is megvan a lehetőségük, hogy Aranykőr Lovagokká váljanak. Ám ez igen ritka esemény, hiszen a lovagok nem gyakorolják a szakrális mágiát, ha küldetéseik során veszélybe kerülnek, csak tudásukra és fegyvereikre hagyatkoznak.

Fp dobás/szint: d10 + Állóképesség módosító

## Követelmények

Az alábbi követelményeknek kell megfelelnie egy karakternek, hogy az Aranykőr Rend Lovagja belső-kaszt tagja lehessen.

Faj: Ember, Félel, Kyr-vérű

Alap TÉ: +11

Jellemző: Szfvösság 8+

Kaszt-képességek: Példamutatás (Lovag és Paplovag kaszt-képesség)

Képzettség: Ismeret (Étitekt) 8+, Ismeret (Vallás) 6+, Lovaglás 10+

Képességek: Fegyverforgatás – Mesterfok (egy fegyver), Kitűnő emlékezet, Lovas harc – Mesterfok, Társasági Ember, Irástudó, további egy-egy képesség a Harci- illetve a Szociális Képességek csoportjából

Egyéb: Az Aranykőr-lovagrend szolgálata, a Rend vezetőinek engedélye

## Elsődleges Képzettségek

Állattartás, Emberismeret, Észlelés, Gyógyítás, Információgyűjtés, Ismeret (összes), Lovaglás, Nyelvismeret, Szakma – Birtokigazgatás

Kp/szint: 6 + Intelligencia módosító



## Kaszt-képességek

Az Aranykör-lovagrend a Védelmező Lovagrendek közé tartozik, s mint ilyen, az Élet és Rend eszméi mellett kötelezi el magát. Lovagjai általában általmazó szerepkört töltenek be, ezen kívül legfontosabb céljuk a Rend tudástárának bővítése.

### Lovagi Életmód:

Az Aranykör Lovagjai természetesen továbbra is a lovagi életmód mellett kötelezi el magát. Ennek megfelelően a karakter továbbra sem használható dobó- vagy löfőgyereket anélkül, hogy lovagi esküje ellen tenne. A karakternek a belső-kasztban elért kaszt-szintjei minden esetben hozzáadódnak Lovag kaszt-szintjeihez, amikor annak valamiféle játéktechnikai jelentősége van (pl. a Mesteri Lovas kaszt képesség esetében).

### Tapasztalt Utazó:

az Aranykör lovagjai életük nagy részét vándorlással, utazással töltik, ezért a túlélésben és az utazáshoz szükséges egyéb ismeretekben óhatatlanul nagy tapasztalatra tesznek szert. A karakter +2 módosítót kap a következő képességekkel kapcsolatos próbáira: Ismeret (Hely), Ismeret (Természet), Túlélés, Úszás.

### Tekintély +1 - +4:

Az Aranykör-lovagrend tagjának lenni nagy megbecsülést jelent, különösen igaz ez azokra, akik – mint a karakter is, miután a belső-kaszt tagjává vált – a rend belső köréhez tartoznak. A lovagokat messze megelőzi híruk, ezért a karakter minden olyan helyen, ahol hallhattak már az Aranykör rendről, és tisztelik is azt, minden Karizma tulajdonság- és Karizma alapú képzettség-próbájához hozzáadhatja a Hírnév kaszt-képességének szintjét (ez +1-től +4-ig terjed).

### Választott Tudomány:

A karakter választhat egy Ismeret képzettséget, melyben különösen el kíván mélyülni. Amíg valamely rendházban él, vagy amíg küldetése közben rója az utat új ismeretek után kutatva, főként a választott tudományon elmélkedik, azzal kapcsolatban próbál minél több ismeretet magába szívni. A leggyakoribb választás a Vallás, Herbalizmus, Történelem vagy Legendák Ismeret. Miután megtörtént a választás, kaszt-szintjének felével (lefelé kerekítve) megegyező számú módosítót kap az adott képzettséggel kapcsolatos próbái során.

### Csatakiállítás:

Az Aranykör Lovagja naponta a Karizma módosítójának megfelelő számú alkalommal viselkedésével, fellépésével és csatakiállításával képes új erőt önteni szövetségeseibe a harcban. Azok a szövetségesek, akik hallják a karakter csatakiállítását, +2 morál típusú módosítót kapnak támadó és sebezés dóbsaikkra, a lovag kaszt-szintjének felével (lefelé kerekítve) megegyező számú körön keresztül.

### Rang 1:

Amennyiben a karakter hűen szolgálja a rendet, 4. kaszt-szintjén feljebb lép a rend hierarchiájában, és bizton számíthat a rend támogatására a jövőben. Ez részben játéktechnikában nem megjeleníthető előnyökben nyilvánul meg (például hozzáférés a rendházak könyvtárába, ösztönzött kivétel a tisztszhoz), melyek játékan történő bemutatása a KM feladata. Ezen túlmenően a rend 50 aranypénzzel támogatja minden hónapban hűség lovagját, melyet az testsége szerint felhasználhat (természetesen, ha a rend vezetői szerint rossz célokra fordítja, úgy bármikor felelősségre vonhatja érte a karaktert). Az Aranykör rend megfelelő felkészítéssel is ellátja tagjait, így a rend kovácsmesterei a karakter számára különleges gyereket és vért kovácsolnak. A karakter választhat két fegyvert, melyet a rend biztosít majd számára, és melyek játé-

technikailag mestermunkának minősülnek a továbbiakban. Kap még egy pajzsot és egy általa választott vért, melyek szintén mestermunkának számítanak. (Ha a karakter valamilyen módon elvesztendő ezeket, úgy a gyereket és egy Aranykör rendházban 2 héten belül pótolja – újat kovácsolnak helyettük, azonban a vért és a pajzs pótlását már a saját forrásaiól kell fedeznie). A karakter a Rendől megkapja az új élevolet, Krad kvartjának első havára utalva.

### Krad Kegyelme:

A karakter hosszú időt töltött el Krad hitében, mindenben megfelelt az előírásoknak, és rengeteg küldetést teljesített, melyek során bőségesen hozzáfűrt a Lovagrend tudástárának növeléséhez. Mindemellett nem az istentől kapott mágiával, hanem saját két kezével, kardjával és eszével élte túl a veszélyeket. Ezt a szintet elérve Krad kinyilvánítja megbecsülését hű szolgálja felé. Amennyiben még nem rendelkezik vele, a karakter megkapja a Krad Kegyelme képességet. Ez az esemény egy kivételt az azon szabály alól, hogy a Kegyelme képesség csak az első szinten vehető fel. A karakter inntól kezdve számíthat arra, hogy istene kiemelt figyelemmel követi sorsát, különleges feladatokat ad neki, és egy nap talán épp belőle lehet a Lovagrend új Nagymestere. A Kegyelme képesség játéktechnikai használatáról a Pápmágia fejezetben találhat bővebb információt. Az Aranykör Lovagjának Isteni Kegye értéke nulla, és ez önmagától nem nő a belső-kasztban történő szintlépései alkalmával.

### Fogadalom:

A lovag minden küzelemben egyetlen alkalommal egy mozgás-értékké cselekedet keretében kijelölhet egy ellenfelet, aki ellen fennhangon fogadalmat tesz, hogy legyőzi őt a küzelemben. A harc hátralévő részére a karakter választhat ellenfele ellen +2 módosítót kap TÉ-jére és sebzéseire.

### Képesség:

A karakter választhat egy testsége szerinti képességet.

### Rang II:

A lovag tovább emelkedik az Aranykör rend ranglétráján. A rend már havonta 70 arannyal támogatja a karaktert, melyet az – ahogyan eddig is – testsége szerint felhasználhat. A továbbiakban a karakternek már jogában áll közvetlen parancsot adni minden olyan lovagnak, akik alatta állnak a szervezett hierarchiájában. Ez utóbbi általában azt jelenti, hogy az illető nem rendelkezik Háttér I. vagy II. kaszt-képességgel, noha ez nem törvényszerű, hiszen születési rangok, egyéni érdemek, illetve sok más tényező alapján alacsonyabb szintű (sőt belső-kasztal egyáltalán nem bíró) lovagok is betölthetnek fontos tisztségeket a renden belül. Ezen kívül az Aranykör Lovagjának jogában áll bármely Aranykör rendházban egy tucatnyi lovagot maga mellé venni anélkül, hogy előjárói véleményét vagy engedélyét ezzel kapcsolatban kikérné (ezt a kérését az adott rendház nagymestere elméletben nem utasíthatja vissza; ha mégis megteszi, úgy a Rend tanácsa előtt köteles számot adnia tetteiről). A karakter természetesen ennél akár nagyobb létszámú kíséretet is kérhet, ám ehhez mindenképpen szükséges feljebbvalóinak engedélye. A karakter megkapja a Bölcs előnevet.

### Szféra - Kisebb:

A karakter választhat egyet a Krad által uralt Kisebb Szférák közül (bővebben lásd a Kegyelme kalandozó kasztokat, illetve a Pápmágia fejezetet), továbbá Isteni Kegye értéke 2-vel nő.

### Csapatok Irányítása:

Az Aranykör lovagja nagy rutinnal rendelkezik már a harcokban, és tekintélyének köszönhetően alrendelkezik bízni az az ítéletben. Amennyiben harcban a karakter egy teljes-körös cselekedetet arra szán, hogy felmérje a csata állását, és utasításokat osztogasson alrendelkeinek, úgy azzal jelentősen megnövelheti szövetségesei hatékonyságát. Minden olyan személy, aki az Aranykör lovagjának az oldalán küzd és hallja a paranc-



sokat, az Aranykör Lovag kaszt-szintjeinek feléle (lefelé kerekítve) megegyező számú körön keresztül +2 morál típusú módosítót kap képzettség- vagy támadó dobásaira. Továbbá ezen személyek eredményesebben és biztosabban mozognak a harcmezőn, így erre az időtartamra az alapsebességük is 2 lábbal nő.

### Rang III:

A karakter az Aranykör-rend legmagasabb köreiből emelkedik. A Rend feltehetően vezető pozíciót ajánl a híres lovag számára, ami jó eséllyel egy kisebb vagy nagyobb rendház nagymesteri pozícióját jelenti. Csak a karakternek múlik, hogy elfogadja-e ezt a megtisztelő feladatot (amely igen nagy köztisztességet és felelősséget ró a lovagra), ám döntőnek bírhat, hogy a továbbiakban mindenképpen a rend vezetőinek kijáró tiszteletet érdemel, vetődjön bárhová. Amennyiben az Aranykör érdekeit és céljait szolgálja, gyakorlatilag a szervezet erőforrásai teljes egészében a karakter rendelkezésére állnak, így – a józan ész diktálta korlátokon belül – a lovagnak az anyagi javakkal a jövőben már nem kell törődnie. Ha a rend érdekei úgy diktálják, és akad az Aranykör rendjének erőssége a közelben, a karakter feltehetően akár néhány nap alatt is képes néhány tucatnyi, 50-60 fős kíséret kerítésére. Amennyiben pedig ennél több ideje van, és egyeztetni céljait a rend vezetőivel, úgy akár egész komoly haderőt is képes toborozni. Az előbbieken kívül természetesen nem szabad megfeledkezni az Aranykör lovagjai által felhalmozott elképesztő tudástárról, melyből a karakter természetesen kedve szerint szemezgethet, s így feltehetően Ynev legjobb könyvtárai és bölcsői állnak rendelkezésére a jövőben. Az igen nagy befolyás és komoly háttér melle a karakterre komoly kötelezettségeket ró vezető szerepe. A továbbiakban feltehetően már nem képes kivonni magát a renden belüli ellenértekből, a politikai harcokból, és minden valószínűség szerint ellenlábasai csak az alkalmas pillanatot várják, mikor hibázik. A karakternek minden lépésére ügyelnie kell. A KM feladata, hogy a karaktert emlékeztesse kötelezségeire és felelősségére. A karakter a Beavatott előnévben részesül.

### Rang IV:

Noha a korábbi Rang kaszt képességekkel járó előnyök sem járnak automatikusan a karakternek, amikor eléri a megfelelő kaszt-szinteket, ennek a kaszt képességeknek az előnyeire a teljes Aranykör rend beleegegyezése szükséges. A lovag az Aranykör Lovagrend Kistanácsában kap helyet, ebben az öt fős testületben, mely a legfőbb döntéshozó szerv a Nagymester alatt. Miután Elorand halála óta a Rend nem választott új Nagymestert, gyakorlatilag jelenleg a Kistanács irányítja a rendet. Úgy tartják, ebből az öt lovagból kerülhet ki az új Nagymester, bár ehhez Krad akaratja is szükséges. Természetesen a rend összes erőforrása a rendelkezésére áll (ettől csupán a renden belüli hatalmi harcok befolyásolhatják), és feltehetően amíg kellő határozottsággal és szakértelemmel végzi feladatát, pozíciója biztosnak mondható. A karakternek nem kötelező elfogadni ezt a tisztséget (és az azzal járó köztisztességet), ám Ynev eddigi történelmében még nem akadt olyan lovag, aki ekkora megtiszteltetést visszautasított volna. A karakter a Felemelkedő előnévben részesül.

### Szféra – Választott:

A karakter válassza azt Kiseb vagy Nagyobb Sáférát a Krad által uraltak közül (bővebben lásd a Kegyelet kalandozó kasszokat, illetve a Pápmágia fejezetet), továbbá Isteni Kegyeletért 6-tal nő.

## Bosszuangyal

Uwel lovagjainak feltűnése Ynev szerte egyet jelent a környületről nem ismerő bosszúállással.

A rettenetes Uwel hívei esküvésével fogadják, hogy a tehetetlentől, kiszolgáltatottaktól átvállalják az igaz bosszú terhet, olykor illő adományért, olykor hálás szóért, olykor még viszonzás nélkül is. Akadnak azonban olyan kihívások, aminek csak a legkeményebben edzett, kudarcot vagy meghátrálást nem ismerő, rettenthetetlen harcosok képesek megfelelni, és még Uwel paplovagjai is elvéreznék a bűnös után indított hajszában.

Ilyenkor a rendházak vezetői, a khuryakok, templomuk legjobbjait állítják ki a bosszú beteljesítéséhez. Ezek a férfiak és nők veterán harcosok, akik példamutató életük és folyamatos képzésük okán méltán vallhatják magukat Uwel legjobb fegyverforgatói közé tartozónak. Uwel leghűbb, legelszántabb szolgálói ők, ahogy a közép hívja őket: a bosszuangyalok. Rozsdavörös köpenyegük, feketére edzett vértük, öles csatabárdaik mindenhol a jogos bosszú méltán félt és tisztelt jelképei.

A bosszuangyalok útja nehéz és magányos. Szüntelenül járják a világot, inkább pihennek meg egy-egy rendházban, vagy választják az út szélét, minthogy egy fogadó kényelmes ágyában aludnának, és bár ritkán vannak pénzsűkében, igen önmegtartóztató módon élnek. Életüket harccal és Atyukhoz való fohászkodással töltik.

Habár Uwel egyháza nem szabja meg feltételként, de ritkán találni olyan bosszúállót, kinek ne lenne meg a saját – beteljesült vagy még bevégezetlen – ügye. Majd mindegyik uvelita szívében sosem hamvadó parázslás izzik a bosszú csilapíthatatlan vágya. Ha elvállalnak egy küldetést, akkor attól kezdve a bosszút sajátjuknak érzik, létük egyetlen értelme a bűnös felkutatása. Oly kitartással törnek céljuk beteljesítése felé, hogy nagyon kevesek szegülhetnek szembe haragjukkal.

Néhányak szerint a bosszuangyalok üres héjak csupán, csak a bosszú beteljesítése tölti meg őket lélettel; mások szerint Uwel leghatékonyabb instrumentumai, isteni akarat hordozói. Talán mindkét vélemény igaz. A bosszuangyaloknak ritkán vannak barátai, személyes kötelezkeiket rég maguk mögött hagyták. De jutalmuk sem marad el. Uwel kitüntetett figyelemmel követi legálíthatatosabb szolgáló sorsát, adományai révén azok félelmetes erőnek parancsolnak.

Nagyritkán akadnak olyan botor lelkek, akik azt hiszik, megteveszthetik az igaz bosszú anyagainak, ám a Bosszúállás Atyja tévedhetetlenül vezeti nyomra szolgálót. A bűnösök nem kerülhetik el jutalmukat; ha kell, évszázadokon keresztül üldözik őket a bosszuangyalok, nem riadva vissza elődjekéi végtétől.

Fp dobás/szint: d10 + Állóképesség módosító\*

\*A Bosszuangyalok Fp/szint értéke már tartalmazza a Fegyverforgató Adomány (lásd Kalandozó kasszok – Kegyelet – Adományok bemutatása) előnyét.



## Követelmények

Az alábbi követelményeknek kell megfelelnie egy karakternek, hogy a Bosszúangyal belső kaszt tagja lehessen.

Faj: Ember, Félelf, Vír-vértű

Alap TÉ: +7

Jellemző: Szívósság 7+, Tudat 7+

Kaszt képességek: Kisebb Szféra (Harc), Nagyobb Szféra (hármely), Isteni Kegye 8+

Képzettségek: Ismeret (Vallás) 10+, Előadóművészet (Vallási Szertartások) 8+, Emberismeret 6+

Képzettségek: Fájdalomtüntetés, Gyegverfogatás – Mesterfok (egy kétkézes fegyver), Kitartás – Alapfok, Kaszabolás – Alapfok, Tiszta Fejű

Egyéb: Uwel feltétlen szolgálata, Uwel paplovagi rendjének szolgálata

## Élsődleges Képzettségek

Állattartás, Előadóművészet (Vallási szertartások), Emberismeret, Észlelés, Gyógyítás, Információgyűjtés, Ismeret (Étített), Ismeret (Fegyverek), Ismeret (Hely), Ismeret (Jog), Ismeret (Szakrális Mágia), Ismeret (Tornarend), Ismeret (Vallás), Lovaglás, Megfélemlítés, Meggyőzés, Nyelvismeret, Szakma – Birtokigazgatás, Türelés

Kp/szint: 6 + Intelligencia módosító

## Kaszt képességek

Uwel lovagja: A Bosszúangyal továbbra is Uwel paplovagjának minősül, egyszerűen csak felvételt nyert a rend különleges hatalommal bíró tagjai közé. A karakter hozzáadhatja a Bosszúangyal belső-kasztjának kaszt-szintjeit minden olyan Paplovag kalandozó kasztjához tartozó kaszt képességéhez, ahol a kaszt-szintnek jelentősége van (például Mesteri Lovas, stb.). Ebből következően a karakter Isteni Kegye értéke is növekszik minden alkalommal, mikor a Bosszúangyal belső-kasztban szintet lép.

### Bosszú Pillanata:

A bosszúállás istene különleges képességgel ruházta fel hú lovagjait. Minden alkalommal, mikor a karakter bevégezze egy elvállalt bosszút, s fegyvere lesújtana a bűnösre, a karakter a végetes csapás előtt egy rövid fohással kérheti istene útmutatását. A bosszúangyal a szokásoknak megfelelően az Isteni Kegye értékére dob d20-al, a fohász nehézsége pedig alapon 20 (amit a KM a körülmények ismeretében megváltoztathat). Maga az ima csupán egy szabad cselekedetet igényel, ám a karakter aktuális Isteni Kegye értékét normális módon csökkenti (lásd a papi mágia bemutatását), és alapesetben csak akkor járhat sikerrel, ha a lovag már ténylegesen harcban áll ellenfelével. A karakter természetesen megpróbálkozhat a fohással máskor is – például mielőtt elvállalná egy bosszú beteljesítését, vagy amikor gyanúja támad küldetésre igazságosságát illetően –, ám ilyen formában jóval nehezebb Uwel útmutatását kérni. Amennyiben ilyen esetekben imádkozik a bosszúangyal, a KM határozta meg a fohász célszámát (a körülmények ismeretében), de az soha nem lehet 30-nál alacsonyabb.

### Bosszú 1 – 5:

A bosszúangyalok legfőbb feladata az igazságos bosszú beteljesítése. Amikor istenük szolgálatában járnak, Uwel adományának hála, különleges hével és odaadással küzdenek. A karakter egy szertartásos fogadalomtétel formájában elvállalja egy bosszú bevégezését, a továbbiakban különleges módosítókat élvez annak teljesítésekor. A karakter hozzáadhatja a Bosszú kaszt képességeinek szintjét (+1-től +5-ig) minden támadó és sebezés dobásához, amit az ellen a személy vagy lény ellen tesz, akin bosszút kíván állni. Ugyanezeket a módosítókat élvez minden olyan harcban,

mely közvetlenül bosszújának beteljesítésével kapcsolatos. A kaszt képesség alkalmazása nem automatikus, a karakternek be kell jelentenie, hogy használni kívánja, mivel úgy érzi, az adott szituáció az elvállalt szent feladatához kötődik. Nem árt, ha a bosszúangyal óvatosan bálik ezzel a kaszt képességével, hiszen Uwel, a bosszúállás atya nem nézi jó szemmel, ha szolgálai felelőtlenül bálnak szent adományakkal. Így ha a karakter úton útfélen, rátámadó rablók, vagy egyszerű kocsmai verekedések alkalmával folyamodik ehhez a kaszt képességéhez, könnyedén kivívhatja istenének rosszallását. Ez először feltehetően Isteni kegy értékének csökkenésében nyilvánul meg, de szélsőséges esetekben Uwel akár a Bosszú kaszt képességtől is megfoszthatja a bosszúangyalt. A karakter egyszerűen csak egyetlen bosszú beteljesítésén munkálkodhat, így a kaszt képességet is csak egyetlen cél érdekében képes egyidejűleg felhasználni. Ha a lovag elvállalt egy bosszút, addig nem tehet újabb fogadalmat, míg előző feladatát nem teljesítette, vagy célpontjáról egyértelműen nem bizonyosodott, hogy nem érdemelte ki a bosszúangyal büntetését.

### Harci Képesség:

A bosszúangyal választhat egy képességet a Harci Képességek csoportjából.

### Uwel Kéjgye:

A bosszúangyal megjelölheti azokat a személyeket, akikkel kapcsolatban úgy érzi, hogy rászolgáltak az igazságos bosszúra, ám jelenleg – valamilyen okból következően – a karakter nem képes azt beteljesíteni. Ehhez csupán egy rövid, 15-ös nehézségű fohász szükséges a részéről (mely szabad cselekedetnek minősül), mely után meg kell érintenie a kiválasztott személyt. Harci szituációban ez egy sikeres pusztakezes, közel-harci érintés támadást igényel, egyéb esetben feltehetően nem ütközik akadályokba. A megérintett személy a továbbiakban Uwel letörölhetetlen és láthatatlan „kéjgyét” viseli, melyet közönséges halandók nem képesek rajta felfedezni. A jövőben Uwelnek minden olyan szolgálja, aki legalább 5-ös Isteni Kegye értékkel rendelkezik és a megjelölt személytől legfeljebb 5 lábnyi távolságra tartózkodik, automatikusan megérinti ezt a „jelet”, és tisztában lesz vele, hogy az kivel kapcsolatos, és mit is jelent. Természetesen Uwel hívei nem lesznek tudatában annak, hogy pontosan mivel is vívta ki az illető egy rendtársuk rosszallását, így a jel megérzésekor mutatót reakcióik is igen eltérőek lehetnek (egy hosszan elnyúló, alapos vizsgálódástól az azonnali felelősségre vonásig bármi bekövetkezhet, Uwel szolgáljának vérmérsékletétől függően). A megérintett személy semmilyen módon nem képes megszabadulni „Uwel Ba-O. (Bosszúangyal)

Szint	TÉ	Szívósság	Gyorsaság	Tudat	Kaszt Képességek
1	0	2	1	1	Uwel lovagja, Bosszú Pillanata
2	1	3	2	2	Bosszú 1, Harci Képesség
3	2	3	2	2	Uwel Kéjgye, A Bosszú Eszköze
4	3	4	2	2	Bosszú 2, Szféra – Kisebb
5	3	4	3	3	Hastin Állhatatossága, A Bosszú Lenyomata I.
6	4	5	3	3	Bosszú 3, Harci Képesség
7	5	5	4	4	Kopó Kitartása, A Bosszú Lenyomata II.
8	6	6	4	4	Bosszú 4, Képesség
9	7	6	4	4	Uwel Útmutatása, A Bosszú Lenyomata III.
10	7	7	5	5	Bosszú 5, Szféra – Választott

Kéjgyétől", azt egyedül Uwel szolgálai képesek eltávolítani (ami szintén egy 15-ös nehézségű fohász igényel). A KM dőnhet úgy, hogy amennyiben a megjelölt kívánt személy nem érdemelte ki Uwel híveinek bosszúját, a kéjgye létrehozásáért mondott fohász sikertelen marad eredményes Isteni keyg próba esetén is.

### A Bosszú Eszköze:

Uwel szolgálai ritkán fognak mágikus fegyvert a kezükbe, mivel úgy vélik, istenük biztosítja számukra a szükséges eszközöket a bosszúálláshoz. Ebben pedig tökéletesen igazuk van. A bosszúangyal kiválaszthatja egy tetszőleges fegyvert, mely a továbbiakban mágikus tulajdonságainak minőségű, amikor a karakter forgatja. Fontos, hogy a karakter nem egy fegyvertípust, hanem egy konkrét fegyvert választ, és az előnyöket csak az adott fegyver használatakor élvezi. A továbbiakban a bosszúangyal képes megsebezni választott fegyverével olyan lényeket, akik csupán mágikus fegyverekkel sebezhetőek. Amikor a Uwel lovag forgatja, a választott fegyver soha nem törhet el, a pengéje nem csorbulhat ki. Ezen túlmenően, a fegyver hatalma minden nyilvánosan kihirdetett bosszú beteljesítése után növekszik. Kezdetben csupán a karakter harcértékei növekednek, mikor választott fegyverével küzd, szemérfőn minden második sikeres bosszú-küldetés után a fegyver +1 módosítót biztosít a karakter TÉ-jére. Ily módon a karakter legfeljebb +3 módosítót kaphat, a további sikeres bosszúállások alkalmával már mindig egy-egy különleges képességgel gyarapszik a fegyver. Ezek megállapítása a KM feladata; minden esetben a feladat jellegétől függ, hogy milyen különleges képesség birtokába jut a fegyver és a gazdája (például ha a bosszúangyal egy tűzfőmónt pusztított el, akkor a fegyvere a harcban lángot fújhat, vagy automatikusan biztosíthatja a víz elemi síkjáról származó lények szimpátiáját).

### Szféra – kisebb:

A bosszúangyal választhat egy kisebb szférát a Uwel által uraltak közül.

### Hastin Állhatatlansága:

Ha a bosszúangyal elvállalt egy küldetést, senki és semmi nem tántoríthatja el őket feladatuk beteljesítésétől. Minden alkalommal, amikor olyan hatás ér, amely leterítené a mindenkori bosszú ösvényéről – legyen az akár mágikus akár természetes praktika (pl. Átvérzés vagy Meggyőzés képzettség, asztál vagy mentál varázslatok) – a karakter hozzáadhatja Bosszúangyal kasszt-szintjeinek a felét (lefelé kerekítve) a vonatkozó Ellenállásához (Asztál vagy Mentál) vagy Tudat jellemzőjéhez. Természetesen ezek az értékei nem véglegesen nőnek, ezt a védelmet csak ideiglenesen élvez, éppen abban az adott pillanatban, az adott hatással szemben.

### A Bosszú Lenyomata I.:

Uwel hívei egészen különleges területeket tisztelnek „megszenteltként”. Minden olyan helyszínen ahol valaha nagy horderejű s komoly bosszút teljesítettek be, a bosszúangyalok különleges előnyöket élveznek. Amikor ilyen területen tartózkodik, a bosszúangyal aktuális és maximális Isteni Keyg értéke ideiglenesen (a helyszínen tartózkodás idejére) 1-gyel megemelkedik. Ha a karakter ilyen helyszínen pihen, elvesztett Fp-i és Ép-i kétszeres sebességgel térnek vissza, valamint a komolyan sérült bosszúangyal haldoklás esetén automatikusan stabilizálódik. Minden esetben a KM szava dönti el, hogy egy helyszíni mikor minőségű megfelelően a kasszt képesség használatához, azonban a bosszúangyal mindig megéri ha számára megszentelt helyen tartózkodik. A szent helyek kiterjedése változó; általában szobányi méretűt egészen egy kisebb város területének nagyságáig terjedhet.

### A Kopó Kitarása:

Uwel lovagjai olykor elképesztő fizikai teljesítményekre képesek, csak hogy bosszújukat bevégezzék. Napokig menetelnek nélkül nélkül a menekülő célpontjuk nyomában, hatalmas távolságokat tesznek meg pihenés nélkül, és olykor olyan megpróbáltatásoknak teszik ki magukat, amibe egy átlagos ember

könnyedén belehalna. A karakter hozzáadhatja bosszúangyal kasszt-szintjeinek felét (lefelé kerekítve) minden olyan próbájához, melyet hosszan elhúzódó fizikai cselekedetek kapcsán tesz (például futás, úszás, stb.). Ez a módosítás minden egyéb forrásból származó, hasonló hatású módosítóval (pl. Kitarás – Alapok vagy Mesterfok képesség) összeadódik.

### A Bosszú Lenyomata II.:

Amikor a karakter súlyos, beteljesített bosszú színhelyén tartózkodik, az Isteni Keyg aktuális és maximális értéke egyaránt 2-vel emelkedik, sebek pedig háromszoros sebességgel gyógyulnak. A kasszt képesség érvénybe lépéséhez egészen különleges helyszíni szükséges, ezzel kapcsolatban mindig a KM-e a végső szó. A mesélő dönthet úgy, hogy bár a helyszíni megszenteltnek minősül, mégsem hajtottak végre ott akkora cselekedetet, hogy a bosszúangyal használhassa a Bosszú Lenyomata II. kasszt képességét. Ebben az esetben a karakter csupán a Bosszú Lenyomata I. képességnél leírt előnyöket élvezi.

### Képesség:

A bosszúangyal választhat egy tetszése szerinti képességet.

### Uwel Őrnatása:

A bosszúangyal Uwel kivételes kegyben részesíti, és szükség esetén elvezeti bosszúja célpontjához. A karakter egyszerű koncentrációval bármikor képes megérezni annak a személynek vagy lénynek az irányát, aki ellen bosszút fogadott. A célpontja távolságával nem lesz tisztában, egyszerűen csak azt az irányt érz, amerre az töle tartózkodik, illetve, hogy a célpontja életben van-e még. A kasszt képesség csak akkor működik, ha a célpont Szatallon tartózkodik; amennyiben ez a feltétel nem teljesül a karakter semmiféle információt nem kap (azt sem tudhatja, hogy célpontja életben van-e még).

### A Bosszú Lenyomata III.:

A bosszúangyal képessé válik arra, hogy a különlegesen erős szent helyeken még nagyobb előnyökre tegyen szert. A beteljesített bosszú helyszínein a karakter aktuális és maximális Isteni Keyg értéke 3-mal megemelkedik, sebei négyszeres sebességgel gyógyulnak, valamint amíg a szent helyszínen tartózkodik, a bosszúangyal mindhárom jellemzője (Szívósság, Gyorsaság és Tudat) 1-gyel megemelkedik. A KM feladata megítélni, hogy egy adott szent hely mennyire erős, milyen komoly szakrális jelentőséggel bír, és hogy a karakter legfeljebb mekkora előnyöket élvezhet (melyik Bosszú lenyomata kasszt képességét használhatja).

### Szféra – választott:

A paplovag tetszése szerint választhat egyet a Uwel által uralt szférák listájából. Belátása szerint dönthet, hogy kisebb vagy nagyobb szférát szeretne-e felvenni.





# Csatamágus

A bölcsek szerint a mágia létforma és művészet; az ősi fajok életének nélkülözhetetlen részét képezte, az embernek pedig a mágia gyakorlása révén tökéletesedhetnek, emelkedhetnek felül korlátaikon. Sokan azonban jóval pragmatikusabban szemlélik a kérdést. A varázserő értékes, hasznos eszköz, mellyel egyrészt az élet minden területén megkönnyíthetjük a dolgunkat, másrészt óriási hatalmat szerzhetünk – ha elég kitartóak vagyunk.

Nem túl meglepő, hogy a mágia számtalan felhasználása módzata közül talán a harcra való alkalmazás örvend a legnagyobb népszerűségnek. Yneven minden korban mindenhol háborúk dúlnak – elég csupán az Északföldöt folyton feldúló Zászlóháborúkra, a Pyarroni Dúlásra, illetve a még mindig dühöngő Manifesztációs háborúra gondolni – így lehet hát, hogy majd' minden államnak megvannak a maga csatamágusai.

Sokak számára Ordan tűzvarázslói jelentik a csatateri mágia igazi mestereit, ám csupán félig helyes ez a megítélés. Annnyiban igazuk van, hogy a tűzzel való támadás és védekezés a legkézenfekvőbb a csataterén, ám ez messze nem meríti ki a mágia alkalmazási lehetőségeit.

Toron és Abaszisz csataterre specializált boszorkánymesterei egész csapatgyűlésekre terjesztetik ki szörnyű átkait, katonáik szárai menekülnek üdvölte az égből hulló sávesd elől, a földre hulló harcosok új életre kelnek, és bajtársaik ellen támadnak... És mindez csupán néhány Toron boszorkánymestereinek rémisztő előadásából.

Doran és Pyarron harciasabb beállítottságú varázslói (bármily meglepő, Ynev legnagyobb hírnévének örvendő varázslóiskolájában sem mindenki a minden fölött való lelki tökéletesedést kutatja) mindkét sokan az elemi mágia fogásait alkalmazással elképesztő rugalmassággal és hatékonysággal – jég és tűz, vakító fény és éjszakai sötétség, mind jó szolgálatot tehet. Mások az asztrális-mentális praktikák csatateri változatait kedvelik. Meglehetősen kellemetlen esemény, ha hirtelen a rohamozó nehézelövés hátasai páni félelemtől hajtva szaladnak szét az égtájt minden irányába, ha egy csapat-egység hirtelen úgy dönt, hogy hátrahátrál az előtte haladó bajtársakat, avagy a fővezér ellen törnek.

Látható, rengetegféle csatamágus létezik Yneven. Épp ezért nehéz róluk általánosságban beszélni; kultúráörökné, országokként változik mágikus eszköztáruk és beállítottságuk. Talán legtöbbjükre igaz, hogy arrogánsak, és kifejezetten sokat gondolnak magukról. Ám ebben nincs semmi meglepő; a legtöbb varázshasználó feltér hordja az orrát, és ha valakinek, hát a csatamágusok esetében érthető a túlzott önbizalom.

Nem csupán a történelemformáló háborúskodások során jutnak szerephez. Kiseb hatalmasságok is sokszor fegyveres erővel kívánnak érvényt szerezni (vél) jogaiknak, legyen szó akár egy városállam uralkodójáról, Abaszisz egy hercegkapitányáról, avagy Gorvik egy bitorosáról. Ők is jó hasznát vehetik egy csatamágusnak – amennyiben megvannak lehetőségeik az érdem szerinti javadalmazásra.

Fp dobás/szint: d6 + Állóképesség módosító

## Követelmények

Az alábbi követelményeknek kell megfelelnie egy karakternek, hogy a Csatamágus belső-kasztja lehessen.

Faj: -

Alap TÉ: -

Jellemző: Tudat 7+

Kaszt képességek: -

Képzettség: bármely mágikus iskola 11+, Összpontosság 11+

Képességek: Gyors Kezdeményezés, Kiseb Mágikus Hatalom – Mesterfok (egy mágiaforma), Mágikus Fókusz (egy mágiaforma)  
Egyéb: -

## Élsődleges Képzettségek

Emberismeret, Észlelés, Gyógyítás, Ismeret (Aura), Ismeret (Életten), Ismeret (Fegyverek), Ismeret (Hadászat), Ismeret (Tapasztalati Mágia), Ismeret (Mozaik Mágia), Mesterség – Alkímia, Összpontosság, Psi

Kp/szint: 6 + Intelligencia módosító

Mp/szint: eredeti mágiahasználó kaszt szerint

## Kaszt képességek

Csatamágus: A csatamágusok megnevezés – ellentétben a köznyelvel – nem csupán az elemi mágia specializálódott varázslóira utal. A belső-kaszt tagja lehet minden mágiahasználó – legyen boszorkánymester, tűzvarázsló, vagy bárki, aki a mágikus energiák megaboldozására képes -, egyetlen feltétel van csupán, hogy az illető képességeit elsősorban harcban, a csataterén kívánja kamatoztatni. A karakter minden alkalommal, mikor a Csatamágus belső-kasztban lép szintet, annyi Mp-ot kap, mintha eredeti mágiahasználó kasztjában is szintet lépett volna. Ugyanígy jár neki az eredeti kasztjának szintlépésekor kapható pontmennyiség, amit a mágiaformáinak növelésére fordíthat. Fontos kihangsúlyozni, hogy a csatamágusok csupán a Mp-ot, és az iskolaformákra költendő Kp-ot kapják meg, a kalandozó kasztjával járó további kaszt képességeket és egyebeket természetesen nem. Amikor egy mágikus képzettség maximális szintjét kell meghatározni, a karakter összehadja a mágiahasználó kalandozó-kasztjának és csatamágus belső-kasztjának kaszt-szintjeit.

### Választott Iskola +1 +4:

A csatamágus első kaszt-szintjén kiválaszthat egy mágikus iskolát. A választott iskolájával kapcsolatos képzettségének maximális szintje 1-gyel megnő (azonban továbbra a szokásos módon pontokat kell áldozni a karakternek, hogy növelje egy mágikus iskolájának a szintjét, lásd a Csatamágus kaszt képességénél). 4., 7. és 10. kaszt-szinten az a módosító további +1-gyel nő, így egy 10. szintű csatamágus esetében a választott mágikus iskola képzettségének maximális szintje már 4-gyel magasabbnak számít. Noha a csatamágusok leggyakrabban az elemi mágiaira specializálódnak, a karakter szabadon eldöntheti, hogy mely mágiaformáját kívánja előnyben részesíteni. A csatamágus döntése végleges, később már nem áll módjában megváltoztatni, sőt a Választott Iskola kaszt CsM – 0. (Csatamágus)

Szint	TÉ	Szívszám	Gyorsaság	Tudat	Kaszt Képességek
1	+0	+0	+1	+1	Csatamágus, Választott Iskola +1
2	+1	+0	+2	+2	Harci Tapasztalat, Mágikus Képesség
3	+1	+1	+2	+2	Energiák elszabadítása
4	+2	+1	+3	+3	Választott Iskola +2
5	+2	+1	+3	+3	Energiák fókuszálása
6	+3	+2	+3	+3	Harcra Válaszlás, Képesség
7	+3	+2	+4	+4	Választott Iskola +3
8	+4	+2	+4	+4	Ostromlott terület
9	+4	+3	+5	+5	Energiák formázása, Mágikus Képesség
10	+5	+3	+5	+5	Választott Iskola +4, Jelkép

képesség módosított sem oszthatja meg több mágiatípusra.

### *Harci Tapasztalat:*

A csatamágus komoly gyakorlattal rendelkezik mágijának harctéri alkalmazásában, így más mágiahasználóknál jóval gyorsabban és eredményesebben képes felmérni a csaták alakulását. A továbbiakban KÉ-jének meghatározásakor a csatamágus a Gyorsaság jellemzője helyett használhatja Tudat jellemzőjét is, feltéve, hogy az kedvezőbb.

### *Mágikus Képesség:*

A csatamágus választhat egy képességet a Mágikus Képességek csoportjából.

### *Énergiák elszabadítása:*

A csatamágus képessé válik arra, hogy mágikus energiáit elszabadítva, varázslataival jóval nagyobb területre hasson, mint amekkorára más varázshasználók képesek. A karakter minden olyan területre ható varázslatának hatóterülete megnő, mely a választott iskolájába tartozik (lásd Választott Iskola kaszt képességet). Az ilyen jellegű varázslatok alap hatóterülete a csatamágus kaszt-szintjeivel megegyező számú lábball növekszik. (Amennyiben a csatamágus varázsláskor a hatóterületet növelni akarja, úgy mindig a megnövekedett hatóterületet képes megtöbbszörözni. Bővebben információ a varázslatok hatóterületéről az adott mágiatípus leírásánál található.)

### *Énergiák fókuszálása:*

A csatamágus képes a csatában gyilkos pontossággal célolni pusztító varázslatait, így támadva kizárólag a kismélt ellenséget. A karakter figyelemmel kíván hagyhat mindenféle fedezékből eredő módosított minden olyan varázslatának előidézésékor, mely egyetlen személy ellen irányul – tehát hatóterülete egyetlen személy vagy célpont. A karakter TÉ-jét nem számítjuk továbbá az olyan harci szituációkból eredő büntetések, melyek a célpont harci ellenfelekéiséből adódnak. Például a karakter a -4 büntetés nélkül alkalmazhatja távolsági támadó dobást igénylő varázslatát közelharcban álló ellenfél ellenében is. A csatamágus csak akkor élvezi ezeket az előnyöket, amennyiben választott iskolájába tartozó varázslatokat alkalmaz.

### *Harctéri Varázslás:*

A csatamágusok magabiztosan és komoly tapasztalattal a hátuk mögött varázsolnak harcban, és még mágiahasználat közben is képesek figyelemmel követni a csata alakulását és ellenfeleik tevékenységét. A karakter a választott iskolájába tartozó varázslatokat már olyan tapasztalattal és rutinszerűen alkalmazza, hogy azok varázslásakor már nem jogosítja megsejítő támadásra az őt fenyegető ellenségeit.

### *Képesség:*

A csatamágus választhat egy tetszése szerinti képességet.

### *Ostromlott terület:*

A tapasztalt csatamágusokra gyakran hárul komoly, stratégiai jelentőségű feladat a harcokban. Sokszor kényszerülnek csapattestek előrehaladását támogatni, visszavonuló alakulatokat fedezni. A csatamágus egy mozgás-értékű cselekedet keretében kijelölhet a harcmezőn egy 2 lábnyi területet. A karakter bármilyen területet választhat, függetlenül attól, hogy az milyen távolságra esik tőle, egyetlen megkötés van csak, hogy látnia kell a kívánt pontot. A harc további részében fenyegetett terület szempontjából a kiválasztott mező úgy kezelendő, mintha a csatamágus azon tartózkodna, és a környező mezőket fenyegetné. Bárki, aki olyan tevékenységet végez ezen a területen, ami megszakító támadásra jogosítja az őt fenyegető ellenfeleket, lehetővé teszi a csatamágusnak, hogy különleges megszakító támadást tegyen. Ilyen esetben a csatamágusnak egy egyszerű cselekedet áll rendelkezésére, melynek keretében ugyan nem mozoghat, viszont létrehozhat egy egyszerű, vagy rövidebb varázslási idejű varázslatot (ter-

mészetesen a csatamágusnak normál módon kell számolnia a célpontjától lévő távolságot, tehát hiába fenyeget egy távoli területet, amennyiben mágijával nem képes elérni odaig). Ennek a varázslatnak csak a megszakító támadást kiváltó ellenfél lehet a célpontja, azonban természetesen ha az alkalmazott varázslat területre hat, úgy annak következményét mindenki elszenvedi az érintett területen. A csatamágus körülötte annyi ilyen különleges megszakító támadást tehet, amennyi megszakító támadásra volna jogosult az adott körben. A kaszt képesség hátránya, hogy amíg a karakter a távoli területen történő eseményekre koncentrált, a közelében körülötte lévő mezőket nem fenyegeti (úgy kezelendő, mintha nem rendelkezne érveléssel). Minden alkalommal, mikor a karakterre kerül a cselekvés sora a harcban, egy szabad tevékenység keretében megszüntetheti az Ostromlott terület kaszt képesség használatát.

### *Énergiák Formázása:*

A csatamágus rendkívüli hatékonysággal képes a választott iskolájába tartozó, területre ható varázslatok formázására. Amikor a karakter a választott mágiatípusához tartozó varázslatot alkalmaz, szabadon eldöntheti, hogy annak hatása pontosan mely területen, milyen formában jöjjön létre. Így például dönthet úgy, hogy egy 10 lábnyi sugarú körben ható varázslata ne többé-kevésbé szabályos körben, hanem valamilyen szabálytalan alakzatban jöjjön létre. Bármilyen formájú, alakú hatóterületet választhat, egyetlen megkötés, hogy annak alapterülete nem haladhatja meg azt a területet, melyre a varázslat eredetileg kifejtethető a hatását. A csatamágusok ezen kaszt képességükkel érik el, hogy csatákban úgy alkalmazhassák pusztító mágijukat, hogy szövetségeseikben mégsem tesznek kárt.

### *Jelkép:*

A komoly hírnévvel rendelkező, számtalan csatát megjárt csatamágusok már többek egyszerű harctéri mágiahasználóknál. Az oldalukon harcoló katonák, csapatok rendszerint felnéznek rájuk, hiszen többnyire az útközteketben elszabaduló pusztító energiák, a félelmetes tombolás jelképei ők. Harcban minden olyan személy, akinek karakter-szintjeinek száma kisebb, mint a csatamágus karakter-szintje, +2 morál típusú módosított kap támadó és sebzés dobásaira.



# Fegyvermester

Azt mondják, a tiadlani kardművészek eggyé válnak kardjukkal, mintha az karuk meghosszabbítása lenne. Fegyverük mintha maga is élne, együtt lélegezne velük.

Mindezt szellemük erejével érik el a slának, ám léteznek más, kevésbé látványos és talán kevésbé hatékony, de egyben könnyebb világi utak. Sokan képesek messzire jutni a kardvívásban vagy a csatabárd forgatásában, ám legtöbbjük megreked egy szinten. Talán nem is akarnak továbblépni; a csatákban így is halált osztanak, és ők megelégszenek ennyivel. Néhányan azonban messzebb jutnak, olyannyira, hogy az is hihetetlennek tűnik, hogy mindezt pusztá gyakorlattal érték el.

A fegyvermester név magáért beszél; ezek a harcosok olyan szintre jutottak egy fegyver forgatásában, hogy a kevésbé tehetségesek csak ámulva figyelik őket harc közben, minduntalan mágiára és egyéb trükkökre gyanakodva. Természetesen tévednek. A fegyvermester pusztán ügyességére és erejére támaszkodik.

Szemben a kardművészekkel vagy a bajvivókkal, kik csupán egy meghatározott fegyver forgatásában jeleskednek, a fegyvermestereket nem lehet egyetlen fegyverhez, és így Ynev egyetlen tájához sem kötni.

A shadoni lovagrendek kiemelkedő tehetségű tagjai a lovagkard mesterei; nehézkes fegyverüket megdöbentető gyorsasággal forgatják, és vágásaik mindig megtalálják az ellenfél védelmének gyenge pontjait. Gorvikban a ramiera mesterei ellenfélük legkisebb bizonyítanodalására is lecsapnak, és villámgyors csapásaik ellen szinte lehetetlen védekezni. A dszad gázik követhetetlen gyorsasággal pörgetik handszárjukat és démoni ügyességgel táncolnak el ellenfeleik elől, akik képtelenek pengéfelük mögé hatolni.

Mindez csupán néhány példa a fegyvermester lehetőségeinek tárházából. Majd minden fegyver titkát meg lehet fejteni, és forgatását művészté emelni.

Fp dobás/szint: d10 + Állóképesség módosító

## Követelmények

Az alábbi követelményeknek kell megfelelnie egy karakternek, hogy a Fegyvermester belső-kaszt tagja lehessen.

Faj:

Alap TÉ: +10

Jellemző: Szívósság 6+, Gyorsaság 6+

Kaszt-képességek: -

Képzettségek: Ismeret (Fegyverek) 12+

Képességek: Fegyverforgatás – Mesterfok (két fegyver), további hat képesség a Harci Képességek kategóriából.

## Ésősleges Képzettségek

Akrobatika, Állattartás, Futás, Gyógyítás, Ismeret (Fegyverek), Ismeret (Hadászat), Ismeret (választott), Lovaglás, Mászás, Megfélemlítés, Mesterség (választott), Szakma (választott), Túlélés, Ugrás, Úszás

Kp/szint: 6 + Intelligencia módosító

FM – 0. (Fegyvermester)

Szint	TÉ	Szívósság	Gyorsaság	Tudat	Kaszt-képességek	
1	+1	+2	+2	+0	Mestervágás,	Harci
Képesség						
2	+2	+3	+3	+0	Fegyvermesteri	Fortély
Kigurulás						
3	+3	+3	+3	+1	Harci Képesség	
4	+4	+4	+4	+1	Mestervágás	
5	+5	+4	+4	+1	Harci Képesség, Életmód	
6	+6	+5	+5	+2	Fegyvermesteri Fortély	
7	+7	+5	+5	+2	Harci Képesség, Életmód	
8	+8	+6	+6	+2	Mestervágás	
9	+9	+6	+6	+3	Harci Képesség, Életmód	
10	+10	+7	+7	+3	Fegyvermesteri Fortély	

## Kaszt-képességek

### Mestervágás:

A fegyvermester karakter különleges vágásokat és harci fogásokat tanul egy fegyverrel. A karakter kiválaszthat egy fegyvert, ám megkötés, hogy csupán olyan fegyvert válasszon, melynek forgatásában mesterfokon képzett. A továbbiakban mikor választott fegyverével harcol, +2 módosítót kap sebész dobásaira. A későbbi Fegyvermester kaszt-szinteken, mikor a karakter ismételen megkapja a Mestervágás kaszt-képességet, a játékos szabadon eldöntheti, hogy a már választott fegyverének sebészét kívánja tovább növelni, vagy egy újabb fegyvert választ (természetesen ebben az esetben is Fegyverforgatás – Mesterfok képességgel kell rendelkeznie a választani kívánt fegyverre).

### Harci Képesség:

A karakter válassza meg egy Harci Képességet.

### Fegyvermesteri Fortély:

A fegyvermesterek különleges harci technikákat sajátítanak el, melyek következtében jóval eredményesebben forgatják fegyverüket, mint más kasztok tagjai. A karakter válassza meg egyet az alábbi fortélyok közül, ám ezek előnyei csak akkor érvényesülnek, ha a fegyvermester olyan fegyverrel küzd, melynek forgatásában mesterfokon képzett, és felvette rá a Mestervágás kaszt képességet (természetesen a KM szabadon kidolgozhat újabb fegyvermesteri technikákat is, amennyiben jónak látja):

### Villámgyors Fegyverforgatás:

A fegyvermester jóval fürgébben forgatja fegyverét az átlagos harcosoknál. A fegyvermester kezében fegyverének sebessége 1-gyel csökken.

### Kiegészítő Támadás:

A fegyvermester tökéletesen ismeri forgatott fegyverének lehetőségeit és korlátait, és ezt a harcban a saját javára tudja fordítani. A karakter minden körben indíthat egy további – kiegészítő – támadást fegyverének markolatával, esetleg szabad balkezelő stb. Ennek a támadásnak az alapsebése minden esetben d4 (afféle rögtönzött fegyvernek minősül), és a fegyvermester ezt az adott körre vonatkozó legmagasabb TÉ-jével végzi. A karakter csak akkor alkalmazhatja ezt a fortélyt, ha egyetlen fegyverrel harcol, vagy bal kezében legfeljebb kis méretű pajzsot tart.



### Gyilkos Precízitás:

A fegyvermester halálós pontossággal támad, és kíméletlenül kihasználja az ellenfele védelmén nyíló részeket. A karakter túlélésküszöbe -2-vel csökken, és ez a fortély minden egyéb forrásból eredő hasonló hatású módosítóval összeadódik.

### Támadó Harcmódor:

A fegyvermester kialakította saját harcmódorát, mely bonyolult támadások sorozatára épít. A karakter a normális módosítokon túl további +2 módosítót kap TÉ-jére, mikor a Támadó Harcmódor harci taktikát alkalmazza (tehát összesen +4-et), ugyanakkor a VÉ-jét sújtó büntetés -2-re csökken.

### Védekező Harcmódor:

A fegyvermester áthatolhatatlan védelmet épít maga köré fegyverével, melynek fedezékéből nyugodtan kiismerheti és kifáraszthatja ellenfelét. A karakter a normális módosítokon túl további +2 módosítót kap VÉ-jére, mikor a Védekező Harcmódor harci taktikát alkalmazza (tehát összesen +4-et), ugyanakkor a TÉ-jét sújtó büntetés -2-re csökken.

### Mesteri Reflexek:

A fegyvermester harci reflexei egészen kifinomultak. A karakter körönként még egy megszakító támadásra jogosult (tehát alapesetben összesen kettőre), továbbá kivételként módon a fegyvermester egyazon körben, egyetlen ellenfél ellen két megszakító támadást is intézhet a szokásos egy helyett. (Kettőnél több megszakító támadást egyetlen ellenfél ellen ugyanabban a körben a karakter semmiképpen sem indíthat, akkor sem, ha máskülönben még rendelkezne megszakító támadással).

### Kégyrulás:

A fegyvermester ösztönösen együtt mozdul az öt erő támadásokkal, így elkerülheti a máskülönben végetesnek bizonyuló találatokat. Minden harcban egyetlen alkalommal, mikor egy támadás (legyen az bármilyen eredetű) 0 Ép-re sebezni a fegyver mestert, a karakter tehet egy Ügyesség próbát, melynek célszáma „10 + az elszüvedett sérülés mértéke”. Ehhez a próbához a karakter hozzáadhatja a Fegyvermester belső-kasztban elért szintjét. Ha a tulajdonság-próba sikeres, a fegyvermester sikeresen együtt mozdul az öt fenyegető támadás lendületével, és eredményesen elkerülte a gyilkos csapást. Sikeres tulajdonság-próba esetén a fegyvermester nem szenved el a máskülönben végetesnek számító sebesülést. Ezt a kaszt-képességet a karakter egyetlen harcban legfeljebb egyszer alkalmazhatja.

### Életmód:

A fegyvermesterek tisztában vannak saját erősségeikkel és gyengeségeikkel, így képesek elterelítvektől úgy megtervezni, hogy az általuk gyengének tartott oldalukat megtámadhassák. Ez többnyire rendszeres napi testedzések, ritkább esetben meditáció vagy egyéb szellemi gyakorlatok formájában nyilvánul meg. Minden alkalommal, mikor a fegyvermester megkapja ezt a kaszt-képességet, a játékos kiválaszthatja egyik Jellemzőjét (Szívósság, Gyorsaság vagy Tudat), melynek szintjét 1-gyel megemeli. A karakter egy jellemzőt tetszése szerinti alkalommal választhat, így megteheti, hogy mindig ugyanazt a jellemzőjét növeli.



## Gorviki Vértestvér

Ynev minden tájának megvannak rettegett hírói gyilkosai, de kevesektől rettegnek annyira, mint a gorviki Gimbichi vértestvériség fejedelmeklánjaitól. Sokan Kránt sejtik mögöttük, hisz mi más okozta a Délvidéken történő szörnyűségeket, mint a Sötét Birodalom?

Mint mindig, a történelem gondos vizsgálata bizonyítja, hogy az ilyen egyszerűségek csupán ideológiai érdekeket szolgálhatnak, és letér az igazság ösvényéről az, ki meglepszik ennnyivel. A Vértestvériség alapja már eltellették létezés, hogy Amanovik a Szentföldre vezette volna követőt, és hogy Shackallor kinyilvánította volna Gorvik támogatását, bár valószínű, hogy mai veszett hírküben Kránt befolyása is közrejátszott.

Egyes történetek, legendák szerint az első Niaréből érkeztek, még a Pyarron alapítása előtt időben. Nem tudni, mennyi lehet igaz ebből; a vértestvérek nem beszélnek a kezdetekről (többek szerint ők már ellejtették származásukat), Tiadlanban pedig csupán maroknyi, töredékes, ronsolt dokumentum tanúsítja, hogy a Niaréből érkeztek közül néhányan továbbvándoroltak a Délvidékre. Akárhogy is, a furcsa formájú fegyvereiket mesteri hatékonysággal forgató, nem egy pusztakezes harcmozgástervezési technikában riasztóan képzett vértestvérek látták Amanovik népének jövetelet, majd azt is, ahogy Shackallor küldöttei megérkeznek az újszülött ország földjére. A hegyekben élő klánok hamar megtekintették az újonnan érkezettekkel, és a Kránból érkező fejedelmekkel kölcsönösen engeregyenrangú fogadták el egymást. Azóta is megőrzik viszonylagos függetlenségüket, bár jó viszonyt ápolnak a tartományokat vezető bíborosokkal és hercegekkel. Mindez persze nem meglepő, hisz legtöbb megbízásukat a gorviki hatalmaságoktól kapják.

Megoszlanak a vélemények, hogy a Vértestvériséget a betelepülő kráni fejedelmekklánok formálták-e a saját képükre, avagy az (ekkor már) gorviki klánok olvasztották-magukba a Kránból érkezetteket. Az igazság valószínűleg valahol a két elképzelés közt található. A vértestvérek megőrzik harci technikáikat, amelyek a kráni hagyományokkal szemben is életképesnek bizonyultak, ám erkölcsi kódexükre a későbbiek során rányomta bélyegét a kráni ideológia hatása.

A vértestvérek erkölcsisége mindig is kiemelt fontosságúnak tekintette az ölt. A gyilkosságnak önmagán túlmutató, metafizikai értelem tulajdonított, így lett a vértestvér a világ rendjének fenntartója, a gyilkosság maga pedig majdhogynem szakrális aktus. A kráni eszmék – illetve azok sajátosan értelmezett gorviki változatainak – hatása mutatkozik meg minden valószínűség szerint abban, hogy a vértestvérek tanai közé bekerült a kiemelkedettség fogalma, és a gyilkosság szakrális jelentősége a vadász-préda összefüggésre redukálódott.

A vértestvérek számára az életnek önmagában semmi értelme nincs; az csupán akkor válik értéké, ha hordozója képes megvédeni. Csak akkor döbenten rá arra, hogy mit is jelent az élet, ha a halállal kell szembenéznünk – tartják. Ki képtelen megőrizni életét, nem méltó erre az adománnyal, egyetlen szerepe, hogy préda legyen az örökké tartó vadászat során.

A vértestvéreket ősi, hosszú évezredek óta csiszolt harci technikák teszik veszélyessé. A fejedelmek kardok mesterei; az tartják, egyedül ők képesek kihasználni a különleges fegyver élvégeit teljesen, bár mára a fejedelmek kard egész Yneven elterjedt (elsősorban a Gorvikból kiinduló klánoknak köszönhetően). Hosszas gyakorlás után válnak képessé a kobratánra, erre az ősi, többek szerint Niaréből származó harci technikára, mely révén képesek bámulatos gyorsasággal és ügyességgel együtt forgatni két fejedelmek kardjukat.

A villámgyors vágásokat tartalmazó technika igaz mesterei úgy játszanak ellenfeleikkel, mint macska az egérrel. Még legtapasztaltabb ellenfelek önuralmát is képesek romba dönteni; a folyamatosan megalázott, hiteltelenségű fajtalan sebeket kapó áldozatok magukról megfeledkezve rontanak a

vértéstvrre, sutba dobva mindent, mit a harcról tudnak, csak hogy véget vessenek a fájdalomnak és a megaláztatásnak. A vértéstvérek úgy tartják, mindez az elme és az akarat próbája; ha ellenfelek képtelenek túrtörténi magukat, akkor állatok, az állatok pedig egyetlen sorsra méltóak.

**Fp dobás/szint:** d8 + Állóképesség módosító

## Követelmények:

Az alábbi követelményeknek kell megfelelni egy karakternek, hogy a Gorviki Vértéstvér belső kasztja tagja lehessen.

Faj: Ember

Alap TÉ: +8

Jellemző: Gyorsaság 8+, Szívósság 6+

**Kaszt-képességek:** Ösztönös kitérés vagy Mellébeszélés (fejvadász kaszt-képesség)

**Képzettségek:** Rejtőzés 14+, Lopózás 14+

**Képességek:** Harci Játékaság – Alapfok, Kétekezesség, Kétekes Harc – Alapfok, Örvátmadás – Alapfok, Riposzt – Alapfok, Tehetség – Fűrge

**Egyéb:** A Gorviki Vértéstvérség szolgálata, a klán vezetőinek döntése

## Élsődleges Képzettségek

Akrobatika, Átverés, Álcázás, Esés, Észlelés, Futás, Hallgatóság, Információgyűjtés, Ismeret (Fegyverek), Keresés, Kétekezesség, Kötelhasználat, Lopózás, Mászás, Megfélemlítés, Mesterség (Mérgekkeverés), Rejtőzködés, Szabadulóművészet, Túlélés, Ugrás, Úszás

**Kp/szint:** 8 + Intelligencia módosító

**Fp dobás/szint:** d8 + Állóképesség módosító

## Kaszt-képességek

Kobratánc I.: A gorviki fejvadászok rettegett harcmodora a Kobratánc, mely a két fejvadászkard egyidejű forgatásának magaskolbója. A Kobratánc során a vértéstvér figyelmen kívül hagyhatja a kétekes harcos süjtő büntetéseket, így levonások nélkül forgathatja fejvadászkardjait. Kobratánc kizárólag két fejvadászkarddal folytatható, így ez a kaszt-képesség nem érvényesül semmiféle egyéb fegyver használata esetén, továbbá akkor sem, ha a vértéstvért megfosztják valamelyik pengéjétől (ez igaz a Kobratánc II. és III. kaszt-képességekre is). A Kobratánc további előnye, hogy a vértéstvér kezében a fejvadászkard sebessége 1-gyel csökken.

**Préda +1 – +5:**

A vértéstvér rendszerint tanulmányozza célpontját, kiismeri annak szokásait, erős és gyenge pontjait, és mindezt azért, hogy eredményesebben végezhesen vele, ha eljön az ideje. A karakter hozzáadhatja Préda kaszt-képességének szintjét (+1-től +5-ig) a tanulmányozott célpont elleni támadó és sebzés dobásaihoz, továbbá a következő képzettség-próbaíhoz, feltéve, hogy azok a prédával kapcsolatosak: Álcázás, Átverés, Emberismeret, Észlelés, Hallgatóság, Információgyűjtés, Lopózás, Megfélemlítés, Rejtőzködés. A fejvadásznak hosszú időt kell eltöltenie, hogy kihasználhassa ezt a kaszt-képességet, mivel legalább egy napot kell szánnia a felderítésre és információgyűjtésre, minden egyes szintje után a képességek. (Tehát, ha egy hatodik kaszt-szintű vértéstvér szeretne élni Préda +3 kaszt-képességével, akkor három napig köteles tanulmányozni a célpontját. Ha valami miatt erre csak egyetlen nap áll rendelkezésére, úgy csupán +1 módosítót kap a leendő áldozatával szembeni dobásaira.) A vértéstvér dönthet úgy is, hogy nem egyetlen személy, hanem egy szervezet vagy csoport ellen kívánja a kaszt-képességet felhasználni, ám ebben az esetben csupán a képzettség-próbára kapja meg a módosítókat, támadó és sebzés dobásaira értelemszerűen nem.

A vértéstvér egyszerre csak egyetlen személy vagy szervezet dolgait tanulmányozhatja, így egy időben ezt a kaszt-képességet is csak egyetlen prédával szemben kamatoztathatja. Ha újabb prédát kíván választani magának, azt bármikor megteheti, ám a tanulmányozáshoz szükséges időt ismét köteles a célpontra fordítani (akkor is, ha korábban már megfigyelte őt, bár a KM a szituáció függvényében ezt a szabályt felülbírhatja).

## Képesség:

A vértéstvér választhat egy tetszése szerinti képességet.

## Kobratánc II.:

A vértéstvér tovább tökéletesíti harci technikáit. A továbbiakban a Kobratánc során képessé válik megelőzni ellenfelei támadásait. Minden egyes alkalommal, amikor a vértéstvér eltalál valakit a Kobratánc alatt, a sebesülést elszennedő fél elveszt egyet a soron következő cselekvésekor esedékes támadásai közül (az áldozat mindig az éppen aktuális, legmagasabb TÉ-jű támadásáról köteles lemondani. Függetlenül attól, hogy a vértéstvér hányszor talál el valakit egy körben, az áldozat mindig legfeljebb annyi támadását veszítheti el, amennyivel egy körben maximálisan rendelkezhet (tehát a vértéstvér nem foszthat meg valakit körökre „előre” a támadásaitól). Ahhoz, hogy a vértéstvér sikeresen megelőzze valakinek a támadását, tényleges sebzés szükséges, és nem elég a pusztá találat. Ezért ha valamilyen okból valódi sebzés nem történik (például az SFÉ 0-ára csökkenti a sebzést), a célpont nem vesztí el a támadását. (Ne feledjük, hogy egyenlő több támadás egy körben csak a Teljes Támadás harci cselekedet révén lehetséges, továbbá egyenlő több támadás csupán egy ellenfél ellen intézhető!) A Kobratánc hátránya, hogy a vértéstvér fájdalmas, ugyanakkor nem igazán súlyos, csupán felszínes sebeket ejt, így a karakter az esetleg bekövetkező túlítás esetén sem sebezhet 2 Ép-nél többet (ennél nagyobb sebzés esetén a további sérülést csak az Fp-kból vonódik le).

## Kobratánc III.:

A Kobratánc rettegett mesterei tökélyre fejlesztették a fejvadászkardok forgatását. A továbbiakban a Kobratáncot folytató vértéstvér, mikor a teljes támadás harci cselekedet végzi, megoszthatja támadásait azon ellenfelei között, akik a fenygetett területen belül tartózkodnak. A karakter tetszése szerint eldöntheti, hogy melyik ellenfele ellen pontosan hány támadást is kísérel meg, ám ezt a kör elején be kell jelentenie. E félelmetes képességén túl a résztvevőknek képzettség-próbát kell tenniük. A vértéstvér az Átverés, míg ellenfelei Emberismeret képzettségükre kötelesek dobni. Azokat az ellenfeleket, akiknek Emberismeret próbája elmarad a vértéstvér Átverés próbájának eredményétől, a karakter harcmodora annyira felbőszíti, hogy nem képesek uralkodni magukon, és a harc hátralévő részében gyűlölettel telten küdenek. A felbőszített ellenfelek harcértékei romlanak, hiszen nem képesek józanul mérlegelni a helyzetet, ezért -2 büntetés süjtja Támadó és Védő Értéküket.

Gv-0. (Gorviki Vértéstvér)

Szint	TÉ	Szívósság	Gyorsaság	Tudat	Kaszt-képességek
1	+0	+2	+2	+1	Kobratánc I.
2	+1	+3	+3	+2	Préda +1
3	+2	+3	+3	+2	Képesség
4	+3	+4	+4	+2	Préda +2
5	+3	+4	+4	+3	Kobratánc II.
6	+4	+5	+5	+3	Préda +3
7	+5	+5	+5	+4	Képesség
8	+6	+6	+6	+4	Préda +4
9	+6	+6	+6	+4	Képesség
10	+7	+7	+7	+5	Kobratánc III., Préda +5

# Hergoli Villámmester

Ynev minden táján történetek sokasága szól egy városról, melynek orgyilkosai még a gorviki vértüstvérekként is vetek-szenek vérszomj terén, melyből emberbőrbe bújó démonok szabadulnak a világra, kik egyetlen per alatt képesek egy várost füstölő romhalmazzá változtatni. A történetek természetesen erősen túloznak – ám nem csekély igazság is rejtezik bennük.

Hergol délvédeli városállam, melyet orgyilkos-klánja tett hírhedtté. A mendemondák szerint a helyi klán vezére valaha embervadás volt, akit erőszakos halálát követően egy abaszisi boszorkánymester hozott vissza az életbe. Tény, hogy a klán fejével élő ember még sohasem találkozott: rendelkezéseit két beszélő közsor segítségével továbbítja alárendeltjeinek. De Hergol híres még rettegett villámmestereiről is, akiket még az oly messzi Quironia partjain is jól ismernek – a Villámmesterek Rendje az északi Városállamokban is alapított iskolát. A városok népe messzire elkerüli a sötétben kéken ragyogó szmú, szikrázó aurájú varázstudókat, a pénzemberek és koronás fők pedig csak egyfajta költséges, ámde nélkülözhetetlen, két lábón járó pusztító viharként tekintenek rájuk, mit remélhetőleg korbában lehet tartani.

Egy villámmester nemcsak veszedelmes, de pokolian gyors is. Ha teljesen megtelik mágius energiákkal, a levegő sercege szikrázik minden hirtelen mozdulata nyomán – mátpedig hajlamok hirtelen mozdulatokra -, amikor viszont varázsol, valósággal kirobannak kezéből a kéken ragyogó kékék.

A villámmesterek soványak: nem is lehet másként, hiszen a szövetség előírásai szerint szinte minden második napon koplalniuk kell. Ilyenkor tiszta vízben kívül egyebet nem vehetnek magukhoz; eme előírásoknak inkább mágiaelméleti, mint rituális oka van. Ugyanezen okokból alszanak szinte mindig a szabad ég alatt, lehetőleg tavak és folyókék közelében: a természet erőinek harmóniája szükséges aurájuk feltöltődéséhez.

A villámmestereket kivétel nélkül ingerlékenynek tartják, de ennek nem az örökös koplalás, inkább az állandó feszültség az oka. A Villám Szövetsége számos ellenfelet szerzett közel félezer éves alapítása óta, ezért egy villámmesternek mindig fedeznie kell a hátát – és azonnal harcolni, ha úgy hozza a sors. Rádásul, mivel méregdrágán mérik szolgálataikat, biztosak lehetnek benne, hogy megbízói tarifájuknak megfelelő feladatról gondoskodnak. Az egyedül, idegen földéken bevett hergoliki megszokták már, hogy egy pillanatra sem engedhetik meg maguknak a gyengeséget. Erre nevelik a tanítványokat is: a Szövetségben szigorú hierarchia uralkodik, de az azonos rangban tanuló közl általánosok a párjak. A legjobbaknak pedig minden évben egyszer lehetőségük nyílik arra, hogy nyílt villámpárhajban összemérjék erejüket a rangban felettük állókkal.

Egyéb módja nincs az előre jutásnak: ez persze jótekonan fenntartja az állandó készséget a Szövetségben belül.

HV – 0. (Hergoli-Villámmester)

Szint	TÉ	Szívósság	Gyorsaság	Tudat	Kaszt-képességek
1	+0	+2	+2	+1	Boszorkánymesteri Mágia, Villámmester, Tombolás I., Mentális irányítás
2	+1	+3	+3	+2	Táv-villám
3	+2	+3	+3	+2	Villámsebes varázs I.
4	+3	+4	+4	+3	Tombolás II.
5	+3	+4	+4	+3	Égető villámmágia
6	+4	+5	+5	+3	Villámsebes varázs II.
7	+5	+5	+5	+4	Tombolás III.
8	+6	+6	+6	+4	Villámhárító
9	+6	+6	+6	+5	Villámuralás
10	+7	+7	+7	+5	Villámlét

A Villám szövetsége egyetlen varázstudó iskolával sincs jó kapcsolatban: nemzedékekre visszanyúló ellenségeskedést ápolnak Aschaon tűzmeisterével, ami nem csoda, tekintve hogy természetes riválisai egymásnak. A boszorkánymesteri szektákkal a varázslás kölcsönös: a boszorkánymesterek szakbarbároknak tartják a szél, víz és villám mesterit, a hergoliki pedig lenézik a mérgekkel és fűvekkel folytatott vajókat. A rejtőzést és lopakodást, az orgyilkosságokat varázstudóhoz méltatlannak tartják. Ha illyesmit látnak, tesznek is arról, hogy megakadályozzák ebben a pályatársakat – persze a maguk menydyörgő egyértelmű módján.

Közhely, hogy a villámmester csatamágusként is megállja a helyét; legtöbbször fémvérben harcol, és a kardot is meg lehet használni jól forgatja. Kisebb kalandor csapatokban azonban nem túl népszerűek, barátaik általában nincsenek. A távolságtartás oka a villámmesterek legfeljelmesebb tulajdonsága, a tombolás. Ha varázslás közben érzelmekre ható (dühöt stb. fokozó) mágia éri őket, elvétett ellenállás esetén a villámmágus tombolni kezd. Mindenféle célzás vagy kontroll nélkül fel szabadítja az auráját feszítő erőket, és egészen addig szórja villámait maga körül, míg majd' össze nem esik a kimerültség.

Egy vaktában kilöveti, csontot is elhanyagozó villámig pedig megrontatlanul a legértartósabb barátságos is.

Fp dobás/szint: d8 + Állóképesség módosító

## Követelmények

Az alábbi követelményeknek kell megfelelnie egy karakternek, hogy a Hergoli-Villámmester belsőkaszt tagja lehessen.

Faj: -

Alap TÉ: 5+

Jellemző: Tudat 7+, Gyorsaság 6+

Kaszt-képességek: -

Képzettségek: Villámmágia 11+, Természeti mágia 9+, Összpontosítás 12+, Megfélemlítés 10+

Képességek: Gyors Keszdeményezés, Képzett (Megfélemlítés) – Mesterfok, Mágikus Fókusz (Villámmágia) – Alapfok

## Élsődleges Képzettségek

Álcázás, Átvérés, Embismeret, Észlelés, Hallgatóság, Információgyűjtés, Ismeret (Ásványok), Ismeret (Hely), Ismeret (Herbalizmus), Ismeret (Élettan), Ismeret (Élőholtak), Ismeret (Tapasztalati Mágia), Ismeret (Természet), Lopózás, Megfélemlítés, Mesterség (Alkimia), Mesterség (Mérgekverés), Nyelvismeret, Összpontosítás, Psi használat, Rejtőzködés, Tüléls

Kp/szint: 6 + Intelligencia módosító

Mp/szint: 8 (mint a Boszorkánymester)

## Boszorkánymesteri Mágia:

A villámmesterek alapvető kaszt-képessége továbbra is a boszorkánymesteri mágia használat. A villámmester minden kaszt-szinten (így az elsőn is!) kap 4 pontot, amelyet mágius képzettségei növelésére fordíthat (azonban egyik mágius képzettség szintje sem lehet magasabb, mint a boszorkánymester kaszt-szintje +3)

Amikor egy mágius képzettség maximális szintjét kell meghatározni, a karakter összeadhatja a boszorkánymester kalandozó-kasztjának és Hergoli villámmester belső-kasztjának kaszt-szintjét.

## Villámmester:

A villámmestereknek – testük tisztántartása érdekében – minden második napon koplalniuk kell, továbbá szervezetük megkínálja a természetes környezetben való alvást. Amennyiben ezen tényezőket elmulasztja, úgy a Hatalom itálából következő Állóképesség csökkenés csak a szokásnál kétszer hosszabb idő alatt tér csak vissza. (Tehát, ha nem koplal vagy nem a természetben alszik, úgy 2 helyett 4 óra





alatt, ha mindkettőt elmulasztja úgy 6 óra alatt tér vissza egy állóképesség pont).  
A villámmentesek a villámok tanulmányozása mellett minden egyéb mágiáformájukat elhanyagolják, ezért az általuk létrehozott bármely - nem villámvarázslatba tartozó - varázslat alkalmával Erősség-próba dobásukhoz -4 módosított járul.

### Tombolás I.:

Éltemódjuknak köszönhetően a villámmentesek teste rendszerint megedzódik, ám ingerlékenység, kismíthatatlanná válnak. A villámmentes Asztrális Ellenállását -2 büntetés sújtja, ellenben Szívósság jellemzője (így Ép-je is) 2-vel nő. A Tombolás kaszt-képességek alkalmazása során a villámmentesek képesek fele Mp-ért létrehozni a villámvarázslat varázslatát, ám ehhez saját testük energiáit kell megcsapolniuk. Minden alkalommal, amikor a Tombolás I. kaszt-képességéhez folyamodik, a karakter a létrehozott varázslat minden E-je után 6 Sp-t sérül. Ez a sebesülés azonban nem minősül „villám” típusúnak, így értelemszerűen az ott leírt következmények sem érvényesülnek a villámmentes esetében.

### Mentális irányítás:

A boszorkánymester villámvarázslata közben már nem feltétlenül az ügyességére támaszkodik, így Távolági Érintés támadás esetén TÉ-je meghatározásokra - amennyiben az kedvezőbb - ügyessége helyett számíthatja az Intelligencia módosítottját is. Természetesen ez csupán a villámvarázslatokkal végzett támadásaira igaz, a TÉ-je minden egyéb esetben a szokásos módon számítandó.

### Táv-villám:

A villámmentes képes a villámvarázslat varázslatainak hatótávját látótávolságig kitolni, hasonlóképpen ahhoz, mintha rendelkezne a Távvarázsló Képességgel. A látótávolságban létrehozott villámvarázslat Erőssége azonban nem a fele az eredetinek, ahogy az a képesség leírásában szerepel, hanem az eredeti Erősség, így villámvarázslatnál csupán az 5 lábánként -2 TÉ korlátozással kell számolnia a karakternek.

### Villámsebes varázsl. I.:

A Villámvarázslat varázslatainak előidézése immár ösztönös cselekedet a villámmentes számára. Minden - eredetileg egyszerű cselekedetnek minősülő - varázslat varázslási ideje mozgásértékére csökken.

### Tombolás II.:

A hatás hasonló a Tombolás I.-nél leírtakhoz, azonban ezen a szinten a villámmentes már jobban hozzászokott a testét az energiák szpolyozóló mivoltához. Asztrálisan a villámmentes még kiegyensúlyozatlanabbá válik, így az Asztrális Ellenállását sújtó büntetés -4-re emelkedik. A karakter teste azonban még edzettebb lesz, így Szívósság jellemzője újabb 2 ponttal emelkedik. A villámvarázslat varázslatát bárki másnál eredményesebben képes előidézni a karakter, így a fele Mp-ért létrehozott villámvarázslatok Erősségénként már csupán 2 Sp sebzést okoznak.

### Égő villámvarázslat:

A villámvarázslatok talán legnagyobb előnye a többi boszorkánymesterrel szemben, hogy villámok nem csupán Fp, hanem Ép sebzésre is képesek. Ezen túl a villámmentes bármely 60-onként sebző varázslatát választhatja azt, hogy villámait Ép-t is tudjanak sebezni. Ekkor a villámmentes átfórmája a villámok energiáját, így azokban már az égetés, és nem az elektromosság a domináns elem. Ennek következtében a villámok sebzése 3-re csökken, azonban a továbbiakban már Ép-t is sebezhet. Ennek az a feltétele - minden egyéb szabályt felülírva -, hogy a varázslatkor végzett Erősség-próbanak legalább 15-vel felül kell múlnia a célpont Fizikai Ellenállását, máskülönben a sebzés továbbra is csak Fp marad.

### Villámsebes varázsl. II.:

A villámmentes rendkívüli gyakorlatának hála, kivételesen gyorsan és gyakorlottan végzi a villámvarázslatok előidézéséhez

sükséges mozdulatokat. Noha a varázslási ideje az ilyen típusú varázslatok esetében tovább már nem csökken, a karakter a gyakorlatának köszönhetően nem vált ki megszakító támadást az őt fenyegető ellenfelek részéről, amikor a Villámvarázslatba tartozó varázslatok valamelyikét kívánja előidézni.

### Tombolás III.:

A villámmentes Asztrális Ellenállását sújtó büntetés -6-ra emelkedik, ellenben Szívósság jellemzője további +2 ponttal nő. A továbbiakban a karakter már tökéletesen képes úrrá lenni a testét kínzó energiákon, így a fele Mp-ért létrehozott villámvarázslatok a továbbiakban már egyáltalán nem sebeznek rajta.

### Villámhárító:

A villámmentes képes a testén keresztül levezetni azon megformázott mágikus energiákat, melynek ő a célpontja. Ehhez készenléte kell helyeznie egy cselekedetet, melyre akkor kerül sor, ha a boszorkánymester fizikai jellegű varázslat éri. Az ellenséges energia keresztüláramolva a villámmentes testén visszaalakul nyers manává, és - mint egy villámhárító - ártalmatlanul szétszórlik. A semlegesített varázslatba fektetett minden második Mana-pont után a villámmentes 1 Sp-t sebződik. Amennyiben az Fp-t elfogytak, ez a sérülés már közvetlenül Ép-iből vonódik le, és ha a villámmentes 0 Ép-re kerül, minden további sérülés azonnal halálosnak számít.

### Villámuralás:

A villámmentes félelmetes hatalomra tesz szert a villám-mágikus hatások felett. Minden olyan varázslat esetében, ahol az Erősség több tényezőt is meghatároz (például Villámvarázslat esetében a TÉ-t és a sebzést is), a villámmentes a szokásostól eltérően számíthatja ki annak maximális Erősségét. A karakter ekezel a varázslatoknál dönthet úgy, hogy a különféle hatások (pl. Villámvarázslat sebzés és TÉ) szétválasztja, és külön kezeli a maximális Erősség szempontjából. Ebben az esetben minden egyes hatás maximális Erőssége megegyezik a villámmentes Villámvarázslat képzettségének háromnegyedével (lefelé kerekítve). Például:

Normál esetben egy 20. szintű mágikus képzettség esetében a Villámvarázslat varázslat létrehozásakor 1E vagy 6-dal növelt a sebzést, vagy +2-t ad a TÉ-hez. A maximális Erősség 20, tehát pl. a karakter sebezhet 15d6-ot, miközben +10-et kap a TÉ-jére, vagy sebezhet 5d6-ot, miközben +30-at kap a TÉ-jére stb.

A villámuralás segítségével a villámmentes külön erősítheti a Villámvarázslat eltérő hatásait. 20-as képzettség esetén a maximális E-je az egyes hatásoknak 15 lesz (a 20 háromnegyede), és a karakter (ha van elég Mp-ja) létrehozhat egy 15d6-ot sebző villámot, melyre +30 TÉ-t is kap. A Villámuralás nélkül ezek Erőssége összeadódna, így 30E-nek minősülne, amit természetesen 20-as szintű mágikus képzettséggel képtelenség létrehozni).

### Villámlet:

Hergol Villámmentesrei a 10. szintre érkezve teljesen összeforrnak a nyers, mágikus energiákkal. A villámmenteseket ettől a szinttől kezdve állandó halványkék aura övezi, szemük kéken fénylik, halványan világítva a sötétben, s bőrkük márványfehérre változik, helyenként kékes elszíneződéssel. (Villámjegyek.) Innenlét kezdve a villámmentes testi és mágikus energiái összeforrnak, melynek köszönhetően bármikor dönthet úgy, hogy saját szervezetét kiszajtolja, megerősítve, Fp-it Mp-kké alakítja. 1 Fp-ért 1 Mp-t kaphat, ám a maximális Mp értékét így sem lépheti túl. Az Fp-k Mana-pontokká történő alakítása szabad cselekedetnek minősül, és nem vált ki megszakító támadást. A folyamat kétirányú, tehát a villámmentes Mp-iből is pótolhatja elvesztett Fp-t, ám ebben az esetben is igaz, hogy maximális Fp korlátját nem lépheti túl. A villámmentes a továbbiakban mindenfajta elektromosságnak ellenáll, sőt, amennyiben villámokkal találkozik őt, úgy a sebzés Erősségének megfelelő számú Fp-t gyűjöl (az Erősségnek megfelelő, és nem E x d6-ot természetesen).

# Kobra Mestertolvaj

A Kobra-knak megvannak a saját törvényeik, szokásaik, elterjednek; külsőre mégsem különböznek semmiben a derék átlagpolgároktól. Államot alkotnak az államon belül, és minderről csak a beavatott kevesek tudnak. Nem véletlen, hogy a szervezetre a Család név ragadt rá; valóban olyanok, mint egy nagycsalád. Aki nem élte ezt meg, az képtelen átérteni ennek jelentését.

Minden képzeletet felülmúló hűség és rettegés uralkodik tagjaik között. Nem az előjárásokról félsz, nem őket tisztelik; ugyanolyan sakkfigurák ők, mint a klán legtöbb tagja. Az áhítat tárgya maga a szervezet, ez a személytelen, mindent átölelő, évezredek óta fennálló közösség, amelynek iratlan törvényei erősebbek a shadoni egyház köbe vésett kánon-jogánál. A Család mindenütt jelen van: ügynökei ott működnek a trónusok árnyékában éppúgy, mint a szosz kikötői sikátorokban.

Micsoda? Hogy a Kobra-k szörnyetegek lennének? Nem, ez nem fedi a valóságot. Józán emberek ők, két lábbal állanak a földön; üzletemberek, bankárok, hajógaárdák. De csúf világban élünk, és hogy megvédehessek magukat ellenségeikkel szemben, kénytelenek saját szörnyeteget kinevelni. Mint a kilvárokat, akiknek a vért lecsapolják, aztán pótolják démon-ichorral. Mint a siccheleket, akiket gondosan kitervelt tortúrákkal kergetnek az őrlébe, hogy immúnissá váljanak a szellem tudományára. Mint a dvorgazokat, akiket kétszáz nemzedéken át tenyésztettek elhagyott goblin bányákban, míg végül degeneráltak, vak emberi törpekké váltak belőlük, kik úgy tájékozódnak a sötétben, mint a denevérek, és a legszűkebb szellőzőnyílásokba is befurakodnak.

Azt tudat, hogy a shuluri Főtanács fogságban tart egy vámpírt, és a tagjai rendszeresen isszák a vérét, hogy meghosszabbítsák az életüket? Hát azt, hogy Obrathon a Fehér Kobra eleven mérgekigolyót forrasztott a testéhez a mágiájával? És akkor még nem beszélünk a szervezet tisztjeiről, akiket a külvilág reszketve Mestertolvajnak nevez. A Kobra Mestertolvaj magas hivatal: ritka eset, hogy olyan személy nyerve el, aki nemigen járatos a mágia műhelytitkaiban. Persze, ez csak afféle vásári mutatványosság a mágusait tudományához képest. Igen bizony, vannak mágusaik, méghozzá igaziak is, nemcsak afféle boszorkánymesterek, kikből tizenkettő egy rucat. Ha valaki kérelmekben ebben, érdemes nem elfeledni, hogy a rend alapítói a godoni birodalomból menekültek északra!

KMt-0. (Kobra Mestertolvaj)

Szint	TÉ	Szívósság	Gyorsaság	Tudat	Kaszt	Képességek
1	+0	+1	+2	+0	Tolvaj életvitel,	Fanatizmus, Méregértő
2	+1	+2	+3	+0	Kobravér I., Alvilági	Képesség
3	+2	+2	+3	+1	Kobra Hátér +1,	Küismerhetetlen
4	+3	+3	+4	+1	Kobravér II.	
5	+3	+3	+4	+1	Kobra Hátér +2, Hüllővér	
6	+4	+3	+5	+2	Kobravér III., Képesség	
7	+5	+4	+5	+2	Kobra Hátér +3,	Kífűrkészhetetlen
8	+6	+4	+6	+2	Kobravér IV.	
9	+6	+5	+6	+3	Kobra Hátér +4, Alvilági	Képesség
10	+7	+5	+7	+3	Kobravér V.	

A Kobra Mestertolvajok a szervezet valamely tartományához tartoznak. A Család tartományokra osztja az egész világot, legalábbis a Seraltoit északra. Ezeknek a tartományoknak semmi közük a földrajzi határokhöz. Nyugaton például az Elátkozott Vidéktől a riegoi városállamokig egyetlen hatalmas tartomány az egész terület, és annyira szegény, hogy a vezetésével azokat a kegyvesztett Kobra-kat szokás megbíznai, akik régebbi érdemeik miatt megrettentek az életüket. Abaszibsan ezzel szemben három tartomány is található: az ifni, az obrathi és a Baraad-szigeti. A Kobra-k csak ott érzik magukat igazán elemükben, ahol civilizáció van, városok és kereskedelem; a vadont meg az omlatag mezejeket meghagyják azoknak a híggyű eszelősöknek, akiket egyesek kalandozóknak hívnak. Minden tartomány élén három vezető áll.

A gazdasági ügyek felügyelete a Cuskyás Kobra-ra tartozik; a biztonságról és a fegyveres viszályokról a Fehér Kobra felel; a többi tartományról a Méreg Atyja tartja a kapcsolatot. Mindhármuknak egy-egy szavazata van a tanácsban; tartózkodniuk nem lehet, így tehát viták kérdéseken így vagy úgy, de mindenképpen döntés születik. A Mestertolvajok nem holmi utcai szerbák – bár nem sok feltevést őröztünk kincs Yneven, amik ne tudnánk megkaparintani, ha éppen úgy akarnák –, magasan képzettek az üzleti élet titkaiban, a bankházak működésében és a kereskedelem törvényszerűségeiben és valamennyire a mágiában is. Természetesen attól sem riadnak vissza, ha valamelyik üzletárral el kell tenni az útból a testőreivel egyetemben. A Mestertolvajok a klán nem szívesen áldozza fel, mert mind értékes tagjai a Családnak, ennek ellenére mégis gyakran kapnak veszélyes küldetéseket, és sokszor kell nagyobb távolságra elhagyniuk tartományukat.

Sok fegyverhez értenek, de elsősorban a praktikusokat és könnyen elrejtethetőket használják, egykezes szűrő-vágó fegyvereket és a kisebb számszerjákat. Páncélból csakis a legkönnyebbeket öltik fel, ha egyáltalán ilyesmire folyamodnak.

A Mestertolvajok közé csak olyanokat vesznek fel, akik teljesítik beavatott küldetésüket, melyet a Család erre kirendelt tagja a klán hírnevéhez méltóan kegyetlenül és nehezen kivitelezhetőre tervez. A Mestertolvajnak ezután még időföldre vissza kell térnie feletteseihez, akik továbbképzik, és szertartásokat végeznek el rajta. Maga a Mestertolvaj rövid átmenet a Család egyszerű tagjai és vezetői közt, de annál veszélyesebb, és csak kevesen tudnak továbblépni eme tisztségbe.

A ranglétrán felfelé araszoló kobra-k különleges jutalmakat kapnak a klántól, bár néhány gyengeszívű szerint ezek inkább átkok, mintsem jutalmak. A Kobra-k mérgek mesterei, szébsései elképesztő hatékonysággal képesek átalkítani pácienseik testét szervezetét – igaz ez kellemetlen következményekkel is járhat. Mondják a nagyhatalmú kobra-knak már a harapása is mérgező, és semmiféle méreg sem hat rájuk...

Fp dobás/szint: d6 + Állóképesség módosító



## Követelmények

Az alábbi követelményeknek kell megfelelnie egy karakternek, hogy a Kobra Mestertolvaj belső-kaszt tagja lehessen.

Faj: Ember, Félel, Kyr-vérű

Alap TÉ: +6

Jellemző: Gyorsaság 8+

Kaszt-képességek: Tolvaj-Tudat (Tolvaj kaszt-képesség)

Képzettségek: Kézügyesség 10+, Lopózás 13+,

Megfigyelés 8+, Rejtőzködés 13+

Képességek: Kéttérlelmű, Örvtámadás – Alapfok, Szabotör, Százarcú

Egyéb: A Kobra klánjának feltétlen szolgálata, a klán vezetőinek döntése

## Élszólages Képzettségek

Akrobatika, Átverés, Álcázás, Esés, Észlelés, Hallgatózás, Információgyűjtés, Ismeret (Hely), Keresés, Kézügyesség, Körelhasználat, Lopózás, Mászás, Megfigyelés, Mesterség (Méregkeverés), Rejtőzködés, Szabadulóművészet, Ugrás, Zárnyitás

Kp/szint: 8 + Intelligencia módosító

## Kaszt-képességek

Tolvaj dtvittel:

A kobra mestertolvaj továbbra sem adja fel korábbi életmódját, egyszerűen lehetősége nyílik rá, hogy klánjának különleges titkait is elsajátítsa. A karakter összedhatja kobra mestertolvaj és tolvaj kaszt-szintjeit, amikor Tolvaj kalandozó kasztjának valamelyik olyan kaszt-képességet alkalmazza, ahol ennek szerepe lehet (pl. Klán-tudat).

## Fanatizmus:

A Kobra klánja különleges módszerekkel kondicionálja tagjait, különösen igaz ez azokra, akik bepillantást nyernek a klán rejtett titkaiba. Egy kobra mestertolvaj soha nem árulja el klánját vagy válik árulónak, akiben az ilyen hajlam legapróbb szikráját is felfedezni vélik a klán mesterei, soha nem kerülhet be a klán belsőbb köreibé (és szerencsésnek mondhatja magát, ha csak ennyi a büntetése). A karakter hozzáadhatja mestertolvaj kaszt-szintjeinek az összegét a vonatkozó próbájához. Ellenálláshoz vagy jellemzőjéhez, amennyiben valamilyen – természetes vagy mágikus módon – információt próbálnak kizsádni belőle a Kobraőrök, esetleg arra kísérlik meg rávenni, hogy legyen klánjának ártalmára.

## Méregtörő:

A Kobra klán különösképpen értenek a mérgekhez, és hatalmas tudásárak egy részét megosztják embereikkel is. A karakter hozzáadhatja mestertolvaj kaszt-szintjeinek a felét (lefelé kerekítve) a Mesterség (Méregkeverés) képzettség-próbáihoz.

## Kobravér I.:

A kobra mestertolvaj klánja különleges alkimista és mágikus szertartásoknak veti alá, melynek következtében rendkívüli képességekre tesz szert. Noha az eljárás általában iszonyatos kínnal jár, a majdani végső eredmény megéri a szenvedést, a klán vezetőit pedig a legkevésbé sem érdekli egy alárendeltjű véleménye. A szertartások kezdeti szakaszában a mestertolvaj izomzata és szervezete jelentősen megerősödik, melynek következtében Szívósság jellemzője 2-vel nő, és +1-et kap Erő tulajdonságára.

## Álvilági Képesség:

A kobra mestertolvaj választhat egy képességet az Álvilági Képességek csoportjából.

## Kobra Hátter +1 – +4.:

A Kobra klánja komoly hátteret biztosít a mestertolvajnak. A karakter a klánja területén könnyedén juthat felszereléshez és információkhoz, valamint sokkal egyszerűbben képes érvényesíteni az akaratát. A karakter hozzáadhatja a kaszt-képesség aktuális szintjét (+1-től +4-ig) összes Karizmaprobájához, valamint a következő képzettség-próbáihoz: Átverés, Információgyűjtés, Megfigyelés és Megfigyelés. (Megjegyezzük, hogy ez a kaszt-képesség, a más belső-kasztoknál található, hasonló jellegű képességektől eltérően, nem jelzi egyértelműen a karakter felemelkedését a klán ranglétráján. A Kobra klánján belüli boldogulás nagyban múlik a körülményeken, a karakter tényleges anyagi hátterén, a személyiségén – mivel a hideg számítás és brutális törtéret elegendhetlen az előbbre lépéshez – és bizony sokszor a pusztá szerencsén.)

## Külszerhetetlen:

A mestertolvaj képes rövid összpontosítással elleplezni valódi érzelmeit, gondolatait és személyiségét. Amennyiben a karakter bejelenti, hogy leplezni kívánja valódi énjét, semmiféle mágia nem képes felfedni valódi jellemét és személyiségjeit (játéktechnikailag a karakterre semmiféle jellem-érzékelő vagy a jellemekhez köthető mágia és praktika nincs hatással). Ehhez a kaszt-képességhez komoly összpontosítás szükséges, ezért amíg a mestertolvaj elrejtje jellemét, minden dobását -2 büntetés sújtja. Értelmeszerűen a karakter jelleme bármikor kifürkészhető, amikor a karakter alszik, vagy nincs olyan állapotban, hogy annak elfeledése koncentráljon.

## Kobravér II.:

A további szertartásoknak köszönhetően a karakter egész csontozata és izomzata kezd átalakulni, melynek köszönhetően mozgása jóval fűgűbbé és könnyedebbé válik. A mestertolvaj +2-t kap Gyorsaság jellemzőjére, valamint Ügyesség tulajdonsága is +1-gyel nő.

## Hűllővér:

A karakter a klán nevelésének, valamint a kínoz szertartásoknak köszönhetően, melyeken átesett, érzéketlenné és hidegvérűvé válik. Igen nehéz őt stoikus nyugalmból kizökkenteni, hiszen nem igazán foglalkozik mással, saját magán és klánja érdekein kívül. A mestertolvaj hozzáadhatja kobra mestertolvaj kaszt-szintjeinek az összegét minden olyan próbájához, mely arra irányul, hogy megakadályozza ellenfeleit nyugalmanak megzavarásában (például Képzett Hergelés képességek, bajvívó ingerlés, stb.). Ez a módosító csupán „természetes”, tehát mágiát nélkülöző hatásokkal szemben illeti meg a karaktert. A kaszt képesség az előnyök hátránnyal jár, hiszen a karakter érzékenysége jelentősen csökken. A mestertolvaj -2 büntetést kap minden Karizma próbájára, és Karizma alapú képzettség-próbájára (a Megfigyelés kivételével). Ez a büntetés értelemszerűen nem éli, amennyiben a mestertolvaj a nyugalmat kívánja megőrizni, és annak érdekében kénytelen Karizma alapú próbát tenni.

## Kobravér III.:

A mestertolvaj szervezetét kegyetlen módszerekkel hozzászoktatja a káros anyagok elviseléséhez. A karakter ennek következtében immunissá válik minden természetes eredetű mérge hatásaira. Sajnos ezek a szertartások távol állnak még a tökéletestől, és komolyan és véglegesen károsítják az alany szervezetét. A szertartást követően a mestertolvaj Állóképesség tulajdonsága véglegesen 2-vel csökken.

## Képesség:

A kobra mestertolvaj választhat egy tetszése szerinti képességet.



### Kétfűrkészhetlen:

A mestertolvaj ezen képességének eredete szintén gondos kiképzésre vezethető vissza, azonban beszélünk a klánon belül, hogy a Kobrák egykoron elfogott fejevadászoktól lesték el a tirtkát. A kaszt-képesség működésében szinte tökéletesen meg egyezik a Zárt Elme fejevadász kaszt képességgel. Amennyiben tudatában van a veszélynek, a mestertolvaj képes elrejtetni valós gondolatait, érzéseit a fűrkésző mágiák elől. A karakter elméjének egy gondosan előkészített szegletét tárja a támadó elé, így megtrévesztve azt, és pontosan olyan érzéseket, gondolatokat mutat, melyek a karakter szándékai szerint valók. A fűrkésző varázslatot alkalmazó – amennyiben gyanakszik – Intelligencia próbát tehet (célszámja 10 + mestertolvaj kaszt-szintje/2 + az Akaraterő módosítója). Sikeres próba esetén átlát a színelésen, és belátása szerint újból próbálkozhat, vagy egyéb módszerekhez nyúlhat (újabb próbálkozás esetén a mestertolvaj már nem alkalmazhatja ezt a képességet, ám a mélyen elrejtett gondolatait és érzelmeit +2 módosító adnak az Asztrális és Mentális ellenállásaira).

### Kobrávár IV.:

Csak a legtehetségesebb kobra mestertolvajokon végzik el a klán mesterei ezt a szertartást, mely során az alany vérét különleges, mágius tulajdonságú méreggel töltik fel. Az eljárás már látható elváltozásokat idéz elő a karakter kinézetében, szemének fehérje jól felismerhetően elsötétedik, a karakter bőre pedig fokozatosan elszürkül. A karakter nyála is méreggel telítődik (innenről kezdve nem célszerű megcsókolni), s harapásával képes mérget juttatni célpontja szervezetébe. A mestertolvaj szervezete általában a következő mérget tartalmazza:

### Kobrávár

Típus: Véráram (Erősség 20- Fizikai)

**Hatás:** Sebződés, Bódultság (azonnali; hatásfok 15 – Állóképesség; két kör)

**Gyógyulás:** Természetes (25), Gyógyítás (25) Mágia (25)

A mestertolvaj mérge sikertelen Állóképesség próba esetén 2d8 Fp sérülést okoz, mivel hirtelen izomfájdalmakat és kólikát okoz az áldozatnak. Sikeres tulajdonság-próba esetén a célpont 2 körig bódult állapotának minősül.

Az ellenfél megmérgezéséhez és a harapáshoz a karakternek sikeres közelharc támadó dobást kell tennie, mely során Úgyesség módosítóját használhatja TÉ-jének meghatározásához. A karakter harapásának sebzése mindössze 1 Fp (Ép-t így nem sebezhet), és mivel a mérge veszélyt jelent az ellenfél számára, a megharapni kívánt személy nem jogosult megszökítő támadásra a mestertolvaj ellen.

A kaszt-képességnek van egy másik alkalmazási módja is. A karakter vére jóval koncentráltabban tartalmazza a különleges mérget, így a mestertolvaj akár fegyverméregre juthat a tulajdon vért fegyverére kenve. Ehhez azonban komoly mennyiségre van szüksége a saját vértől, így súlyos sebet kénytelen ejteni magán ahhoz, hogy elegendő vér álljon rendelkezésére. A karakternek legalább 2 Ép-nyi sebet kell hasítnia magán ahhoz, hogy egyetlen adag méregre szert tegyen. Ezután azonban minden további Ép-s sebert, amit saját testén ejt, 4 adagnyi fegyverméregre tehet szert, hiszen a súlyos sebből bőven patakzik a továbbiakban az éltető nedv. Természetesen egyetlen fegyverre csupán egy adagnyi mérget értelmes kenni, így a karakter jól teszi, ha összegyűjti valamilyen vért későbbi használatra. Sajnos a Kobrák klánja a mai napig nem talált még megfelelő alkimista szertartást a mérgező vér tartósítására, ezért az ily módon begyűjtött mérge nagyjából egy óra után kiszárad, és ártalmatlanná válik. Az ilyen módon nyert mérget meggyezik a karakter nyálában lévővel, ám mivel jóval koncentráltabban van jelen, ezért az Erősség 25, és sikertelen próba esetén 2d12 sérülést okoz.

### Kobrávár V.:

A mestertolvaj szervezetében lévő mérgeket újabb anyagokkal dúsítják a klán mesterei, ezáltal további különleges képességekkel felruházva a karaktert. A mestertolvaj ettől a pillanattól kezdve képes összegyűjteni a nyálában található mérget, és kiköve célbajuttatni azt. A karakter mérge innenről kezdve eltérő jellemzőkkel bír, mivel már nem szükséges a véráramba kerülnie, és a hatása kifejezőbb a továbbiakban elegendő csupán a célpont bőrével érintkeznie. A karakter 3 kör alatt képes összegyűjteni a szájaiban akkora mérget, melyet kiköve már remélheti, hogy kárt tehet az ellenségeiben. A mestertolvajnak a mérge célba juttatásához egy sikeres távolsági érintő támadást kell tennie az előzőek alapján ezzel 3 körönként egy szer próbálkozhat egy egyszerű cselekedet keretében), ám a mérget legfeljebb 4 lábnyi távolságig lehetséges eredményesen használni.

A szertartás során a mestertolvaj a mágius mérgekkel szemben is különleges ellenállásra tesz szert, melynek következtében velük szemben a karakter hozzáadhatja kobra mestertolvaj kaszt-szintjeinek összegét Fizikai Ellenállásához.

Sajnos a szertartásnak számos előnye mellett akadnak hátrányai is, mivel komoly terhet ró az alany szervezetére. Az embert próbáló eljárásoknak köszönhetően a mestertolvaj szervezete véglegesen rongálódik, 1-gyel csökkentve a karakter Állóképesség tulajdonságát. Ezen kívül a mágius szertartásoknak köszönhetően a mestertolvajból kiesik valami, amit a pyarroni bölcsek „emberégnék” hívnak. A karakter személyisége tökéletesen érzéketlenné és rideggé válik, érzelmei háttérbe szorulnak. A mestertolvaj külsejében is elszaporodnak az idegen ismertető jegyek, szemei sárgás hüllőszemékké válnak, bőre pedig szinte halottasápadra színeződik. Ezen hatások összességéből a karakter Karizma tulajdonsága 2-vel csökken.



## Ordani Lángőr

Rögrön azután, hogy a tűzvarázslók átvették a hatalmat Ordanan, felmerült annak az igénye, hogy megteremtsek a város külső és belső biztonságát. Természetesen kellő hatalommal bírtak, hogy megfékezzék a környező városállamok aprócska zsoldosereit, de nem lehettek jelen mindenütt, és a városban belül a közbiztonság sem volt jónak mondható. Ezért merült fel az igény a Lángőrök Rendjére. A tűzvarázslók már uralom első esztendőjében létrehozták ezt a harcos iskolát, ami azóta is kiválóan működik. A Lángőrök Ordanan az elit elitjét alkotják; az ő sorakból kerülnek ki a városi őrség vezetői, a városállam méretéhez képest igencsak tekintélyes hadseregének tisztjei, és számos titkos küldetésben ők teljesítik a Rend akaratát. A Lángőrök Rendjének kiképző iskolája ingyenes, de a jelentkezőket a Tűzvarázslók Rendje alapos próbának veti alá; csak a Tűzkobra hitében szilárd, kiemelkedő képességekkel bíró jelentkezők lehetnek lángőrök. Mindemellett a kiképzett lángőrök kötelesség legalább nyolc éven át a városban szolgálni, melyet csak a – szolgálatba beszámítók – küldetések alkalmával hagyhatnak el. A Lángőrök Rendjének épületkomplexuma, hasonlóan a Tűzvarázslók Rendjéhez, Ordán egyik nagyobb szigetén terül el. Hatalmas épülettömb, amely magába foglalja a tanulókat és az oktatókat szálláshelyeit is. Az épület körül tágas, rendezett parkok és gyazokhelyeket váltogatják egymást, ahol nap mint nap több száz tanonc igyekszik elsajátítani a fegyverforgatás mesteriségét. Később a leendő harcosok elméjét is csiszolják, a tanoncok mindvégig szigorú kiképzést kapnak. A szigetet csak ritkán, különleges engedéllyel hagyhatják el. Az alváson és az étkezésen kívül a nap szinte minden percét beosztják számukra, állandóan tanulnak, gyakorolnak valamit. A lángőrök Ordanan nagy megbecsülésnek örvendenek; közvetlenül a tűzvarázsló-papok után következnek ebből a szempontból. Szerette a kontinensen vallási fanatikus harcos hírnevet állnak, ami nem is nagy túlzás. Erősen kötődnek Ordán városához, azt csak feljebbvalók utasítására hagyhatják el. Ez meglehetősen gyakran megyesik, hisz a lángőrök sok tevékenységük mellett a Tűzvarázslók Rend ügynökeiként vagy futáraként is szolgálnak. Ha a Rend valamelyik távolabbi temploma veszélybe kerülne, minden bizonnyal odavezényelnék egy lángőrt, de szükség esetén akár egy szakasznyit is. A lángőrök időnként rendelkeznek néhány szintnyi Tűzvarázsló kasztal is, és ez nem ritkán fordítva is előfordul. Ha egy Játékos Karakter Ordán nagyhírű lángőrei közé kíván kerülni, nehéz dolga lesz. Egész eddigi életét a Rend szolgálatában kellett eltöltenie, többször bizonyítani kellett hűségét és elkötelezettségét.

Később sem lesz könnyű dolga; egy lángőr Ordánért él és hal, minden mást ennek renddel alá, és a Rend sorozatlan foga őket. Ebből is látható, hogy ezek a karakterek nem illenek be az „átlagos” kalandozó sémákba. Talán a legkézenfekvőbb az, ha a karaktert az Ordani Rend valami fontos, hosszantartó feladattal bízta meg. Így eme a feladat mellett az illető kalandozhat is, de külön kaland lehet a kitűzött cél elérése is.

Fp dobás/szint: d10 + Állóképesség módosító

## Követelmények

Az alábbi követelményeknek kell megfelelnie egy karakternek, hogy az Ordani Lángőr belső kaszt tagja lehessen.

**Faj:** Ember, Kyr-vérű (a KM különleges engedélyével más fajokból is válogathat a Lángőrök Rendje)

**Alap TÉ:** +10

**Jellemző:** Szívósság 8+

**Kaszt képességek:**

**Képzettségek:** Észlelés 11+, Ismeret (Hadászat) 6+, Ismeret (Hely – Ordán) 6+, Ismeret (Tűzvarázslók Mágia) 6+, Ismeret (Vallás – Sogron) 6+

**Képességek:** Fegyverforgatás – Alapfok (legalább három fegyver csoportban), Fegyverforgatás – Mesterfok (Lángkard

vagy Hosszúkard), Nehéztvért-viselet – Alapfok, Tehetség – Megbízható, további három képesség a Harci Képességek kategóriából

Egyéb: Ordán feltétlen szolgálata, a feljebbvalók engedélye

## Élsődleges Képzettségek

Észlelés, Futás, Gyógyítás, Ismeret (Bürokrácia), Ismeret (Fegyverek), Ismeret (Hadászat), Ismeret (Hely), Ismeret (Vallás – Sogron), Ismeret (Ordani Jog), Lovaglás, Mászás, Megfélemlítés, Szakma (választott), Túlélés, Ugrás, Úszás

Kp/szint: 6 + Intelligencia módosító

## Kaszt képességek

### A Tűz Ereje:

A lángőrök mind erős hittel bírnak. Mindannyian Sogron követői, buzgalomban nem sokkal maradnak el a tűzvarázslók mögött. Noha a karakternek feltehetően még nincs Kegyezt Képessége, még megkapja a Tűz Ereje képességet. Ez a képesség még nem teszi alkalmassá, hogy pappá váljon, de Sogron így is kitüntetett figyelemmel kíséri sorását. Minden tűzzel szemben ellenállóbbá válik, levonhat 3 Sebzés-pontot minden hő és tűz alapú sebzésből. A képesség további, próbált hatásakkal is járhat, ezek felől a KM dönt.

### Lángőr Taktika I.:

A Lángőrök egyik legfontosabb feladata Ordán védelmének biztosítása. Ez kiképzésükben is megmutatkozik. Igen járatosak az erődök, városfalak védelmében, illetve azok védelmének megszervezésében. Amikor ostrom alatt álló erősséget védelmeznek – támadó ostromgépekkel, illetve a támadó seregekkel állnak szembe, vagy szűk utcákon folyó harcokban vesznek részt -, Támadó- és Védőértékére +2 taktikai módosított kap. +4 Módosított kap minden olyan képzettségre, amely a fent említett körülmények közötti parancsnoklással, harci manőverekkel kapcsolatosak.

### Fanatizmus:

A lángőrök Ordán és a tűzvarázslók fanatikus védelmezői, egész kiképzésük Rendjük feltétlen szolgálatát neveli beléjük. Egy lángőr kivételesen nehéz még mágiával is sajátjai ellen fordítani, ezért a karakter különleges képességre tesz szert. Amennyiben olyan mágius hatás fejtené ki a hatását a karakterre, ami valamilyen módon arra „kényszerítené” vagy ösztönözné a karaktert, hogy Ordán, avagy a Rend érdekei ellen tegyen, a szoban forgó hatás Erősséget újból ki kell dobni, és az új Erősség értéket ismét összehasonlítani a lángőr OL-0. (Ordani Lángőr)

Szint	TÉ	Szívósság	Gyorsaság	Tudat	Kaszt Képességek
1	+1	+2	+2	+0	A Tűz Ereje, Lángőr Taktika I.
2	+2	+3	+3	+0	Fanatizmus, Harci Képesség
3	+3	+3	+3	+1	Lángőr Felszerelés, Küldetés +1
4	+4	+4	+4	+1	A Tűz Szívóssága
5	+5	+4	+4	+1	Lángőr Taktika II., Küldetés +2
6	+6	+5	+5	+2	A Tűz Fürgecsége, Harci Képesség
7	+7	+5	+5	+2	Küldetés +3
8	+8	+6	+6	+2	A Tűz Állhatatossága
9	+9	+6	+6	+3	Küldetés +4, Képesség
10	+10	+7	+7	+3	Lángőrök Kapitánya

vonatkozó ellenállásával. Ha ez alkalommal a karakter ellenállása legyőri az ellenséges hatást, úgy megszabadul a kényszerítő varázslattól, ha nem, a varázslat normálisan kifejti hatását. A Fanatizmus kaszt képesség akkor is életbe lép, ha a karakter már egy ideje mágia hatása alatt áll, ám eddig még nem kényszerült rendje ellenében cselekedni. Lényegében a kaszt képességek köszönhetően, az ellenséges mágikus hatás erősségét minden alkalommal újra kell dobni, mikor a karakternek mélyen nyugvó hűsége ellenére kellene cselekednie (tehát előfordulhat, hogy egyetlen, hosszú időtartamú varázslat hatóideje alatt akár több alkalommal is ki kell dobni az Erősséget).

### *Harci Képesség:*

A karakter választhat egy képességet a Harci Képességek csoportjából.

### *A Tűz Szívóssága:*

A kemény kiképzés miatt a Lángörök teste ellenállóbbá válik a fizikai sérülésekkel, behatásokkal szemben. Szívósság jellemzőjéhez +2 bónusz járul.

### *Küldetés +1 - +4:*

A lángörök megszálottan ragaszkodnak Ordanhoz, rendjük és a városállam vezetőihez. A magasabb rangú, hűségüket többször bizonyított lángörök egyre sürűbben kapnak veszélyes feladatokat előljáróiktól. Ha a lángör olyan küldetésen dolgozik, melyet feljebbvalói bíztak rá, úgy a lehető legjobb képességei szerint igyekszik teljesíteni azt. Ennek köszönhetően a karakter +1 morál típusú módosítót kap minden képzettség-próbájára, mely a küldetésével kapcsolatos (ez utóbbi tekintetében a KM-é a döntő szó). Ez a módosító 5., 7. és 9. kaszt-szinteken 1-gyel nő.

### *Lángör Felzárkózás:*

A lángör karakter hűséges szolgálatával kiérdemelte a kegyet, hogy rendjének különleges vértjét és fegyvereit birtokolhassa. A lángör karakter megkapja rendjének különleges pikkelyvértjét, mely természetesen mestermunkának minősül, továbbá az elkészítése során alkalmazott különleges rituálénak köszönhetően 2-szörös SEF-t biztosít viselőjének a tűz alapú támadásokkal szemben (ha a karakter magán viseli vértjét, ez a különleges védelem természetesen összeadódik a Tűz Ereje kaszt képességgel). Ezen kívül a karakter kiérdemli a rend kovásmesterei által készített lángkartot és lángört, melyek a játéktechnika szempontjából szintén mestermunkának minősülnek. A karakternek illik megbecsülnie rendjének ajándékait; amennyiben bármilyen okból kifolyólag ezek megsemmisülnek, használhatatlanná válnak, vagy eltűnnek, a rend nem pótolja őket.

### *Lángör Taktika II.:*

Ahogy egy lángör egyre több tapasztalatra tesz szert, sok olyan küldetést kap, mely során el kell hagynia Ordant. Sokszor rendházak védelmére rendelik ki, de olyan is, hogy a Rend ellenségei által elfoglalt rendházakat kell visszafoglalnia. Amikor a karakter megkapja ezt a kaszt képességet, egyben megkapja azt a jogot is, hogy kisebb egységeket (általában 2d10 fő) vigyen magával az ilyen küldetésekre, amennyiben szükségét látja. Az összes olyan képzettségre, amely az egység parancsnoklásával, harci taktikájával megszervezésével kapcsolatos, +6 módosítót kap. Az egység katonái irányítása alatt +2 morál módosítót nyernek.

### *A Tűz Fürge:*

A mindennapos harci gyakorlatok és az életveszélyes szituációkban szerzett gyakorlati tapasztalat tovább csiszolja a lángör harci képességet. A karakter Gyorsaság jellemzője 2-vel nő.

### *A Tűz Állhatatossága:*

A lángör már számtalan dolgot látott és átélt, de Sogron minden veszélyen átgabogatta. Egyre erősödő híre révén komoly

nehézségekbe ütközik öt befolyásolni, történjen az bármilyen eszközzel. A karakter Tudat jellemzője 2-vel megerősedik.

### *Képesség:*

A karakter választhat egy tetszése szerinti képességet.

### *Lángörök Kapitánya:*

A karakter a Lángörök Rendjének kapitányai közé tartozik. Ez rang kivételes jogokkal és kötelezettségekkel jár. Jogában áll a legtovább, mások számára tiltott helyekre való belépés, titkos iratok tanulmányozása, stb. Természetesen a tűzvarázslók épületeiben így is maradnak olyan ajtók, melyek nem fognak megnyílni előtte. Minden kapitánynak van egy pár szigete, esetleg városfala, amelynek biztonságáról neki kell gondoskodnia. Ők már nagyobb seregeket is vezethetnek, akár Ordanon kívülre is, bár ilyenre csak a Tűzvarázsló Rend mestereinek beleegyezésével kerülhet sor. Eme tisztség nagy hatalommal jár, ám egyben nagy felelősséggel is. Feljebbvalói nem tűrik a tévedéseket. Ha bármiben megsértene Ordant érdekeit, azonnal a lesgzigorúbb büntetésre kell számítnia. Eme képesség hatásait teljes mértékben a KM-nek kell felügyelnie, és érdemei szerint büntetni, vagy jutalmazni a karaktert.

## *Orgyilkos*

A halál mindig jól fizet. Sokan gondolják úgy, hogy problémáikra a legjobb gyógyír néhány ellenlábask hűgedre tétele, és ha maguk képtelenek megtenni azt, amit meg kell tenni, akkor az ilyesfajta nemes ügyekre szakosodott szakértők segítségét veszik igénybe. A rátermett, tehetséges szakértők iránt mindig nagy kereslet van.

Orgyilkosnak hívhatja magát természetesen az utcai kéléző is, aki esetleg képes elválni a kocsmából hazafelé tántorgó szerencsétlenek torkát, ám minden bizonnyal saját végezte áráért jón rá elképzelve helytelenességre. Lehet, hogy derűs reggelen egy akasztóóról lógva tekint alá a világra, avagy egy reménybeli áldozata győzi meg arról, hogy elégtelenek a képességei; a végeredmény szempontjából ez lényegtelen.

Egy valódi orgyilkos ezeregy módját ismeri az élet elvtelének, és mindig a körülményekhez képest használja fel gazdag eszköztárát. Rajtaütések, mérgek, a tökéletesen tűnő védelem gyenge pontjainak feltérképezése; mindezekhez értenie kell minden valamirevaló orgyilkosnak.

Ahogy képességeik egyre finomodnak, és újabb és újabb módzatait ismerik meg a gyilkosság, célpontjaikat, illetve megbízásaikat is egyre nagyobb gondnal válogatják meg. Úgy tartják, az igazán veszedelmes orgyilkosokat nem csupán a pénz, a jutalom motiválja, sőt azok immár lényegtelen szempontok számukra. Nem is a gyilkosság öröme hajtja őket; a túlzott kegyetlenség, a vérszomj gondatlansághoz, hibákhoz vezet, és a hibáknak egyetlen büntetése lehet.

A legjobbakat a kihívás nagysága motiválja. Nem más, ez mint párba; leendő áldozataik többnyire maguk is igencsak veszedelmes egyének, vagy a maguk jogán, vagy a rájuk vigyázó hatalmak miatt. Az ilyen ügyeket gondnal kell kivitelezni; mindenkit el lehet pusztítani, csupán meg kell lelteni a módját. A gyilkolás mesterei sokszor éveket szánnak egy-egy ellenfélük elpusztítására. Túrelmesen várakoznak, ha kell; előbb-utóbb eljön az ő idejük.

Több történet megemlékezik Kryn an Echilorról, avagy Erigov szerte ismert nevéhen Arthen grófról, ki a toroni Császári Titkosszolgálat megbízásából tevékenykedett az Északi Szövetségben a XIII. Zászlóhábort megelőző években. A Szövetség krónikásai az ő nevéhez kötnek több nevezetes gyilkosságot, melyek révén Toron megfosztotta az Északi hármak legjobb stratégáitól, ám nagyban hozzájárult a Fekete hadurak kezdeti óriási sikereihez. Nem ezek miatt emlékeztet azonban elsősorban a toroni orgyilkos neve.



A háború után kapta az utasítást, hogy végezzen az újjászerveződő északi kémsszolgálat fejével, Elran cwa Artonnal. Sokak szerint a küldetés egyfajta büntetés volt, mellyel a vereség miatt vonták felelősségre az orgyilkost (hiába volt vajmi kevésbé az ő hibája az Északi Szövetség győzelme), hisz a kémsszolgálat vezetője már számtalan ellene küldött orgyilkossal végzett, és Északföldre legveszélyesebbek harcosai közt tartották számon. Akárhogy is, Echilor csak úgy térhetett vissza Toronba, ha végez Artonnal.

A toroni negyed évszázadon keresztül foglalkozott áldozata becserkészésével, mindent megtudott róla, és gondolkodásmódját is tökéletesen elsajátította. Végül sikerült kiadnia magát Artonnak, és a saját dolgozószobájában végzett a kémsternellel. Menekülése is sikeres volt, és sikerült dicsőségben visszatérnie Toronba – más kérdés, hogy néhány évvel később a Szövetség embervadászai végeztek vele Shulurban.

Fp dobás/szint: d6 + Állóképesség módosító

## Követelmények

Az alábbi követelményeknek kell megfelelnie egy karakternek, hogy az Orgyilkos belső-kaszt tagja lehessen.

Faj: –

Alap TÉ: +6

Jellemző: Gyorsaság 8+

Kaszt képességek: Ösztönös kitérés vagy mellébeszélés (Fejvadász kaszt képesség)

Képzettségek: Rejtőzködés 10+, Lopózás 10+, Méregkeverés 8+

Képességek: Alvilági kapcsolatok, Méregkeverő, Örvtámadás – Alapfok, Suhanó Árnnyek

Egyéb: Az Orgyilkos jellemében nem kaphat helyet az Élet jellem

## Élsődleges Képzettségek

Akrobatika, Árverés, Álcázás, Esés, Észlelés, Hallgatóság, Információgyűjtés, Ismeret (Hely), Keresés, Kézügyesség, Kötelhasználat, Lopózás, Mászás, Megfélemlítés, Mesterség (Méregkeverés), Rejtőzködés, Szabadulóművészet, Ugrás, Zánnyitás

Kp/szint: 8 + Intelligencia módosító

## Kaszt képességek

### Méregkeverés:

Gyakran a legbiztonságosabb és legegyszerűbb módja a halálos mérgek használata annak, hogy az orgyilkos végezzen valakivel. A karakter hozzáadhatja Orgyilkos kaszt-szintjeinek felét (lefelé kerekítve) minden Mesterség (Méregkeverés) képzettség-próbájához.

### Orgyilkos fegyverek:

Az orgyilkosok eszköztárában számtalan különleges, szokatlan fegyver is megtalálható, melyeknek használata egyáltalán nem kézenfekvő a tisztességes harchoz szokott személyeknek. Az orgyilkos ismeri és képtelen használni az összes ilyen különleges fegyvert, ezért képtetnek minősül a következő fegyverek forgatásában: garott, fűvécso.

### Becserkészés:

Az orgyilkosok többnyire igyekeznek lesből lecsapni áldozatukra, a nyílt, szemtől szembeni küzdelem nem erősségük. A karakter hozzáadhatja Orgyilkos kaszt-szintjeinek felét (lefelé kerekítve) minden Lopózás és Rejtőzködés képzettség-próbájához.

### Leplezés:

Az orgyilkosoknak sokszor szüksége lehet rá, hogy kisebb fegyvereket csempésszenek be magukkal ruhájukban az esetleges örök figyelő tekintete előtt. A karakter hozzáadhatja Orgyilkos kaszt-szintjeinek felét (lefelé kerekítve) minden olyan Kézügyesség képzettség-próbájához, mely fegyvereinek elrejtésére irányul (a fegyverek elrejtését illetően lásd a Képzettség-fejezetben, a Kézügyesség képzettség leírását).

### Tervezés +1 – 3:

Az orgyilkos rendszerint tanulmányozza célpontját, kiismeri annak szokásait, erős és gyenge pontjait, és mindezt azért, hogy eredményesebben végezhesen vele, ha eljön az ideje. A karakter hozzáadhatja a tervezés kaszt képességének szintjét (+1-től +3-ig) a tanulmányozott célpont elleni támadó és sebész dobásaihoz, továbbá a következő képzettség-próbákhoz, feltéve, hogy azok a célponttal kapcsolatosak: álcázás, árverés, emberismeret, észlelés, hallgatóság, információgyűjtés, lopózás, megfélemlítés, rejtőzködés. Az orgyilkosnak hosszú időt kell eltöltenie, hogy kihasználhassa ezt a kaszt képességet, mivel legalább egy napot kell szánnia a felderítésre és információgyűjtésre, minden egyes szintje után a képességnek. (Tehát, ha egy 9. kaszt-szintű orgyilkos szeretne élni tervezés +3 kaszt képességével, akkor három napig köteles tanulmányozni a célpontját. A valami miatt erre csak egyetlen nap áll rendelkezésre, úgy csupán +1 módosítót kap a leendő áldozatával szembeni dobásaira.) Az orgyilkos egyszerűen csak egyetlen személyt tanulmányozhatja, így egy időben ezt a kaszt képességet is csak egyetlen célponttal szemben kamatoztathatja. Ha újabb áldozatot kíván választani magának, azt bármikor megteheti, ám a tanulmányozáshoz szükséges időt ismét köteles a célpontra fordítani (akkor is, ha korábban már megfigyelte őt, bár a KM a szituáció függvényében ezt a szabályt felülírhatja).

### Alvilági Képesség:

Az orgyilkos választhat egy képességet az Alvilági Képességek csoportjából.

### Lezárás:

Az orgyilkosok különleges tehetséggel képesek felszívódni üldözőik elől, és többnyire azt is megérik, ha követik őket. A karakter hozzáadhatja Orgyilkos kaszt-szintjeinek felét (lefelé kerekítve) minden olyan Észlelés képzettség-próbájához, mely annak megállapítására irányul, hogy követik-e őt, vagy sem. Amennyiben a karakter tudatában van annak, hogy valaki követi őt, +2 módosítót kap üldözője lezárásához dobott minden fajta képzettség-próbájára.

Ogy-0. (Orgyilkos)

Szint	TÉ	Szfvösság	Gyorsaság	Tudat	Kaszt Képességek
1	+0	+1	+2	+0	Méregkeverés, Orgyilkos fegyverek
2	+1	+2	+3	+0	Becserkészés, Leplezés
3	+2	+2	+3	+1	Tervezés +1, Alvilági Képesség
4	+3	+3	+4	+1	Lerázás, Alvilág Ismerete +1
5	+3	+3	+4	+1	Halálos szúrás
6	+4	+3	+5	+2	Tervezés +2, Alvilág Ismerete +2
7	+5	+4	+5	+2	Gyors Álcázás
8	+6	+4	+6	+2	Torokmetszés, Alvilág Ismerete +3
9	+6	+5	+6	+3	Tervezés +3, Képesség
10	+7	+5	+7	+3	Kivégzés, Alvilág Ismerete +4

## Álvilág ismerete +1 - +4:

Az orgyilkosok többnyire igen járatosak az alvilági ügyekben, általában tudják kihez forduljanak, ha felszerelésre vagy esetleg újabb piszkos munkára van szükségük. A karaktert hozzáadhatja ennek a kaszt képességnek az aktuális szintjét (+1-től +4-ig) minden olyan képzettség-próbájához, melyeket mérgek, vagy egyéb tiltott anyagok beszerzésével, eladásával kapcsolatban dob (ezek általában információgyűjtés, Átverés és Meggyőzés próbák), illetve melyekre akkor van szükség, mikor új "munkát keres" (ez kizárólag orgyilkosságokra vonatkozik).

## Töröketség:

Amennyiben az orgyilkosnak lehetősége nyílik megfigyelnie ellenfelét, kiismerni annak mozgását, felfedezni a védelmén nyíló részeket, úgy lehetősége adódik egy végetes szűrés kivitelezésére. A karakternek fél percen keresztül észrevétel nélkül tanulmányoznia kell a célpontot (aki nem lehet tudatában a veszélynek), majd ezt követően megkísérheti a Töröketség alkalmazását. Az orgyilkos támadó dobást tesz (melynek sikeréhez az áldozatnak készültennek kell minősülnie), amely ha sikeres, lehetőséget biztosít számára a gyilkos találatra. Sikeres támadás esetén a karakter egy különleges próbát tesz, a következő módon: d20 + Ügyesség módító + az okozott sebzés + az orgyilkos kaszt-szintjének a fele (feléle kerékivel). Ha a Töröketség próbája értéke felülmúlja az áldozat Fizikai ellenállását, a kaszt képesség alkalmazása sikeres, és a célpont nyomban meghal. A kaszt képesség sikeres alkalmazásának feltétele, hogy az elvégzett sikeres támadás legalább 1 Sp-t sebezzen (pl. a célpontot megvédi a viselt vért SFÉ-je, stb.).

## Gyors Álcázás:

Az orgyilkos rendkívüli gyakorlatra tesz szert Álcázás képzettségének alkalmazásában, és sebtében, néhány pillanat alatt is képes elváltoztatni külsejét. Az Álcázás képzettség sikeres alkalmazásához az Orgyilkosnak már csak d6 x 2 perc idő szükséges.

## Halálos Szűrés:

Az orgyilkos képessé válik arra, hogy akár harc közben is megtalálja ellenfeleinek védelmen, sebezhető pontjait. A karakter mostantól harcban is megkísérheti alkalmazni Töröketség kaszt képességét, az ellenfélnek nem szükséges készültennek lennie. A karakternek 3 körön keresztül (3 teljes-körös cselekedet keretében) a célpontot kell figyelnie, majd ezt követően, a 4. körben, egy teljes támadás harci cselekedettel, megkísérheti a Halálos Szűrés bevitelét (ekkor a körben csupán egyetlen támadásra nyílik lehetősége a karakternek, és természetesen csak olyan képességeket, képzettségeket vagy kaszt képességeket használhat, melyek nem igényelnek cselekedetet, hanem használatuk automatikus). Találát esetén az orgyilkos a Töröketségnél bemutatott próbát teszi, mely ha sikeres, az áldozat meghal (természetesen itt is igaz, hogy a találatnál legalább 1 Sp-t szükséges sebezni a Halálos Szűréshez).

## Képesség:

Az orgyilkos választhat egy tetszése szerinti képességet.

## Kívágozás:

Az orgyilkos rendkívüli gyakorlatra tett szert a halálos szűrésnek alkalmazása terén. A továbbiakban amikor Halálos Szűrés kaszt képességét kívánja használni, a karakternek már elegendő csupán két körön keresztül megfigyelnie a célpontot, továbbá a 3. körben, teljes támadás harci cselekedet közben már nem csupán egyetlen, hanem az orgyilkos alap TÉ-jének megfelelő számú támadást tehet. A karakternek minden sikeres találat után külön kell a Halálos Szűrés próbát elvégeznie, természetesen – a feltehetően eltérő sebzésekből következően – különböző célszámok ellenében.

## Ψ-szi-mester

A psi-mesterek léte a legfőbb bizonyítéka Arcus Siopa művének maradására mivoltának. Hatalmuk, és annak sokoldalú alkalmazhatósága Pyrron búsza varázslóit is megdöbbenteti, ráadásul velük szemben óriási előnyük, hogy rendjük titkossága (mely egyes források szerint súlyos csapást szenvedett a Dúlás utáni időkhöz) és módszereik "diszkrejt" mivolta miatt sokkal nagyobb mozgásterrel rendelkeznek, mint a varázstudók. A Pyrroni államszövetség nagy becsben tartja a Siopa módszer igazi beavatottjait; rengeteg fontos misszióban vesznek részt psi-mesterek, legyen szó diplomáciai küldetésekről, az Államszövetségre veszélyt jelentő személyek eliminálásáról, uralkodók védelméről, titkos információk megszerzéséről. Amíg a psi-adeptusok elsődleges feladata a Psi minél hatékonyabb kiaknázása, és az energiák saját célú felhasználása, addig a psi-mesterek funkciója és céljai már mások. Mivel az energiák kiaknázása terén már kezdetben is lehetőségei határát súrolja, így inkább egy új fejlődési irányra összpontosít: a csoportos munkára, a több emberre alkalmazott diszciplínákra, valamint mások védelmére.

Bennük válik leginkább valóra a Siopa módszer célkitűzése; a Psi nem kiegészítő diszciplína, nem a mágia mánköja, nem csupán a mindennapok során hasznos képesség, hanem a maga jogán hatékony és hatalmas fegyver.

Minden tíz psi adeptus közül egy, ha eléri ezt a szintet; a kiemelkedő tehetség mellett óriási kitarás és elszántság szükséges. Azonban a nyert tudás megéri a fáradozást. Amellett, hogy a psi-mester mentális energiát tovább növeks, elkepeszt rugalmassággal képes alkalmazni hatalmát. Néhány tudós szerint a psi-mesterek ezen képessége a mozaikmágia bizonyos megoldásait idézi, bár még igenis kezdetleges formában. Természetesen maguk a varázslók tagadják mindent a leghevesebben, ám erősen elgondolkodtat, hogy Siopa módszer meddig jutott az alatt a történelmi léptékekkel mérve nyúlórkarnyi idő alatt, mióta Arcus Siopa életre hívta iskoláját.

**Fp dobás/szint:** D8 + Állóképesség módosító\*

\* A psi-mesterek továbbra is képesek a psi-adeptusokét megszerzett Elme Hatalma kaszt képességük használatára, így Állóképesség tulajdonság módosítója helyett Akaratierő módosítójukkal növelhetik a szintenként kapott Fp-át számát.

## Követelmények

Az alábbi követelményeknek kell megfelelnie egy karakternek, hogy a psi-mester belőkszt tudja lehasználni.

**Faj:** Ember, Felelő, Dzenn, Kyr-várja

**Alap TÉ:**

**Jellemző:** Tudat 9+

**Kaszt képességek:** Tiszta Elme II. (Psi-adeptus kaszt képesség)

**Képzettségek:** Psi használat 14+, Összpontosítás 14+

**Képességek:** bármely hét Képesség a Psi Képességek csoportjából

## Élsődleges Képzettségek

Emberismeret, Észlelés, Gyógyítás, Hallgatózás, Információgyűjtés, Ismeret (Aura), Ismeret (Bürokrácia), Ismeret (Éritett), Ismeret (Hely), Ismeret (Jog), Ismeret (Kozmológia), Ismeret (Politika), Ismeret (Történelem), Ismeret (Vallás), Nyelvismeret, Összpontosítás, Psi használat

**Kp/szint:** 6 + Intelligencia módosító

## Ψ-szi használat Fókusz:

A psi-mester a Siopa rendszer további tanulmányozásával mindenki másnál nagyobb megértésre tesz szert a Psi tudomány terén. A karakter módosítót kap a Psi használat képzettségéhez – ez a módosító nem csupán az esetleges képzettségpróbák esetén számít, hanem a Psi-pontok kiszámításakor is. A módosító értéke 1. kaszt-szinten +1, 4. kaszt-szinten +2, 7. kaszt-szinten +3 és 10. kaszt-szinten +4.

## Ösztönös érzékelés:

A psi-mester gyenge koncentrációval megérzi, hogy a látótávolságban lévő személyek közül ki képes a mágikus, illetve psi energiák fókuszálására (ezeket meg is tudja különböztetni), azonban azt nem tudja meg, hogy ki mely iskola szerint, illetve milyen szinten sajátította el az adott tudományt.

## Mentális reflexek:

Harcban, amikor a psi-mester szellemi energiáit mozgósítja, már nem a fizikai test érzékelése alapján reagál a cselekedetekre. Kezdeményező Értékének meghatározásakor a psi-mester Gyorsaság jellemzője helyett a Tudat jellemzőjét használhatja.

## Test Megtisztítása I.:

A psi-mester mentális energiái segítségével már nem csupán a saját, hanem más személyek testét is képes megtisztítani a káros vagy ártalmas anyagoktól. A karakter egy teljes-körös cselekedet keretében megtisztíthatja egy látótávon belül tartózkodó, elfszabási lény szervezetét a nem mágikus mérgektől és betegségektől.

## Defensis:

A psi-mester meghatározhat Intelligencia módosítójának megfelelő számú embert, akik kapcsán – amennyiben látótávolságon belül tartózkodnak – megérez minden tudatra ható mágikus támadást. A kiválasztott személyek elméje köré képes a támadás előtt – egy szabad cselekedet keretében – dinamikus pajzsot építeni, mintha azt a saját elméje köré emelné.

## Siopa Transz:

A psi-mester képessé válik a különleges siopa transz felidézésére, melynek segítségével embert próbáló feladatok végrehajtására válik képpessé. A Siopa Transz ideje alatt a psi-mesternek elképzelő távolságokat képesek lefutni, nagy terheket cipelni, stb. Amíg a transz tart, a siopa karaktert nem sújtják a kifáradásból és hosszú, megerőltető tevékenységek elvégzéséből eredő módosítók, mivel a psi-mester egyszerűen nem éri a fáradtságot. Mivel a transz ideje alatt a karakter különösen és homályosan érzékeli csak a külvilágot, ebben az állapotban psi diszciplínákat alkalmazni nincs lehetőség, illetve harcba bocsátkozni sem célszerű (mivel a transzban lévő karakter nem képes megfelelően és gyorsan reagálni a történésekre, a psi-mester készülletlennek minősül egészen addig, míg a transznak véget nem vet). A psi-mester a kaszt-szintjeinek kétszeresével megegyező számú órán át képes fenntartani a Siopa Transz állapotát, melynek elmúltával az összes eddig a pillanatig előadott módosító érvénybe lép (nem ritka, hogy a hosszú, emberfeletti tetteket végrehajtó psi-mesterek álultán – ritkább esetben holtan – esnek össze a kimerültségtől a transz elmúltának pillanatában). A karakter bármikor megszakíthatja a transzt, természetesen ebben az esetben is azonnal érvénybe lépnek az esetleg érvényes, kimerültségből adódó módosítók. Bárhogy is érjen véget a Siopa Transz, a psi-mester nem képes azt újra felidézni egészen annyi ideig, míg legalább annyi órát nem pihent nyugodt körülmények között, mint amennyit a transzban töltött.

## Test Megtisztítása II.:

A psi-mester a mentális energiái segítségével képpessé válik arra, hogy nem csupán a természetes mérgektől vagy betegségektől, hanem azok mágikus megfelelőitől is megtisztítsa más személyek testét. A karakter egy teljes-körös cselekedet keretében megtisztíthatja egy látótávon belül tartózkodó, elfszabási lény szervezetét, bármilyen fajta mérgektől és betegségtől. (Amennyiben a karakter nem rendelkezik a Tiszta Test II. Psi-adaptus kaszt képességgel, úgy természetesen ezt a képességét saját magán is alkalmazhatja.)

## Psi-mester Telepátia:

Amennyiben a psi-mester a telepátia kezdeményezője, úgy egyszerre több emberrel is képes Telepatikus kapcsolatot

kiépíteni. Ilyenkor többszörös Pp költségért mindenki mindenkivel képes kommunikálni.

## Kizökkenthetetlen.:

A psi-mester olyan fokú összpontosítási képességre tett szert, hogy semmilyen körülmények között nem lehelesség kiközöntenie a meditációból. A karakter az Összpontosítás próbájánál bármikor használhatja a Tizes szabályt, mindenfajta körülménytől függetlenül.

## Tudat Egyesítés:

A psi-mester képes egyesíteni és egységesen használni több tudat egyesített psi tartalékait. Az összes alanyok – aki önként bealegyezik a Psi-pontok egyesítésébe – arra kell koncentrálnia, hogy megnyissa tudatát a psi-mester előtt. E közben ülő avagy fekvő pózban kell lennie az összes alanynak, továbbá semmi másra nem koncentrálnak. Minden résztvevő – beleértve a psi-mestert is – magatehetetlennek számít ez idő alatt, s ha valakit megebezznek, úgy az a személy kiesik a meditációból, az addig átadott Psi-pontjai pedig elvesznek. A kívánt végeredményt (tehát az egyes emberektől átvett Psi-pontokat) előre kell meghatározni, s mindenki annyi Psi pontot képes átadni – illetve a psi-mester fogadni – körönként, mint amennyi a psi képzettség szintje. Amennyiben a meditáció végéig nem zökkennek ki az alkalmazók a transzból, a Psi-mester visszafele is küldhet Psi-pontokat, azonban csupán az egyes alanyok maximális Psi-ponttal való feltöltődéséig. A Tudat Egyesítésnek legfeljebb annyi résztvevője lehet, mint a psi-mester kaszt-szintjeinek a fele (lefelé kerekítve). A psi-mester (vagy bármely résztvevő) az így szerzett Psi-pontokat a Tudat egyesítés ideje alatt köteles használni, és nem képes belőlük psi pajzsokat emelni, mivel a maximális Pp-jainál erősebb pajzsok építése meghaladja a karakter tudását. A Tudat Egyesítés során a psi-mester képes alkalmazni a résztvevőkön minden olyan diszciplínát vagy kaszt képességet, melyeket normális esetben csak saját magán használhatna (így akár siopa pajzsokat is emelhet elméjük köré).

## Pszionikus-Test:

A psi-mesternek legnagyobbjainak testi és szellemi energiái tökéletes összhangba kerülnek egymással. Ők már nem csupán elméje hatalmával képesek a test kínjait csillapítani (pl. Fájdalomcsillapítás diszciplína), hanem testük tartalékait is képesek a szellem szolgálatába állítani. Attól a pillanattól kezdve, hogy a psi-mester kaszt teszt a Pszionikus-Test kaszt képességre, a karakter szabadon – egy szabad cselekedet keretében – áramoltathatja Pp-it és Pp-it egymás között, oly módon, hogy 1 Pp-ért egy Pp-ot kaphat, illetve fordítva. A karakter maximális Pp és Pp értéke nem változik, azonban bármikor, mindenfajta koncentráció vagy összpontosítás nélkül eldöntheti, hogy hogyan áramoltatja testi illetve mentális energiáit. A Pszionikus-Test kaszt képesség alkalmazása nem igényel koncentrációt, így megszakító támadásra sem jogosítja fel az ellenfeleket.

Pm – 0. (Psi-mester)					
Szint	TÉ	Szfvössg	Gyorsaság	Tudat	Kaszt Képességek
1	+0	+1	+0	+2	Psi használat Fókusz +1, Ösztönös érzékelés
2	+1	+2	+0	+3	Mentális reflexek
3	+1	+2	+1	+3	Test Megtisztítása I.
4	+2	+3	+1	+4	Psi használat Fókusz +2
5	+2	+3	+1	+4	Defensis, Siopa Transz
6	+3	+3	+2	+5	Test Megtisztítása II.
7	+3	+4	+2	+5	Psi használat Fókusz +3, Psi-mester Telepátia
8	+4	+4	+2	+6	Kizökkenthetetlen
9	+4	+5	+3	+6	Tudat Egyesítés
10	+5	+5	+3	+7	Psi használat Fókusz +4, Pszionikus-Test



## Slan-Nagymester

A lelki tökéletesedés útja hosszú és nehéz, ám a slan nagymesterek már esély nyílt arra, hogy végigjárja. Kevesen vannak. Sokan közülük kolostorok csendjébe vonulnak vissza, hogy csendes meditációval merüljenek elméjük csendjébe, ám nem mindegyikük szerint ez az üdvözítő megoldás.

Néhányan továbbra is Ynevet járják; ők úgy tartják, a tapasztalás, az átéltetk feldolgozása a legfontosabb; bár mindenképpen szükséges az ezeken való eltöprengés, az elmélyedés, a lélek a világ rezdüléseire reagálva, annak forgatagában emelkedhet magasa – már csak azért is, mert tudja, min kell felülemelkednie.

A két alapvető út közt nincs komolyabb feszültség. A slanek kölcsönösen elfogadják, hogy igaza lehet a másiknak – arról nem beszélve, hogy a tapasztalat is ezt támasztja alá.

A slan nagymesterek esetében még inkább nyilvánvalóvá válik annak igazsága, hogy feltelemes harci tudásuk mellékesen hasonlóan csupán a tökéletesedés ösvényén. Bár harcművészetük tovább tökéletesedik, és sokuk nem csupán választott iskolájában jut a csúcsra, hanem teljesen egyedi stílust alakíthat, beírva nevét a slanek történelmébe, mindez eltörpül a lelkeiben végrehemő változásokhoz képest.

A nagymesterek már nem emberek teljes egészében; többek annál. Egy egyszerű halandó képtelen megértésükre, annyira más motivációk mozgatják őket. Vannak, kik csupán azért vándorolnak el a Tinolok veszedelmes csúcsaihoz, hogy onnan tekinthessenek alá a világra, mások a mélyisáratagot járják, hogy megértsék a tökéletes csendet. Lelkük békéje megindíthatatlan; még a legfránálabb asztrális és mentális praktikák is alig fognak rajtuk.

Hosszú évek során tökéletesre csiszolt harcművészeti tudásukkal titkán élnek, és sokszor nincs is rá szükségük: még a legostobábbak is ösztönösen megérik, ha egy felemelkedővel kerülnek szembe.

Kevesen képesek állni a slan nagymesterek tekintetét; pilantásuk derűs és nyílt, ám az egyszerű halandók számára rémítő. Végtelen tudás lakozik ezekben a szemekben: mondják képtelen a másik lelkének mélyére látni, megfelfelfi annak értékét, érettségét. Így bukkannak rá azokra, kik maguk is elindulhatnak az úton. Az ilyen kiválasztottakat többször maguk veszik szárnyai alá, mint mondják, más vezetése is a bereljesülés felé tett lépés.

Fp dobás/szint: d8 + Állóképesség módosító

## Követelmények

Az alábbi követelményeknek kell megfelelnie egy karakternek, hogy a slan nagymester belső-kaszt tagja lehessen.

Faj: Ember, félf

Alap TE: +8

Jellemző: Tudat 8+

Kaszt képességek: Slan diszciplínák, Chi Harc +4

Képzettség: Ismeret (Aura) 6+, Összpontosság 12+, Pzi 12+,

Képességek: A választott stílus kismesteri szintjéhez szükséges képességek (lásd alább)

Egyéb: Egy Harcművész vagy Kardművész stílus legalább kismesteri szintű ismerete (lásd Kalandozók könyve, Slanek)

## Ésődleges Képzettség

Akrobatika, Eegensúly, Emberismeret, Észlelés, Futás, Gyógyítás, Ismeret (Aura), Ismeret (Kozmológia) Ismeret (Elettan), Mászás, Összpontosság, Pzi, Ugrás, Úszás

Kp/szint: 6 + Intelligencia módosító

## Kaszt-képességek

Kiválasztottság Megérzése: A slan nagymester megéri, ha a közelében egy másik kiválasztott tartózkodik. Amennyiben a karaktert 10 lábnyira megközelíti egy Kiválasztott képességgel bíró személy, a nagymester nyomban tudatára ébred a jelenlétének. Több személy esetében a karakter pontosan érzi, hogy melyikük a kiválasztott, feltéve, hogy látja az illetőt, egyéb esetben csupán az irányát érzékeli. A kaszt képesség csak azokat a kiválasztottakat fedi fel, akiknek a karakter-szintje alacsonyabb a karakterénél.

### Chi Harc:

A nagymester egyre eredményesebben képes felhasználni mentális energiáit. A Chi harc diszciplína módosító 1., 3., 6. és 9. Nagymester kaszt-szinten további +1-gyel nőnek. Tehát egy mikor egy 3. szintű nagymester Chi Harcot folytat, +2-t kap az alap Támadó és Védő Értékére, továbbá +2-t sebzés dobásaira. Természetesen ezek a módosítók összeadódnak a korábbi, kalandozó-kasztban szerzett Chi Harc kaszt-képességek módosítóival.

### Test Tisztasága:

A nagymester teste különleges gyakorlataival, meditációval és természetesen a slan psi gyakorlása révén különlegesen ellenállóvá válik a különféle kórságokkal és nyavalyákkal szemben. A továbbiakban a nagymester nem kaphat el semmiféle természetes eredetű betegséget.

### Tekintély:

A Slan Nagymester már pusztá megjelenésével és felépítésével is tekintélyt parancsol. A karakter hozzáadhatja nagymester kaszt-szintjeinek a felét (lefelé kerekítve) minden Karizma próbájához, továbbá az alábbi képzettség-próbához: Emberismeret, Meggyőződés és Megfélemlítés.

### Iskola Képzettség +1:

A nagymester választgat egy képzettséget az iskola által meghatározott listáról (ezekről bővebben a kalandozó kasztok – Slanek fejezetben olvashatsz). A választott képzettséggel kapcsolatos próbához a továbbiakban +1 módosító járul. A karakter megteheti, hogy egy képzettséget többször is kiválaszt, ebben az esetben a módosítók összeadódnak.

### Gyémánt Test I.:

A nagymester teste további különleges ellenállásra tesz szert, és a továbbiakban már csupán a legerősebb mérgekől kell tartania. A karakter a természetes mérgekkel szembeni Fizikai Ellenállásához hozzáadhatja nagymester kaszt-szintjeinek összegét.

### Képesség:

A slan nagymester választgat egy tetszése szerinti képzettséget.

### Gyémánt Lélek I.:

A nagymester tökéletes önuralommal rendelkezik, ezáltal könnyedén leküzdheti a lelki békéjét megzavarni próbáló hatásokat. A karakter Tudat jellemzője 2-vel megemelkedik, továbbá a továbbiakban hozzáadhatja nagymester kaszt-szintjeinek az összegét minden olyan próbájához, mely arra irányul, hogy megakadályozza ellenfelét nyugalmának megzavarásában (például Képzett Hergelés képességek, bajvivói ingerlés, stb.). Ez a módosító csupán „természetes”, tehát mágiát nélkülöző hatásokat szemben illeti meg a karaktert, minden egyéb esetben a Tudat jellemzőjére, valamint Asztrális vagy Mentális Ellenállására kénytelen támaszkodni.

### Nagymester:

A karakter stílusának tényleges nagymesterévé válik, ezáltal további előnyökre téve szert. Míg a harcművész stílusokat bárki felveheti, aki rendelkezik a megfelelő képességekkel, illetve teljesíti azok követelményeit, a

nagymesteri szintet csak az érheti el, aki rendelkezik a slan nagymester belső kasztjának legalább 5 szintjével. Az alábbiakban bemutatjuk azoknak a stílusoknak a nagymesteri szintjeit, melyeket a kalandozó kasztoknál a Slaneik fejében tárgyalunk. Természetesen ha a karakter egyedi stílussal rendelkezik, a Km-re és a játékosra vár a feladat, hogy az itteni példák alapján megalkossák azt. Az összes stílus nagymesteri szintjének feltétele az iskola harci technikáinak mesteri szintű ismerete. Ha a karakter esetleg még nem birtokolja a mesteri sinthez szükséges tudást, úgy ezt a kaszt-képességet is csak később kapja meg. Ebben az esetben a karakter nem élvezi a nagymesteri szint előnyeit, amint a mesteri szint előfeltételei teljesítette – lásd a kalandozó kasztok fejében, a Slaneiknél -, mivel a két tudásszint között legalább egy szintlépésnek el kell telnie. A kalandozó kasztoknál bemutatott stílusok nagymesteri szintjei a következők előnyöket biztosítják:

### Ávad-ka-kinto:

A stílus nagymestereinek pusztakezes támadása veszélyesebb bármilyen fegyverénél. A nagymester pusztakezes támadásának túlfűtés küszöbe további 2-vel csökken (tehát a mesteri szint előnyével egyébe, ezt az értéket befolyásoló képességgel), valamint öklének „széles kategóriája” további 5-vel (közepes méretű lények esetében d6-ról d8-ra, míg kis méretű lények esetében d4-től d6-ra).

### Dart-nid-kinto:

A stílus nagymesterei még a slaneik között is páratlan módon uralják és irányítják mentális energiáikat. A karakter a továbbiakban fele Pszí-pont költségért alkalmazhatja azokat a pszí diszciplínákat, melyeket a Pszí – Alapfok képesség biztosít számára (tehát a különleges és bonyolult, Slan úthoz tartozó diszciplínákat továbbra is normális költségért használhatja csak).

### Shien-suc:

A Kétkard nagymesterei mindenki másnál jobban forgatják egyidejűleg slan-kardészerüket. A karaktert kétkézes harcban sújtó módosítók teljesen eltűnnek, a továbbiakban a nagymester mindenfajta levonás nélkül folytathat kétkézes harcot. A nagymesteri szint további előnye, hogy a kardművész a két fegyverével képessé válik egyszerre két célpontot is támadni. Így amikor a nagymester teljes támadás cselekedetet hajt végre, dönthet úgy, hogy a slan törével végzett támadását (támadásait, amennyiben rendelkezik a megfelelő képességekkel) a slan karddal történő támadásaitól eltérő célpontra adja le.

### Gyémánt Test II.:

A nagymester teste tökéletesen ellenállóvá válik mindenfajta betegséggel, továbbá a természetes eredetű mérgekkel szemben. A karakter szervezetében csupán a legerősebb mágiikus mérgek képesek kárt tenni, ám azoknak is meggyűlik a baja a slan test tökéletes harmóniájával. A karakter mágiikus mérgekkel szemben hozzáadhatja Fizikai Ellenálláshoz a nagymester kaszt-szintjeinek összegét.

### Gyémánt Lélek II.:

A nagymester tökéletes, immár megingathatatlan önuralomra tesz szert, melyből szinte lehetetlen kiökönteneni. A karakter Tudat jellemzője további 2-vel nő, és a nagymester immunissá válik minden olyan természetes eredetű (mágiát nélkülöző) hatásra, mely kiököntenhetné őt nyugalmából (például a bajvívók ingerlésére, Képzett Hergelés képességekre, stb.).

### Slílus Alapítás:

A nagymester a különféle harci stílusok tanulmányozása során olyan szintű ismeretekre tett szert, melyek révén képessé vált saját harci stílusának megalapítására. A játékos tulajdonképpen megalkothat egy induló harcművész képességet, valamint meghatározhatja, hogy az alapított stílus milyen

előnyöket biztosít majd a különféle (kismesteri, mesteri és nagymesteri) tudás szinteken. Az egyes harcművész és kardművész iskolák játérendszerbeli felépítését a Slaneiknél, a kalandozó kasztoknál tárgyaltuk; a játékosnak célszerű az ottani mintákat figyelembe vennie. A KM természetesen bármikor közbeszólhat, ha úgy érzi, hogy az alapított stílus a többihez képest túlságosan erős lenne, illetve úgy érzi, az nem illik a karakter széleskörűségéhez, vagy az általa birtokolt képességekhez. A nagymesterre innentől mindenképpen maradandó nyomot hagy maga után Ynev világában, és amennyiben stílusa valóban hatékony vagy vonzó az új stílus tanítványok szemében, biztos számíthat rá, hogy nevét még hosszú évtizedek, évszázadok után is tisztelni fogják. A stílus alapítás során a nagymester akár saját iskolát is alapíthat, anyagi és egyéb lehetőségeihez mérten saját központtal és tanítványokkal. Természetesen ezt már korábban is bármikor megteheti, innentől kezdve azonban már akár a saját ízlése szerint kialakított stílusát is taníthatja az új növendékeknek.

### Öntudatra Esmélés:

A tökéletes életpálya végén a nagymester a testi-lelki harmónia olyan fókára jut, mely a lelket a tökéletes fejlődés irányába tereli. A Nagymester Akaratereje és Karizmája +2-vel megnő, továbbá a szellemi tökéletesedés következtében kapnak +10 Pszí-pontot, melyek a körülményektől függetlenül 1 óra alatt regenerálódnak. Szellemük mellett a fizikai testük is a végső tökéletesedés útjára lép. Testük öregedése lelassul, a továbbiakban csupán ötöd akkora sebességgel öregszik, mint fájának tagjai. Maximális életkoruk ennek megfelelően változik, ám a továbbiakban már nem szenvedik el az öregedéssel járó negatív tulajdonság módosítókat (lásd a Fajok fejében, a kor táblázatoknál), noha a kaszt képesség birtoklását érvénybe léptet módosítók továbbra is megmaradnak. Az öregedéssel járó kedvező tulajdonság módosítók szempontjából a karakter tényleges életkora a mérvadó, tehát azokat a tényezőket a ténylegesen megélt évei után számíthatja (hiszen csupán teste öregszik lassabban, elméje továbbra is éberen szívja magába a tudást).

SNM – 0. (Slan Nagymester)

Szint	TÉ	Szívósság	Gyorsaság	Tudat	Kaszt-képességek
1	+0	+1	+2	+2	Kiválasztottság megérzése,
Chi Harc +1					
2	+1	+2	+3	+3	Test Tisztasága, Tekintély
3	+2	+2	+3	+3	Iskola Képzettség +1, Chi
Harc +2					
4	+3	+3	+4	+4	Gyémánt Test I., Képesség
5	+3	+3	+4	+4	Gyémánt Lélek I.,
Nagymester					
6	+4	+3	+5	+5	Iskola Képzettség +1, Chi
Harc +3					
7	+5	+4	+5	+5	Gyémánt Test II., Képesség
8	+6	+4	+6	+6	Gyémánt Lélek II., Stílus
Alapítás					
9	+6	+5	+6	+6	Iskola Képzettség +1, Chi
Harc +4					
10	+7	+5	+7	+7	Öntudatra Esmélés,
Képesség					

## Testőr

Az öles művészt – tartják néhányan, és kétségtelen, léteznek Yneven olyanok, akik elképesztő, az egyszerű emberek számára felfoghatatlan tudással olthatják ki mások életét. Másokat ellenben az élet védelmére képeznek ki; ők azok, akik eredményesen szállhatnak szembe az öles mestereivel.

Első pillantásra a testőr szó nem jelent túl sokat, mindenki ismerni véli a jelentését. Hogy ölni is lehet egy bunkóval, úgy bárki megkísérlelheti jó pénzért megóvni valakinek az életét, legyen akár egy kikötő keménylegény csupán. Az ilyen botcsinálta védelmezők azonban még annyira sem hasonlítanak egy igazi testőrré, mint Domvik szerzetesei a kortalanokra.

Egy igazi testőr nem az anyagi javak érdeklik. Mondják, védelmező és védelmezett közt furcsa kötelék jöhet létre, amely révén a testőr, még ha nem is látja, de érzi, hogy hol található védené, milyen veszély fenyegeti, és azt hogyan védhetné ki. Mindehhez nem elegendők a csengő aranyak. Egy valódi testőr hisz védelmezettjében, táplálkozon hite akár egy személyiség vonzerejéből, akár egy eszme iránti odaadásból. Létük urukban teljesedik ki, bár az nem feltétlenül egyetlen személy; egy testőr egy-egy szervezet minden tagja iránt is ugyanolyan odaadással tartozhat.

Uralkodó- és nemesházak régi szolgálói, bizonyos rendek fanatikus tagjai – közülük kerülhetnek ki. Ők védik Toron ősi kyr házait, Abaszis herceghapitányait, az Inkvizitorok rendjének tagjait. Más és más eszmék felé tartoznak hűséggel, ám hitük éppoly szilárd.

Ez az a kötelék, ami az egyszerű fegyverforgatók fölé emeli a testőrt; minden mást el lehet sajátítani, meg lehet tanulni, csupán a kellő tehetség szükséges hozzá. Enélkül azonban legyen bármily tökéletes harcos is valaki, sosem lesz belőle valódi védelmező.

Ehhez hasonló kapcsolat létrejöhet egy kalandozócsapat tagjai közt is. Az együtt átvészeltsz viszontagságok, a túlélt csaták egy idő után még kapcsot hozhatnak létre. Egyes feljegyzések szerint effajta viszony fűzte össze Mogorva Cheit és Smort is; annyi bizonyos, hogy az egykori ifjú ilanori harcos nélkül minden idők egyik legnagyobb mágiusa könnyedén egy félreeső kocsmában végezhetne volna életét, tőrrel az oldalában.

Fp dobás/szint: d8 + Állóképesség módosító

## Követelmények

Az alábbi követelményeknek kell megfelelnie egy karakternek, hogy a Testőr belső-kaszt tagja lehessen.

Alap TE: +8

Jellemző: Szívósság 6+, Gyorsaság 6+

Képzettség: Éberség 8+, Hallgatózás 8+, Emberismeret 6+

Szint	TÉ	Szívósság	Gyorsaság	Tudat	Kaszt-képességek
1	+0	+2	+2	+1	Védelmezés
2	+1	+3	+3	+2	Képesség, Éberség
3	+2	+3	+3	+2	Közelpélés +1
4	+3	+4	+4	+3	Védelmező Ösztön
5	+3	+4	+4	+3	Közelpélés +2
6	+4	+5	+5	+3	Közelpélés, Önfelelőzős I.
7	+5	+5	+5	+4	Közelpélés +3
8	+6	+6	+6	+4	Önfelelőzős II.
9	+6	+6	+6	+5	Közelpélés +4
10	+7	+7	+7	+5	Képesség, Önfelelőzős III.

Képességek: Éber alvó, Fegyverforgatás – Mesterfok (választott fegyver), Fegyvertartás – Alapfok, Harci Reflexek, Higgadt, Képzett Hárítás, Tehetség – Éber

## Ésődleges Képzettségek

Akrobatika, Emberismeret, Észlelés, Futás, Gyógyítás, Hallgatózás, Ismeret (Éritett), Ismeret (Fegyverek), Ismeret (Hely), Ismeret (Nemesség), Ismeret (Párbajozás), Lovaglás, Nyelvismeret, Megfélemlítés, Összpontosítás, Túlélés, Ugrás, Úszás

Kp/szint: 6 + Intelligencia módosító

## Kaszt-képességek

A kaszt-képességek leírásánál a „védelmezett személy” általában a testőr által harcban kiválasztott, védeni kívánt személyt jelenti. Amennyiben egy kaszt-képesség harci szituáción kívül is alkalmazható, úgy ott az minősül védelmezett személynek, akinek a testőr karakter a szolgálatában áll, illetve akivel kapcsolatban kötelességének érzi az oltalmazását.

Harci szituációban a testőr karakternek akkor kell kiválasztania a védelmezni kívánt személyt, amikor először rákerül a cselekvés sora. Ha a karakter jónak látja, a harc közben megváltoztathatja véleményét, és újabb védenet is kijelölhet, ehhez azonban alaposan fel kell mérnie a harci helyzetet és a résztvevők elhelyezkedését, így ez egy teljes körös cselekedetbe kerül. A testőr egyszerre csupán egyetlen személyt védelmezhet úgy, hogy a kaszt-képességeit is képes kihasználni.

## Védelmezés

A testőr karakter kiválaszthat egy személyt, akit a harcban védelmezni szándékozik. A továbbiakban köröknént egyszer, ha valaki megtámadja védenetét, a testőr karakter dobhat egy Hárítás dobást. (Amennyiben képes erre még a körben, tehát még van megszakított támadása stb. Bővebben lásd a Harci fejezetet illetve a Képzett Hárítás képességet.) A testőr csupán egyetlen, a védelmezett személyt célzó támadást képes ilyen módon hárítani, és csak akkor, ha védenetétől 2 lábnyi távolságra tartózkodik a támadás pillanatában. Ebből a hárításból a testőr nem indíthat semmiféle ellentámadást, így esetleg meglévő Riposzt Alapfok vagy Mesterfok Képességét sem alkalmazhatja.

## Képesség

A testőr választhat egy tetszése szerinti képességet.

## Éberség

A testőr karaktereknek örökre ébernek és figyelmesnek kell lenniük. A testőr +2 módosítót kap Észlelés és Hallgatózás képzettség-próbáira, és ez összeadódik minden egyéb forrásból származó, hasonló hatású módosítóval.

## Közelpélés +1 – +4:

Amikor valaki a testőr védenetét támadja, a karakter indíthat egy megszakított támadást a támadó ellen. Amennyiben így cselekszik, a támadást már nem kísérlelheti meg hárítani olyan módon, ahogy azt a Védelmezés kaszt-képességnél bemutattuk. A testőr karakter különlegesen eredményesen használja ki a védenetét fenyegető ellenfél pillanatnyi figyelmenlenségét, így megszakított támadásakor a Közelpélés kaszt-képesség aktuális „szintjét” (+1-től +4-ig) hozzáadhatja TE-jéhez. A Közelpélés sikeres alkalmazásának feltétele, hogy a testőr 2 lábnyi közelebségen tartózkodjon a védelmezett személyhez, illetve a támadó személy, aki ellen megszakított támadását leadja, a testőr által fenyegetett területen tartózkodjon. Természetesen a testőr is csak egyetlen megszakított támadást intézhet egy ellenfél ellen ugyanabban a körben.



## Védmező Osztlón:

A testőr karakter különösen kifinomult érzékeivel késség válik megérezni a védmezőzt személyt fenyegető veszedelem. Amennyiben a karakter védencét valamiféle komoly veszedelem fenyegeti, úgy a testőr tehet egy Intelligencia tulajdonság-próbat 15-ös (12, ha a védenc élete egyértelműen veszélybe kerül) célszám ellen. Ha a próba sikeres, a karakter megéri a fenyegető veszedelemet, és rendelkezésére áll egy egyszerű cselekedet, hogy reagáljon a veszélyre.

## Önfeláldozás I.:

Körönként a Testőr kasztk-szintjeinek felével (lefelé kerekítve) megegyező számú alkalommal, a karakter a védmezőzt személyt célzó támadások útjába vetheti magát. Ez nem minősül cselekedetnek, egyszerűen a védencet erő sebzéseket a testőr szenvedni el. Minden alkalommal, amikor a védmezőzt személyt eltalálják, de még a sebzés meghatározása előtt, a testőr eldöntheti, hogy kíván-e a találat útjába állni. Az Önfeláldozás kasztk-képesség csak közelharci támadások ellen alkalmazható, és a karakter csak olyan ellenfelek támadásait képes ily módon átvállalni, akik a fenyegetett területén belül tartózkodnak. Amikor a testőr ezt a kasztk-képességet alkalmazza, a sérülést mindenképpen elszenvedi, a támadónak nem szükséges felülmúlnia a karakter VÉ-jét. A karakternek mindenképpen 2 lábnyi távolságban kell tartózkodnia a védencétől ahhoz, hogy sikerrel alkalmazhassa ezt a kasztk-képességet.

## Önfeláldozás II.:

A testőr képessé válik arra, hogy már nem csupán közelharci, hanem távolsági támadások ellen is alkalmazza az Önfeláldozás I. által biztosított képességeit. A testőr karakter csak olyan távolsági fegyverrel támadók ellen képes ezt a képességet kihasználni, akikkel szemben „feles fedezéket” biztosít védencének (lásd Harc fejezet). A körönként átvállalható sebzések korlátja (Testőr kasztk-szint fele, lefelé kerekítve) továbbra is érvényben marad.

## Önfeláldozás III.:

Az igazán képzett és mesteri testőrök már szinte tökéletes védelmet képesek biztosítani védenceiknek. A karakter képessé válik arra, hogy harc közben helyet cseréljen a védmezőzt személyl (ebben az esetben a harcmezőzn is ténylegesen helyet cserél az oltalmazott és a testőr), ezáltal inntentől a testőr gyakorlatilag bármilyen támadástól képes megoltalmazni védencét, érkezzék az bármilyen irányból, sőt, még a kimondottan a védmezőzt személy harcmezőjzt célzó, fizikai jellegű varázslatok sebzését is képes átvállalni. A körönként átvállalható sebzések korlátja (Testőr kasztk-szint fele, lefelé kerekítve) továbbra is érvényben marad.

## Tolvajherceg

Ahhoz, hogy kis egy rablóbandát vezessünk és fegyelm-zünk, nem kell sok: megteszi a nyers erő és a nagy hang. Mindez elég egy bizonyos szintig, utána azonban a nagyváravó bandavezér a saját bőrén tapasztalja többnyire, hogy mindig vannak nála erősebbek, és egy jól irányzott törzsúrás hatékonyan akasztja meg az ember szavát.

Az alvilág társadalma szigorú, csak a legjobbak, legel-szántabbak emelkedhetnek igazán magasra – illetve azok, kik képesek elhitetni magukról, hogy ők a legjobbak. Hiába vagy villámgyors késelő, hiába nyitod ki a legravaszabb szerkezetű zárat, is, ha nincs késednél is fürgébb eszed, ha nem bánsz legalább olyan jól az emberekkel, mint a zárrakkal, örökre talpas maradsz.

A tolvajhercegek is arisztokraták a maguk módján, igaz nem születésük jogán; tehetségük (és valószínűleg nem csekély) szerencsájuk emelte őket erre a posztra. Ahogy egy bölcs hadvezér sem maga vezeti többnyire rohamra embereit az első sorban lovagolva, ők sem maguk végzik a piszkos munkát. A háttérből irányítanak, mélyenrűlő, sokfelé ágazó kapcsolatrendszereket építenek ki, legyen szó a helyi hatalmasságokról, a legjobb üzletet kinaló és legkevesebbet kérdező kereskedőről, avagy a legjobb munkát végző fejedálsz klánról. Lehet, hogy sokan ismerik őket – talán épp köztiszteltben álló polgárok – de igen kevesen ismerik valódi arcukat. Ezen kevesek jobban teszik, ha csínján bálnak veszélyes ismeretségükkel: egy igazán rátermett tolvajherceg kifejezetten káros lehet az egészségre, ha érdekei úgy kívánják.

Egy tolvajherceg kedve szerint nyugózi le, avagy kergeti rettegésbe beszélgetőtársát, ha úgy hozza a szükség. Ha úgy akarja, olyan simanyelvű és behűzelgő tud lenni, mint egy bárd, mások a shadoni inkvizitorokéval vetekedő hatékonysággal szedi ki a szükséges információkat a vonakodó áldozatból.

Messzire lehet jutni. Talán az ifjú tolvaj, rabló egy útszéli rablóbandában kezdte pályafutását, avagy Shadlek csatornáiban a küzdött a patkányokkal betevő falatjáért, ám hosszú évek kitartó munkájával és az útjában állók kíméletlen eltávolításával egy egész tartományt rettegésben tartó rablóbanda feje válhat belőle, avagy egy egész város alvilágát uraló tolvajcél feje. A nagyváravó, koszos utcakölyök egy nap talán egy valódi herceggel parolázik, ám ekkor sem árt vigyáz-nia; a tolvajok közt szerzett nemesi cím sokszor fájdalmasan rövid életű lehet, és másnap már néhai ellenfelei közt találhat-ját magát, patkányok és férgek társaságában.

Fp dobás/szint: d8 + Állóképesség módosító



## Követelmények

Az alábbi követelményeknek kell megfelelnie egy karakternek, hogy a Tolvajherceg belső-kasztja tagja lehessen.

Faj: –

Alap TÉ: +7

Jellemző: Gyorsaság 6+, Szívósság 5+

Kaszt képességek: –

Képzettségek: Emberismeret 6+, Információgyűjtés 10+, Megfélemlítés 12+, Meggyőzés 7+

Képzettségek: Alvilági Kapcsolatok, Irányítás, Marcona, Orgazda

## Élsődleges Képzettségek

Álcázás, Átverés, Emberismeret, Értékbecslés, Észlelés, Hallgatóság, Hamisítás, Keresés, Késztűgyesség, Információgyűjtés, Ismeret (Étített), Ismeret (Hely), Ismeret (Szerencsétlenség), Lopózás, Mászás, Meggyőzés, Megfélemlítés, Rejtjelkéjtés, Rejtőzködés, Szakma (Szerencsétlenség), Ugrás

Kp/szint: 8 + Intelligencia módosító

## Kaszt képességek:

Rettegett -1 -5:

A tolvajherceg fellépése és hírneve elrettenti, vagy legalábbis elbizonytalanítja az ellenfeleit. Amennyiben a tolvajherceg karakter úgy akarja, minden olyan személy, akét meg kíván félemlíteni, a Rettegett kaszt képesség szintjének megfelelő (-1-től -5-ig) büntetést kap a tolvajherceg ellenében dobott képesség-próbáira és támadó dobásaira. Ezt a kaszt képességét a karakter csak elfászás, intelligens lényekkel szemben alkalmazhatja, kinek karakter-szintje alacsonyabb a tolvajherceg karakter-szintjénél.

„Dörzsölt”:

A tolvajherceg különösen jártas az alvilág ügyeiben, ezért kaszt-szintjének felét (lefelé kerekítve) hozzáadhatja minden alvilággal kapcsolatos Információgyűjtés és Ismeret képzettség-próbájához.

„Főnök” I.:

Th-0. (Tolvajherceg)

Szint	TÉ	Szívósság	Gyorsaság	Tudat	Kaszt Képességek
1	+0	+1	+2	+1	Rettegett – 1, „Dörzsölt”
2	+1	+2	+3	+2	„Főnök” I., „Zsákmány” 10%
3	+2	+2	+3	+2	Rettegett – 2, Alvilági Képesség
4	+3	+3	+4	+3	„Főnök” II., „Sérthetetlen”
5	+3	+3	+4	+3	Rettegett – 3, „Zsákmány” 20%
6	+4	+3	+5	+3	„Főnök” III., Alvilági Képesség
7	+5	+4	+5	+4	Rettegett – 4, „Érinthetetlen”
8	+6	+4	+6	+4	„Főnök” IV., „Zsákmány” 30%
9	+6	+5	+6	+5	Rettegett – 5, Alvilági Képesség
10	+7	+5	+7	+5	„Főnök” V.

A tolvajherceg már egy kisebb – nagyjából 5-15 fős csoport vezérének mondhatja magát, mely elismeri vezérének. Ez az apró szervezet gyakorlatilag bármivel foglalkozhat, amivel csak a karakter szeretné. Természetesen többnyire az ilyen csoportok törvénytelen tevékenységet végeznek, így a karakter feltehetően valamilyen apró rablóbandának, kis tolvajcsoportnak, srb. a vezére. Magától értetődően az alárendeltjei azzal foglalkoznak, amit a tolvajherceg kijelöl számukra (vagy amire képesek), így a karakter akár törvényes (vagy látszólag törvényes) csapatot is vezethet, például egy kicsiny zsoldoscsapatot. Azon túlmenően, hogy a tolvajherceg számítat embereinek szolgálataira (a KM-nek célszerű legalább vázlatosan kidolgoznia minél többet közülük, hogy tisztában legyen az NJK-k képességeivel és személyiségeivel), szervezetének tevékenysége minden hónapban 10 arany értékű biztos bevételt jelent számára, még akkor is, ha nem vesz részt tevékenyen emberei vezetésében. Fontos megemlítenünk (de ez igaz a kaszt képesség magasabb szintjeire is), hogy a tolvajherceg emberei önálló és egyedi személyiségek, így természetesen nem követik és nélkül a karakter utasításait. Ha a tolvajherceg nem elég határozott (esetleg kegyetlen), vagy alkalmatlan a vezetői poszt betöltésére, emberei könnyen elfordulhatnak tőle, sőt talán az életére is veszélyesek lehetnek. Ennek megítélése minden esetben a KM feladata, hisz ő irányítja a karakter embereit NJK-ként.

„Zsákmány” 10-20-30%:

A tolvajherceg komoly gyakorlatra tett szert a megszerzett javak továbbadásában, pénzze tételében. A karakter alkudozás során, amikor Meggyőzés képzettség-próbát tesz, a tárgy árát legfeljebb 20 + a Zsákmány kaszt képesség értékével (tehát összesen 30, 40 vagy 50%-kal) módosíthatja a maga javára. Ezen felül a tolvajherceg eredményesebben képes felhasználni Orgazda képességét, és ritkábban téved. Amikor a tolvajherceg elvételi Értékbecslés próbáját, a KM az Orgazda képességnél bemutatott módon meghatározza a tévedés mértékét (50-150%), ám az eredményből levonja a Zsákmány kaszt képesség értékét (tehát 10, 20 vagy 30%-ot).

Alvilági Képesség:

A tolvajherceg választhat egy képességet az Alvilági Képességek csoportjából.

„Főnök” II.:

A tolvajherceg szervezete fokozatosan növekszik, minek a következtében a karakter már egy 40-50 fős szervezetnek a vezére. A „Főnök” I. kaszt képességnél leírtak itt is érvényesek, ám a tolvajherceg jobban teszi, ha nagyobb figyelmet fordít emberei irányítására, különben könnyen kicsúszhatnak a kezéből a dolgok. A karakter szervezete minden hónapban 25 aranypénz értékű bevételt biztosít a tolvajhercegnek. Itt jegyezzük meg, de ez a későbbi kaszt képességekre is igaz, hogy természetesen a karakternek nem kötelező bővítenie a szervezetét, ha nem kívánja vállalni az ezzel járó nehézségeket.



### „Sérthetetlen”:

A tolvajherceg szervezetének és cselekedeteinek híre rendre megelőzi őt. Az alvilági szervezetek többnyire kitérnek az útból, feltéve, hogy a karakter nem áll kifejezetten ellenes viszonyban az adott csoporttal, vagy nem keresztes közvetlenül az alvilági társaság terveit. A karaktert elkerülik a tolvajok, leűtők és gazfikok, és az adott területen tartózkodó, főbb alvilági szervezetek sem háborgatják. A tolvajherceg szabadon gyűjthet információkat, adhat-vehet árukat, feltéve, hogy nem gázol egyenesen valamely szervezet érdekszférájába, illetve nem esik túlzásokba (Ezeknek a megítélése a KM feladata, hiszen ő ismeri a környék erőviszonyait. Amennyiben jónak látja, legfeljebb a karakter kaszt-szintjének felével megegyező számú módosítót rendelhet a tolvajherceg különböző próbáihoz.). A „Sérthetetlen” kaszt képesség előnyei csak akkor érvényesülnek, ha az adott területen ismerik már a tolvajherceg híret, vagy ha a karakter legalább 10 fő kísérő a szervezetéből.

### „Főnök” III.:

A tolvajherceg szervezete immár igen tekintélyes, akár 100 fő is sorai között tudhat. Egy ekkora szervezet akár már több városban is jelen lehet, és többnyire már nem egyetlen tevékenységgel foglalkozik, hanem számtalan területen tevékenykedik. A karakter hatalma már számottevő, hiszen igen komoly erőket képes mozgósítani céljai érdekében. Azonban a tolvajhercegnek számolnia kell a nehézségekkel is, hiszen nyilvánvalóan ellensége száma is növekedett, sőt, sok komolyabb szervezet kezd benne vetélytársat látni. Ezen kívül egy ekkora szervezetet már nem könnyű egyedül irányítani; a karakternek célszerű helyetteseket, alvezéreket kineveznie, ám nem árt, ha bölcsen választ. Szervezetének irányító pozíciója igen vonzó lehet a kapzsiság alakok számára, így nem árt ha felkészül az árulásra és hűtlenségre. Természetesen a negatívumok és előnyök játékban történő megjelenítése továbbra is a KM fő feladatai közé tartozik. A karakter számára szervezete minden hónapban legalább 50 aranypénznyi „bevétele” jelent.

### „Érinthetetlen”:

A tolvajherceg útból már mindenki igyekszik kitérni, nem csak az alvilági, hanem rendszert is törvényt képviselő szervezetek tagjai is. A városi hivatalnokokat többnyire felzetik, a vidéki urasok ritkán húznak ujjat a karakterrel, hisz annak komoly szervezet lesi a parancsait, a nagyobb hatalmúak pedig egyszerűen kerülik a felesleges bonyodalmakat, amiket a karakter rosszlálása jelenthet. Természetesen ez csak a semleges szervezetekre igaz, hisz a tolvajherceg nyílt ellenségei többnyire kapva kapnak az alkalmon, hogy üssenek egyet ellenségükön. A tolvajherceg „semleges” területen többnyire szabadon intézheti ügyeit, nem kell tartania sem a törvény képviselőitől, sem az alvilági szervezetektől. A karaktert megelőzi a híre, nem próbálják sehol becsapni, útból állni vagy keresztül húzni a számításait, sőt könnyen lehet, hogy igyekeznek a kedvében járni. Ahogy a „Sérthetetlen” kaszt képességnél is írtuk, amennyiben a karakter túlzásokba esik, esetleg túlbecsüli saját fontosságát, könnyen érhetik meglepetések. Ennek megítélése továbbra is a KM feladata, illetve a mesélő továbbra is rendelhet módosítókat a karakter próbáihoz, a körülmények és a kaszt képességnek az ismeretében. Természetesen ez a kaszt képesség is csak olyan területen érvényesül, ahol ismerik a karakter hátterét és kilétét, vagy ha a tolvajherceg legalább 20-30 fő kísérettel utazik.

### „Főnök” IV.:

A tolvajherceg szervezete tovább terjeszkedik, melynek következtében a karakter személyes befolyása és hatalma, valamint a vállán nyugvó felelősség is nő. A karakter már egy nagyjából 200 fős csoport élén áll, mely legkülönbözőbb

területeken tevékenykedik. A karakter gyakorlatilag bármi-lyen felszereléshez, tárgyhöz vagy szolgáltatáshoz hozzáférhet, ami csak beszerezhető a törvényes vagy törvénytelen pia- cokon, így akár messi földeken jellemző egzotikus tárgyra is szert tehet. A szervezete immár havonta 100 aranypénznyi értéket nyújt a karakternek havonta, és emellett természetesen kevés olyan dolog akad, melyet nem képesek elintézni főnöküknek. A karakter szava immár komoly súllyal esik latba környezetében, komoly erők felett rendelkezik, így kevesen tehetik meg, hogy csak úgy figyelmen kívül hagyják a tolvaj- herceg szándékait vagy véleményét. Noha a karakter hatalma növekszik, jobb ha felkészül rá, hogy a továbbiakban komoly gondokkal is meg kell küzdenie. Terjeszkedő szervezete egyre több és több csoport útból keresztezi, és irigyei száma is egyre nő. Ezen kívül egy ilyen kiterjedt társaság irányítása már komoly személyes vezetői képességeket is igényel, és ha a karakter nem elég rátermett, hamarosan kénytelen lesz az elégedetlenkedőkkel, lázadókkal szembenézni.

### „Főnök” V.:

A tolvajherceg szervezete lassan a legtekintélyesebbek közé emelkedik a környéken, akár országos méretűvé is növekedhet. Igazából innentől csak a karakteren ráter- mettségén múlik, hogy hová és meddig fejleszti szervezetét. Feltehetően ekkor már a karakter sem ige ismeri személyesen saját embereinek zömét, annyira szerteágazó és kiterjedt alárendeltjeinek hálózata. Ahogy korábban is, itt is fontos megjegyeznünk, hogy a nagyobb hatalom komolyabb felelősséggel és nehézségekkel jár. Ezen a szinten még az eddigieknél is több múlik a játékos és a KM közötti egyeztetésen és hozzáállásukon, így nehéz pontos szakmákat megadni. Nincs értelme pontosan meghatároznunk például a karakter által havonta kapott pénzösszeget sem, hiszen amit a karakter akar, azt gyakorlatilag biztosan megszerzi, a ritka, mágikus tárgyak kivételével. Történten bárhol, a tolvaj- herceg egészen biztosan egy maradandó, komoly befolyási területtel és hatalommal rendelkező szervezetet hagy maga után.





# Egy Nem Játékos Karakter kaszt

## A közember

Yneven nem mindenki rendelkezik kasztokkal. Vannak olyan egyszerű halandók, akik egész életükben a földműveléssel, kézművességgel, állattenyésztéssel foglalkoznak, vagy csak egyszerűen koldusok, ingyenélők – őket egyszerűen közembereknek nevezzük, mégha más fajtól is származhatnak. Őket többnyire nem szükséges kasztba sorolni, mert nem sok kihívást jelenthetnek a kalandozóknak, és tudásuk sem kiemelkedő semmiben. Amennyiben a Kalandmesternek mégis szüksége lenne egy ilyen közember játéktechnikai adataira, akkor a következőkben leírt szabályok alapján adhat nekik kasztot és szintet. Minden közember karakternek első szinten fel kell vennie egy Szakma vagy egy Ismeret képzettséget, amelynek segítségével pénzt keres, és képes fenntartani magát.

### Életerő és Fájdalomtűrés:

A közemberek életerejé és fájdalomtűrése nem mondható éppen jónak, mivel a küzdelem, a fegyveres harc nem tartozik hozzá a kaszt tagjainak mindennapijaihoz, a megpróbáltatások és az erőpróbák pedig szinte mindig elkerülik őket.

### Jellemzők:

A közemberek a fizikai hatásokkal szemben gyengén védettek. A asztrális és mentális ellenállásuk szinte minimális, így rendszerint kiszolgáltatottak az ilyen jellegű támadási formákkal szemben.

### Harcértékek:

A közemberek harcértékei kifejezetten gyengék, legrosszabbuk egész életében nem fog kézbe egyetlen fegyvert sem.

Szintlépés A-1. (Közember)

Szint	Té	Sz	Gy	T	Képességek
1	+0	+0	+0	+0	
2	+0	+0	+0	+0	
3	+1	+1	+1	+1	
4	+1	+1	+1	+1	Specialista
5	+2	+1	+1	+1	
6	+2	+2	+2	+2	
7	+3	+2	+2	+2	
8	+3	+2	+2	+2	Specialista
9	+4	+3	+3	+3	
10	+4	+3	+3	+3	
11	+5	+3	+3	+3	
12	+5	+4	+4	+4	Specialista
13	+6	+4	+4	+4	
14	+6	+4	+4	+4	
15	+7	+5	+5	+5	
16	+7	+5	+5	+5	Specialista
17	+8	+5	+5	+5	
18	+8	+6	+6	+6	
19	+9	+6	+6	+6	
20	+9	+6	+6	+6	Specialista

### Harcmodor:

Ha harcra kényszerülnek, a közemberek legtöbbször futáshoz folyamodnak. Amennyiben mégis meg kell védeniük magukat, úgy bármilyen hajlandóak harcolni, mégha nem is könnyűnek hozzá.

### Képzettségek:

A közemberek rendszerint szakmájukra, ismereteikre koncentrálnak, és ebből is keresik kenyerüket. Képzettség-pontjaik száma alacsonynak mondható, elsődleges képzettségeik listája pedig zömmel világi, meglehetősen hétköznapi szakértelmeket tartalmaz.

Fp dobás/szint: d4 + Állóképesség módosító

### Elsődleges Képzettségek

Állattartás, Futás, Mászás, Mesterség – választott, Szakma, Ugrás, Úszás

Kp/szint: 2 + Intelligencia módosító

**Specialista:** A karakter minden negyedik szinten választhat egyet az alábbiak közül:

- Egy érdeklődésének, és lehetőségeinek megfelelő képzettség ezen túl elsődlegesnek minősül számára
- Képzett (Képzettség) – Alapfok (amely képzettségre a követelmények teljesülnek)
- Képzett (Képzettség) – Mesterfok (amely képzettségre a követelmények teljesülnek)
- A karakter választhat egy Szociális Képességet, amelynek teljesíti a követelményeit



Mintakaland

## Dreonnar démona

Ennek a fejezetnek az elolvasását csak a Kalandmesternek tanácsoljuk!

Az alábbiakban ugyanis egy mintakaland található, azaz egy olyan játék, amely minden, a KM számára fontos információt tartalmaz, s alapul szolgálhat további kalandok alkotásához. Azért fontos, hogy csak a KM olvassa el, mert a játékos, ha megteszi, a M.A.G.U.S. – és minden más szerepjáték – egyik legényesebb elemétől, a meglepetéstől fosztja meg magát. Így a kaland sokkal kevésbé lesz élvezhető, hiszen a játékos már minden fordulattal tisztában van, s nem jelenthetöleg kedvet kap összetettebb struktúrák létrehozására is.

Ez a kaland – a továbbiakban napvilágot látókkal szemben – nem kötött Ynev egy adott pontjához, így szinte, bármely államban vagy birodalomban lejátszható. Ennek oka, hogy így minden kezdő társaság használhatja a kalandot, akár Északon, akár Délen kóborolnak. A kaland egyszerű felépítése segít a KM-nek megtanulni a kalandszövegs fogásait, akár később remélhetőleg kedvet kap összetettebb struktúrák létrehozására is.

A kaland leírásában a KM két típusú szöveggel találkozhat. A hagyományosan kiírt szöveg csak a KM számára szükséges információkat tartalmazza, míg a dőlt betűs sorokat a KM-nek a játék megfelelő részénél a játékosoknak kell előadnia. Ezek a dőltbetűs szövegek annál hatásosabbak, minél élethűbben, minél spontánabban adja elő őket a KM, s többszöri átnézés után – saját szavaival, fejből. Így sokkal élethűbb és nem utolsósorban gyorsabb, lendületesebb, élvezhetőbb lesz a játék. Sok párbeszéd szavalt nem írunk le, csak a belőle nyerhető információkat közöljük, például a tolvajjal való beszélgetéseket. Ezeket a helyzeteket ugyanis el kell játszani, s lehet, hogy a szükséges dolgokat a karakterek percek alatt megtudják, ha jól és ügyesen kérdeznak – ám az is előfordulhat, hogy a párbeszéd 15-20 percet vesz igénybe. A helyek, tárgyak

leírása is a játékosoknak szól, és itt is előnyösebb, ha a KM saját szavait használja azok bemutatására, kiszínezi a leírásokat. A helyiségekkel kapcsolatos adatok jó része – a helyiségek hossza, szélessége – nem rögtön határozható meg pontosan, ezért ezeket a KM csak akkor mondja meg a játékosoknak, ha karaktereik meg is mérték (például kiléptek) a távolságokat. A titkos- és rejtett ajtóknak már a nevében is benne van, hogy jelenlétük nem nyilvánvaló első ránézésre. Ezeket keresni kell, és meg kell találni. A történetben szereplő NJK-k tulajdonságainak, harcértekeinek, képességeinek értékeit, képességeiket és egyéb jellemzőiket csak a KM ismerheti, a játékosok nem!

Most pedig következze maga a kaland.

### Elő történet

...Dreonnar, a Déli városállamokból származó boszorkánymester mindig is tehetségesen szolgált minden célt, melyet maga elé tűzött. Ez legfőbb ször saját jólétét és a mások jólétét iránti jelentette. Ranagol lelkes híveként tudta, a világ lakóinak azon része, mely eddig útjába került, kevés kivételtől eltekintve csak abban különbözik az oktan állatoktól, hogy hangosabban és felelősebben zajong. Tette ezt rengeteget vándorolva, menekülve, rengeteg név alatt, újabbnál-újabb egzisztenciákat teremtve önmaga számára – a hozzá hasonlókat nem sok helyen tűrik meg sokáig, ha fény derül eszközeikre, szándékaikra. Legutóbbi névváltoztatásának oka az volt, hogy ismét rajtakapták, mikor a feketemágia tudományának adózott. Menekülés közben találkozott a magát Nagy végrehajtónak nevező, nevetségesen ostoba, de annál több hatalommal rendelkező útonálló vezérrel. S ekkor született meg fejében a terv... A terv, melynek segítségével biztonságos menekedést, gazdagodást, fegyvereket és holstesteket szerezhet – hogy folytathassa tiltott praktikáit.

A rablóbanda menekedését egy viharos éjjelen kereste fel, s elhittette velük, hogy ő Yrryre démonherceg Ynevet járó követe, akinek a démon meg fogja mutatni az örök élet titkát. Belepőjt egy-két lávanyos varázslattal tette meg hihetőbbé, s felajánlotta a banda vezérének, hogy őket is megismerteti a titkos tanokkal, ha mindenben a segítségére lesznek. A Nagy végrehajtó vezetés alatt álló, Dreonnar mágijától teljesen elkápráztatott csapat szinte azonnal a hamis próféta befolyása alá került, s Dreonnar később kiterjesztette befolyását a vezérre is. Így módon körülvéve magát testőrökkel, a rablók menekedésként használt érdekiüriájának pincéjét csapdákkal szerelte fel, s kialakította saját szobáit, laboratóriumát.

Most tehát a kúriában berendezett kis "birodalmában" folytatja sötét tevékenységét. Több dologgal is foglalkozik itt – ezek közül legfontosabb a halál tudománya, a nekromancia. A rablók az érdekiüri karavánokat, utazókat támadnak meg, s értékeiket, továbbá egy-két holstestet visszaviszik titkos menekükhöz. Az utazóktól zsákmányolt kincsek egy részét a "démon papja" követeli magának, a démonnak bemutatandó áldozatként, a többi a banda, illetve a bandavezér vagyonát gyarapítja. A holstesteket is Dreonnar kérte: mint mondta, ezek feltétlenül szükségesek az öröklet kutatásához. Lassan, észrevétlenül a boszorkánymester átvette a 13 fős banda irányítását, s értelem adott létezésüknek. Természetesen a démonherceg neve és alakja teljesen kitalált volt, mint ahogy az élet titkának megfogása is az. Egy igazán elvetemült szelthámos számára az ilyen kis fullentések jelentik a legelhanyagolhatóbb akadályt.

A rendszer szépen működött is, a rablók az új démonimádó vallás fanatikus híveivé lettek. Ez viszont azzal a hátránnyal kecsegtetett, hogy a hátrahagyott holstestekre démonok szimbólumát festették, s minden utazót, karavánt "Yrryre nevében!" kiáltásokkal hangosan rohantak le. A közeli városig is eljutott gazzetteik híre, s az ott honos vallások helyi vezetői úgy döntöttek, hogy az újonnan felbukkant szekta vét a Pyarroni Paktum szabályai – Vagy más hasonló vallási alapítételek – ellen, mivel nagy valószínűséggel embereket is áldoz istenének. Az Inkvizítorok Szövetségének legközelebbi állomáshelye messze esett – más megoldást kellett tehát keresniük...

Itt jönnek képbe a karakterek.

A KM első feladata, hogy segítsen az egymástól teljesen független kalandozóknak egységes csapattá kovacsoldni – legalábbis olyan mértékben, hogy együttes erővel elinduljanak a titokzatos démoni szekta felkutatására.

Ennek több módja is lehet. A legegyszerűbb már a játék elején közölni, hogy a kalandozók rövidebb-hosszabb ideje ismerik egymást, együtt utaznak, kalandokt keresve. A hosszabb, nehezebben megvalósítható, de szórakoztatóbb módszer az, ha a karakterek a játék elején teljesen ismeretlenek egymás számára. Ilvenkor legtöbbször közös asztalhoz kerülnek a város egyik zsúfolt fogadóiban, egyszerre kívánnak átleníni a város kapuján, avagy egy időben vásárolnak a helyi fegyverkovácsnál, együtt szemtanúi egy borsorkány elégetésének. A lényeg minden esetben az, hogy az összes játékos egy helyen és egy időben tartózkodik olyan körülmények között, mikor szinte elkerülhetetlen valamilyen kapcsolat, kommunikáció kialakulása. Az így kialakult viszony tovább erősíthető, ha valamilyen közös tevékenységet folytatnak, vagy közös helyzetbe kerülnek – még a voltaképpeni kaland előtt. Ilyen lehet egy kocsmai verekedés, vagy egy támadás a város kihalt utcáin, amely ellenük irányul, vagy valamely ártatlan járókelő ellen, akit a karakterek közös erővel megvédenek (esetleg ők maguk vernek meg egy ártatlan járókelőt). Ezen közös élmények birtokában a karakterek közt elég erős kapcsolat szövedhet ahhoz, hogy együtt induljanak szembenézni a kaland kihívásaival.

A kalandozók a játékok Ynev egyik városának fogadóiban kezdik. Itt kaphatnak szállást és ételmet is – s itt, mint ismerősök egy ismeretlen helyen, még inkább egymásra vannak utalva. Ez lesz első nagyobb kalandjuk. Eddigi életük tanulságait, azt, az „iskolaévek” elteltével indultak megismerkedni a nagyvilággal, Ynevel. Szülőhelyüktől távol szállást, ételmet, megélhetést kell találniuk, mert kezdeti pénztartalékaikat élik fel épp a kaland kezdetekor. Így legfontosabb a szállást és ételmet nyújtó fogadó után egy fizetség ígértével kecsesgőzt felkutatása.

KM!

Először is hozd a karaktereket olyan helyzetbe, hogy égető szükségük legyen a pénzre! Például: valamit ki kell fizetniük, ám a helyi tolvajok tagjai ellopták erre félretett arányaikat, vagy hasonló.

Második feladatot a küldetés ismertetése a játékosokkal, valamilyen megbízatás formájában. Sok esetben erre nincs szükség, mivel a játékosok beleszóródnak a kalandba – nincs más választásuk. Ebben az esetben a karakterek választhatnak, hogy vállalják-e a megbízatást, vagy nem. A számukra fontos információk forrása esetünkben egy hírdetmény, amelyet a főtéren akkor olvashnak fel, mikor minden karakter jelen van. A hírdetmény szövege:

„...Ezúton tudatik minden szívében kellő bátorságot érző zsoldossal, kalandorral és szerencsevadászsal, hogy városunk köztiszteltetben álló vezetői fegyvereket keresnek egy különösen kényes és veszedelmes feladat elvégzésére, busás jutalom fejében. Amennyiben a jelenlévők közül valaki érdeklődést mutatna ezen feladat iránt, jelentkezzen a Városi Gárda bármely tisztjénél...”

Ha a karakterek úgy döntenek, hogy vállalják a küldetést, keresniük kell egy tisztet, aki ezután elvezeti őket Dreina templomába. Itt találkozunk Assero atyával, a városi előjáróság tagjával. Assero atya – Dreina papja – negyvenes éveinek végén jár, őses hajú enyhén kopaszodó, tekintete nyugodt, intelligens. Barna csuhájának szegélye a templom márványpadlázat sepi, míg a gyertyák fényében a kalandozók elé ér. Lassan, tisztán beszélni kezd, s a következőket mondja:

„Ti lennétek hát a feladatra jelentkező bátor halandók! Dreina és a pyarroni istenek akarata vezérleté hozzáink lépteiteket. Tudnotok kell, mi is küldetésetek célja. A városunkat ölelő erdőség egy szekta menedéke, mely valószínűleg emberáldozatokat mutat be, és így vét a Pyarroni Paktumban foglaltak ellen. Meg kell keresnetek búvóhelyüket, s ki kell kémlelnetek, mivel foglalatkosodnak. Ha bámi jelét látjátok, hogy kapcsolatban állnak a kereskedelmi úton történt támadá-

sokkal, ki kell füstölőnőket fészkeiket, el kell pusztíttatnotk minden martalócot! Pusztá létiük is fenyegetést hordoz, s ki tudja, mire vetemednek még, ha nem sűntnek le rájuk mielőbb? A városról félnapi lovaglásra találjátok a rajtaütések helyét, ott próbáljatok nyomra bukkanni. Ha győztesen tértek vissza, jutalmatok nem marad el: bőkezűségéről világszerte híres Egyházunk méltó fizetségéről gondoskodik számotokra!

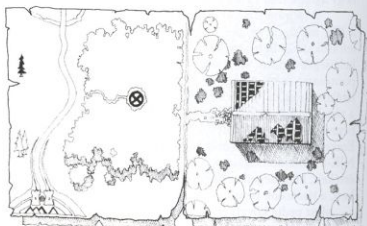
Ezek után a karakterek elbocsáttatnak, s visszatérhetnek a fogadóba, ahol szállásuk – és adósságuk – várja őket.

Elkövetkezik a másnap reggel, az indulás reggelre. Az út eseménytelenül telik a rablanda utolsó rajtaütésének színeligéig. Az erdő fái közt kanyargó úton három holttest fekszik, mindökök homlokára a 'démon' ocsímű szimbólumát, egy cephet mimelő alakot másoltak a tudományban avatatlan, de lelkes hívőkezek. A testeken több vágott és szűrt seb ékelenkedik, törött nyíl- és nyílpuskavesszők tollas végei hevernek a földön. Látható még egy felborult szekér, amely teljesen üres. Vérnyomok, letört gallyak szegyezete csapás vezet az útról jobbra, az erdő mélyé felé. Ezek a jelek csak akkor vehetőek észre, ha valamilyen karakter keresi őket (Észlelés próba, célszám 15). A jelek viszonylag könnyen követhető utat mutatnak a rablók tanóját jelentő romig.

A rablók által megszállt kúria kétszintes épület; első emelete viszonylag romos, s a legtöbb helyen tető sem fedi – így csak a földszint látható, illetve a kívülről nem látható földalatti folyosók és termek. A ház falai hatalmas, csiszolt pontosan illesztett kőtömbökből készültek, amelyek még most is tökéletesen illeszkednek – már ahol a tömbök nem hiányoznak. Az ablakokon átjár a szél, a földszintiek többségét bedeszkázták. A falakon kúszónövények törekszenek felfelé, s a bejáráthoz vezető, valaha kavicssal telehintett utat is felverte a gaz.

A ház az erdő sűrűjében áll, nincs körülötte tisztás. Ez jó beköszöntő – észrevétlen megközelítést és rajtaütést – biztosít a kalandozóknak. A ház előtt két unott fenyves strázsál. Szakadt börtöncélcélc állnak posztjukon, kezük ügyében tör és rövid kard. Ha a karakterek megtámadják őket, egyikük harcolni fog, társa pedig megpróbál berohanni a házba segítségért hívni. Ha a segítségkérés sikeres, az őt az ebédelő (2.) kártyázó társait hívja ki, és immár hatan támadnak a kalandozókra. Ha a segítségkérés sikertelen marad, csak a két őrt martaállal kell a karaktereknek megverkedniük. Amennyiben velük végeztek, beléphetnek a házba.

A ház egyes helyiségeit és a bennük található dolgokat, ellenfeleket az alább ismertetjük. A rablók persze nincsenek helyhez kötve – ha csatazajt hallanak, azon nyomban társaik segítségére sietnek.





## Földszint

### 1. Előcsarnok:

A kúria főbejárata kissé megviselt, kétszárnyú tölgyajtó. Egyszerűen nyitható: nincs bezárva. Ha a karakterek belépnek, az előcsarnokba jutnak. A terem hatalmas, 8 x 8 láb méretű. A falakon fállyak lobognak, de ezek sem tudják tökéletesen bevilágítani a csarnokot. A csuszás kőfalak barátságatlan felhomályba burkolózva néznek vissza a karakterekre. A terem padlóján a megkopott mozaik egy ősi családi címert ábrázol. Pókháló, elhanyagolt hely ez, ahonnan további ajtók nyílnak a kúria belseje felé.

### 2. Ebédő:

Egy széles faajtó vezet ebbe a helyiségbe az előcsarnokból. Benn súlyos asztal ül körül négy útonálló, s kártyáznak. Ha a játékosok megzavarják őket, rögtön fegyvert ragadnak, s rájuk támadnak. A székek mellől hosszú és rövid kardok kerülnek elő. A harminiai egyike sem visel páncélt, de ez sem retenti el őket a karakterek lerohanásától: Ha a játékosok végeztek velük, jut idejük szemügyre venni a szobát, bár ez nem éri meg a fáradságot. Az előcsarnokba és az egész épületre jellemző elhanyagoltság jeleit fedezhetik fel, minden poros, koszos, pókhálós.

A terem egykor fényes ebédő lehetett, de mostanra minden pompa elhagyta már. A rablók nem fordítottak túl sok figyelmet tanyájuk rendbetételére: míg tető borult a fejük fölé, nem volt semmi kifogásuk az épület állapota ellen. A teremben található asztal valószínűleg korábban is itt állt, a székeknél pedig tányérokkal, poharakkal lehettek megrakva. A székeknél most üresek, s az ebédő székeiből is csak mutatónak maradt néhány – a többit felaprították tűzfűtő. A falakat hajdanán borító kárpitok sötétebb négyzetjei még látszanak. Ezen helyiség padlója is kővezet, fénykorában azonban valószínűleg szőnyegek takarhatták, mert semmiféle díszítés nem látható rajta. A terem végéből kis faajtó nyílik kifelé.

### 3. Konyha:

Ez a helyiség megtartotta régi szerepét: most a rablók főznek itt. A polcokon üstök, tányérok, kupák sorakoznak, de legtöbbször törött, repedt, kopott. A tűzhely téglából készült, rajta pár mosatlan edényben azonosíthatatlan ételmaradék bűzölög. A konyhaasztalon kenyeret, sajtot, sonkát és borostömlőt találhatnak a játékosok. A konyhából két ajtó vezet tovább, egy kisebb és egy nagyobb faajtó.

### 4. Kamra:

Idé a konyhából juthatnak be a karakterek, a kisebbik faajtón. A kőfalakon egy fállyatartó, körben polcok láthatók. A kamra polcai szinte teljesen üresek. Innen egy lépcső vezet le a mélybe. Egykor borospincébe vitt, ám a hűvös, földalatti csarnokok és folyosók célja mostanra más lett.

### 5. és 6. Két szinte teljesen egyforma szoba:

Annak idején cselédszállás lehetett, most a rablók tanyáznak benne. A szobákban most senki sincs, de a banda hétköznapi tárgyai megtalálhatóak itt. A székeken és a tátonál faladákban ruhaneműk; az ágyak (szobánként négy) állapotuk kíméletlen használatra utal. Ha a szobákat alaposabban átkutatják, a kalandozók a ládák mélyén, a vánkosok alatt összesen 324 rezt, 6 ezüstöt és 1 aranyat találnak a két szobában (persze Km-ként nyugodtan megváltoztathatod ezeket az értékeket).

### 7. Folyosó:

A cseléd lakóhelyének szobáit, a földőt és a konyhát köti össze. Kövezett padlója teljesen dísztelen, a csuszás falakon csak három fállyatartó látható.

### 8. Fürdő:

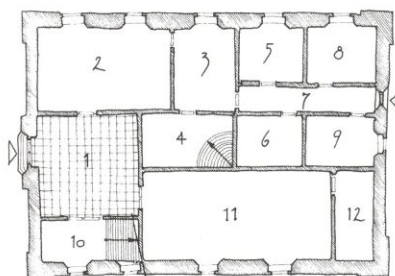
Ez a hely töltötte be a fürdő és a mellékhelyiség szerepét a cseléd és szolgák, a ház körüli személtér részére. Most is használják, bár a rablók nem elsősorban higiéniajukról neveztesek. Benn három dézsa áll, bennük némi poshadt víz. A sarokban található – kis faajtóval elválasztva – és a mellékhelyiség.

### 9. Szoba:

Szinte teljesen megegyezik az 5. és a 6. szobával, ebben azonban három rabló is tartózkodik. Ez újabb harcot jelent, siker esetén a karakterek itt is pénz lelhetnek – 142 rezt, 2 ezüstöt.

### 10. Csarnok:

Ez a terem még az eddigieknél is elhanyagoltabb: ha valaki bemelegszik, lépni nyomán por száll fel. Darabos omladék és kisebb kővek borítják a padlót. A terem végéből széles lépcső-sor vezet felfelé, az emeleti szobákhoz.



### 11. Bálterem:

A kúria legnagyobb helyisége, az egykori mulatságok színtere. Most inkább felszereléseket, összerabolt holmit tartanak benne a gazemberek. Az igazán értékes tárgyak nem itt vannak, de a ruhát, fát, posztót, bort és hasonló, csak nagyobb mennyiségben értéket jelentő árut halmaztók ide. Több fegyver is akad itt – ezeket a karavánok öreitől zsákmányolták gyilkosaik. 3 rövid és 4 hosszú kard, 6 közepes állapotú börtáncél, 4 tegez nyílveszt és 16 könnyű nyílpuksavessző hever a padlón. Van még egy közepes fémpajzs és több kopény, csizma is. A terem végéből titkos ajtó vezet a 12-es számmal jelzett szobába. Ezt az ajtót és a mögötte lévő szobát a kúria ura azért építtette, hogy amennyiben nem túlzottan megbízható vendégeivel találkozik a bálteremben, katonákat rejtessen el itt. A 12. szobából több, szőnyegekkel takart lőrés és kis kémlelőnyílás néz ide, így a bent lapuló fegyveresek több módon is beavatkozhattak az esetleg elfajuló helyzetekbe. Átlóthettek a réseken, ha ez nem veszélyeztette urukat, vagy előtörhettek a titkos ajtó mögül. Amikor a karakterek belépnek a házba, az addig békésen a bálteremben ülő tolvaj, aki megneszeli jöttüket, átoson a titkos szobába, és ott várja be, mit tesznek. Az apró kémlelőnyílások egyikén át fűvöcsével célba veszi mindazokat, akik elég közel kerülnek a falhoz. Az „elég közel” esetükben 4-6 láb távolságot jelent. A kilőtt tőz mérgezett – a tolvajnak 12 mérgezett tűje van, ha ezek elfogytak, több dolog történhet. Ha a játékos karakterek zöme – a csapat háromnegyede – elkabult, a tolvaj felfedi az egyik lőrét, és könnyű nyílpuksával kezd el kifelé lödözni a nyílason. Ennek hatótávolsága már sokkal nagyobb, mint a fűvöcsé, így a terem bármely részébe könnyebben előlnek vele. A játékosok vagy megkeresik a titkos ajtót és átlóthetik a 12. szobába, vagy varázslattal tehetik ártalmatlanná a tolvajt. A tolvaj egyébként addig nem bújik elő menedékeiből, míg a karakterek el nem hagyják a termet, vagy össze nem esnek.

## 12. Szoba:

A titkos ajtó mögötti szoba teljesen üres, csak a tolvaj tartózkodik odabenn. Ha még talpon van, mikor a játékosok átjutnak, megpróbálja felvenni velük a harcot – már amennyiben csak egy vagy két ellenféllel kell küzdenie. Közelharcban rövid kardot használ. Ha a karakterek kettőnél többen vannak, megadja magát, s hajlandó segíteni a kalandozóknak, ha élvé elengedik. Elmondhatja, hogy a proféta a démon megjelenését készíti elő földalatti búvóhelyén, hogy most minden rabló a szertartás tartásával tárgyalásig felügyel. Hogy lent pontosan mi van, ő sem tudja. Ismeri a biztonságos utat a titkos ajtón és a csapdán keresztül, de a „pap” saját szobáit ő sem látta még soha. Beszámol arról is, hogy a szentélyt mindig egy harcos őrzi, és mögötte ajtó nyílik az oltár helyiségebe. Elmondja még, hogy keveset tud a démonról – csak azt, hogy a pap örök életet ígért valamennyiüknek a démon 'kegyéből'. Ezeket az információkat egyébként bármelyik rablóból kiszedhetik a karakterek, ha kivallatják vagy mágiával ráveszik arra, hogy igazat beszéljenek.

## Émelet

Az emeletre a csarnokból (10.) felvezető lépcsőn juthatnak a karakterek – ha szerencséjük van. A lépcső ugyanis elég rozoga, a rablók sem használják soha. Az első emelet csupa rom – teljesen értelmetlen tehát felmenni, bár ezt a karakterek nem feltétlenül tudják. Ha jól megfigyelték kívülről a kúriát (Észlelés próba 15-ös célszám ellen), észrevehetik, hogy a tető több helyen is beomlott, és most az első emelet padlója az épület igazi teteje.

Ha mégis fel szeretnének menni, a KM-nek számolnia kell azzal, hogy a lépcső leszakadhat. Ha a terhelés nagyobb 200 fontnál, leszakad. A leszakadó lépcsőn állók alázuhannak – a zuhanástól sebződhetnek, és jelentős mennyisége követ is kapnak a nyakukba. Az emelet magassága 4 láb – a zuhanás sebzése annak megfelelően alakul, hogy az egyes karakterek milyen magasra jutottak már a lépcsőn. A lezúduló kövek – a lépcső darabjai – akár néhány száz fontot is nyomhatnak, és ennek megfelelően sebeznek.

Ha a karakterek mégis feljutottak, az emeleten is veszély leselkedik rájuk. Szétéve romokat láthatnak maguk körül, port, köömladékok. A szél élesen súvít az időjárással eddig dacoló falmaradékok között, s az idő pusztításának nyomai köszönnek vissza minden irányból. A tető maradványai bármelyik pillanatban beomolhatnak. A KM minden körben dob egyet dó-tal, amikor a karakterek mozognak, tehát lépnek, ugrálnak, futnak.

Ha a dobás eredménye 1, egy tetőrészt leomlik, és az ott álló karakter lezuhan. Ezek után mozgáskor a leomlott rész közelében a tető nem csak 1-es, de 2-es dobásra is enged majd a gravitációnak, s egy darabja lezuhan. Minden egyes omlás után az újabb omlás valószínűsége egyel nő, így a harmadik omlás után például 4 lesz. Ha a karakterek megunták a leomló tetőszerkezetet, elindulhatnak vissza a lépcsőn. Természetesen ez is mozgás, így újabb tetődarabok hullhatnak alá, vagy a lépcső is leomolhat, így a karaktereknek óvatosságra kell lenniük, hogy ép bőrtel megússzák.

## Pince

### 1. Folyosó:

A pincebe vezető lépcső ebbe a folyosóba torkollik, ide juthatnak a karakterek a földszinti kamrából. A folyosón fállyak égne tartódkban, így nincs szükség másfajta világításra. A lépcső fokai kopottak, kissé csúszósak is. Lenn a pince padlata egyenetlenül kövezett, a karaktereknek sokszor kell a lábuk elé pillantaniuk, hogy el ne essenek a kiálló kövek vagy bemélyedések valamelyikében. Minden zaj, nesz a többszörösére erősödve verődik vissza a szűkös folyosó falairól, s senki sem éri magát biztonságban ezen a helyen. A falakról szüntelenül csorog a víz; időről-időre apró, a sötétet kedvelő állatok szemének sárga lángja villan a kövek között. Patkányok – nem sokan, de ahhoz bőven elegendő számban, hogy az ember gerincén végigfusszon a hideg.

Továbbhaladva, a karakterek két faajtót pillantanak meg.

### 2. Raktár:

Ez egy kisebb raktár, amelyet a rablók eredeti rendeltetésének megfelelően használnak, mivel viszonylag száraz a többi helyiséhez képest. Zsákok állnak a falnál, bennük gabonafélék. A falakat övező polcokon füstölt húst és aszalt gyümölcsöt találhatnak a karakterek. Az itt felhalmozott élelem – ha a gabonát nem számítjuk – 2-3 hétre elég 12 ember számára.

### 3. Raktár:

Ebben a raktárban, mely nagyobb az előzőnél, 3 boroshordó található. Az első kettő sokkal nagyobb a harmadiknál, s közepes minőségű bor van bennük. A harmadik úrtartama nem lehet több 40 gallonnál, de zamatos, testes, ünnepi bort tartalmaz. A súlya 25 font, így a karakterek akár magukkal is vihetik.

### 4. Folyosó:

A folyosót titkos ajtó rejti a kalandozók elől – felfedezni egy sikeres Keresés próbával lehet 20-as célszám ellenében. Az ajtó felfedezése után ki is kell nyitniuk azt. A falban három kart találhatnak egy jól álcázott kis ajtó mögött. Ha kivallattak valakit, vagy beszéltek a földszinten a titkos szobában rejtező tolvajjal, tudják, hogy a középső kar nyitja az ajtót, a többi csapda. A balról az első kar meghúzásakor mérgezett tű vágódik ki a karból. A harmadik kar meghúzásakor a folyosó ajtó és karok előtti részen (a térképen jelölve) hegyes fémrudak lökődnek ki a mennyezetről.

A középső kar meghúzására a titkos ajtó kinyílik. Mögötte folytatódik a folyosó, s egy újabb csapda várja a tájékozatlan karaktereket. Aki beszéltek valamelyik rablóval, tudják, hogy a csapda süllyesztékű a folyosó bal oldalán vannak, így a jobb oldalon egyesével el lehet menni mellette anélkül, hogy működésbe hozná a rablók is így közlekednek itt. Ha valaki rálep a bal oldali süllyesztékűre (a térképen sötéttel jelölve), aktiválja a csapdát – a jelölt folyosószakasz ekettől a helyébe omlik, és a rajta állók lezuhannak az alatt lévő verembe. A veremből nehéz kimászni, mert a fal csúszósak, így Másrészt képzettség-próba -4 módosítással tehető. A csapdából kámpós körül segítségével is kimászhatnak, ha azt a megfelelő oldalon feldobják, s végigmásznak rajta. Ha a csapdán átjutottak, a karakterek egy ajtóhoz érnek, amely az 5-ös számmal jelzett csarnokba vezet.

## Csapda: jobb szélső kar

NF: B

Kioldás: matatás

Visszaállítás: automatikus

Elkerülés: -

Észlelés célszám: 15

Hatástalanítás célszám: 20

Erősség: 10 (TÉ)

Hatás: 2 x 2 láb mezőnként 4 karó (2d6 Sp, TE: +10)

A jobbrol első kar meghúzásakor hegyes fémrudak lókoznak ki a mennyezetről, amelyek rudanként 2d6 Sp-t okoznak. A támadást követően a karók visszahúzódnak korábbi helyükre. Ha valaki előzetesen – saját fátyával – megfigyeli a mennyezetet, lyukakat találhat rajta, s következtethet arra, hogy azok mögött rejtőznek a karók. (Észlelés 15).

## Csapda: bal szélső kar

NF: A

Kioldás: matatás

Visszaállítás: kézi

Elkerülés: -

Észlelés célszám: 20

Hatástalanítás célszám: 20

Erősség: automatikus

Hatás: mérgezett tű

Balról az első kar meghúzásakor tű vágódik ki a karból, s beledőf a kézbe, amely meghúzza azt. A tű sebése mindössze 1d2 Fp, ám a végén mérge van – Fekete álomfű (leírását lásd alább).

## Csapda: bal szélső kar

NF: B

Kioldás: helyhez kötött

Visszaállítás: javítás

Elkerülés: -

Észlelés célszám: 20

Hatástalanítás célszám: 20

Erősség: 20 (Ugyesség próba célszáma)

Hatás: mérgezett tű

Ha valaki rálép a bal oldali súlyérzékelőkre (a térképen sötéttel jelölve), aktiválja a csapdát – a jelölt folyosószakasz ekkor a melybe omlik. A rajta állók 6 lábat zuhannak, és ennek megfelelően sebződnek.

Fekete álomfű

Típus: Vérdram (Erősség 10 – Fizikai)

Hatás: Rémképzetek (azonnali; hatásfok 20 – Állóképesség; 3d6 perc)

Gyógyulás: Természetes (15), Gyógyítás (15) Mágia (15)

Rémlátomásokat okozó szer. Illekeny mérge, azaz elég beledégzés útján fejt ki hatásait.

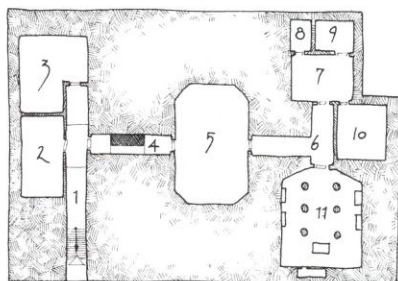
Valószerű álmokat s látomásokat okoz. A mérge egy adagja 3 ezüst. A legcélszerűbb idegmérgeket neveznünk. Hatása gyors, nem túl hosszú ideig tart. A mérge aktiválódása után a karakternek azonnal Állóképesség próbát kell tennie a hatásfok ellen. Ha a próba sikeres, a karakter elvakítottnak számít, ha sikertelen ezenfelül rémlátomásai is lesznek, és így zavarodottnak számít. A valóság félelmetes, iszonyító torzképet látja – társait vérsztatizáló szörnyetegnek, a falakat zöldes masszának, a tárgyakat hullámozó növényi hajtások tömegének látja majd. Megtámadhatja társait, és akár addig harcolhat, míg el nem veszti eszméletét, vagy el nem fogynak ellenfelei. Mindeket hatás 3d6 percen keresztül tart. A karakter a hatás időtartamának lejártá előtt is megpróbálkozhat legyűrni a hatást, ilyenkor percenként próbálkozhat egy Állóképesség próbával – amint ez sikeres, a mérge hatása véget ér.

## 5. Csarnok:

A folyosó itt egy sokszög alaprajzú, jókora terembe torkollik. A falak itt is díszteleneek, csak fátylatartók találhatók rajta. A teremben két őr áll – tüstént rárontanak a belépőkre. A fegyveresek hosszú kardokat forgatnak, teljes bőrpáncélt viselnek. A teremből nyíló ajtót utolsó csepp vérükig védelmezik – ez nem különösebb hűségük, hanem a démonról és szolgájától való félelmük következménye.

## 6. Folyosó:

Ez a folyosó ránézésre megegyezik a 4-es számmal jelzett, már leírt folyosóval, de ez két irányba, jobb- és balfelé két ágra válik. A jobb oldali folyosó végén egy harcos áll őrt, aki ha megpillantja a behatolókat, azonnal támadásba lendül. Három dobótőre és egy hosszú kardja van, ezekkel harcol. Teljes láncinget visel, és ő is elszántan küzd, míg el nem esik. Ha a karakterek legyőzték, választhatnak, hogy a folyosón melyik irányba haladnak tovább. A harcos erős, bronzveretes ajtót védett – a folyosó másik végén pedig faajtót láthatnak a karakterek.





## 7. Dolgozószoba:

A faajtón áthaladva juthatnak ide a karakterek, a boszorkánymester bővülőhelyére. Az ajtó persze zárva van, a kulcs pedig a boszorkánymesternél található. Ha nem kulccsal érezték az ajtóhoz, hőseink megpróbálkozhatnak a Zárnyitás képzettség használatával (25-ös célszám), az ajtó szétverésével, vagy mágia használatával. A pince folyosóin eddigre valószínűleg már csak a boszorkánymester van ébren, ő pedig a szentélyben dolgozik, és nem figyel fel a serény baltázás zajára sem. A karakterek előtt, ha átjutnak az ajtón, feltárul a dolgozószoba. Középen erős faszal fal, melyen vérfoltok fedezhetők fel. Most éppen nincs tetem az asztalon, de Dreonnar itt végzi a nekromancia kutatásához szükséges boncolásait. A falakon polcok, rajtuk könyvek, szerszámok, üvegcsék sorakoznak. Sok könyv foglalkozik a mérgek tudományával, a nekromanciával és a herbalizmussal. Ezek nem túl érdekes és értékes munkák: Dreonnar legfontosabb kötetait saját szobájában tárolja, egy mindig zárva tartott dobozban. A polcok üvegcséiben mérgek keveréséhez használatos fűvek, folyadékok, porok vannak. Dreonnar ebben a művészetben is elég képzett, nem volt azonban lehetősége igazi laboratóriumot felszerelni, ezért nem is foglalkozott vele a szükségesnél mélyrehatóbban. Az itt található mérgek igen gyengék – a legerősebb közülük az, amelyet a földszinten a titkos szobában rejtőző tolvaj használt fűvécőbe lövédekben. Ebből a karakterek itt 8 adagot találhatnak, azonosítani azonban csak egy sikeres Mesterség – Mérgekkeverés képzettség-próbával tudják (15-ös célszám). A szobában található szerszámok mind a holtestek boncolásához szükségesek. Akad itt csontfűrész, csontkaparó, éles pengéjű szike, véső, kalapács, és számos, a karakterek számára ismeretlen eszköz.

A teremből három ajtó nyílik.

## 8. Raktár:

Ez a kisebb helyiség polcokkal van tele, melyek jó része üresen áll. Dreonnar itt szerezte volna a mérgekkeveréshez szükséges alapanyagokat tárolni, erre azonban ez ideig még nem került sor. Néhány bőrcsacsóban szárított növényi alapanyagok, színes porok dagadnak – ezek azonban önmagukban semmire sem használhatóak.

## 9. Raktár:

Durva egyszerűsítés ezt a termet raktárnak nevezni, de funkciója leginkább ennek felel meg. Itt tárolja ugyanis Dreonnar a boncolásokhoz szükséges holtesteket. Egyik-másik még érintetlen, de sok közülük már átesett a boncolások egyes fázisain. Iszonytató szag lengi be a helyiséget, melyet a boszorkánymester azért választott a holtestek tárolására, mivel ez volt a leghidegebb a pincerendszerben. A tetemek legtöbbször a mellkasa van felnyitva, Dreonnar azonban koponyáikat is feltárt már. A helyiségbe léptűkkor a karaktereknek Állóképesség-próbát kell tenniük (13-as célszám) – ha a próba sikertelen, a szagtól és a látványtól rosszul lesznek. Amelyik karakter legalább 5. szinten rendelkezik az Ismeret – Eleltan képzettséggel, összehang-módosítót kap a próbájához (a képzettség minden 5 szintjéért +1-et), mivel a látvány így nem annyira szokatlan, bár még ilyenkor is visszataszító. Amelyik karakter elrontja a próbát, 2d6 percre kábultnak számít, gymra élmégy, és általában igen cudarul éri magát. Ezt az érzést nem árt valamiképpen tudatosítani a játékosokban.

## 10. Hálószoba:

A kúria legszebben berendezett szobája. Dreonnar félse mindig is kifogástalan volt, s most lehetősége nyílt a rabolt holmik közül kiválogatni a kedvére valókat. A falakat gyönyörű kárpitok borítják, ez különös melegséget ad a szobának – kiadót ellentét, tekintettel a boszorkánymester rideg személyiségére. A szobában így, frószalt és egy hatalmas láda áll. Az frószaltan papírlapok hevernek, tintát és tollak teszik teljessé a képet. A fiókban feljegyzések találhatók az összer-

abolt árukról, naplószerűen jegyezve. A láda zárva van, kulcsa a boszorkánymesterénél. Zárnyitással (22-es célszám) vagy a fedél összerúzásával természetesen felnyitható, ez utóbbi esetben azonban több, a ládában lévő üvegcsé összetör, tartalmuk kiömlik, és értékes italokat és mérgeket veszítenek el a játékosok – ez azonban csak a kisebbik baj, legalábbis az egyik üveg széttröszésének következményeinek képest. Ebben ugyanis illékony mérgek van, ami a levegőbe kerülve, belelegésekkel fejt ki hatását.

Ha a ládát – így vagy úgy – sikeresen kinyitják, a karakterek négy könyvet, három üvegcsét és egy tört találatnak benne. A falada aljában van egy börtársoly is, benne 10 aranypénz. A kötetek közt három a nekromanciáról, a negyedik mérgekkel foglalkozik. Ezek értékes, színvonalas munkák, ellentétben a 7-es számmal jelölt dolgozószobában letekel. Az üvegcsékben, ha nem törtek össze, mérgek vannak: az elsőben a már említett illó anyag, a másodikban és harmadikban pedig 2-2 adag Fekete álomfű kivonat. A tört gyönyörűen megmunkált, markolatába egy kisebb rubint helyezték. A fegyver mestermunkának minősül, azaz a Támadó Értékéhez és sebéséhez +1 járul.

## Illékony mérgek

Típus: Beldegzés (Erősség 10 – Fizikai)

Hatás: Émelygés (azonnali); hatásfok 20 – Állóképesség: 4d6 x 10 perc)

Gyógyulás: Természetes (15), Gyógyítás (15) Mágia (15)

Illékony mérgek, azaz elég beldegzés útján fejt ki hatását. A mérgek egy adagja 2 ezrt. A legcélseztűbb idegmérgeknek nevezünk. Hatása gyors de hosszú ideig tart. A mérgek aktiválása után a karakternek azonnal Állóképesség próbát kell tennie a hatásfok ellen. Ha a próba sikeres, a karakter bódultnak számít, ha sikertelen kábultnak – mindkét hatás 4d6 x 10 percre keresztül tart. A karakter a hatás időtartamának lejárta előtt is megpróbálkozhat legyűrni a hatást, ilyenkor 10 percenként próbálkozhat egy Állóképesség próbával – amint ez sikeres, a mérgek hatása véget ér.

## 11. Szentély:

Ez volt a borospince legnagyobb terme a kúria fénykorában. A haramiak – jó érzékkel – ugyancsak itt állították fel Yrryre oltárt, valamint több oszlopot is, hogy a szentély igazi templom hatású keltse. A teremben három pár oszlop áll, az oltár a végében található. A falon több helyre is fellestettek a démon szimbólumait, amelyet a játékosok már a karakterek halálán is láttak.

Az oltár körül készült, tetejét fekete márványlapok borítják. A boszorkánymester nem látható sehol. Az oszlopok között négy koporsó fekszik, mindegyik a falhoz tolva. A teremben minden mozdulatlan.

Ekkor kinyílik egy nagyon jól álcázott ajtó, s megjelenik Dreonnar. Az ajtó az oltár mögötti falból nyílik, és egy kis helyiséget rejt. Ez Dreonnar arra használta, hogy a 'démon' megmutatkozásának fény és füsthatásait előkészítse. A démon megmutatkozása élete eddigi legnagyobb színdarabja lett volna, ahol minden egyes trükknek, díszletnek kiválóan kell lennie. Mindent gondosan előkészített, s már az utolsó ellenőrzést tartotta, hogy minden tökéletes legyen. Ebben a pillanatban törték rá a karakterek.

Első meglepetéséből felocsúdvá Dreonnar rögtön megtalálja, mi lenne a helyes megoldás az adott helyzetben. Ha már azok, akiknek a 'démon' megmutatkozott volna, nem lehetnek jelen a nagy eseménynél, ne vesszen karác az előadás. Most a karakterek néhetik majd meg a műsort! Sőt, a részeseivé válnak.

Belpéste után Dreonnar csillogó port szór a levegőbe, és 'varázsolni' kezd. Ezek után elővesz egy fekete gyertyát, és a földre rakja. Ezzel meggyújt egy zsinórt, ami elindítja a további folyamatokat, Dreonnar pedig varázsol egy Fuvallat varázsla-

tot. A zsinór közvetítésével a láng eljut egy különleges gyűlöletig, amely süti, kékesfekete, mérgező füstöt termel – méghozzá rengeteg. A boszorkánymester a démon nevét kántálja, melléje valami ismeretlen nyelvű szöveget (valójában halandzsát), majd a füstöt – a Fuvallat varázslat segítségével – a karakterek felé fújja. Ez egy kört vesz igénybe – amíg a Füstfelhőbe került karakterek is cselekedhetnek. A füst korlátozza a látótávolságot, feles takarást eredményez (20% tévesztési esély), épp csak átszellenek rajta az emberi alakok. Megnehezíti a légzést is, valamint megmérgezheti a benne álló karaktereket.

### Mérgező füst

Típus: Belégzés (Erősség 10 – Fizikai)

Hatás: Emélgés (azonnali; hatásfok 15 – Állóképesség; 1 kör)

Gyógyulás: -

Illékony mérge, azaz elég belégzés útján fejt ki hatását. Hatása gyors és rendkívül rövid ideig tart. A mérge aktiválódása után a karakternek minden körben Állóképesség próbát kell tennie a hatásfok ellen, amíg a füstben áll. Ha a próba sikertelen, abban a körben a karakter bódulnak számít, ha sikeres, a füst hatástalan.

Ha a karakterek egy csoportba tömörülve állnak, a boszorkánymester Villáműtök nevű varázslatát alkalmazza, mivel így több célpontot is eltalálhat egyszerre. Ezek mellett a koporsók közül kettőt kinyitlik, és egy-egy zombi készülődik elő belőlük. Az előhírtak a karakterekre támadnak, miközben Dreonnar tovább varázsol. Harcban először varázslatait használja fel, melyek közül különösen az életerővel manipulálkozó kedveli, amilyen az Életerőszívás is, továbbá a Villámmágia varázslatait. Ha Mana-pontjai elfogynak – ami elég hamar bekövetkezik, mert két igen Mana-pont igényes varázslatát, a Fuvallatot és a Villáműtöket egymás után alkalmazza – megiszik egy üveges Mana-pontot adó folyadékot, a Hatalom Italát (lásd Boszorkánymesteri mágia – Mágia könyve). Ezek után újra varázsol, majd, ha még életben van második Mana-pont adagjának elfogyásakor is, fegyvert ránt, és azzal küzd tovább. Fegyvere a ládájában tárolt tör kiertestvére – mindenben azonos az ott leírt fegyverrel.

Ha a boszorkánymestert a karakterek elpusztítják, megtalálják nála dolgozószobájának és ládájának kulcsát, továbbá a mestermunka törté, és egy gyönyörűen megmunkált, 2 aranyat érő gyűrűt. Halálával a játékosok küldetése véget ért, visszatérhetnek Dreonnar lakhelyére, és kifosztathják lakhelyét – ha ez motiválja őket.

### A térkép

A térkép használatát felesleges lenne elmagyaráznunk, van azonban egy-két dolog, amire érdemes kitérni. A térkép méretarányos: a szobák, termek viszonylagos méretei láthatóak rajta. A térképet ne mutasd meg a játékosoknak, mivel karaktereik sem rendelkeznek ilyenekkel. Az adatokat megmérheted, és akár el is áruhárod a játékosoknak, ha karaktereik megméri, kilépi a távolságokat. Ha a játék során készítenek saját térképet, ott felhasználhatják ezeket. A térképen található számok minden esetben a helyhez kapcsolódó leírás számát jelentik. Egyes helyeken a csapdák területe jelölésre került, ezekről bővebben a szövegből tudhat meg a KM. Másutt azonban szabad a pálya, egy-két új csapda kellő meglepetést okozhat.

### A kaland befejezése

Ha a játékosok sikeresen befejezték küldetésüket már csak a hazatérés van hátra. Jóérzésű karakterek ezt megelőzően eltemetik a kúrián talált hullákat – legalábbis a haramiák által legyilkoltakat.

A kalandozók kincsekkel megpakolva térhetnek vissza a városba, és jelentik feladatuk teljesítését Assero atyának. Ha volt annyi sütnivalójuk, hogy állítsák igazolására bizonyítékokat hozzanak magukkal, és ezt most elő is tárják, megkapják jutalmukat. Assero atya meggyógyítja a sebesülteket, és a társaság valamennyi tagjának 5 arany jutalmat fizet. Hosszú beszédben köszöni meg a városnak tett szolgálatot, s megajándéka a karaktereket. Az áldás hatására a karakterek ellenállásaihoz mindenféle áttokkal szemben +2 módosító járul az elkövetkező egy hónapban. Assero atya beszédét nem írjuk itt le: a KM próbálja maga kitalálni az egyes fordulatokat, s igyekezzék minél magasabb és bőlebb hatást kelteni. Ez tekinthető akár az első lépésnek egy önálló kaland megalkotásának irányában, mert gyakorlatot és bátorságot ad a KM-nek, indíttatást ahhoz, hogy saját szavai mesterévé váljon, és önállóan prezentálja a kalandot.

A kalandban szereplő NJK-k tulajdonságai itt minden olyan karakter felsorolására kerül, akikkel a játékosok a kaland során találkozhatnak, és fontosak a kaland szempontjából. Minden karakter lényeges tulajdonságait összefoglaljuk itt – sok adat hiányzik azonban. Ezek nem azért nem kerülnek említésre, mert nem léteznek, hanem mert a kaland szempontjából lényegtelenek, s csak az átláthatóságot rontanák, a KM helyzetét nehezítenék meg.

## Assero atya

Dreina 7. szintű papja, ő semmiképp nem keveredik harcba a karakterekkel – így harcértékét sem fontosak. Ha azok mégis megtámadnák, varázslatokkal elkergeti őket a templomból.

## Haramiák

A négy kártyajátékos a 2. szobából és a 9. szobában található két rabló. Egyszerű fegyveresek, akiknek annyi gyakorlatuk van a kard használatában, mint egy városőrnek.

## Élő örök

A pince 5. termében találhatóak Valamivel tapasztaltabbak, mint földszinti társaik, s harci tapasztalatuk is gazdagabb.

<b>Erő:</b>	<b>Ember – Fegyverforgató 8</b> 16 (+3), Ügy: 12 (+1), Áll: 16 (+3), Int: 10 (+0), Aka: 11 (+0), Kar: 9 (-1) Fiz: 17, Ment: 12, Aszt: 11 Fp: 64
<b>Ellenállások:</b>	
<b>Ép: 17,</b>	
<b>Alap TÉ: +8</b>	
<b>Közelharc VÉ:</b>	15, Távolsági VÉ: 11
<b>KÉ: +5</b>	
<b>Fegyver:</b>	Hosszú kard (TÉ +13, d10+5 Sp)
<b>Páncél:</b>	Kivert bőrvért (SFÉ 1, MGT 0)
<b>Fegyverforgatós</b>	(Hosszú pengék) – Alapfok, (Hosszú kard) – Mesterfok, Könnyűfűrt-viselet
<b>Nehézségi fok:</b>	C

## Tolvaj

A 12. szoba lakója vérbeli tolvaj, aki valahogy a nálánál sokkal primitívebb rablók közé került.

Erő:	Ember – Szerencsevadász 3, Tolvaj 5 10 (+0), Ügy: 18 (+4), Áll: 10 (+0), Int: 16 (+3), Aka: 12 (+1), Kar: 12 (+1)
Ellenállások:	Fiz: 14, Ment: 13, Aszt: 13
Ép: 14,	Fp: 32
Erő:	Ember – Fegyverforgató 6 16 (+3), Ügy: 12 (+1), Áll: 15 (+2), Int: 10 (+0), Ake: 11 (+0), Kar: 9 (-1)
Ellenállások:	Fiz: 15, Ment: 12, Aszt: 11
Ép:	15, Fp: 42
Alap TÉ:	+6
Közelharc VÉ:	14, Távolági VÉ: 11
KÉ:	+4
Fegyver:	Hosszú kard (TÉ +9, d10+3 Sp)
Páncél:	Kivert bőrvért (SFÉ 1, MGT 0)
Fegyverforgatás	(Hosszú pengék) – Alapfok, Könnyűvért-viselet
Nehézségi fok:	B
Alap TÉ: +5	
Közelharc VÉ:	21, Távolági VÉ: 14
KÉ: +11	
Fegyver:	Rövid kard (TÉ +9, d8 Sp, + esetleg orvtámadás)
Könnyű nyílpuska	(TÉ +9, d8 Sp, + esetleg orvtámadás)
Fúvócső	(TÉ +9, d2 Sp + mérég)
Páncél:	-
Fegyverforgatás	(Rövid pengék) – Alapfok, (Számszeríjak) – Alapfok, Orvtámadás – Alapfok
Nehézségi fok:	C

## Harcos

A 6. pincefolyosón áll. A Nagy Végrehajtó, ő volt a rablók vezére – legalábbis Dreonnar megjelentéig. Viszonylag jól bántik a fegyverekkel, s láncinge is megfelelő védelmet ad neki, hogy igazi ellenfele legyen a játékosoknak.

Erő:	Ember – Fegyverforgató 3, Harcos 5 16 (+3), Ügy: 16 (+3), Áll: 16 (+3), Int: 10 (+0), Aka: 10 (+0), Kar: 8 (-1)
Ellenállások:	Fiz: 19, Ment: 12, Aszt: 11
Ép: 19,	Fp: 69
Alap TÉ:	+8
Közelharc VÉ:	19, Távolági VÉ: 13
KÉ:	+9
Fegyver:	Hosszú kard (TÉ +13, d10+5 Sp) Rövid kard (TÉ +11, d8+3 Sp) Dobótőr (TÉ +11, d6+3 Sp)
Páncél:	Láncing (SFÉ 3, MGT 1)
Fegyverforgatás	(Hosszú pengék) – Alapfok, (Rövid pengék) – Alapfok, (Hajítófegyverek) – Alapfok, (Hosszú kard) – Mesterfok,
Könnyűvért-viselet,	Támadás erőből, Harci reflexek,
Kétkezes harc – Alapfok	
Nehézségi fok:	D

## Dreonnar, a boszorkánymester

Dreonnar tapasztalt boszorkánymester. Pszi képességei révén védett az Asztrál- és Mentálmágia ellen. Igazi gyengéje, hogy páncélt nem hord, s a Pszi disziplínákat sem szereti, sokkal jobban élvezi a látványos varázslatok használatát. Harcolni meglehetősen jól tud, s képzett is ebben. Alapfokon használja töreit, dobásra és közel harcra egyaránt. Dobótőreinek hegyét mérgezi – méghozzá a tolvajnál is leírt mérregel, mivel ennek előállításához ért. Mestermunka történ ugyancsak mérég van, s első sikeres támadásakor a megszokott sebészen kívül még Állóképesség próbát is kell dobnia az áldozatnak, különben a mérég hatni fog. Dreonnar két zombija teljesen megegyezik a Bestiáriumban leírt lényekkel, így ezek tulajdonságait ide nem írtuk le.

Erő:	Ember – Novicius 2, Szerencsevadász 1, Boszorkánymester 5 11 (+0), Ügy: 12 (+1), Áll: 12 (+1), Int: 17 (+3), Ake: 14 (+2), Kar: 13 (+1)
Ellenállások:	Fiz: 14, Ment: 18 (+8 psi-pajzs), Aszt: 17 (+8 psi-pajzs)
Ép: 14,	Fp: 38
Alap TÉ:	+3
Közelharc VÉ:	16, Távolági VÉ: 11
KÉ:	+6
Fegyver:	Mestermunka tör (TÉ +4, d6+1 Sp)
Páncél:	-
Pszi:	Pszi-pontok: 42, Pyarroni módszer (mesterfok), Pszi használat 14 (11 + 3 Int)
Mágia:	Mana-pontok: 40
Villámmágia 8,	Anyagi és Elemi mágia 6, Rontások 2, Átkok 2,
Természeti mágia 2,	Asztrál- és Mentálmágia 6, Mérég- és
Betegségmágia 2,	Nekromancia 8
Nehézségi fok:	C

Ha Mana-pontjai elfogynak, iszik a Hatalom Itálából, és számuk ismét a maximumára nő. Harcolni csak akkor fog, ha Mana-pontjai másodsorra is elfogynak Pszi támadásokat csak ritkán alkalmaz, Pszi-pontjait Dinamikus psi-pajzsára tartja fenn, mivel főleg a védelmet tartja fontosnak.





## Bestiárium

A Bestiárium fejezet bemutatja a M.A.G.U.S.-ban előforduló lények főbb típusait, ismerterti játéktechnikai statisztikáikat, és példaként leírásra kerül néhány Yneven kóborló szörnyeteg is.

Először a lények Elsődleges és Másodlagos Statisztikai kerülnek részletezésre. Ezek alapján lehet majd értelmezni később a szörnyek leírását. Itt derül ki, mit takar például a Típus, és a Nehézségi Fok, és innen tudhatjuk meg, hogy milyen szempontok alapján csoportosítjuk a lényeket.

A lények legtöbbje olyan formában kerül ismertetésre, hogy a játék során a Kalandmester máris felhasználhassa őket a kalandban, vannak azonban olyanok is, amelyek kapcsán csak általános leírás szerepel.

A hetedik Ynevről elmondhatjuk, hogy emberközpontú világ, de az örök nyughatatlansággal megvert kalandozók útjaik során mégis találkozhatnak elfeledett és sokszor igen veszélyes kreatúrákkal is. Az Alapkönyvben található Bestiárium nem törekszik a M.A.G.U.S. világán megtalálható összes szörnyeteg és teremtmény bemutatására; ez amúgy is a lehetetlennel határos feladat lenne még a legbölcsebb tudorok számára is. Most csupán egy Típus besorolást adunk meg - amit az elkövetkező M.A.G.U.S. kiadványok is követni fognak -, amelybe az összes halandó lény besorolható, valamint azonnal felhasználható példákat adunk a Kalandmester számára, aki ezek ismeretében megalkothatja akár saját szörnyeinek statisztikáit is.

## Elsődleges Statisztikák

Ez a rész tartalmazza a lényvel kapcsolatos alapvető játékinformációkat.

**Nér:** A lény általánosságban ismert neve. A játéktatisztikákat követő leírásban esetenként a lény más nevei is olvashatók.

**Termet és Típus:** Először a lény mérete található itt. Összesen kilenc méret létezik (lásd 4-5-1. Táblázat: Lények méretei). A lények méretükből eredően módosítókat kaphatnak támadásaikhoz, valamint bizonyos képzettségeikhez.

Minden lény besorolható valamely típusba, amely számos jellemzőjét, tulajdonságait és képességét határozza meg. A típus a lény jellegét határozza meg, és minden lény csak egy típussal rendelkezhet. Bizonyos esetekben a típus meghatározhatja, hogy egyes varázslatok és egyéb hatások miként hatnak az adott lényre.

4-5-1. Táblázat: Lények méretei\*

Lény	Méret**	Súly+	Életerőpont***
Hangyányi	< 4 hüvelyk	< 2 put	1 + Szívósság + Állóképesség módosító
Parányi	4 hüvelyk - 1.5 arasz	2 - 20 put	3 + Szívósság + Állóképesség módosító
Ápró	1.5 arasz - 3 arasz	20 put - 2 font	5 + Szívósság + Állóképesség módosító
Kicsi	3 arasz - 1.5 láb	2 - 20 font	10 + Szívósság + Állóképesség módosító
Közepes	1.5 láb - 3 láb	20 - 200 font	10 + Szívósság + Állóképesség módosító
Nagy*	3 láb - 6 láb	200 font - 2 tonna	15 + Szívósság + Állóképesség módosító
Hatalmas*	6 láb - 12 láb	2 - 20 tonna	20 + Szívósság + Állóképesség módosító
Óriási*	12 láb - 24 láb	20 - 200 tonna	30 + Szívósság + Állóképesség módosító
Kolosszális*	24 láb - 48 láb	200 - 2000 tonna	50 + Szívósság + Állóképesség módosító

\*: A méretek ynevi mértékegységekben vannak megadva.

\*\* : A magas lényeknek a függőleges, míg a hosszú lényeknek a vízszintes kiterjedésük a nagyobb.

+: Feltevé, hogy a lény fajlagos testtömege megegyezik egy közönséges állattal. Egy kö szörnyeteg jelentősen többet nyom, míg egy légből álló lény jóval kevesebbet.

\*\*\*: Az Állóképességből és Méretből kapott Életerő-pont értéket a Típus módosíthatja. Lásd a típusok leírásánál.

4-5-2. táblázat: Méret Növekedés

Régi Méret*	Új Méret	Erő	Áll	Sebesség
Hangyányi	Parányi	$\pm 0$	$\pm 0$	x3/2
Parányi	Apró	+2	$\pm 0$	x3/2
Apró	Kicsi	+4	$\pm 0$	x3/2
Kicsi	Közepes-méret	+4	+2	x3/2
Közepes-méret	Nagy	+8	+4	x3/2
Nagy	Hatalmas	+8	+4	x3/2
Hatalmas	Óriási	+8	+4	x3/2
Óriási	Kolosszális	+8	+4	x3/2

### Fájdalomtűrő- és Eleterő-pontok:

Itt találhatjuk meg a lény Fájdalomtűrő-dobásának típusát, és az esetleges Állóképességből származó Fájdalomtűrő-pont módosítót. Ezután zárójelben az előbbiből számított átlagos érték olvasható. A lény maximális Fájdalomtűrő dobásának száma egyben a szintjének is megfelel, amennyiben egy varázslat hatása erre hivatkozik, illetve a természetes gyógyulás tekintetében és a képzettségek maximális szintjének meghatározásakor is.

Az Eleterő-pontokat a lény Állóképességéből, Szívósság alapjából és a Méretéből származathatjuk (lásd 4-5-2. táblázat). Kivételes lényeknél ettől eltérő értékek is előfordulhatnak, ilyenkor ennek rövid magyarázata zárójelben található.

### Kezdeményező Érték:

Ez a sor mutatja a lény módosítóját a kezdeményező dobásra. A zárójelben látható, hogy ez a módosító honnan ered. Rövidítése: KE

### Sebesség:

Itt található a lény taktikai sebessége. Ha olyan páncélt visel, amely lecsökkenti ezt a sebességet, akkor zárójelben olvasható mellette a páncél típusa, ezután pedig az alap-, páncél nélküli sebesség.

## Többkezes harc [Harci]

A lény egyszerre több végtagjával is képes támadni.

Követelmény: Ugy 13, három vagy több kéz

Előny: Két- vagy többkezes harc esetén a balkezes fegyverek negatív módosítója 4-gyel csökken.

Normális: Lásd Támadás két fegyverrel, Harc fejezet, és 2-7-17. Táblázat: A kétfegyveres harc módosítói. A többkezes lényeknek egy elsődleges keze van, az összes többi 'bal' kéznek számít a támadás szempontjából.

Egyéb: Három- vagy többkezes lények esetében ez a képesség felváltja a Kétkézes harc – Alapfok képességet.

## Rárepülés [Harci]

A teremtmény egészen támad a levegőből.

Követelmény: Repülés

Előny: Ha repül, miközben támad, a lény a támadása előtt és után is mozoghat, feltéve, hogy nem mozog többet a sebességénél. A lény nem végezhet még egy mozgás cselekedetet ugyanabban a körben, amikor a Rárepülés képességet alkalmazza.

Normális: E képesség nélkül a lény vagy csak a mozgása után hajthat végre támadást, vagy csak előtte.

### Vádekezés:

Ebben a sorban a lény Védő-értéke található, mellette zárójelben a már beszámított módosítók – általában az ügességből és a természetes páncélból eredők (minden lény rendelkezik a páncéljának viseléséhez szükséges képzettséggel, csakúgy, mint az ennél könnyebbekkel). Azok a lények, amelyeknél nincs páncél feltüntetve, nem járatosak a páncél viselésében. A sor végén perjel után a Sebészfélfő-érték (SFE) szerepel. A Sebészfélfő-érték azt adja meg, hogy a lény hány Sp-vel képes csökkenteni a rajta okozott sikeres támadások sebését.

### Támadás:

Ebben a sorban találhatók a lény fizikai támadásai – akár természetes fegyvereivel, akár mesterséges fegyverekkel. A perjel előtti szám adja meg a lény Támadó Érték alapját, módosítók nélkül, valamint utána zárójelben található, hogy a lény Támadó Érték alapja mely haladány szerint növekszik. Erre az értékre ritkán van csak szükség, hasznos lehet azonban, ha a lény rendelkezik például az Erőből vagy az Ügességből, és a Harci Jártasság képességek valamelyikével. A perjel után a lény fegyverei és a hozzájuk tartozó teljes TE-k olvashatóak, valamint az is, hogy milyen támadásról van szó (közéltárcsai vagy távolági).

**Természetes fegyverek:** Ide tartoznak a fogak, a karmok, a fullánk és hasonlóak. A támadás típusa után található zárójelben az adott típusú támadások száma, majd az ehhez tartozó teljes Támadó Érték, amelyben már a módosítók is benne foglaltatnak (az Erőből vagy az Ügességből, és a fegyverforgatásuk képességekből eredő módosítók például). Az első bejegyzés a lény elsődleges támadása, az utána következők másodlagosak, ezeket csökkentett TE módosítóval alkalmazhatja (a feltüntetett értékek már tartalmaznak a csökkentést). A lény csak akkor teheti meg az összes támadását, ha az adott körben a teljes támadás cselekedett (lásd a Harc fejezetben). Ha a teremtmény csupán egyszerű támadás cselekedett hajtott végre, akkor csak egyetlen támadást tehet, ilyenkor az elsődleges támadásforma TE-jét alkalmazza, valamint ezt a TE-t alkalmazza esetleges megszakító támadásaihoz is.

**Mesterséges fegyverek:** Azon lények támadásaira, amelyek kardokat, íjakat, lándzsákat vagy egyéb mesterséges fegyvereket használnak, a Harc fejezetben leírt szabályok vonatkoznak, többek között a többszörös támadás és a kétkézes szabályai is. A feltüntetett Támadó-értékek mutatják az esetleges többszörös támadásokból, és tartalmaznak a különféle módosítókat (a méretkülönbségből, és a harci helyzetekből adódók kivételével).

### Sebész:

Ebben a sorban található, hogy a lény egyes támadásait mekkora sebészt okoznak. Az egyes támadások mindegyikét okoznak legalább 1 P-nyi sebészt, még ha a módosítók 0-ra vagy az alá csökkentenék is ezt az értéket (ez persze nem vonatkozik az SFE-re, ami akár 0-ra is csökkentheti a sebészt).

Amennyiben valamely támadás járulékos sebészzel is bír (mérge, fertőzés és hasonló), akkor az szintén említésre kerül itt.

**Természetes fegyverek:** A teremtmények sebészére a rendes szabályok vonatkoznak (például a túltűtési szabályai).

Az elsődleges támadás esetében a sebésmódosítóban benne foglaltatik a lény Erő módosítója (és további +2, ha ez a lény egyetlen támadása), balkezes fegyverek esetében pedig az Erő módosító -2.

A természetes fegyverek is típusokba sorolhatók, akár csak a többi fegyver – a leggyakoribbakat itt soroljuk fel:

Harapás: A lény a harapásával támad – egyszerre szűrő, vágó és zúzó sebzést is okoz.

Karom vagy Csőr: A teremtmény valamely éles, hegyes testrészével támad – szűrő és vágó sebzést okoz.

Öklelés: A lény a szarvával, agancsával, tülkével, vagy más hasonló természetes fegyverével támad – szűrő sebzést okoz.

Útés vagy Csapás: A lény valamely végtagjával, csápjával, vagy más hasonló testrészével támad – zúzó sebzést okoz.

Fullánk: A lény a fullánkjaival támad – szűrő sebzést okoz. A teremtmények fullánkja általában mérgezett.

**Mesterséges Fegyverek:** Ha a lény kardot, fíjat, lándzsát, vagy bármilyen más mesterséges fegyvert használ, sebzésére ugyanazok a szabályok vonatkoznak, mint a Játékos Karakterekére. A sebzésmódosító kártyák fegyverek esetében – a teremtmény Erő módosítóján felül – +2 módosítót kap, ez az első feltüntetett érték, balkezes fegyverek esetében pedig +2 módosítót.

## Oldal / Elérés:

Ebben a sorban az található, hogy ekkora helyre van szüksége a lénynek ahhoz, hogy eredményesen harcolhasson, és hogy milyen messzire képes közelharci támadásokat végrehajtani. Ez a következő formátumban található itt: [láb] x [láb] / [láb] (a láb a méretegységeknek nevei lábat jelöl). A perjel előtti számok mutatják a lény harci terét (az első érték a szélességet, a második a hosszúságot). A perjel utáni szám mutatja a lény természetes elérését. Ha a lény olyan fegyverrel, csáppal vagy hasonlóval támad, amely megnöveli az elérését, a megnövekedett elérés értéke és forrása zárójelben a természetes érték.

## Különleges jellemzők:

Rengeteg lény rendelkezik valamilyen különleges jellemzővel – szokatlan támadásokkal, védettségekkel, esetleg különös érzékekkel. A lények statisztikáinak ezek két kategóriára oszlanak: Különleges támadások és Különleges képességek. Az utóbbi kategóriába tartoznak a védettségek, és minden olyan különleges képesség, ami nem valamiféle támadási forma. Amennyiben valamelyik különleges jellemző szintfüggő, úgy ez a szint a lény Fájdalomtűrés kockáinak számával egyenlő (hacsak a leírásban másként nem szerepel).

**Különleges képességek:** Ebben a sorban találhatóak a lény különleges képességei, aszerint rendezve, hogy milyen valószínűséggel használja ezeket a teremtmény. További részletek olvashatóak az egyes lények leírásában. Ha valamely lény nem rendelkezik különleges képességekkel, ez a sor üres.

**Különleges támadások:** Ebben a sorban találhatóak a lény különleges támadásai, aszerint rendezve, hogy milyen valószínűséggel használja ezeket a teremtmény. További részletek olvashatóak az egyes lények leírásában. Ha valamely lény nem rendelkezik különleges támadásokkal, ez a sor üres.

## Jellemzők:

Itt olvashatóak a lény alap jellemzői – Szívósság, Gyorsaság, és Tudat -, valamint utánuk található zárójelben, hogy a lény egyes jellemzői mely haladványok szerint növekszenek. Ezeknek a játékokban általában nincs közvetlen szerepük, viszont jelentőségük lehet más értékek kiszámításánál, különösen, ha a lény fejlődik.

## Ellenállások:

Itt található a lény három ellenállása: Fizikai, Mentális és Asztrális.

## Tulajdonságok:

Ebben a sorban olvashatóak a lény tulajdonságai, a szokásos sorrendben: Erő, Ugyesség, Alloképesség, Intelligencia, Akaraterő és Karizma. Jeles kivételközül eltekintve általában minden lény rendelkezik mind a hat tulajdonsággal. A tulajdonságok ugyanígy működnek, mint a Játékos Karakterek esetében, az alábbi kitételekkel.

**Erő:** A négylábú teremtmények súlyosabb terheket képesek cipelni, mint a kétlábúak. A négylábú teremtmények teherbírásának meghatározásához meg kell szorozni másféllel a hasonló Erejű kétlábú teremtmények teherbírását (lásd: Teherbírás táblázat).

**Intelligencia:** Azon lények, amelyeknek Intelligenciája 1, 2 vagy 3, állati intelligenciával rendelkeznek. Nem képesek a beszédre és a logikus gondolkodásra – cselekedeteiket jobbra az ösztöneik vezérlik. Az állatok és más alacsony intelligenciájú teremtmények Akaraterő és Karizma tulajdonságai is sokkal egyszerűbb folyamatokat takarnak, mint intelligens lények esetében.

**Nemlétező tulajdonságok:** Bizonyos lények nem rendelkeznek bizonyos tulajdonságokkal. Ezen teremtmények vonatkozó tulajdonság-értéke nem 0 – egyáltalán nem rendelkeznek a tulajdonsággal, így annak értéke sincs. A tulajdonság módosítóit ilyenkor 0-nak kell tekinteni.

## Képzettség:

Ez a bekezdés tartalmazza a lény összes képzettségét név szerint, és azok értékeit (a képzettségek feltüntetett értéke magában foglalja a tulajdonság-módosítót, a képzettség fokát, és az esetleges képességekből eredő valamint a faji módosítókat).

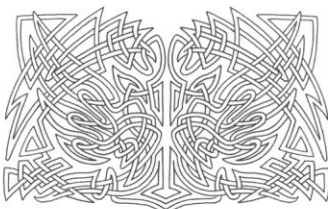
A lény Képzettség-pontjainak számát a lény típusa és Intelligenciája határozza meg. Bizonyos lények, amelyek több Fd-vel rendelkeznek, mint az méretükből következne, extra Képzettség-pontokat kapnak.

A lény leírásában Képzettségek címszó alatt az értetőség és átláthatóság kedvéért röviden összegeztük a faji és egyéb módosítókat; ezeket a módosítókat már nem kell hozzáadni a felsorolt képzettség szintekhez (hacsak a leírásban másként nem szerepel). Ha valamely érték mellett csillag (\*) szerepel, az adott módosító feltétlenül lép csak érvénybe.

## Képességek:

Itt találhatóak a lény képességei név szerint felsorolva. Amennyiben valamelyik képesség nem a megszokott módon működik a lény esetében, arról a lény leírásában bővebben is beszámolunk.

A legtöbb teremtmény a karakterek számára elérhető képességeket alkalmazhatja, némelyek azonban lehetőségük van egyedi képességek használatára is, lásd Rárepülés és Többkezes Támadás





## Másodlagos Statisztikák

Ez a rész tartalmazza azokat a lényvel kapcsolatos játékinformációkat, amelyekre a Kalandmesternek a kalandok megtervezése során lehet szükség, a próbatételek során azonban nem.

### Éghajlat / Élőhely:

Ez a sor azt írja le, hogy a lény milyen környezetben található meg leggyakrabban.

**Híd:** Sarkvidéki klíma. Minden olyan terület, ahol téli körülmények uralkodnak, mivel az év nagyobbik részében híd van.

**Mérsékelt:** Bármely olyan vidék, ahol a híd és a meleg évszakok váltják egymást.

**Meleg:** Trópusi és szubtrópusi éghajlat. Minden olyan terület, ahol nyári körülmények uralkodnak, mivel az év nagyobbik részében meleg van.

**Víz:** Édes-, vagy tengervíz.

**Sivatag:** Száraz terület, elenyésző növényzettel.

**Érd:** Erdő borította terület.

**Dombvidék:** Változó magasságú dombok borította vidék, amelyet még nem csap át hegységbe.

**Lápvídek:** Alacsonyban fekvő, sík, elmosarasodott terület; ide tartoznak a különféle mocsarak, ingoványok is.

**Hegyvidék:** Egyetlen, váltakozó magasságú, a dombságnál magasabb vidék.

**Sík:** Minden olyan többé-kevésbé sík terület, amelyet nem borít erdő, sivatag, vagy mocsár.

**Föld alatt:** Föld alatt fekvő területek.

### Szerveződés:

Ez a bekezdés írja le, hogy az adott faj tagjai milyen kisebb közösségekbe szerveződnek. A zárójelben lévő szám azt mutatja, hogy egy adott közösségen belül hány harcra kész felnőtt egyed található. Némely csoportnak vannak nem harcképes tagjai is, ezeknek a számát a harcképes népesség számának százalékban kifejezett hányadaként jelöljük. A nem harcképesek közé a fiatalok, a betegek vagy a rabszolgák tartoznak illetve azok, akik valami okból kifolyólag nem hajlandóak harcolni (vallási vagy személyes okokból például). A lény leírásában Társadalom címszó alatt további részletek olvashatóak a nem harcképes egyedekkel kapcsolatban.

### Nehézségi fok:

Ebben a sorban található a lény leküzdése jelentette próbatétel Nehézségi foka (lásd Nehézségi fokok).

### Jellem:

Ebben a sorban található, hogy melyek azok a jellemek, amelyek az adott faj tagjaira leginkább jellemzőek, továbbá az is, hogy milyen mértékben.

**Mindig:** A lény a feltüntetett jellemmel születik, pontosabban társadalmi szerveződésük, értékrendjük ezt a jellemet preferálja. Ritkán létezik ettől eltérő jellemkombináció.

**Általában:** A faj tagjainak többsége (több mint a fele) az adott jellemmel bír. Ez lehet valamilyen erős kulturális hatás következménye, vagy faji örökség.

**Gyakran:** A lény hajlik az adott jellem felé, természetéből vagy neveléséből fakadóan, azonban nem túl erősen. A faj tagjainak többsége (40-50%) ezt a jellemet veszi fel, gyakoriak azonban a kivételek.

Bizonyos lények nem a megadott jellemek valamelyikével rendelkeznek. Ilyen esetben ebben a sorban található meg annak magyarázata, hogy miért nem, valamint esetleg valamilyen más viselkedési norma meghatározása, amely a lény cselekedeteit motiválja.

### Leírás:

A leírásban a lény rövid jellemzésével kezdődik: hogyan néz ki, mit csinál, és mit érdemes tudni róla. Ezt követően külön bekezdések foglalkoznak a lény által alkalmazott harci taktikákkal, a lény különleges képességeivel, a képzettségével és a képességeivel.

Itt található meg továbbá az is, hogy a lény milyen felszereléssel rendelkezik. Erről csak akkor esik szó, ha az adott teremtménynél nagy valószínűséggel rendelkezik valamilyen felszereléssel; a Kalandmester ezt természetesen bármikor felülírhatja. A legjobb, ha a Kalandmester minden egyéb esetben maga határozza meg, hogy egy adott lényrel mit található, a kaland igényeinek megfelelően.

### Állatok

Az állatok általában nem elfszabási, természetes teremtmények. 1-es, vagy 2-es Intelligencia értékkel rendelkeznek. Többnyire ösztönök és egyszerű szükségletek vezérik cselekedeteiket. A legjobb állat – még a ragadozók is – tartózkodnak a támadástól, amíg nem provokálják, vagy egyéb módon veszélyeztetik őket, vagy kicsinyeiket.



# Kutya

## Élsődleges Statisztikák

Termet:	Közepes méretű Állat
Fájdalomtűrés- és Életerő-pontok:	Ép 16 / Fp 18 (2d10 + 6)
Kezdeményező Érték:	+4
Sebesség:	12 láb
Védekezés:	VÉ 14 (Gy +2, Ügy +2) / SFÉ 0
Támadás:	+2 (I.) / közelharc: Harapás +4
Sebzés:	Harapás (d10+2)
Oldal / Elérés:	2 x 2 láb / 2 láb
Különleges képességek:	Szaglás, éjjeli látás
Különleges támadások:	-
Jellemzők:	Sz +3 (I.), Gy +2 (II.), T +0 (III.)
Ellenállások:	F 16, M 6, A 8
Tulajdonságok:	Erő 14, Ügy 15, Áll 16 Int 2, Aka 12, Kar 16
Képzettségek:	Észlelés +10, Futás +5,
Hallgatkozás +5,	Keresés +8, Túlélés +5, Ugrás +5
Képességek:	-

## Másodlagos Statisztikák

Éghajlat / Élőhely:	Mérsékelt puszták
Szerveződés:	Magányos vagy falkában (5-12)
Nehézségi fok:	A
Jellem:	állat (ragadozó)

## Leírás:

A kutya évezredek óta kíséri Ynev népeit, szolgálják legkülönbözőbb igényeiket – vadásznak, házat-portát őriznek, harcolnak, szánt húznak, vagy egyszerűen csak szórakoztatják gazdáikat, mindig töretlen bizalommal és hűséggel.

Mivel az ebek valóban igazán értelmes állatok, betanításuk bizonyos szintig egyáltalán nem igényel különösebb szaktudást, csak némi érzéket – gyere ide, ülj, fekdj, pfuj. Mindenki tudja azonban, hogy a kutya képességei ennél jóval több lehetőséget rejtenek.

Ha ezeket ki szeretnénk használni, feltétlenül rendelkezniük kell az Idomítás képzettséggel – vagy szakember segítségét kell kérnünk. Vezetnyszavak helyett vagy azok mellett alkalmazhatunk fütty- illetve kézjeleket, melyekre kutyaunk akár nagy távolságból is reagál, megtaníthatjuk apportfrozni (tárgyak el- illetve visszahozása, hordozása), akadályt ugrani, kúszni, esetleg vezényszóra ugratni, támadni (magát a harcmódot már nem irányíthatjuk). Mindezeknél finomabb, bonyolultabb feladatok elvégzésére már magas szintű Idomítás képzettség birtokában lehet vállalkozni. S mivel Ynev minden területén szerteágazó igények merültek fel ilyesmire, szakemberek egész hálózata foglalkozik ma már kiképzéssel.

Hogy egy-egy kutya mi mindent tud, mire képes, milyennek a tulajdonságai, azt minden esetben a KM döntse el. Van néhány dolog, amire azonban szeretnénk felhívni a figyelmet. Ne hagyjuk, hogy a játékos mindent a kutyaával végtessen, állandóan azt küldje a veszélybe. Ne feledjük el, hogy a legjobban képzett állatok is csak bizonyos (nem túl magas) szintig állják meg a helyüket – aligha jelenthetnek komoly ellenfelet, például egy képzett harcművésznek. Ugyanakkor semmi esetre

sem jó, ha a karakter az égvilágon semmire sem tudja használni drága pénzén képzett kutját. Érdekes lehet, ha a csapatban felbukkan egy eb, de a KM-re bizony komoly terheket róhat – az egyensúlyt olykor nem könnyű fenntartani.

Yneven a kutya rengeteg fajtája ismeretes, hála a tenyésztők odaadó munkájának, valamint az elköbörölt ebek fajfenntartó ösztönének. A leginkább kedvelt, széles körben elterjedt fajták a következők (az egyes fajták harc- és egyéb értékeit a Km a leírak függvényében megváltoztathatja):

**Pittaros:** Magas, nagy termetű kutya, feje kissé elkeskenyedő. Füle fejéhez simulva lelőg, szeme ferde vágású. Farka a hátára kunkorodik, szőrete középszőrű, fehér vagy barna, ritkán sötétszürke. Marmagassága 2 könyök, tömege 40-50 font. Hűséges, idegenekkel szemben bizalmatlan. Bátor, könnyen felinekelhető, ilyenkor azonnal támad. Kiváló házőrző. Ritkán, de alkalmazzák harcban is. Főleg a Quiron tengertől északra elterjedt.

**Aeternam:** Rendkívül mozgékony, gyors kutya. Feje hosszúka, fule nagy, lelőg. Izmai jól fejlettek, farka hosszú, lelőg, bár néha csonkolják. Szőrzete rövid, tömör, csillogó vörös, néhol fekete foltokkal tarkítva. Marmagassága 1 könyök, súlya 18-24 font. Tanulékony, nyugodt, csendes fajta. Kiváló nyomkövető, ezért szinte kizárólag vadászkutyaának használják. Főleg Shadonban elterjedt, de megtalálható a Gályák tengere mentén szinte mindenütt.

**Cirnecos:** Karcsú, könnyed kutya, feje hosszú, elkeskenyedő. Szeme ovális, fule kicsi, álló. Lábai feltűnően vékonyak, de izmosak. Farka lóg, de a vége kunkorodik. Rövid, sűrű szőrzete rőt vagy fekete, néha foltos. Tömege 10-13 font, marmagassága 12-15 arasz. Élénk, gyors, rendkívül játékos fajta, jól alkalmazkodik. Elsősorban kedvencként tartják, néha vadásznak is vele. A pyarroni államközösségben elterjedt.

**Blegront:** Erőteljes felépítésű kutya. Feje széles, szeme ferde metszésű. Fule hegyes, felálló. Farkát a hátára kunkorítja. Szőrzete dús, enyhén hullámos, szinte minden színből megtalálható. Marmagassága 2 könyök, testtömege 45-60 font. Munkabíró, készséges, de idegenekkel szemben bizalmatlan. Kitartó, helymemóriája kitűnő. Hidegtűrő és tájékozódó képességeiről legendák mesélnek. Jó tulajdonságai miatt főleg szánhúzóknak alkalmazzák, de a harci kutya között sem ritka.

**Hastin:** Hatalmas testű, robusztus kutya, feje hosszúka, fule lelőg. Farka hosszú, vaskos. Barnás-fekete szőre rendkívül vastag, sűrű és tömött. Marmagassága másfél könyök körüli, de egyes példányok elérhetik a 2 könyököt is. Súlya 60-75 font. Szívós, kitartó, erőteljes testalkatú. Eredendően nyugodt fajta, de ha felhergelik, félelmetes ellenfél. A leggyakoribb harci kutya szerte északon. Néhány példánya délen is megtalálható.

**Robardoar:** Kissé testes, mégis jó mozgású fajta. Feje közepes, fule lelőg. Farka rövid, általában lóg. Testalkata izmos. Rövid szőrzete fehér, fekete vagy rötös színezetű. Marmagassága 1 könyök, súlya 20-40 font. Tanulékony, engedelmes, nyugodt fajta, de könnyen el lehet vadítani. Szerte Yneven széles körben alkalmazzák előnyös tulajdonságai miatt.

**Harc:** A harcra képzett kutya tehetnek Gáncsolás támadásokat.

Bizonyos kutyaakat meglovagolnak, ilyenkor a lovas harc szabályai a mérvadóak.



### Élsőolleges Statisztikák

Termet:	Nagy méretű Állat	Nagy méretű Állat
Fájdalomtűrő- és Életerő-pontok:	Ép 23 / Fp 20 (2d8 + 10)	Ép 21 / Fp 16 (2d6 + 8)
Kezdeményező Érték:	+0	+4
Sebesség:	16 láb	20 láb
Védekezés:	VÉ 10 (Gy +0, Ügy +0) / SFÉ 0	VÉ 14 (Gy +2, Ügy +2) / SFÉ 0
Támadás:	+1 (III.) / közelharc: Pata +1, Pata -3	+1 (III.) / közelharc: Pata +0, Pata -4
Sebzés:	Pata (d8+7)	Pata (d8+6)
Oldal / Elérés:	2 x 4 láb / 2 láb	2 x 4 láb / 2 láb
Különleges képességek:	-	-
Különleges támadások:	-	-
Jellemzők:	Sz +3 (I.), Gy +0 (III.), T +0 (III.)	Sz +2 (II.), Gy +2 (II.), T +0 (III.)
Ellenállások:	F 23, M 5, A 6	F 21, M 5, A 6
Tulajdonságok:	Erő 24, Ügy 10, Áll 20	Erő 22, Ügy 14, Áll 18
	Int 2, Aka 10, Kar 12	Int 2, Aka 10, Kar 12
Képzettségek:	Észlelés +4, Futás +10, Hallgatóság +4	Észlelés +4, Futás +12, Hallgatóság +4
Képességek:	Kitartás, Sprint Af	Sprint Af és Mf

### Másodlagos Statisztikák

Éghajlat / Élőhely:	Mérsékelt puszták	Mérsékelt puszták
Szerveződés:	Háziasított vagy csordában	Háziasított vagy csordában
Nehézségi fok:	A	A
Jellem:	állat (növényevő)	állat (növényevő)

### Élsőolleges Statisztikák

Termet:	Könnyű harci ló	Nehéz harci ló
Fájdalomtűrő- és Életerő-pontok:	Ép 25 / Fp 60 (6d8 + 30)	Ép 22 / Fp 48 (6d6 + 24)
Kezdeményező Érték:	+2	+5
Sebesség:	16 láb	20 láb
Védekezés:	VÉ 12 (Gy +2, Ügy +0) / SFÉ (vért szerint)	VÉ 15 (Gy +3, Ügy +2) / SFÉ (vért szerint)
Támadás:	+3 (III.) / közelharc: Pata +3, Pata -1	+3 (III.) / közelharc: Pata +2, Pata -2
Sebzés:	Pata (d8+7)	Pata (d8+6)
Oldal / Elérés:	2 x 4 láb / 2 láb	2 x 4 láb / 2 láb
Különleges képességek:	-	-
Különleges támadások:	-	-
Jellemzők:	Sz +5 (I.), Gy +2 (III.), T +2 (III.)	Sz +3 (II.), Gy +3 (II.), T +2 (III.)
Ellenállások:	F 25, M 7, A 8	F 22, M 7, A 8
Tulajdonságok:	Erő 24, Ügy 10, Áll 21 Int 2, Aka 10, Kar 12	Erő 22, Ügy 14, Áll 19 Int 2, Aka 10, Kar 12
Képzettség:	Észlelés +4, Futás +14, Hallgatóság +4	Észlelés +4, Futás +16, Hallgatóság +4
Képességek:	Kitartás, Sprint Af	Sprint Af és Mf

### Másodlagos Statisztikák

Éghajlat / Élőhely:	Mérsékelt puszták	Mérsékelt puszták
Szerveződés:	Háziasított	Háziasított
Nehézségi fok:	B	B
Jellem:	állat (növényevő)	állat (növényevő)

Lefrás: Valahányszor egy kalandozó vándorolni indul, szinte elengedhetetlen számára a ló. Enélkül az Ynev-szerte ismert háts nélkül farsztó és időrabló lenne az utazás.

Ynev bizonyos lakói azonban – így például a lovagok – azonban nem csak utazásra, hanem harcra is használják hátasait. Ahogy a haditudomány fejlődött, úgy tenyésztettek ki egyre újabb és újabb fajtákat, amelyek mind más-más előnyöket mutatnak. Harci szempontból három nagy csoport-



tra bonthatjuk a lovakat: könnyű és nehéz harci lovak, valamint minden egyéb olyan ló, amely képzetlen a harcban.

Természetesen ló és ló között nagy különbségek vannak. Hogy a legényesebbel kezdjük, más és más fajtájú lovak más és más feladatokra használhatóak.

Jelentős az eltérés egy könnyű utazó ló, egy ígásló, egy málhásló, és mondjuk egy nehéz harci mén között. Más a súlyuk, a testfelépítésük, az izomzatuk.

Egy valódi, nehéz harci mén súlya eléri az utazó lovak súlyának másfél-kétszeresét, ennek megfelelő izomzattal. Ha erre még fölkerül a nehézpáncélat és a lovas nehézhírtben, aki maga is megvan vagy másfél málhá, így már jelentős tömeget képviselnek, amit, ha egyszer nekilódul, nemigen akad senki és semmi, aki megállítsa.

Az egyéb kategóriába tartoznak az alábbiak: az utazó ló, mint neve is jelzi, utazásra való. Gyors és kitartó, viszont nem képes nagyobb erőfeszítésekre, mint például egy szekér elhúzása, vagy akár nehézpáncélat viselése.

A kalandorok számára az ígásló a legkevésbé érdekes, mert bár teherbíró és kitartó, de egyrészt nincs lovashoz szoktatva, másrészt pedig vágásban hamar kifulladás. Ide tartozik még a póni és az öszvér is. A pónikat leginkább a Tarin birodalomban törpéi használják – méretben ez felel meg nekik legjobban. Persze a póniknak is számtalan változata létezik – az egyik a bányában ércet hord, a másikon utaznak, és így tovább. Az öszvért – ló és szamar keresztezését – főleg hegységekben vagy sziklás terepen használják, mert bár csökönyös és lassú, de nagyon stabilan jár.

Persze a harcban járatlan lovak is lehetnek remek állatok. Fontos megérteni, hogy a ló harcértékei nem elsősorban fajtájától, hanem felkészítésétől, idomításától függenek. Tehát a legpompásabb yllinori félvér is a harmadik kategóriába sorolható, ha csak utazásra szánták. Természetesen a megadott értékekből mindig a jobbat kapja, hiszen nemes fajta.

Nemcsak az idomítástól függenek azonban a ló harcértékei; öszvérből sohasem lesz nehéz harci mén, akármennyit is tanítják. Csak a megfelelő állatot lehet erre a célra betanítani.



De mi is különböztet meg egy nehézlovast – és lovát – egy könnyűtől? Mindenek előtt az állat felépítése. Még aki járatlan a lovak megítélésében, de jó megfigyelő, az is elsőre különbséget tud tenni a két lótipus között. A könnyű harci lovak kecsesek, inkább az utazó lovakra hasonlítanak. Lábak vékony, faruk gömbölyded, járásuk könnyed. Ezzel ellentétben a nehéz harci lovak vaskosak, faruk széles és lapos, hosszúszőrei általában jóval dúsabbak. Járásuk nehezekebbnek és lomhábbnak tűnik.

Fontos, hogy a harci ló ne csak az egyszerű segítséghez legyen idomítva, de a csatához is, mivel egy közönséges utazó ló a harcban megriad és megbokrosodik. Az igazán jól idomított harci lovak nemcsak hogy nem félnek, de segítenek is lovasuknak. A harcra külön nem idomított lovak is harcolhatnak, ám ezt csak akkor teszik, ha az életüket védik. A harcértékeik a táblázatban megadott határértékek között fajuk szerint változnak.

A piacokon kapható lovakat általában ígáslónak avagy utazó lónak idomítják, néha azonban fennáll a veszélye, hogy az első ránézésre megfelelő lónak van valami rossz szokása.

Persze az éremnek két oldala van – ha valaki szerencsés, vásárolhat átlagon felüli képességekkel és képzettségekkel rendelkező hátast.

Aki ért valamennyire a lovakhoz, mint például a lócsiszár vagy akár a lovaglásban képzett karakter, az megállapíthatja ránézésre a ló korát, erejét, egészségi állapotát. A csiszármester ezenfelül rövid vizsgálódás után az is képes megmondani, ha egy lónak rejtett hibája – vagy éppen különleges képessége van. A képzett lócsiszár vagy idomár képes is ilyen egyszerűbb dolgok megtanítására, de persze ehhez idő és nyugodt körülmények kellenek.

## Súlyom

### Élsődleges Statisztikák

Termet:	Apró méretű Állat
Fájdalomtűrés- és	
Életerő-pontok:	Ép 7 / Fp 10 (2d8)
Kezdeményező Érték:	+7
Sebesség:	12 láb (repülés), 2 láb (földön)
Védekezés:	VÉ 17 (Gy +3, Ügy +4) / SPÉ 0
Támadás:	+2 (I.) / közelharc: Karmok +6, Csőr +2
Sebzés:	Karmok (d4-2), Csőr (d6-2)
Oldal / Elérés:	2 x 2 láb / 0 láb
Különleges képességek:	éjjeli látás, Repülés
Különleges támadások:	-
Jellemzők:	Sz +2 (II.), Gy +3 (I.), T +0 (III.)
Ellenállások:	F 7, M 7, A 4
Tulajdonságok:	Erő 6, Ügy 18, Áll 10
	Int 2, Aka 14, Kar 8
Képzettségek:	Észlelés +14, Keresés +12, Túlélés +5, Repülés +10 (mint Futás)
Képességek:	Rárepülés

### Másodlagos Statisztikák

Éghajlat / Élőhely:	Mérsékelt hegyvidék
Szerveződés:	Magányos vagy párban
Nehézségi fok:	A
Jellem:	állat (ragadozó)

### Leírás:

A sólymokat – Arel szent állatait – joggal nevezhetjük a levegő hercegeinek. Kiterjesztett szárnyaik szélessége eléri a két lábat. Ynev-szerte ismert ragadozó.

Tollazatuk rötes vagy sötétbarna. Kisebb rágcsálókra élnek. Áldozatukra 30-40 lábnyi magasságból, hihetetlen sebességgel csapnak le. Harc közben időnként rárepülnek ellenfelükre, hegyes, horgas csőrükkel lecsapnak, majd továbbrepülnek. Minthogy fűrgen változtatják helyüket, igen nehéz fegyverrel eltalálni őket, innen magas VÉ-jük.

Arel egyházán kívül néha tehetősebb vadászok folyamodnak betanított vadász sólymok segítségéhez. Shadonban is Gorvikban külön kultúrája van a sólymászoknak. A jól idomított madarak könnyedén leterítik a menekülő nyulat, borzot, rókát – szélsőséges esetben akár az embert is.

### Harc:

A sólymok a magasból aláukva csapnak le áldozatukra, és karmukkal belémarnak. Maguknál kisebb termétt áldozataikat sikeres támadás esetén megragadhatják, és a levegőbe emelhetik.

## Hópárduc

### Élsődleges Statisztikák

Termet:	Nagy méretű Állat
Fájdalomtűrés- és Életerő-pontok:	Ép 24 / Fp 66 (6d8 + 36)
Kezdeményező Érték:	+10
Sebesség:	16 láb
Védekezés:	VÉ 20 (Gy +4, Ügy +6) / SFÉ 0
Támadás:	+6 (I.) / közelharc: Karmok +11, Harapás +7
Sebzés:	Karmok (d10+5), Harapás (d12+5)
Oldal / Elérés:	2 x 4 láb / 2 láb
Különleges képességek:	éjjeli látás, szaglás
Különleges támadások:	rávetődés
Jellemzők:	Sz +3 (II.), Gy +4 (I.), T +1 (III.)
Ellenállások:	F 24, M 8, A 5
Tulajdonságok:	Erő 20, Ügy 22, Áll 22
	Int 2, Aka 14, Kar 8
Képzettségek:	Akrobatika +8, Egyensúly +6, Észlelés +14, Hallgatóság +4, Keresés +12, Lopózás +6, Mászás +8, Rejtőzködés +6, Túlélés +5, Ugrás +4
Képességek:	-

### Másodlagos Statisztikák

Éghajlat / Élőhely:	hideg égővi hegyvidék
Szerveződés:	magányos vagy párban
Nehézségi fok:	B
Jellem:	állat (ragadozó)

### Leírás:

A nagymacsák királynőjének tartják. Igazi fejedelmi vad, de csak ritkán rendeznek fejedelmi vadászatot utána, hiszen ő is az örököknél hóborította fenyvesek lakója. Általában párban jár. Igazi monogám fajta, párválasztása egy életre szól. A hópárducok területörzök, azaz egy pár egy adott területet ural, megkízd minden nagyragadozóval, amely feltűnik a birtokán. Vadászata – elvben – rendkívül jó üzlet, hiszen 5-10 aranyat is fizetnek egy prémért, az eleven állatért pedig 80 aranyat is megadnak az arénák. Becserkészni, pláne elejteni azonban rendkívül nehéz, hiszen az állat – hálá csodálatos fehér bundájának – szinte láthatatlanná tud válni, havas környezetben rendkívül jól rejtőzködik (+8 módosító), ám az igazi veszélyt hihetetlen harci tudása jelenti.

A hópárducok igazi stratégiák. Hosszan cserkészik, farszjták áldozatukat, tökéletes összhangban küzdenek. Meggyengedő, ha egy hópárducra életerében egyszer rálőttek, attól fogva megismeri akár a nyeregről lógó nyilpuskát, íjat is, mi több, tudja, hogy akik ilyen fegyverrel rendelkeznek, azok messziről tudnak ártani neki.

Látása, hallása, szaglása kitűnő.

Jellegzetes támadási módjuk, hogy elrohannak az áldozat mellett, és beleamarnak. Ennél a támadásnál egy körben a közel egyvonalban levő áldozatok bármelyikére támadhat. Egyébként – ha az állat kénytelen leállni és közelharcba bonyolódni – először a mancsaival támad, és utána harap. A párját vesztett hópárduc +2-vel támad társa gyilkosaira.

## Harc

Rávetődés: Ha a hópárduc rohamoz, teljes támadást tehet. Ráharapás: Ennek a képességnek a használatához a hópárducnak sikeresen meg kell harapnia áldozatát. Ezután szabad cselekedetként kezdeményezhet birkózást áldozatával, és ezzel nem vált ki Megszakító támadást. Ha sikeresen megragadta célpontját, ezután körönként sebezhet a harapásával – minden körben tehet szabad cselekedetként egy harapás támadást +4 TÉ módosítóval.

## Farkas

### Élsődleges Statisztikák

Termet:	Közepes méretű Állat
Fájdalomtűrés- és Életerő-pontok:	Ép 17 / Fp 20 (2d10 + 8)
Kezdeményező Érték:	+4
Sebesség:	12 láb
Védekezés:	VÉ 14 (Gy +2, Ügy +2) / SFÉ 0
Támadás:	+2 (I.) / közelharc: Harapás +5
Sebzés:	Harapás (d10+3)
Oldal / Elérés:	2 x 2 láb / 2 láb
Különleges képességek:	Szaglás, éjjeli látás
Különleges támadások:	-
Jellemzők:	Sz +3 (I.), Gy +2 (II.), T +0 (III.)
Ellenállások:	F 15, M 7, A 6
Tulajdonságok:	Erő 16, Ügy 14, Áll 18
	Int 2, Aka 14, Kar 12
Képzettségek:	Észlelés +10, Futás +8,
Hallgatóság +5,	Keresés +8, Túlélés +10, Ugrás +8
Képességek:	-

### Másodlagos Statisztikák

Éghajlat / Élőhely:	Mérsékelt erdőszeg
Szerveződés:	Magányos vagy falkában (5-12)
Nehézségi fok:	A
Jellem:	állat (ragadozó)

### Leírás:

A farkasok szinte minden mérsékelt égővi, vagy hidegebb erdőben megtalálhatók. Állkapcsaik erősek, fogaik hegyesek. Veszélyes ragadozók, mivel falkában vadásznak és télen – vagy éhínség idején – akár egy lovas is képesek megtámadni. Gyakran hosszan követnek egy-egy kismélt áldozatot, és a megfelelő pillanatban lecsapnak rá. Képesek akár hosszú mérföldeket is megtenni az úgynevezett farkasügetéssel, amely lassú tempójú, kitartó futás. Mivel szaglások remek, szivóságuk, pedig már-már legendás, kevesen menekülnek meg előlük.

Ha vadásznak, körbeállják prédájukat, egymás után ugranak neki; megpróbálják őt a földre rántani és ott átharapni a torkát. Ezt a harcmodort egyfajta primitív taktikának is tekinthetjük, mivel nemcsak körülveszik az áldozatot, elzárva ezzel a menekülés útját, de úgy támadnak rá felváltva, ahogy a legelőnyösebb, azaz hátulról. Barmerre is forduljon a szerencsétlen áldozat, egy-két farkas mindig a háta mögött lesz, és onnét veti rá magát. Természetesen ilyenkor a megfelelő harci helyzettel járó módosítókat is megkapja. Ha ezenfelül a préda veszélyesnek bizonyul, a vele szemben álló farkas inkább csak menti az írháját, nem harcol. Ez egyfajta védekező harc, amely +2 VE-t ad a farkasnak. Ha netán a préda megfordulna, vele fordulnak a szerepek is.

# Feketemedve

## Élelőleges Statisztikák

Térmet:	Közepes méretű Állat
Fájdalomtűrés- és	
Életerő-pontok:	Ép 20 / Fp 22 (2d10 + 10)
Kezdeményező Érték:	+2
Sebesség:	10 láb
Védekezés:	VÉ 12 (Gy +2, Ügy +0) / SFÉ 0
Támadás:	+2 (I.) / közelharc: Karmok +8, Harapás +4
Sebzés:	Karmok (d8+6), Harapás (d10+6)
Oldal / Elérés:	2 x 2 láb / 2 láb
Különleges képességek:	Szaglás, éjjeli látás
Különleges támadások:	-
Jellemzők:	Sz +3 (I.), Gy +2 (II.), T +0 (III.)
Ellenállások:	F 20, M 6, A 6
Tulajdonságok:	Erő 22, Ügy 10, Áll 20 Int 2, Aka 12, Kar 12
Képzetségek:	Észlelés +4, Hallgatóság +4,
Keresés +8,	Mászás +4, Túlélés +6, Úszás +8
Képességek:	-

## Másodlagos Statisztikák

Éghajlat / Élőhely:	Mérsékelt erdőség
Szerveződés:	Magányosan vagy párban
Nehézségi fok:	A
Jellem:	állat (ragadozó)

### Leírás:

A feketemedve erdőlakó ragadozó, amely általában nem veszélyes, amíg egy óvatlan vándor nem közelíti meg a bocsait, vagy veszélyeztetni a táplálékát.

A feketemedvének vannak barnás színváltozatú egyedei is, méretben ritkán haladja meg az 5 könyököt.

A feketemedve a karmaival és a fogaival marcangolja szét áldozatát.

## Élőholtak

Abdul al-Sahred Necrografia című munkájában a túlvilág teremtményeit négy kategóriába, illetve tíz osztályba sorolja. A négy kategória (élőhalt, kísértet, lélek vagy démon) utal a lény külsejére és eredetére, míg az osztályok jellemzik képességeiket. Az élőholtak rendelkeznek anyagi testtel, a kísértetek csak légies testtel, míg a lelkek semmiféle testtel nem bírnak. A démonok teste a Külső Síkok anyagaiból épül fel. A legelső és legfontosabb különbség e teremtmények közt, hogy míg az első három kategóriába tartozók valaha emberi (vagy legalábbis állati) életet éltek, és haláluk után váltak valami úton-módon kísértetté vagy élőholtá; a démonok az Anyagi Síktól és általában a Belső Síkaktól teljesen idegenek, s noha nem található meg bennük az élet princípiuma, az ő fogalmaik szerint élnek.

Az elkövetkezőkben csak a holtuk után visszatérő élőholtakról, kísértetekről és lelkekről lesz szó; a démonokat a Kötes Lények típusába soroljuk, és ott tárgyaljuk.

A legfontosabb, ami minden túlvilági teremtményt megkülönböztet az evlágiaktól az, hogy belőlük hiányzik az Élet princípiuma. Biológiai funkcióik nincsenek, nem létszükséglet számukra a levegő vagy a táplálék. Van ugyan néhány osztályuk, amely – úgymond – táplálkozik (vérivő élőholtak és

életerővel táplálkozó szellemek), ám ezek számára sem elengedhetetlen az effajta táplálék, azaz nem szűnnek meg létezni, még ha sokáig nem is jutnak hozzá. Szaporodni – legalábbis hagyományos értelemben – képtelenek, mindig mágikus úton, vagy valamely átok folytán jönnek létre.

Ezen teremtmények legtöbbje bír lélekkel (kivéve az tudattalan élőholtakat), amely lélek, legyen bár torz, kiterjeszti személyes auráját a testre. Azon teremtmények, melyek bírnak anyagi testtel, átitatódnak mágiaival vagy nem evlági anyagokkal, ezért Természetes Anyag mágiaja rájuk hatástalan. Természetesen a testtel nem rendelkező kísértetek és lelkek esetében ez a kérdés fel sem merülhet. A megidézett teremtmények minden esetben mágikus anyagi kategóriának számítanak.

Annak ellenére, hogy a legtöbb túlvilági teremtményben lélek lakozik, csak igen kevesen befolyásolhatók asztrális, vagy mentális úton. Ennek oka az, hogy noha a lélek a test halála után megtartotta asztrális és a mentális testét, azok az idősk folyamán eltorzultak, elkorcsosultak, és immáron egészen máshogy festenek, mint egy élő emberé. Az ilyen teremtményeknél az asztrális illetve mentális ellenállásoknál<sup>1</sup> szerepel, mivel az ilyen jellegű támadásokra immunisak.

Mivel egyetlen túlvilági lény sem él a szó szoros értelmében, ezért a mérgek, amelyek köztudottan az élet-funkciókat befolyásolják, semmilyen hatással sincsenek rájuk, és ehhez hasonló ok miatt a betegségek sem. Nem hatnak rájuk a kábítók, vagy bénító behatások sem.

Ugyancsak az Élet princípiumának hiánya miatt, az élőholtak nem éreznek fájdalmat, így változatlan erővel támadnak, míg el nem pusztulnak, akármilyen súlyos sérüléseket szenvedjenek a harcban. Mert nem élnek és nincsenek életfunkcióik, egy túlvilági lényt sokkal nehezebb legyőzni, mint egy közönséges halandót, hiszen míg egy szíven szúrt ember szinte rögtön meghal, az élőholtat ez a seb nem befolyásolja. Ez tükröződik Ép-ik számában is.

A halott lelke: Halott lelkének egy már meghalt teremtmény valamely módon megidézett és/vagy az Anyagi Síkhoz kötött lelket nevezünk. A lélek csak Asztrál- és Mentálisokon van jelen, anyagi teste nincsen, egészen addig a pillanatig, míg valamely módon az anyagba nem kötetik. A lélek rendelkezik





az egykori lény képességeivel: annak kaszt- és karakter- szintjeivel, valamint képes Pszít és mágiát használni, ha az is képes volt. Rendelkezik az egykori teremtmény minden tudásával és emlékével. Természetesen ezek jelentős részét csak akkor lesz képes használni, ha „működő” testbe helyezik. Ilyenkor megköszöntőleg azonos Támadó Értékkel fog harcolni – bár az új test megszokás igen sok időt is igénybe vehet! Varázsolni is csak anyagi testben tud. Pszít anyagi test nélkül is alkalmazhat. A megdöcögött nem mind helyezik testbe. Van úgy, hogy valamely tárgyhoz kötik – ilyenkor az adott tárgy minősül az anyagi testének. Ezáltal általában nem lesz mozgásképes, még beszélni sem tud, kivéve néhány különleges esetet (pl. Homonkulusz) Pszijét viszont így is használhatja, miáltal telepátikus kommunikációra képes lehet.

A lélek jelleme, dolgokhoz való hozzáállása az egykori teremtményével azonos. Epp úgy jóakarát, vagy gonosz, s ha ez a módosult körülmények dacára egyáltalán lehetséges, céljai is változatlanok maradnak.

Ha a halott lelke egy közelmúltban meghalt másik lény testébe kerül, a létrejövő lény Homonkulusz. Természetesen az Élet princípiuma e teremtményben nem található meg.

Saját Intelligenciával nem rendelkező élőhalottak nem gyógyulnak maguktól, de mágiával, egyéb sötét praktikákkal ez elérhető. Amennyiben rendelkeznek regenerációval, vagy gyors gyógyulás különleges jellemzőkkel, az a megszokott módon működik rajtuk, az Intelligenciájuktól függetlenül.

Egy élőholt sem sebződik az olyan támadásoktól, amelyek Fp-t okoznak, de az Ép-t sebzó támadásoktól igen – amint 0 Ép-re csökken az életerejük, azonnal elpusztulnak.

## Zombi (Zaurak)

### Élsődleges Statisztikák

Termet:	Közepes méretű Élőhalott
Fájdalomtűrési- és	
Életerő-pontok:	Ép 18 / Fp -
Kezdeményező Érték:	-1
Sebesség:	10 láb
Védekezés:	VÉ 9 (Gy +0, Ügy -1) / SFÉ 0
Támadás:	+1 (III.) / közelharc: Fegyverrel vagy puszta kézzel +3
Sebzés:	Fegyver szerint +2, vagy puszta kéz (d4+2)
Oldal / Elérés:	2 x 2 láb / 2 láb
Különleges képességek:	élőhalott
Különleges támadások:	-
Jellemzők:	Sz +3 (I), Gy +0 (III.), T +0 (III.)
Ellenállások:	F 18, M -, A -
Tulajdonságok:	Erő 14, Ügy 8, Áll 20 Int 2, Aka -, Kar -
Képzettségek:	-
Képességek:	-

### Másodlagos Statisztikák

Éghajlat / Élőhely:	bárhol
Szerveződés:	Magányosan vagy csoportosan (változó)
Nehézségi fok:	A
Jellem:	élőhalott

#### Leírás:

A zombik lélekkel nem rendelkező, mágiával mozgatott holttestek, akiket gonosz papok vagy boszorkánymesterek használnak fel sötét céljaik érdekében. Teremtőik egyszerű parancsainak engedelmeskednek, gondolkodás nélkül. Lelkük nem lévén, minden érzelmétl mentesek, fájdalmat sem éreznek.

Harcban használhatnak egyszerűbb fegyvereket, vagy puszta kezüket, hisz körmeik halálukban egy ideig tovább nőttek. Harki tudásuk szinte a nullával egyenlő, gépiesen támadják áldozatukat. Ami mégis néha veszélyessé teheti őket, az kitartásuk, hiszen fájdalmat nem érezvén semmitől sem rettennek vissza.

Testük lehet ép holttest, de akár összeasztott csontváz is. A bomlás akármilyen szakában is lett belőlük élőholt, rothadásuk azon a fokon megállt, mégis állandóan az elmúlás szaga lengi őket körül.

Élőhalott: A zombi nem rendelkezik lélekkel, így nem támadhatóak sem asztrálisan, sem mentálisan. Nem éreznek fájdalmat, nem rendelkeznek Fp-vel, és harcban csak túltűréssel sebezhetőek. A mérgekre, betegségekkel immúnisak, életfunkcióik nincsenek, így levegőre, élelemre sincsen szükségük.



## Elementál

Elementáloknak nevezzük az őseleli síkok lakóit. Csak kivételes alkalmakkor találkozhatunk velük az Elsődleges Anyagi Síkon – csak Síkkapuk megnyitásakor és idéző varázslatok felhasználásának eredményeképp bukkanhatnak fel, amikor lehetőség nyílik a síkok közti közlekedésre. Az Elementálok saját őselemükből épülnek fel, és sem asztrál-, sem mentáltestük nincs. Ezért minden ilyen alapú varázslatra és a mérgekre is teljesen immunisak. Ezeket az elemi lényeket leginkább a velük ellentétes őselemmel manipuláló mágia sebtí – az ellentétpárok: tűz-víz és levegő-föld. Mivel Ynev Elsődleges Anyagi Síkja vízalapú, lényeit leginkább az elemi tűz kreatúrái tudják megsebezni. Az Elementálok saját síkjukon jól szervezett társadalomban élnek, saját logikájuk és hierarchiájuk szerint. Ennek alapjai Ynev lakói számára eddig teljesen ismeretlenek, ám túlzott érdeklődés eddig nem is mutatkozott megismerésük irányában.

Az Elementálok immunisak a saját elemeiken alapuló mágiákra és hatásokra, és a nem mágikus fegyverek sem árthatnak nekik. Ami az abbitot, a mithrilt, vagyis a természetükből adódóan mágikus fémekből kovácsolt fegyvereket illeti: kárt tehetnek ugyan az Elementálokban, kibóbt sebzésük azonban automatikusan feleződik, a lény Ép-jéből csak ennyi vonandó le. Ép-ik nincsenek, nem érzik a fájdalmat – vagyis minden sebzés Ép-ikból vonódik le, ám ahhoz, hogy az elementál sebzódjék, minden esetben túlélés szükséges. Immunisak a mérgekre, altatásra, bénításra, kábításra.

Az elementál a négy őselem – levegő, föld, tűz, vagy víz – valamelyikéből álló teremtmény. Testüknek nincs a hagyományos értelemben vett eleje, vagy háta, sem testrészei, ezért nem is lehet hátba támadni, sem a Pusztítás és hasonló képességeket alkalmazni ellenük.

## Tűzelementál

A tűz elementál félelmetes ellenfél a harcban – áldozatait kifáradhatatlanul és vadul támadja.



**Tűz:** A tűz elementál csapása zúzó sebzésnek minősül, de ehhez járul a tűz sebzése is az elementál lángoló teste miatt. Akit a tűz elementál elér a csapásával, vagy akik saját támadásuk során hozzáérnek a tűzelementálhoz, 1d6 tűz sebzést szenvednek el a rendes sebzésen felül. Eközben esetleg lángot is foghatnak.

### Leírás:

A tűzelementálok immunisak a tűz alapú mágiákra és hatásokra, a víz alapúakat azonban kétszeresen szenvedik el. A tűzelementál nem tud áthaladni vízen, vagy egyéb nem éghető folyadékra, kivéve, ha át tudja lépni, vagy ugrani. Csak túléléssel lehet megsebezni őket, és csak mágikus fegyverekkel – a mágikus fémekből készült nem mágikus fegyverek csak rendes sebzésük felét okozzák. Immunisak a mérgekre, altatásra, bénításra, kábításra, testüknek nincs a hagyományos értelemben vett eleje, vagy háta, sem testrészei, ezért nem is lehet hátba támadni, sem a Pusztítás és hasonló képességeket alkalmazni ellenük. Asztrálisan és mentálisan nem támadhatóak.

## Ősödleges Statisztikák

Termet:	Közepes méretű	Nagy méretű
Fájdalomtűrés- és Életerő-pontok:	Ép 18 / Fp -	Ép 25 / Fp -
Kezdeményező Érték:	+10	+10
Sebesség:	10 láb	16 láb
Védekezés:	VÉ 16 (Gy +4, Ügy +2) / SFÉ 0	VÉ 16 (Gy +4, Ügy +2) / SFÉ 0
Támadás:	+8 (I.) / közelharc: csapás +9, csapás +6, +3	+8 (I.) / közelharc: csapás +13, csapás +10, +7
Sebzés:	csapás (d4+1)	csapás (d4+5)
Oldal / Elérés:	2 x 2 láb / 2 láb	2 x 2 láb / 4 láb
Különleges képességek:	ultralátás, tűzelementál	ultralátás, tűzelementál
Különleges támadások:	Tűz	Tűz
Jellemzők:	Sz +6 (I.), Gy +4 (II.), T +2 (III.)	Sz +6 (I.), Gy +4 (II.), T +2 (III.)
Ellenállások:	F 18, M -, A -	F 25, M -, A -
Tulajdonságok:	Erő 12, Ügy 14, Áll 14 Int 4, Aka 11, Kar 11	Erő 20, Ügy 14, Áll 18 Int 4, Aka 11, Kar 11
Képzettségek:	-	-
Képességek:	Gyors kezdeményezés, Kitérés	Gyors kezdeményezés, Kitérés

## Másodlagos Statisztikák

Éghajlat / Élőhely:	Tűz elemi síkja	Tűz elemi síkja
Szerveződés:	egyedül	egyedül
Nehézségi fok:	C	C
Jellem:	semleges	semleges

# Ynev naptárai és A kontinensen általánosan elterjedt mértékegységrendszer

## Ynevi naptárak

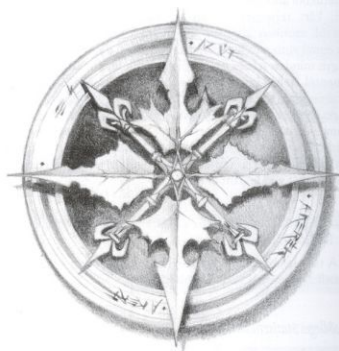
### 1. Közös (pyarroni) naptár

Mondják, a pyarroni istencsalád legnagyobb ajándéka a naptár volt ynev lakói számára. Ez bizonyos szempontból igaz, megjegyezésre érdemes azonban, hogy a hetedkorban használatos naptárt nem pyarroniak dolgozták ki, csupán a heteknek, hónapoknak adtak új, a korábbiaknál időszerűbb nevet. Kétségtelen ugyanekkor, hogy a naptár elterjesztésében - és alkalmankénti helyesbítésében - ők játszották a főszerepet.

Az ynevi hét a teremtés hajnala óta öt (egyenként húszórás) napból áll. Négy hét alkot egy húsznapos hónapot. E hónapokat az úgynevezett nagy hónapokba csoportosítják, melyeket a misztériumok ismerői párokként, tercekként, illetve kvartokként emlegetnek, és egy vagy több pyarroni halhatatlan szent időszakának tartanak. Mivel a kontinens hatalmas, a pyarroni viszonyok szerint értelmezett - egyenként három nagy hónaptól álló - évszakok (hideg, meleg, esős) a legtöbbször vidéken merőben elméleti jellegűek.

Az ynevi esztendő hatszázhusz napos. Az újév beköszöntét a pyarroni civilizációban külön nem ünneplik meg; kyel két párjának első hava csupán a városok városa számára jelenti az esztendő kezdetét, ezért a dátumozásban a kontinens egyes vidékei közt akár egyesestendő eltérések is adódhatnak. Az eltérések korrigálására pyarron félezer esztendőnként kerít sort - a legutóbbi ilyen kísérlet a tizennegyedik zászlóháború befekészésekor történt, eredményéről azonban csak két-három évtized elteltével lehet számot adni.

Jelen: p.sz. 3703. Esztendő teremtés és pusztítás hónapjaiban.



### Hideg évszak

A teremtés és pusztítás hónapjai  
(kyel két párja):

Kyel első hava - "szándék"  
Kyel második hava - "akarat"  
Kyel harmadik hava - "harag"  
Kyel negyedik hava - "végtéltség"

A halál hónapjai (darton terce):  
Darton első hava - "sikolyok"  
Darton második hava - "csend"  
Darton harmadik hava - "kacaj"

A bosszú hónapjai (uwel terce):  
Uwel első hava - "pengék"  
Uwel második hava - "csontok"  
Uwel harmadik hava - "hamvak"

### Meleg évszak

A dal hónapjai (alborne terce):

Alborne első hava - "lant"  
Alborne második hava - "álmok"  
Alborne harmadik hava - "ébredés"

A tűz és fény hónapjai (adron kvartja):  
Adron első hava - "áldozat"  
Adron második hava - "engesztelés"  
Adron harmadik hava - "lángok"  
Adron negyedik hava - "feloldozás"

A tudomány hónapjai (krad kvartja):  
Krad első hava - "ifjak"  
Krad második hava - "bölcsek"  
Krad harmadik hava - "beavatottak"  
Krad negyedik hava - "felemelkedők"

### Esős évszak

A hatalom és a szertartások hónapjai  
(dreina terce):

Dreina első hava - "fogadalmak"  
Dreina második hava - "esküvések"  
Dreina harmadik hava - "többszörök"

A vizek hónapjai (antoh terce):  
Antoh első hava - "hullámok"  
Antoh második hava - "áradás"  
Antoh harmadik hava - "tengerszend"

A harc hónapjai (arel kvartja):  
Arel első hava - "zivatar"  
Arel második hava - "kék acél"  
Arel harmadik hava - "súlyoszárm"  
Arel negyedik hava - "holdak és vándorok"



Végezetül ynev legfőbb ünnepeiről szólnunk. Ezeket természetesen csak a pyarronhú államokban ülik meg az alábbi módon, megfelelőik azonban – melyek gyakorta ötöd- vagy hatodikori eredetűek – a kontinens ősbí vallású országaiban is megtalálhatók; róluk az egyes passzusok végén, csak érintő jelleggel szólnunk.

### 1. *A teremtő akarat ünnepe*

A pyarroni hitű államokban afféle tavaszünnepe, kyel első havának derekán kerül rá sor; a politikai helyzetűtől és az épp aktuális teendőktől függően három-öt napig tart. A falvakban ősi télűző szertartásokkal kötik egybe, a kövárosokban ritkán több reggeli-esti ájtatosságnál, melyen az emberek egyénileg, vagy kis csoportokban vesznek részt kyel templomában. Az uralkodók ezt az alkalmat szokták felhasználni arra, hogy jutalmat, címet és rangot osszanak, nem ritka ilyenkor a kegyelem gyakorlása sem. Toron-szerte elterjedt formájában egyes – politikai szempontok szerint kiválasztott – elféltéket szabadon bocsátanak, s csak az ünnepnapok elteltével indítanak hajtóvadászatot ellenük.

### 2. *Az eltávoztak ünnepe*

Darton tercének második ("csend") havában kerül rá sor mindenütt, ahol az emberek a pyarroni panteon isteneit tisztelik. Mindössze egy napig tart: a hívó emberek rituális lakomán emlékeznek meg néhai szeretteikről, majd gyertyát helyeznek számukra darton oltárára – ez a külső sötétségben bolyongó lélek visszatalálását és újjászületését hivatott megkönnyíteni. Az ünnep napjai a toronban elterjedt összetartozás hetével esnek egybe – az ősi vérből valók ilyenkor szakrális orgák és lakomák során vesznek részt, hogy erősítsék magukban hajdani s majdani nagyságuk tudatát. E héten – fő- és jószágvesztés terhe mellett – tilos egymásra kezelt emelniük.

### 3. *A kitekintés ünnepe*

Adron kvartjának negyedik ("feloldozás") havában ülik meg; azon ünnepek közé tartozik, melyek felett két halhatatlan – esetünkben adron és noir – közösen gyakorol védnökséget. A hívek összegyűlnek e két isten templomaiban, s amennyiben úgy látják jónak, megosztják egymással álmaikat, melyekből a papok igyekeznek kiolvasni a város (az állam) szempontjából lényeges ömeneket. Morgena hasonló funkciójú ünnepével esik egybe, melyet a kyr/toron liturgia az intések éjjelének nevez.

### 4. *A kettős hold ünnepe*

Krad kvartjának második havában ("bölcsék") tartják meg, s a tágon értelmezett tudománynak szentelik. Az ünneplés módja a kontinens tájegységei szerint változik – erionban például ilyenkor nyitják meg a nagyközönség előtt a főnixek parkját, ahol a különös lények tűzhalálukkal és feltámadásukkal ejtik ámulatba a város lakóit. A kettős hold ünnepét a kyrek is megülik, ám náluk – s így toronban is – elsősorban az égi erők előtti hódolat kifejezése volt.

### 5. *A maszkok ünnepe*

Dreina tercének második havában ("esküvések") kerül rá sor, időtartama tájegységről tájegységre változó, de akár négy hetet is igénybe vehet. Ez a négy hét ynev-szerte a karneválok, maszkabálok ideje; a nép ezen a frivol módon nyilvánítja ki igényét a megtisztulásra és megújulásra. A kyr-vérűek lakta toronban és abaszis kyr hitet valló vidékein ekkor zajlik a legtöbb emberáldozat, pyarroni bölcsek által azonban az is feljegyztetett, hogy a legtöbb gyermek az évnek ebben a szakában fogan.

### 6. *A tengerscend ünnepe*

Antoh tercének harmadik, azonos nevű havában tartják. A háromnapos fesztivál igazi funkciójával csak a hajósnepek körében bír, a többi nemzet liturgiájában az elemek jóindulatának elnyerésére szolgál. Folyamán tárgyáldozatot (szertartási ruhadarabok, medálok, épületek, hajómodellek) helyeznek el antoh – másutt az ősföldet és a levegőt is megtestesítő adron és kyel, illetőleg a kyr sogron oltárán.

### 7. *A győztes csaták ünnepe*

Arel kvartjának negyedik havában ("holdak és vándorok") ülik meg, bár a kontinens minden táján más és más alkalomra vonatkoztatják. Ez az egyetlen olyan ünnep, melynek ynev kyr hitű régióiban nincs megfelelője; a fáma szerint, yllinor királya, mogorva chei óhajára kanonizálták pyarronban. A kalandozó-uralkodó új hazát talált népe azon fegyverforgatóinak állított így örök emléket, akik a száz csata útján hullottak el.



## II. Kyr (toroni) naptár

Észak-nyev egyetlen népe sem függetlenítheti magát az ősi bírodalom máig ható kulturális és történelmi hatásaitól. Jóllehet kyria örökségének mai letéteményese, toron nem igazán népszerű a kontinens északi részének nagyobbik felén, azt egyetlen mai államalakulat sem tagadhatja, hogy a „sötét bírodalom” őse mindmáig befolyásolja hétköznapját.

Ennek egyik kevésbé szembetűnő megnyilvánulása a pyarronita naptár, amely kyr mintára az istenek „hatáskörébe” helyezték bizonyos hónapokat, csakúgy, mint tették azt annak idején a kyrek is. Az államszövetség csillagászpapjai új rendszerbe szedték a kyrek által szerkesztett naptárt, s megpróbálták olyan formába önteni, hogy az elfogadható és népszerű lehessen a hatalmas területi befolyással rendelkező egyház valamennyi lakója számára. Így történhetett, hogy az egykori öt kyr istent a pyarronita naptárrendszerben kilenc pótolja, s hogy a régen az öt különféle – kyriában ismert – évszakot úgy módosították, olyan általános megfelelőekkel pótolták, melyek kisebb-nagyobb jóváhagyással majd egész nyeven érvényesek. Hogy a mai naptár milyen és hogyan működik, mindannyian jól tudjuk. Vessünk azonban néhány pillantást mindezek alapjára, az úgynevezett kyr naptárra, amely toronban és egyes konzervatív godorai (értsd: erion!) családokban a mai napig használatos. A naptár vizsgálatánál nem szabad figyelmen kívül hagyni, hogy a kyrek számszisztikája mindennapjaiknak, legegyszerűbb cselekedeteiknek is meghatározó eleme volt, s még a legprózaiabb tetteik esetében is betegesen kerültek a rossz szerencsét hozó számokat.

Azzal a ténnyel, hogy egy nyevi esztendő 620 napos, nem tudtuk mit kezdeni – ezt az „apró rendellenességet” oly módon korrigálták, hogy váltakozva 619 és 621 napos esztendőket hívtak életre. Az évet öt évszakra osztották – ezt a rendszert valószínűleg calowynról hozták magukkal – s ennek megfelelően itt is meghonosították a meleg, a hús, a nyirkos, a hideg és a langy évszakokat. Manapság jobbra a tél, tavasz, nyár, nyárutó és ős kifejezéseiket használják, s ezek mentek át az északi közellet kifejezései közé.

Az öt évszakot egyenként három, negyvenegy napos hónapra osztották, ennek megfelelően két kettős holdtölte ideje alatt telt ki egy hónap. Mikor a második, a „szerencsétlen” holdhónap is a végére ért, akkor jött el az ideje annak, hogy egy új, sikeres hónap vehesse kezdetét. Hogy a hétköznapok életét ne befolyásolhassák kedvezőtlenül a páros számok, gyakorta fordultak különféle módszerekhez, amelyek segítségével az egyes szerencsétlenek tartott időszakokat bizonyos rituálékkal másokhoz rendelték, ily módon téve szerencsésebb azokat is. Ne is csodálkozzunk ez okból akkor, ha toron vagy kyr forrássalok egyes hónapok ötven-, hatvan- vagy hetven-valahányadik napjáról találunk említést! Sajnos nem lehetünk bizonyosak abban sem, hogy minden esetben ki tudjuk hüvelyezni a változások okát és módját, ezért elképzelhetők, hogy egyazon eseményről két forrás, különböző dátummal tesz említést. A naptári év fordulóponjtán őtnapos ünnep során vezetik át a mai napig is a toroniak az egyik évet a másikba. Ez a hét ünnepi hét, nem tartozik egyetlen évszakhoz, vagy hónaphoz sem, ám mindig a hideg és a langy évszakok fordulóponjtára esik. A kyr újév ugyanis a természet újjáéledésétől, a hideg idők elmúlásától számítja az új esztendőt, s ekkor lépnek egyet az évek számával is.

Hogy egy kicsit bonyolítsa a helyzetet, az évek számlálására több, jelenleg is érvényes módszer használatos. Az első módszer azt az esztendőt veszi kiindulópontul, amikor a kyrek először tették lábukat nyevre. Ezek szerint a p.s.-i 3703. Esztendő a földre lépés 20 986. Évére esik. Ezt az időszámítási módot elsősorban a dinasztia történetírói, s egyes nemes házak alkalmazzák.

Egy másik módszer azt a dátumot veszi alapul, amikor toron első császára hivatalosan is hatalomra lépett. Ezek szerint rounn lyechar d császári korona 1. Évében koronázott császárrá, ami a p.s. 170. Évben történt. Könnyen kiszámítható, hogy mindez, ha a földre lépés szerint számoljuk,

a 17 453. Esztendő eseménye volt, s hogy most, p.s. 3703-ban a császári korona szerinti 3533-at írjuk.

### Ünnepi hét (khyn-ontor)

*Langy évszak – igere hónapjai*

Fák hava  
Rügyek hava  
Levelek hava

*Meleg évszak – sogron hónapjai*

Bogarok hava  
Kígyók hava  
Baglyok hava

*Hűs évszak – morgena hónapjai*

Pókok hava  
Árnyak hava  
Rákók hava

*Nyirkos évszak – tharr hónapjai*

Gallyak hava  
Ködök hava  
Varjak hava

*Hideg évszak – weila hónapjai*

Gyökök hava  
Skorpiók hava  
Jéggyémánt hava

Egy hét – bármely ellentmondásos is legyen ez az elnevezés – csakúgy, mint nyev más tájain, toronban is őtnapos. A napok megnevezései továbbra is őrizik régi alakjukat, melyek eredeti formájukban nyilvánvalóan a kyr panteon tagjaihoz köthetők, s a mai toroni szavak is csak kevésbé torzulnak az eltelt évek alatt. Nem nehéz észrevenni a hasonlóságot a toroni – illetőleg kyr – alak és az északi szövetség területén ma is használatban lévő elnevezések közt:

Kyr elnevezés	Toroni változat	Északi-erv megfelelő
Eweilan	eweil	evir
Higger	higge	higr
Asogre	assog	asor
Emorge	emorg	emor
Tarra	tatar	tar

Nagyjából hasonló folyamattal állunk szemben akkor is, ha az órák megnevezéseinek boncolgatásába fogunk. Itt jóval könnyebb dolgunk van, hiszen egyértelműen visszaköszön a kyrek használta fémek, fémötövezetek (és fűzinek) rendszere. A húsz óra elnevezéseit ugyan nem őrizték meg – még kisebb változások árán sem – eredeti alakjukat az északi szövetség területén, ám túrkörfordításuk mindenütt visszaköszön, bármerre járjunk.

1.	A higany órája
2.	A olom órája
3.	A cink órája
4.	A vörösréz órája
5.	A bronz órája
6.	A kéklunfr órája
7.	A ezüst órája
8.	A mithrill órája
9.	A vöröslunfr órája
10.	A vas órája
11.	Az abbit órája
12.	A sárgaréz órája

13.	Az acél órája
14.	Az arany órája
15.	A zöldlunár órája
16.	A fehérarany órája
17.	A feketeacél órája
18.	Az ón órája
19.	Az ózüst órája
20.	A feketelunár órája

### III. Shadoni (neo-godoni) naptár

„Mivel shadon lakói másképp számítják az időt, körükben az embernépek szokásos ünnepei – a tavaszé, az aratásé, a győztes csatáké – más napokra esnek. A helyi asztrológusok az évet százötven napos negyedekre, azon belül hat-hat, koronként változó hosszúságú hónapra osztják, melyek páronként alkotják a domviki liturgiában oly nagy fontosságú triádokat. Az újév időpontjának meghatározásakor a csillagok állását is figyelembe veszik, a fontosabb dátumokat minden századik esztendőben egyeztetik a pyarronita naptár dátumaival. Az időjárás így sem követi pontosan az évszázadok váltakozását – a szertartásrend és a néphagyomány rég idomult e sajátágához, az idegenből jött (s rossz században célhoz ért) utazónak azonban kínos vagy kacagtató, ám mindenképp kellemetlen meglepetésekre kell felkészülnie...”

Lawarin del mosso: domvik ege alatt

#### Ynevi transzdimenzionális mérték- és átváltórendszer

##### Hosszmértékek

1 ynevi arasz	= 1 arasz
1 ynevi hüvelyk	= 3 cm
1 ynevi könyök	= 0.5 m
1 ynevi láb	= 1 m
1 ynevi lépés	= 1.5 m
1 ynevi mérföld	= 1 km
1 ynevi tengeri mérföld	= 2 km

##### Területmértékek

1 ynevi öl	= 4 m <sup>2</sup>
1 ynevi kataszteri hold	= 2500 m <sup>2</sup>
1 ynevi hektár	= 10000 m <sup>2</sup>

##### Súlymértékek

1 ynevi karát	= 0.1 g
1 ynevi lat	= 1 g
1 ynevi put	= 1 dgk
1 ynevi uncia	= 25 g
1 ynevi font	= 1 kg
1 ynevi mázsa	= 100 kg
1 ynevi tonna	= 1000 kg

##### Űrmértékek

1 ynevi gallon	= 5 l
1 ynevi pint	= 0.5 l

#### Ynevi asztrológia

##### Ynev bolygóestvérei

" Agnar	" Ychan magreth – zsarátnok
" Korsum	" Lamak othari – othar fáklájaja
" Tylana	" Cor chatra – vigyázó
" Satralis (ynev)	" Cor galen – bosszuló
" Abogas	" Cor tylath – haragvó
" Miramar	" Cor mnemos – emlékező
" Ymarel	" Cor daleth – útmutató
" Konnegar	" Cor cridas – megtartó
	" Cor númer – visszatérő
	" Seymlah – ékkő
	" Roncada – szentségőr

##### Az ynevi égbolt nevezetesebb állócsillagai

##### Az ynevi égbolt nevezetesebb csillagképei

" Sárkánygerinc
" Holló
" Vérgyűrű
" Mantikör
" Lándzsa
" Kék vadon
" Lámpásemelő
" Diss tüze
" Igazak menedéke
" Rusenor trónusa
" Karakka
" Déli tűr
" Egyszarvú
" Jáspsikigyó

#### Tavaszi triádok

Tavaszelő
Szent ignitus hava
Szent brendan hava
Tavaszközép
Szent ariella hava
Szent raziel hava
Tavasztutó
Szent fulgar hava
Szent alvaron hava

#### Nyári triádok

Nyárelő
Szent danisos hava
Szent cilian hava
Nyárközép
Szent elster hava
Szent gavril hava
Nyárutó
Szent girolamus hava
Szent alban hava

#### Őszi triádok

Őszelő
Szent adrin hava
Szent laurel hava
Őszközép
Szent tarantinus hava
Szent calicus hava
Ősztutó
Szent revis hava
Szent menor hava

#### Téli triádok

Télelő
Szent tameris hava
Szent benevent hava
Télközép
Szent simonel hava
Szent gillem hava
Téltutó
Szent adelay hava
Szent vitrius hava



This printing of M.A.G.U.S. - Alapkönyv is done under version 1.0a version of the Open Game License and the System Reference Document. Some portions of this book, that are delineated Open Game Content (OGC) per the Open Game License, originate from the System Reference Document ©1999-2004 Wizards of the Coast, Inc. The remainder of these OGC portions of this book is hereby added to Open Game Content, and if so used, should bear the COPYRIGHT NOTICE "M.A.G.U.S. avagy a Kalandozók Krónikái Copyright 2004, INOMI Kft."

All contents of this book are copyrighted year 2004 by INOMI Kft. All rights reserved. Reproduction or use without the written permission of the publisher is expressly prohibited, except for the purpose of review or use of OGC consistent with the OGL.

**Designation of Product Identity:** The following items are hereby designated as Product Identity in accordance with Section 1(e) of the Open Game License, version 1.0a: Any and all "M.A.G.U.S. avagy a Kalandozók Krónikái" or INOMI logos and identifying marks and trade dress, including all "M.A.G.U.S. avagy a Kalandozók Krónikái" or INOMI Product and Product Line names, including but not limited to "M.A.G.U.S. avagy a Kalandozók Krónikái"; all text under the "Description" header of any creature, spell, magic item, artifact, or NPC's listing; any elements of the M.A.G.U.S. setting, including but not limited to capitalized names, names of artifacts, characters, countries, creatures, geographic locations, historic events, magic items, organizations, spells, "pszi"; any and all stories, storylines, plots, thematic elements, and dialogue; and all artwork, symbols, designs, depictions, illustrations, maps and cartography, likenesses, poses, logos, symbols, or graphic designs, except such elements that already appear in the d20 System Reference Document and are already OGC by virtue of appearing there. The above Product Identity is not Open Game Content.

**Designation of Open Game Content:** Subject to the Product Identity designation above, the remainder of this volume is designated as Open Game Content and may only be used in accordance with the Open Game License.

#### OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, copy, prepare for sale, lease, rent, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product Identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that You use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content You Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

#### 15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

Ez a M.A.G.U.S. - Alapkönyv kiadvány játékszere az 1.0a verziójú Nyílt Játék Licenc és a System Reference Document alapján készült.

A kiadvány bizonyos részei Nyílt Játék Tartalomnak minősülnek a Nyílt Játék Licenc-nek megfelelően, ezek szövegei részben a System Reference Document-ból származnak, szerző jog ©1999-2004 Wizards of the Coast, Inc. A rendszer további része - amelyek nem minősülnek Termék Identitásnak - Nyílt Játék Tartalomnak minősülnek (OGG). A Nyílt Játék Licenc szerinti felhasználásuk esetében a következő szerzői jog feliratot kell feltüntetni "M.A.G.U.S. avagy a Kalandosok Krónikái. Szerző jog 2004, INOMI Kft."

Minden jog fenntartva, beleértve a kiadvány egészének vagy részleteinek reprodukálásának és kiegészítő anyagok megjelentetésének jogát. Szerző jog 2004 INOMI Kft. Reprodukciója, vagy engedély nélküli felhasználása a kiadó írásos engedélye nélkül tilos, kivéve könyvismertető céljából vagy a Nyílt Játék Tartalom használatára a Nyílt Játék Licenc-ben foglaltak szerint.

A Termék Identitás meghatározása: Az itt felsorolt alábbi elemek Termék Identitásnak szerepelnek a Nyílt Játék Licenc 1.0a verziójának 1 (e) paragrafusában leírtak szerint: Minden és bármely "M.A.G.U.S. avagy a Kalandosok Krónikái" vagy INOMI lógó, beazonosító márká és kereskedelmi csomagolás, beleértve a "M.A.G.U.S. avagy a Kalandosok Krónikái" vagy INOMI Termék és termék vonal neveket, beleértve, de nem korlátozva a "M.A.G.U.S. avagy a Kalandosok Krónikái"-ra; minden szöveg és leírás, szörnyek, lények, varázslatok, varázstárgyak, ereklék, vagy NJK-k; illetve a M.A.G.U.S. bármilyen jellemzője, helyszíne; beleértve, de nem lekorlátozva a nagytetűvel szedett nevekre, tárgyak neveire, karakterekre, államokra, lényekre, földrajzi helyszínekre, történelmi eseményekre, varázstárgyakra, szervezetre, varázslatokra, "psi"-re; minden és bármely történetre, történeti vonalra, cselekményre, tematikus részre, és párhuzamra; valamint minden művészi és látványelemre, szimbólumra, dizájnról, formátumokra, illusztrációkra, térképekre és térképezési jellemzőire, hasonlóságokra, ábrázolásra, logókra, szimbólumokra, vagy grafikai dizájnról, illetve azokat az elemeket, amelyek már megjelentek a d20 System Reference Document-ban és már Nyílt Játék Tartalomnak minősülnek. A felsorolásra kerülő Termék Identitás nem Nyílt Játék Tartalom.

Nyílt Játék Tartalom meghatározása: A Termék Identitás fent olvasható meghatározásának megfelelően, a kiadványban szereplő fennmaradó játékszerei elemek Nyílt Játék Tartalomnak minősülnek és csak a Nyílt Játék Licenc-nek megfelelően használhatók.

#### NYÍLT JÁTÉK LICENC 1.0a verzió

Az alábbi szöveg a Wizards of the Coast, Inc. tulajdona, Szerzői Jog 2000 Wizards of the Coast, Inc. (Wizards) Minden jog fenntartva.

##### 1. Meghatározások:

- "Közreműködők" jelentik a szerzői jog jogosultjait és/vagy a védjegy tulajdonosait, akik közreműködtek a Nyílt Játék Tartalom megalkotásában.
- "Szármaozók anyag" jelenti a szerzői jog védelemben részesülő anyagokat, beleértve a származékos munkákat és fordításokat (körik a más számítógépes nyelvre történő fordítás), módosítás, hozzáadást, kiterjesztést, fejlesztést, javítást, szerkesztést, kivonatolást, vagy bármely olyan formát, ahogyan a játék átalakítható, transzformálható vagy adaptálható.
- "Terjesztés" jelenti a reprodukálási, licenche adást, kölcsön vagy bérbeadást, értékesítést, közétételt, nyilvánosság számára közvetítést, sugárzást vagy egyéb terjesztést.

##### c. "Nyílt Játék Tartalom" jelenti

- a játék mechanikáját, beleértve a módszert, folyamatot, eljárást és rutinokat olyan mértékben, amennyiben
  - ezen tartalom nem testetíti meg a Termék Identitást,
  - fejlődést jelent a korábbi műhöz képest és
  - minden hozzáadott tartalom nyilvánvalóan felsmerhetetlen Nyílt Játék Tartalom,
- valamint mindazon munkákat, amelyek a jelen licenc alapján készültek, beleértve
  - a fordításokat és
  - szerzői jog szabályoknak megfelelő kivonatokat,

semmiképp nem terjed ki azonban a Termék Identitásra.

e. "Termék Identitás" jelenti a terméket és a termékekben felhasznált neveket, logókat, azonosító jegyeket, beleértve a kereskedelmi megjelenést, artfaktokat, teremtményeket, karaktereket, történeteket, cselekményeket, tematikus elemeket, dialógusokat, eseményeket, nyelvet, művészi alkotásokat, jelképeket, dizájnt, névhasználatot, formátumokat, felveréseket, koncepciókat, témákat, grafikákat, fotográfát és más audio- vagy vizuális megjelenítéseket; karakterek nevét és leírását, varázslatokat, jellemeket, csapatokat, személyiségeket, különleges képességeket, helyeket, helyszíneket, környezetet, lényeket, felszerelést, mágikus vagy természetfölötti képességeket vagy hatásokat, valamint logókat, szimbólumokat, grafikai kivitelezést, bármely más védjegyet vagy bejegyzett védjegyet, amelyet a Termék Identitás tulajdonsága a Termék Identitás részeként jelöl meg, és amelyet kifejezetten kizárt a Nyílt Játék Tartalomtól.

f. "Védjegy" jelenti mindazon logót, névet, jelölést, motort, rajtot, amelyet a Közreműködők használt saját maga, vagy az általa a Nyílt Játék Tartalom alapján készített játéka illetve kapcsolódó játéka megkülönböztetésére.

g. "Használt, Használt" kifejezések jelenti a Nyílt Játék Tartalom alapján létrejött származékos játék használatát, distribúcióját, másolását, kiadását, formattálást, módosítását, fordítását vagy bármely más módon való létrehozását.

h. "Ön, Önök" jelenti a licenche vevőt jelen szerződés feltételei szerint.

2. A licenche: Jelen licenche kiterjed minden olyan Nyílt Játék Tartalomra, amely utalást tartalmaz arra vonatkozóan, hogy a Nyílt Játék Tartalom csak és kizárólag jelen licenche szerződés feltételei szerint használható. Ön köteles minden, az Ön által felhasznált Nyílt Játék Tartalom esetén ilyen nyilatkozatot tenni. Jelen licenche feltételei nem változtathatók meg, csak abban a mértékben, ahogyan ezt a licenche lehetővé teszi. A jelen licenche felhasználásával készült Nyílt Játék Tartalom esetében egyéb feltételek nem alkalmazhatók.

3. Ajánlat és elfogadás: A Nyílt Játék Tartalom felhasználásával Ön jelen licenche szerződés feltételeit elfogadja.

4. Engedélyezés és ellenszolgáltatás: Annak fejében, hogy Ön ezt a licenche használja, a Közreműködők örökre szóló, az egész világra kiterjedő, ingyenes és nem-kizárólagos licenche biztosítanak Önnek, hogy kizárólag a jelen szerződés feltételei szerint a Nyílt Játék Tartalom felhasználhatók.

5. Jogosultsági nyilatkozat: Ha Ön eredeti anyagokat tesz hozzá a Nyílt Játék Tartalomhoz, Ön kijelenti, hogy az Ön (Önök) közreműködése eredeti szerzői mű, és/vagy Önnek megvan a joga a jelen licenche szerződésben meghatározott jogok biztosításához.

6. Licenchevevői szerzői jog nyilatkozat: Ön köteles minden feltüntetni a jelen licenche szerződés Szerzői Jog Nyilatkozatát, és kiterjesztetni a pontos szöveget valamennyi olyan Nyílt Játék Tartalom alapján készült műre, amelyet Ön lemasol, módosít vagy terjeszt, valamint köteles megjelölni a Nyílt Játék Tartalom alapján készült, Ön által felhasznált mű címét, szerzői jog keletkezésének dátumát, valamint a szerzői jog jogosultjának a nevét.

7. Termék identitás használat: Ön köteles magát, hogy Termék Identitást nem használ fel, beleértve a kompatibilitásra történő utalást is, hacsak erre a Termék Identitás tulajdonságai közt külön licenche szerződés nem jogosítja fel. Ön kijelenti, hogy nem hivatkozik semmilyen védjeggyel való kompatibilitásra vagy közös felhasználhatóságra a Nyílt Játék Tartalom alapján készült művel kapcsolatban, hacsak erre a védjegy tulajdonosától kötött külön licenche szerződés nem jogosítja fel. Valamely Termék Identitás felhasználása a Nyílt Játék Tartalom használatára során nem jelentheti az adott Termék Identitás tulajdonosának megkördőjelezését. Bármely, a Nyílt Játék Tartalom során felhasznált Termék Identitás tulajdonsága megörzi a Termék Identitással kapcsolatos valamennyi jogát, jogcímét és egyéb jogos érdekét.

8. Azonosítás: Ha Ön Nyílt Játék Tartalom terjeszt, köteles pontosan megjelölni, hogy a műnek mely részét tekintti Nyílt Játék Tartalomnak.

9. A licenche frissítés: Wizards vagy az általa kijelölt képviselői jogosultak a jelen licenche szerződés korszerűsített szövegét közzétenni. Az a jelen licenche bármely hatályos szövegét alkalmazhatja a Nyílt Játék Tartalom felhasználására, módosításra és terjesztésre, akkor is, ha az eredetileg a licenche korábbi szövegével teret közö.

10. A licenche szerződés: Ön köteles gondoskodni arról, hogy a jelen licenche szövegét valamennyi, az Ön által terjesztett Nyílt Játék Tartalom példány tartalmazza.

11. Közreműködői jog hírvé: Ön nem jogosult a Nyílt Játék Tartalom bármely Közreműködő nevének felhasználásával hirdetni, kivéve, ha erre az adott Közreműködő feljogosította Önt.

12. A teljesítés lehetetlenné válása: Ha az Ön számára lehetetlen a jelen licenche szerződés bármely feltételének teljesítése a Nyílt Játék Tartalom egésze vagy része tekintetében a vonatkozó jogszabályi rendelkezés, bírósági határozat vagy hatósági intézkedés következtében, akkor Ön az érintett Nyílt Játék Tartalomt nem jogosult használni.

13. A licenche megszűnése: Jelen licenche automatikusan megszűnik, ha Ön bármely rendelkezését nem tartja be, és szerződészőgő magatartásról annak tudomásra jutástól számított 30 napon belül nem orvoslja. A jelen licenche megszűnése az annak alapján létrejött al-licenche létét nem érinti.

14. Módosítás: Ha a jelen licenche szerződés bármely rendelkezése végrehajthatatlannak minősül, az a rendelkezés csak olyan mértékben módosítható, melyből végrehajthatóvá válik.

15. Nyílt Játék Licenche v. 1.0 szerzői jog 2000, Wizards of the Coast, Inc.



Karakter neve		
Faj	Származás	Vallás
Nem	Kor	Méret
Mejelenés	Személyiség	

Kaszt	szint		Tapasztalati pont	
Kaszt	szint			Híres
Kaszt	szint		<b>Hírnév</b>	Hírnév módosító
Kaszt	szint		Következő szint	Hírfejt
Kaszt	szint			

**Karakter szint**

	Érték	Módosító
Erő	♦ Erő	
Ügyesség	♦ Ügy	
Állóképesség	♦ Áll	
Intelligencia	♦ Int	
Akaraterő	♦ Aka	
Karizma	♦ Kar	

Alapért.	Egyéb	Sebesség
Mozgás	Kocogás	Putás
		Kieg.

Teljes	Seiv. alap	Áll. mód.	Aktuális
Ép	= 10 +		
Teljes	Fájdalomtűrés	Áll. mód.	Aktuális
Fp			
Állapotok			

Fizikai	Teljes = 10	Jellemző	Tul. mód.	Egyéb	Psz. pajzs	Aktuális	Jellemzők
Asztrális	Teljes = 10						Szivósság
Mentális	Teljes = 10						Gyorsaság
							Tudat

Ké	Teljes	Gyors mód.	Ügy mód.	Egyéb	Elérés
Té					
Vé	Teljes = 10	Gyors mód.	Ügy mód.	Pajzs	Egyéb

Fegyver	Fegyv. forg.	TÉ	Tűlütés	Sebesség	Sebzés	Hatótáv/Elérés	Méret	Egyéb
Pajzs	Képesség	VÉ módosító	TÉ	Sebesség	Sebzés	Elérés	Méret	Egyéb
Páncél	Képesség	SFE	MGT	Max. ügy. mód.				Egyéb



[illegible]

$\Psi$  iskola 

Ψ szint

$\Psi$  pontok 

--	--

$$= \boxed{\phantom{00}} + \boxed{\phantom{00}} + \boxed{\phantom{00}}$$

Aktuális

Page 10

Page 10 of 10

*Iskola*

---

*Ismert varázslatok*

---

---

---

---

---

### Ismert varázslatok

[illegible]


--	--

## Ézüsthajú Calindill története

Az alábbiakban egy példán keresztül szeretnénk bemutatni a karakteralkotás folyamatait a M.A.G.U.S. játékszerében. Ehhez egy félel kalandozó segítségét fogjuk igénybe venni, akinek ifjabb éveit végigkísérve, lépésről lépésre igyekszünk bemutatni egy karakter fejlődését.

Péter, a későbbiekben a félel hősünet megismerését játékosunk, átolvasva Ynev bemutatását, valamint a Kalandozók Könyvét, úgy érzi, készen áll arra, hogy megalkossa első karakterét Ynev világán. Mielőtt ebbe belefogna, egyeztet a mesélőjével arról, hogy az pontosan hogyan is képeli induló mese-sorozatát, és körülbelül mihez tartsa magát a karakteralkotás során. Péter a KM-től azt az információt kapja, hogy leendő karakterének tulajdonságait ponteloszással kell meghatározni. Nagyon fontos részlet az is, hogy mesélője valódi életutat szeretne mesélni csapatának, ezért Péternek első karakterét 4. karakter-szint helyett csupán 1. szintűnek kell megalkotnia (a KM a tervei szerint az egyes játékosai - így Péterrel is - leül a karakterek találkozási előtti időszakot, és a különböző karakterek háttereit lejártni, ezért kér csupán 1. szintű karaktereket). További adalék még, amit majd a karakter hátterének kidolgozásakor érdemes szem előtt tartania a játékosnak, hogy a mese a kalandozók városában, Erionban kezdődik, így célszerű a készülő karaktert is annak környékén elhelyezni (természetesen ez a megkötés egy jó előtérmentel könnyedén áthidalható).

Mivel Péter úgy gondolja, hogy a karakteralkotás szabályaival kellő mértékben megismerkedett, továbbá a mesélőjétől is megtudott minden lényeges információt, nekiáll ténylegesen is kidolgozni karakterét. Egy üres karakterlappal, kockákkal és a M.A.G.U.S. szabálykönyvvel a kezében leül egy asztalhoz, és nekivág a feladatnak.

**I. Születés:** Minden - játékosok által megismerésített - karakter élete az alapötlet megszületésekor kezdődik. Péterben rövid töprengés után körvonalazódik kezd egy homályos elgondolás és koncepció. Érdekesnek találja az ötletet, hogy amintohoz ő mint játékos, úgy leendő karaktere is színészkedjen, állandóan más bőrébe bújva. Noha az alapötlet egyelőre nehezen megfogható, Péter igyekszik továbbvinni a megkezdett gondolatmenetet. Egy karakter, aki külsőleg lenyűgözi az embereket, ám személyisége meglehetősen romlott, ezért szívesen visszaél mások jóhiszeműségével... Noha ez sem túl sok, Péter úgy érzi, ez a koncepció részben a

karakteralkotás későbbi részeiben, részben pedig majd a tényleges játék során sokkal inkább letisztázódik benne, ezért ideje tovább lépnie.

Péter eredetileg úgy tervezte, hogy mivel első karakterét készíti Ynev világán, ezért emberrel játszik majd, azonban pusztán kíváncsiságból ismétlen belelapoz a fajok leírásába. A félel fajt olvasgatva hirtelen úgy érzi, hogy megtalálta, amit keresett. Egy örökkön nyughatatlan félel, aki kinézetében inkább elf ösére ütött, ám valami okból belső értékrendszere eltört... Ez az elképzelés megtetszik Péternek, és elhatározza, hogy karaktere félel lesz.



A következő lépés a karakter tulajdonságainak meghatározása. A KM kérése szerint Péter ponteloszással kísérli meg megállapítani félel kalandorának értékeit. Ehhez először maga elé képzele leendő karakterét, hiszen szeretne valamiféle képet kapni, hogy pontosan milyen képességekkel rendelkezik. Péter egy kecses, fürgé félellet képele maga elé, akinek meglehetősen gyorsan vág az esze, és elf szülőjét idéző megjelenésével könnyedén nyűgözi le környezetét. Ezek alapján úgy dönt, hogy karakterénél az Ügyesség, Intelligencia és Karizma tulajdonságokat érdemes előtérbe helyezni, a másik hárommal szemben. Végül rövid töprengés után így határozza meg a félel tulajdonságait (zárójelben megadjuk, hogy a rendelkezésre álló 30 pontból mennyit költött a játékos az adott tulajdonságra):

Tulajdonság	Induló Érték	Faji módosító	Végleles érték	Tulajdonság módosító
Tulajdonság	10 (2 pont)	-1	9	-1
Ügyesség	16 (10 pont)	+1	17	+3
Állóképesség	10 (2 pont)	0	10	0
Intelligencia	13 (5 pont)	0	13	+1
Akáraterő	11 (3 pont)	0	11	0
Karizma	15 (8 pont)	0	15	+2

**II. Gyermekkor:** A tulajdonságok meghatározása után elérkezett az idő, hogy Péter eldöntse, nagyjából mik is történetek karakterével gyermekkorában, hozzávetőleg milyen ismeretekre tehetett szert. Péter úgy dönt, hogy Calindill - ezt a nevet választotta karakterének - magára hagyott utcagyerekként nőtt fel Erion sötét sikátoraiban, lopva és csalva a betevő falatért, és hamar megtanulta az élet kemény törvényeit. Ezek alapján Péter úgy dönt, hogy a következő képzettségeket sajátította el karaktere a rendelkezésére álló 21 - (6 + 1 Intelligencia módosító) \* 3 - Kp-ból:

Mint látható Péter rövid megjegyzéseket is írt az egyes képzettségekhez. Ezek egyrészt benne is tudatosítják majd az egyes

forgatja apró töreit (noha a veszélyesebb összecsapások elől azért rendre elszalad).

**Kitérés:** Péter úgy dönt, hogy a kisebb-nagyobb utcai csetepaték során Calindill megtanulta, hogyan térjen ki a támadások elől, főleg ügyességét kamatoztatva.

**III. Ifjúkor:** Mivel a mesélője döntése alapján, Péternek élelő játékhoz kell karaktert alkotnia, így neki ez a karakteralkotás utolsó lépése. Elérkezett az idő, hogy félelő karakterének kiválasszon egy alapkaszot, és Calindill első karakter-szintjére lépjen. Eddigi életmódjából következően, és mivel nem is igen illene más a félelő, Péter a

Képzettség	Érték
Átverés	3
Észlelés	3
Futás	3
Hallgatóság	2
Ismeret (Hely)	3
Kézügyesség	3
Lopózás	2
Rejtőzködés	2
Nyelvismeret - pyarroni (közös)	4

Indoklás
Calindill főleg hazudozással és csalással kereste kenyerét.
Fontos volt, hogy időben észlelje a bajt, és kerekelt oldjon előle
A túlélés egyik eszköze a szorult helyzetekben
Szintén a veszély felfedezéséhez
Aki az utcákon él, hamar kiismeri annak törvényeit
Lopással, érszények elemelésével kereste kenyerét
Rabláshoz, az észrevétlen szökéshez olykor szükség van rá
Az észrevétlenség sokszor mentette meg az életét az utcákon
Népének nyelvét nem beszéli, az Erionban használatos pyarroni közös nyelv az anyanyelve (erre nem kellett Kp-t áldozni)

képzettségek értelmét a karakter életében, másrészt ha utólag visszaolvassa jegyzeteit, könnyebben visszaidézi a karakteralkotáskor hozott döntéseinek okát.

Miután Calindill képzettségeit meghatározta, Péternek ki kell választania azokat a képességeket, melyeket karaktere gyermekkorában megtanult. Péter örömmel látja, hogy a félelő karakterek *Alkalmazkodó* faji-képességüknek hála, a szokásosnál 2-vel több képességet kapnak, így 5 darab képességet választhat. Végül Péter a következő képességek mellett dönt:

**Szép:** Péter úgy érzi, hogy eredeti alapötletéhez - az embereket a külsejével megtévesztő, majd a bizalmukkal visszaelő karakter - ez a képesség tökéletesen illik. Calindill különleges hatást gyakorol fellépésével környezetére.

**Fogékony (Boszorkánymester):** Péter szeretné, ha karaktere több lenne egy átlagos félelő utcakölyökénél, és valami rendkívüli, szokatlan képesség birtokosa lenne. Úgy érzi, valamiféle mágiahasználat kellően különlegessé tehetné karakterét, és tulajdonképpen a választás kézenfekvő. A félelő nem elég elhivatott a papi *hivatáshoz*, Ordán tűzvarázslói soha nem fogadnák be, a varázslói életpálya pedig igen távol áll Péter elképzeléseitől. Marad hát a boszorkánymesteri tudomány, így Péter felveszi karakterének a Fogékony képességet. Noha semmi nem garantálja, hogy sanyarú sorsú karakterének valaha megadatik a lehetőség a boszorkánymesteri mágia elsajátítására - és Calindill nem is biztos, hogy szeretné megtanulni azt -, Péter úgy érzi egy ilyen fejlődési utat nem árt nyitva hagynia (a Fogékony képesség a Háttér képességek közé tartozik, így ezt csak most veheti fel a félelő, később már nem). Calindill tehát különös tehetséggel született hajdanán, és amennyiben megfelelő képzésben részesül, egy napon akár valódi mágiahasználó is válhat belőle.

**Tehetség - Csaló:** Ez a képesség szintén illeszkedik Péter eredeti elképzeléseihez. Calindill ösztönös tehetséggel bír mások megtévesztésében, és a különféle piszkos trükkök terén. A továbbiakban a félelő +2-t kap minden Átverés, Álcázás és Kézügyesség képzettség-próbájára.

**Fegyverforgatás - egykezes szűrő-vágó:** Péter úgy dönt, hogy Calindill már nagyon korán megtanulta, hogy egyedül csak akkor maradhat életben, ha képes megvédeni magát. Noha fizikailag nem túl erős, a kis félelő meglepő ügyességgel

Szerencsevadász alapkasz mellett dönt. Kikeresve a Kalandozók Könyvében a kasztek leírását, kitélti Calindill karakterlapját, mely a következőképpen alakul:





Név: Ezüsthajú Calindill

Kaszt: Szerencsevadász  
Szint: I.  
Faj: Félelf  
Méret: Közepes  
Életkor: 23  
Ép: 10 Fp: 5

#### Faji Jellemzők

Éjszakai látás, Érzékek, Futás, Félvér, Alkalmazkodó, Természeti nép, Fehér lelkű, (Nyughatatlan)

#### Tulajdonságok

Erő	9	-1
Ügyesség	17	+3
Állóképesség	10	0
Intelligencia	13	+1
Akarakter	11	0
Karizma	15	+2

#### Képességek

Szép  
Fogékony (boszorkánymester)  
Tehetség - Csaló  
Fegyverforg - egyk. sz-v Af  
Kitérés  
Szemfényvesztő

#### Jellemzők

Szívósság	0
Gyorsaság	2
Tudat	0

A Szívósság, Gyorsaság és Tudat jellemzők helyére a Szerencsevadász alapszint táblázatában található, az I szintnél szereplő értékek kerültek. A Jellemzők segítségével Péter már meghatározhatja a félelf Ellenállásait is:

**Fizikai Ellenállás:** Calindill Állóképessége csupán 10-es, ezért tulajdonság módosítója 0, éppen úgy, ahogyan Szívósság jellemzője is. Ebből következően a Fizikai Ellenállás = 10 + 0 (Állóképesség módosító) + 0 (Szívósság jellemző), tehát 10. A karakter Ép-je mindig megegyezik a Fizikai Ellenállással, ezért Péter a karakter Ép-jéhez is 10-et ír.

**Asztrál Ellenállás:** Ez minden karakter esetében 10 + Karizma módosító + Tudat jellemző, ebből következően Calindill Asztrál Ellenállása 12.

**Mentál Ellenállás:** Ez minden karakter esetében 10 + Akarakter módosító + Tudat jellemző, ebből következően Calindill Mentál Ellenállása 10.

Ha rendelkezne bármilyen Pszi képességgel, képzettséggel, és ezáltal Pszi-pontokkal, Calindillnak lehetősége lenne pszi pajzsokat emelnie elméje köré, így megnövelve Asztrális és Mentális Ellenállását. Calindill azonban egy egyszerű félelf utcai kutyák, aki feltehetően még hírből sem ismeri a mentális energiák kihasználását, így természetesen nem bír ilyen jellegű ismeretekkel.

Péter következő lépése, hogy meghatározza karakterének harcértékeit. Fellapozza a megfelelő fejezeteket a Kalandozók Könyvében, és az ott leírtak szerint, harcértékei a következőképpen számítja ki (a zárójelben Calindill értékei szerepelnek, melyek alapján a végeredményt megkaptuk):

#### Ellenállások

Fizikai	10
Asztrál	12
Mentál	10

#### Fegyverek

Tör

#### Harcértékek

KÉ:	Gyors: 2	Tul: +3	Össz: 5
VÉ:	Gyors: 2	Tul: +3	Össz: 15

#### TÉ/közelharc

Alap: 0	Ügy + 3/Erő -1	Össz: +3/-1
---------	----------------	-------------

#### TÉ/távolsági

Alap: 0	Ügy +3	Össz: +3
---------	--------	----------

#### Képzettségek (elosztott Kp első szinten: 9)

Név	Tul	Mód.	Egyéb	Szint	Összesen
Átverés	Kar	+2	+2 (csaló)4	(+1)	8
Észlelés	Int	+1	+1 (faji)	3	5
Futás	Állk	0	+2 (faji)	3	5
Hallgatóság	Int	+1	+1 (faji)	2	4
Ismeret (Hely)	Int	+1		3	4
Kéz ügyesség	Ügy	+3	+2 (csaló)4	(+1)	9
Lopózás	Ügy	+3		2	5
Rejtőzködés	Ügy	+3		2	5
Nyelvi. Pyarr	Int	+1		4	5
Meggyőzés	Kar	+2		3	5
Emberismeret	Kar	+2		2	4
Állattartás	Int	+1	+2 (faji)	0	3
Lovaglás	Ügy	+3	+2 (faji)	0	3
Túlélés	Állk	0	+1 (faji)	0	1
Álcázás	Int	+1	+2 (csaló)0	0	3

**Kedzenyvező Érték** = Ügyesség módosító (+3) + Gyorsaság jellemző (2) = 5

**Védo Érték** = 10 + Ügyesség módosító (+3) + Gyorsaság jellemző (2) = 15

**Közelharc Támadó Érték** = Alap TÉ (0) + Erő módosító (-1) vagy Ügyesség módosító (+3) a forgatott fegyvertől függően = -1 vagy +3

**Távolsági Támadó Érték** = Alap TÉ (0) + Ügyesség módosító (+3) = +3

A Szerencsevadász alapszint tagjai d6 + Állóképesség módosítónyi Fp-t oszthat el a félelf képzettségei között. Ezt a táblázatban látható módon teszi meg. A karakter képzettségei közé bekerült két olyan, melyekkel ifjabb korában a félelf nem rendelkezett. A Meggyőzés révén a félelf sokkal könnyebben irányít másokat, míg az Emberismeret segít kiválasztani számára a befolyásolhatóbb áldozatokat. Mivel az Emberismeret másodlagos képzettség a Szerencsevadász alapszint számára, ezért Calindillnak 4 Kp-jában kerül, hogy ezt a szakértelmét 2-es szintre emelje. Feljegyzi a faji-jellemzőiből adódó módosítókat, illetve az egyes képzettségekhez tartozó tulajdonságokat, valamint azok módosítóit, így megkapja végül a képzettségek végleges értékét.

A Szerencsevadász alapszint minden szinten 8 + Intelligencia módosítónyi Képzettség-pontot ad a karakternek, így Péter 9 Kp-t oszthat el a félelf képzettségei között. Ezt a táblázatban látható módon teszi meg. A karakter képzettségei közé bekerült két olyan, melyekkel ifjabb korában a félelf nem rendelkezett. A Meggyőzés révén a félelf sokkal könnyebben irányít másokat, míg az Emberismeret segít kiválasztani számára a befolyásolhatóbb áldozatokat. Mivel az Emberismeret másodlagos képzettség a Szerencsevadász alapszint számára, ezért Calindillnak 4 Kp-jában kerül, hogy ezt a szakértelmét 2-es szintre emelje. Feljegyzi a faji-jellemzőiből adódó módosítókat, illetve az egyes képzettségekhez tartozó tulajdonságokat, valamint azok módosítóit, így megkapja végül a képzettségek végleges értékét.

Végül Péter kiválasztja a minden karakter által az első karakter-szinten kapott képességet, miközben továbbra is igyekszik eredeti elképzeléseit követni. A Szemfényvesztő szakterítő képességet választja, ezzel is megjelölve a játéktechnikában, hogy Calindill komoly gyakorlatra tett szert a mások megéltetésére.

Már csak az apróbb simítások maradtak hátra, kitalálni a karakter felszerelését és pontos fegyverzetét, lejegyezni a faji jellemzőket, és az apróbb részleteket. (Ezekre most külön nem térünk ki.)

Miután előzetes elképzeléseire igazodva összeállította karakterét, Péter úje dönt, hogy ideje papírra vetnie Calindill életétörténetét. Noha játéktechnikai értelemben a félfel alkalmas a játék megkezdésére, Péter úgy érzi, hogy csak akkor tudja majd ot hitelesen alakítani, ha letisztázza magában az eredeti ötleteit. Fontosnak érzi, hogy tisztában legyen karaktere múltjával és történetével, hiszen ezek nélkül Calindill csupán egy számhámoz maradna. Rövid töprengés és olvasgatás után a következő rövid történetet gondolja ki karakterének:

### Ézüsthajú Calindill

A kis félfel valamikor a pyarroni idoszámítás szerinti 3673. esztendő környékén született, ám maga Calindill sincs tisztában világrajutóinak pontos körülményeivel. A félfel számára születésének kiléte is homályban marad, csupán álmaiban kísért olykor-olykor visszatérő vendégként egy gyönyörű, elf nő arca, akit mindig is az édesanyjának gondolt.

Calindill első, tudatos emlékei már a hatalmas, nyitásgó Eriohoz kötődnek, amint számtalan ismeretlen ábrázot mered rá, hol érdeklődve, hol közönyösen, s bizony olykor megvetően. Hogy miként élte túl gyermekéveit, ki ki vigyázott rá, míg védtelen csecsemőként hevert az idegen, s ellenséges nagyváros utcáin, feltehetően mindörökké titok marad. Ami biztos, hogy kisgyermekként egy nincstelenség, ám jószívű asszony vigyázott rá, ki maga is az utcakőn áll, tehetőse utazóknak könyörögve néhány garasért, vagy éppen a betevő falatért. A félfel egészen fiatalul volt még, mikor jövevőjét elvitte valamiféle ismeretlen nyavalya, s végleg magára maradt a rideg utcakőn.

Ifjú korában a félfel, kinek jóformán neve sem volt még - hiszen az öt nevelő asszony által rá aggatózott nével soha nem békült meg igazán -, az utcakőn rová gyermekcsoportokhoz, ifjú tolvajokhoz csapódva próbált boldogulni. Nehéz idők voltak az évek a félfel számára, és ekkor kényszerült először szembe állni az őt körülvevő faji ellentéttel és irigységgel. A gyermek nyúlán, vékony alkata, emberitől idegen, mégis lenyűgözően szép vonásai, hosszú, csillogó, ezüstsín haja bizony még a legfigyelemtelenebb szemlélő számára is nyomban elrúgta a félfel idegen származását. Az utcakölykök csupán Ezüsthajúként, vagy még gyakrabban elfként emlegették, s legtöbbször neki jutott a legkevésbé a nyomorúságos számkáromnyukból, ugyanakkor a legveszélyesebb feladat a számtalan lopások, rablások alkalmával. Az erioni koldusok és utcakölykök számára a szerencsétlen félfel jelentette azt a célpontot, ahol keserűségeiket kiélhették, azt a személyt, akit még maguknál is alábbvalónak tarthattak. A félfel többnyire szótlanul tűrt, és összeszorított fogakkal, könnyeit nyelve tanulta meg az utca és az élet törvényeit.

Miközben a félfel szép lassan felcseperedett, kilétsége idegenbéli vált az emberekétől. A felvér ezekben az időkben fedezte fel először - a korábban oly sokszor elátkozott - megjelenésének elemeit. Az emberképek többnyire képtelenek kiigazodni a rendszerint kortalan elf ábrázaton, így már egészen fiatalon elfordult Calindillal, hogy felhívásukra, tiszteltető méltó személyként kezeltek. A félfel felfedezte, hogy a hiszékenyebb, tanulatlan emberek ösztönös bizalommal viselkednek iránta, hiszen maguknál jóval idősebbnek és bölcsőbbnek gondolják a szuhancot. A félfel ekkor választotta magának a Calindill nevet, melyet elfhez illelt, és kellemképpen idegen hangzásúnak gondolt. Egyre inkább elszakadt attól a tolvaj bandától, kikkel korábban együtt küzdött a megélhetésért, és hosszú tervezés után betört egy tehetősebb polgár lakásába, hogy tiszta, drága ruházatot szerezzen magának.

Ily módon - lehetőségeihez mérten - tökéletesítve álcáját, nekilátott újonnan felfedezett adottságai kihasználásához. Megtanulta felismerni a befolyásolhatóbb, hiszékenyebb embereket, és hozzájuk

csapódva, ingyen ebédért, pénzért, s egyéb ajándékokért kezdte osztogatni bűlcs tanácsait. Mivel kölyök volt még, többször elfordult, hogy álcája nem bizonyít tökéletesnek, és bizony futnia kellett a megéltetésért áldozatát elől. Ám ez sem szegte kedvét. Erioh hatalmas város, és úgy érezte mindig könnyedén talált majd mások magának új áldozatokat.

Ezüsthajú Calindill... Így mutatkozott be immár mindenkinek, és egyre inkább bizakodva tekintett a jövőjére, reménykedve benne, hogy életének nehezebb éveit már maga mögött tudhatja.

Eddig szól az ifjú félfel története, aki immár készen áll arra, hogy megkezdje kalandjait Ynev világán. Ekkor Ezüsthajú Calindill egy ifjú és tapasztalatlan 1. karakter-szintű, Szerencsevadász alapkasztú karakter. Innentől már csupán a mesélőn, és az általa kitalált történeten múlik, hogy a félfel a jövőben milyen kalandokba keveredik, hogyan ismerkedik meg a többi játékos karakterrel, és egyáltalán: hogyan alakul az élete.

Mivel szeretnénk segítséget nyújtani a M.A.G.U.S.-sal éppen csak ismerkedő játékosok számára, hogy miként is fejlődhetnek karaktereik, ezért még egy ideig figyelemmel követjük Ezüsthajú Calindill sorsát.

### A kalandozóvá válás I.

Péter és mesélője összeülnek az első játékkalorára. A KM - előzetes terveinek megfelelően - külön-külön mesél néhány rövid történetet játékosainak (emlékezzünk, ez volt az oka, amiért Péter csupán első szintű karaktert készített), hogy a karakterek háttere és előtörténete előbb és változatosabban legyen. Péter már alig várja, hogy első karakterének bőrebe bújjon, ezért rövid egyzetetések után kezdetét is veszi a játék.

Az alábbiakban röviden összefoglaljuk az első néhány játékkalorai történeteit:

Miután Calindill sikeresen becsapott néhány hiszékeny embert, szert tesz némi vagyonra. No nem kell hatalmas összegré gondolkodni, ám a nyomorban és szegénységben tengődő félfel számára az a másfél arany értékű összeharagsolt pénz bizony komoly értéknek számít.

A félfel kezdeti sikerein felbuzdulva kezdi elbízni magát, és egyre nyíltabban tevékenykedik. Bár az idegenek megtévesztését egyre gyakorlattabban ízi, Erioh életéről és törvényeiről fele annyit sem tud, mint ahogy azt elbizakodottan képzei. És ez majdnem az életebe kerül...

Eppen a legutóbbi, sikeres színjátékával szerzett érmeiket számgatja, amikor váratlanul, mintha a fölből nőnének ki, fegyveres alakok veszik körbe. Noha fűzőld csuklyájuk többnyire eltakarja támadói arcát, az időnként elorilláló borostyánszín tekintetek, és a torkának szegezett, idegen formájú fegyverek jessé felélemlt szűnek Calindill szívében. Erioh elfjei megtalálják őt...

Calindill a város elf közösségének vezetője elé viszik, ahol kénytelen számot adni tetteiről. Mint kiderül, a Nép nehezen viseli, ha a városos városában egy idegen mint szerszám híre kél közösségüknek. Calindill is érzi, milyen szorult helyzetbe került, ezért az elfek vezetőjének - kit, mint Nagyszületelt Rauminen mutatnak be neki - ösztönös beszél gyermekéveiről és sanyarú sorsáról. Történetét meghallgaván Nagyszületelt Rauminen végül eltekint a büntetéstől, és úgy határoz, befogadják a félfet maguk közé. Arról is felvilágosítja Calindillt, hogy a megéltetésről, külső hasonlóság dacára egyike szülője minden bizonnyal ember volt, ám az erioni Nép a felvéreket is elfogadja.

Ez a döntés teljesen váratlanul éri Calindillt, és gyökeresen megváltoztatja eddigi életét. Nagyszületelt Rauminen egy ősrég elfet rendel mellé, aki a továbbiakban tanítja és nevelgeti a fiút, hogy az kitanulja elf őseinek kultúráját és szokásait. A félfel végteleen szerencsésnek gondolja magát, és türelmetlenül várja, hogy vajon miképp ismereteket tehet szert új mentoránál.

A tanulással felépíti magának a betűtets tudományát, és kezd megismerkedni az elfek nyelvével és szokásaival.

Calindill új mestere - Elinramel Syron - végtelen türelemmel kezeli új tanítványát, ám az első hónapok után egyre gyakoribbá válnak a szóváltások mester és tanítványa között. A nyughatatlan félel nem találja helyét új mestere mellett, aki több száz év életapaszlatával a háta mögött tökéletesen eltérő nézőpontok alapján szemléli a világot, mint ifjú vendége. Calindill gyorsan és mohón szívta magába a tudást, ám mestere állandóan türelemre inti, mondván, hogy csak az alapos és módszeres tanulás eredményez valódi szakértelmet.

Noha a félel tisztelet, és szereti mesterét, nem igazán találják meg egymással a közös hangot. Míg "Elin" mester mérhetetlen türelmével várja, hogy átvészelték a szerinte "kezdeti, nehéz időszakot", addig Calindill egyre jobban fordul meg a Kapuk Terén, folyóvást távoli vidékekről ábrándozva.

Noha a fenti események a mese ideje szerint több hónapnyi időszakot ölelnek fel, valós időben mindez néhány játékleírás alatt történik meg. A kezdeti sikeres szélhámosságok, az elf közösségnél eltöltött idő alatt Péter karaktere szert tesz 1000 Tapasztalati Pontra, ami azt jelenti, hogy Ezúthajú Calindill második karakter-szintjére léphet.

Péter átgondolja a karakterével történt eseményeket, és egyetért meselőjével. Mivel a félel életében gyökerek, nem várt fordulatok történtek, Péter úgy érzi, hogy karakterének ideje elhagynia a Szerencsevadász alapkaszatot. Tekintve, hogy a játék kezdete és a szintlépés közötti, játékon belüli idők szót Ezúthajú Calindill egy mester figyelo szemei előtt, tanulással, új ismeretek elsajátításával töltötte, a meselő beleegyezik, hogy Péter a Novícius alapkaszatot válassza a második karakter-szintre lépéskor.

Ezúthajú Calindill karakterlapja az alábbiak szerint módosul:

Név: Ezúthajú Calindill  
Kasz: Szerencsevadász/Novícius  
Szint: L/L  
Faj: Félel  
Méret: Közepes  
Életkor: 24  
Ép: 10 Fp: 8

#### Faj Jellemzők

Éjszakai látás, Érzékek, Futás, Félvér, Alkalmazkodó, Természeti nép, Fehér lelkű, (Nyughatatlan)

#### Tulajdonságok

Erő	9	-1
Ügyesség	17	+3
Állóképesség	10	0
Intelligencia	13	+1
Akaraterő	11	0
Karizma	15	+2

#### Jellemzők

Szívósság	0
Gyorsaság	2
Tudat	2

#### Ellenállások

Fizikai	10
Asztrál	14
Mentál	12

#### Képességek

Szép  
Fogékony (boszorkánymester)  
Tehetség - Csaló  
Fegyverforg - egyik sz-v Af  
Kitérés

Mint látható, a Novícius kasztnak köszönhetően a félel képzettségei és egyéb értékei teljesen eltérően alakultak, mintha a Szerencsevadász kasztban kívánt volt továbblépni.

Tekintsük át a szintlépés menetét:

Péter eldöntötte, hogy a Novícius kasztban kíván szintet lépni, ezért az új értékek meghatározásánál ennek az alapkasztnak a vonatkozó adatait fogja figyelembe venni. Mivel a Novícius kasztban eddig még nem rendelkezett kaszt-szinttel, ezért ennél az alapkasztnál az első szinthez megadott értékeket kell figyelembe venni.

A novícius alapkaszttól d4 + Állóképesség módostónyi Fp-t kap szintenként, ezért Péter dob d4-gyel. Mivel Állóképesség módostója 0, ezért a dobás során kapott 3-as eredményt hozzáadja az eddigi 5 Fp-jéhez. Ezúthajú Calindill maximális Fp-je így 8-ra módosul.

A novícius alapkaszttól Szívósság jellemzője első szinten 0, így Calindill Ép-je nem változik. Ebből értelemszerűen következik, hogy a félel Fizikai Ellenállása is változatlan marad.

A novícius alapkaszttól Gyorsaság jellemzője első szinten 0, ebből következően Calindill VE-je és KE-je sem módosul.

A novícius alapkaszttól Tudat jellemzője 2, ebből következően a félel Asztrális és Mentális Ellenállása 2-vel megnövekszik:

Asztrál Ellenállás = 10 + Karizma módostó (+2) + Tudat jellemző (+2) = 14.

Mentál Ellenállás = 10 + Akaraterő módostó (+0) + Tudat jellemző (+2) = 12.

Személyenvesztő  
Írástudó

#### Harcértékek

KE: Gyors: 2 Tul: +3 Össz: 5  
VE: Gyors: 2 Tul: +3 Össz: 15

#### TÉ/közelharc

Alap: 0 Úgy +3/Ero -1 Össz: +3/-1  
TÉ/távolsági  
Alap: 0 Úgy +3 Össz: +3

#### Fegyverek

Tör

#### Vért

#### Képzettségek (elosztott Kp: 9)

Név	Tul	Mód.	Egyéb	Szint	Összesen
Átverés	Kar	+2	+2 (csaló)	4	8
Észlelés	Int	+1	+1 (faji)	3	5
Futás	Állk	0	+2 (faji)	3	5
Hallgatózás	Int	+1	+1 (faji)	2	4
Ismeret (Hely)	Int	+1		3	4
Kézügyesség	Úgy	+3	+2 (csaló)	4	9
Lopózás	Úgy	+3		2	5
Rejtőzködés	Úgy	+3		2	5
Nyelvi. Pyarr	Int	+1		4	5
Meggyőzés	Kar	+2		3	5
Emberismeret	Kar	+2		2	4
Állattartás	Int	+1	+2 (faji)	0	3
Lovaglás	Úgy	+3	+2 (faji)	0	3
Túlélés	Állk	0	+1 (faji)	0	1
Álcázás	Int	+1	+2 (csaló)	0	3
Nyelvi. Elf	Int	+1		1	2
Ism Herbalizmus	Int	+1		4	5
Ism. Etikett	Int	+1		2	3
Összpontosítás	Ake	0		1	1



A novícius alap TÉ-je első szinten 0, ebből következően Calindill közelharci és távolági TÉ-je sem változik.

A novícius első szinten nem kap semmiféle kaszt-képességet, ezért Péternek ezzel most nem kell foglalkoznia.

A novícius minden szinten 8 + Intelligencia módosítói Kp-t kap, ezért Calindill eloszthat 9 Kp-t Péternek figyelembe kell, hogy ezúttal már a novícius alapkaszt elsőleges képzettség listáját vegye figyelembe, és minden olyan képzettség-növelése, ami nem szerepel ezen, 2 Kp-ba kerül képzettség-szintenként. Mint látható Péter olyan képzettségek növelése mellett döntött, melyeket gyakorolt az elf mester mellett eltöltött idők az alatt. Így kicsit megtanulta az elf nyelvét (noha egyáltalán nem tökéletesen, hiszen egy ilyen oái és összetett nyelv elsajátításához közel sem elegendő az a néhány hónap, amit elfek között töltött), elmélyült a növények és gyógyfűvek tudományában, valamint a mosdatlan, tanulatlan utcakölyök végre tanult egy kis jómodort. Péter választásaiól látszik, hogy Calindill korábbi szerencsevadász életmódja - és így képzettségei is - erősen hátrébe szorult, átadva helyét egy gyökeresen különböző életvitelnek.

Mivel minden karakter választhat egy képességet második karakter-szintjén, Péternek döntenie kell, mely képesség is illik karakteréhez. A választás nem túl nehéz, hiszen Péter szeretné, ha Calindill végre megtanulna írni és olvasni, ezért az írástudás képesség mellett dönt.

Mivel Calindill továbbra sem rendelkezik különleges pszi vagy mágikus képességekkel, ezért a szintlépés folyamata is véget is ért, a félél pedig készen áll rá, hogy tovább folytassa kalandjait.

## A kalandozóvá válás II.

Lássuk hogyan is alakul Calindill további sorsa!

Mivel Calindill egyre nehezebben képes sorozatos viták nélkül, hazamosabb ideig mestere közelében tartózkodni, egyre gyakrabban szökök ki a városba. A félélét hajtja nyughatatlan vára, és szüntelen arra ösztönzi, hogy új ismeretek és kalandok után járjon. Calindill maga sem érti ezt, hiszen tiszteli, és a maga módján szereti elf mesterét, ám úgy érzi, nem igazán tanulhat tőle olyat, ami a kíváncsiságát és tudásozomját kielégtené.

Az ifjú félél egyre gyakrabban látogat vissza azokba a sík-törökba, ahol gyermekkorának nyomorúságos napjait tengette. Természetesen nem az éhezést és szenvedést sirja vissza, ugyanakkor - talán még magának sem meri bevallani - hiányzik neki az izgalom és a veszély érzése. Calindill éppen azt a helyet próbálja felkutatni, hol gyerekkori nevelője és védelmezője eltávozott az élok sorából, mikor egy különös leszámolásnak lesz szemtanúja. Három alak támad egy magányos férfira egy síkútorban, Calindill pedig - előjönnek a régi ösztönök - az árnyékokba húzóda próbál megkapni. A rövid küzdelem azonban másképp alakul, mint azt a félél várja. A magányos alak több igekert mormol, mire kezes villámok lobbannak, s a támadók ordítva, vonagló tagokkal hanyatlanak le. Calindill sápadtan nézi, amint az ismeretlen nyugodtan, gyakorlati mozdulatokkal metszi el a magatehetetlenül nyoszorgó támadók torkát. Majd félél, és egyenesen a rémületen lapuló félélre szegezi tekintetét...

A következő pillanatokat Calindill soha nem fogja elfelejteni... A rémült könyörgést az életért, az idegen gúnys mosolyát, majd a hirtelen elhatározást... Az elhatározást, hogy tanulni akar az ismeretlenről. A félélnek minden emberismeretére és meggyőzőképességre szüksége volt, hogy tudja azt a találkozást, és elfogadassa magát az idegennel. Végül sikerrel járt, ám leendő mesterének indokaira csak később jött rá.

Az aszisz férfi, ki végül tanítványává - előbb inkább szolgájává - fogadta Calindillt, az Arman névre hallgatott, jövenő bégysilkos, és komoly hatalommal rendelkező boszorkánymester hírében állt. Feltehetően Arman is egy tisztavérű elfet látott Calindillban, és szórakoztatja a gondolat, hogy az elfek arrogáns, fennhéjázó fajtájából valaki az ő tanítványa akar lenni. Arman eredeti tervei szerint kegyetlenkedéseivel halálra gyötörte volna szolgáját, ám végül, nagyjából egy ényvi egygylt töltött idő alatt, Calindill kivívta elismerését és a jogot, hogy ténylegesen tanulhasson.

Calindill tehát végül az idegen szolgálatába állt, bícsú és köszönetmondás nélkül elhagyva korábbi mesterét. Egy ideig érzett némi bánatodat emiatt, ám új mesterének kegyetlenkedésével hamar kivertek a fejéből az ilyen ostobaságok. Calindill még a delátun folyamán a Kapuk Terén találta magát, hol az ismeretlen oldalán egyenesen íjbe, messzi, idegen földre tartott.

A félél új otthonában hosszú hónapokon át türe Arman kegyetlenkedéseit, zokszó nélkül elvágta a legalantasabb munkákat. Miután látta új mesterének tudományát, a makacs, sanyarú sorsú félél elhatározta, hogy mindenképpen megszerzi azt, bármibe kerüljön is. Calindill meglepve tapasztalta, hogy bár sokkal több megpróbáltatásba esett, mint a félél körében, mégsem vágyakozik vissza korábbi, eseménytelen és unalmas életéhez.

Végül néhány hónap után, miután mestere meggyőződött elszántságáról, és kellően tehetségesnek és értelmesnek találta, sorsa kezdett jobbra fordulni. Arman továbbra is kegyetlen és kíméletlen maradt, ám Calindill végre tanulhatott is tőle, ez pedig kárpótolta minden szenvedését.

Az ezt követő időszakban elkíserte mesterét különböző útjaira, s először vizsgálgással, majd később egyre nagyobb közönnyel szemlélte, amint Arman gyilkos precizitással végeztetett. A félél megismerte mesterének életvitelét, néhány ismerőst, és Arman éber tekintete előtt egyre újabb és újabb ismeretekre tett szert.

Az életében bekövetkezett újabb meredek fordulatnak, és a számtalan új tapasztalatnak köszönhetően Calindill már összesen 3000 Tapasztalati Ponttal rendelkezik, ami lehetővé teszi számára, hogy harmadik karakter-szintjére lépjen.

Noha a félél élete megváltozott, továbbra is a tanulás, az új ismeretek elsajátítása töltötte ki idejének nagy részét, ezért Péter úgy dönt, hogy ezúttal ismét a Novícius alapkaszt a megfelelő választás számára. Ennek megfelelően a szintlépés alkalmával felveszi második kaszt-szintjét a Novícius alapkasztban, a karakter játéktechnikái értékei pedig a következő táblázat szerint módosulnak.

Bár Calindill továbbra is novícius kasztban lépett szintet, ezúttal teljesen eltérő ismeretekre koncentrált. Mivel a félél rendelkezik a Fogékony (Boszorkánymester) képességgel, és egy mester a tanítványává fogadta (a KM feltehetően a félél képességeinek ismeretében szándékosan biztosított egy lehetőséget a karakternek a boszorkánymesterré válásra), jó esélye van arra, hogy hamarosan mágiahasználóvá váljék.

Péter most már szeretné, ha Calindill boszorkánymester lehetne, ezért megnézi a Boszorkánymester kalandozó-kaszt követelményeit, és ennek alapján válogatja össze képzettségeit. Mivel a karakter képzése amúgy is meglehetősen célirányos jellegű, ezért a KM ebben nem talál semmiféle kivételt, és Péterre bízta a döntést.

Tekintsük át ismétlenül a szintlépés menetét:

Péter harmadik karakter-szintjét a novícius alapkasztban szeretné lépni. Mivel már rendelkezik egy novícius kaszt-szinttel, ezért ezúttal az alapkaszt második szintjéhez tartozó értékeket veszi figyelembe.

Péter dob a karaktere Tó-jére d4-gyel (mivel a novícius d4 + Állóképesség módosítója Fp-t kap szintenként), ezúttal az eredmény 2. Mivel az Állóképesség módosítója továbbra is 0, ezért Calindill Fp-je 10-re emelkedik.

A novícius alapkaszt Szívosság jellemzője második szinten is 0, így Calindill Ep-je és Fizikai Ellenállása továbbra sem változik.

A novícius alapkaszt Gyorsaság jellemzője második kaszt-szinten 0, ebből következően Calindill VÉ-je és KÉ-je nem módosul.

A novícius alapkaszt Tudat jellemzője második kaszt-szinten már 3, ebből következően a félél Asztrális és Mentális Ellenállása 1-gyel megnő (mint látható a kaszt táblázat sorai nem adódnak össze, csupán az aktuális sorban szereplő érték számít), mivel:

Asztrál Ellenállás = 10 + Karizma módosító (+2) + Tudat jellemző (+3) = 15.

Mentál Ellenállás = 10 + Akaratere módosító (+0) + Tudat jellemző (+3) = 13.

Név: Ezüsthajú Calindill  
 Kaszt: Szerencsevadász/Novícius  
 Szint: I./II.  
 Faj: Félelf  
 Méret: Közepes  
 Életkor: 25  
 Ép: 10 Fp: 10

**Faji Jellemzők**  
 Éjszakai látás, Érzékek, Futás, Félvér, Alkalmazkodó, Természeti nép,  
 Fehér lelkű, (Nyughatatlan)

#### Tulajdonságok

Erő	9	-1
Ügyesség	17	+3
Állóképesség	10	0
Intelligencia	13	+1
Akarakter	11	0
Karizma	15	+2

#### Jellemzők

Szövőség	0
Gyorsaság	2
Tudat	3

#### Ellenállások

Fizikai	10
Asztrál	15
Mentál	13

#### Képességek

Szép	
Fogékony (boszorkánymester)	
Tehetség - Csalo	
Fegyverforg egyk sz-v Af	
Kitérés	
Szemfényvesztő	

A novícius alap TÉ-je második szinten 1, ebből következően Calindill közelharc és távolsági TÉ-je a következők szerint változik:

Közelharc Támadó Érték = Alap TÉ (+1) + Erő módosító (-1) vagy Ügyesség módosító (+3) a forgatott fegyvertől függően = 0 vagy +4

Távolsági Támadó Érték = Alap TÉ (+1) + Ügyesség módosító (+3) = +4

A novícius második kaszt-szinten nem kap semmiféle kaszt-képességet, ezért Péternek ezzel most nem kell foglalkoznia.

A novícius minden szinten 8 + Intelligencia módosítónyi Kp-t kap, ezért Calindill eloszthat 9 Kp-t. Ezúttal Péter szeretné úgy növelni képességeinek értékeit, hogy a következő szintlépés alkalmával már beléphessen a Boszorkánymester kalandozó-kasztba. A kalandozó-kaszt követelményeit átanulmányozva úgy látja, hogy ehhez Calindill Összpontosítást szükséges növelnie, valamint a félfélnél komolyan el kell merülnie az alkimia tudományában.

Minden karakter választhat egy képességet harmadik karakter-szintjén, így Calindill is felvehet egyet. Mivel Péter a boszorkánymesteri kaszt felvételére törekszik, ezért az Alvilági kapcsolatok képességet veszi fel Calindillnek. Mivel a karakter a bérnyilkos-boszorkánymester tanítójával történő utazgatása alatt, illetve fiatalabb korában nyugodtan megszerezhetette az ehhez szükséges ismereteket, a KM nem talál kivétlnél döntésben.

Különleges psi vagy mágius képességek hiányában Péter ismétleten befejezettnek tekintheti a szintlépés folyamatát, és nyugodtan folytathatja karakterével a játékot a későbbi játéklevelek alkalmával.

Írástudó  
 Alvilági Kapcsolatok

#### Harcértékek

KÉ: Gyors: 2	Tul: +3	Össz: 5
VÉ: Gyors: 2	Tul: +3	Össz: 15
TÉ/közelharc		
Alap: 1	Ügy +3/Éro -1	Össz: +4/0
TÉ/távolsági		
Alap: 1	Ügy +3	Össz: +4

#### Fegyverek

Tör

#### Vért

#### Képzettségek (elosztott Kp: 9)

Név	Tul	Mód.	Egyéb	Szint	Összesen
Árverés	Kar	+2	+2(csaló)4	8	
Észlelés	Int	+1	+1(faji)3	5	
Futás	Állk	0	+2(faji)3	5	
Hallgatóság	Int	+1	+1(faji)2	4	
Ismeret (Hely)	Int	+1		3	4
Kézügyesség	Ügy	+3	+2(csaló)4	9	
Lopózás	Ügy	+3		2	5
Rejtőzködés	Ügy	+3		2	5
Nyelvi. Pyarr	Int	+1		4	5
Meggyőzés	Kar	+2		3	5
Emberismeret	Kar	+2		2	4
Állattartás	Int	+1	+2(faji)0	3	
Lovaglás	Ügy	+3	+2(faji)0	3	
Túlélés	Állk	0	+1(faji)0	1	
Álcázás	Int	+1	+2(csaló)0	3	
Nyelvi. Elf	Int	+1		1	2
Ism. Herbalizmus	Int	+1		4	5
Ism. Etikett	Int	+1		2	3
Összpontosítás	Ake	0		4 (+3)	4
Mest. - Alkimia	Int	+1		6	7

#### A boszorkánymester

Mint látható a KM úgy alakította Calindill életének alakulását, hogy mire felveszi első kalandozó-kasztját, ismét visszatérjen Erionba, hol a mesélő tervei szerint találkozhat majd a többi játékos karakterrel. A fent vázlatosan bemutatott események során, Calindill újabb Tapasztalati Pontokra tett szert, és immár 6000 Tp birtokában elérte negyedik karakter-szintjét. Mivel Calindill teljesíti a Boszorkánymester kalandozó-kaszt követelményeit, és az eddigi eseményekből is logikusan következik, Péter a boszorkánymester kasztot választja szintlépéskor, és felveszi ebben első kaszt-szintjét.

Calindill első boszorkánymester kaszt-szintjén ismét új képességek birtokába kerül, az alábbiak szerint:

Péter negyedik karakter-szintjét a boszorkánymester kalandozó-kasztban lép szintet. Mivel ez az első szintje a kasztban, ezért a hozzá tartozó táblázat első sorát veszi figyelembe. 4. karakter-szinten minden karakter kap egy tulajdonság pontot, melyet egy általa megválasztott tulajdonságának növelésére fordíthat. Péter karakterének Intelligencia tulajdonságát növeli, mivel úgy érzi, hogy a tanulásal eltöltött hosszú időszakokból ez következik. Calindill Intelligenciája 14-re nő, így a hozzá tartozó módosító és +2-re emelkedik. Ez részben fontos az Intelligencia alapú képzettségek végső értékeinek kiszámításakor, részben pedig több Kp-t biztosít szintenként a karakternek. Mivel az Intelligencia mentális tulajdonság, ezért visszamenőleg már nem növeli meg a korábbi szinteken kapott Kp számát, ezzel szemben a boszorkánymesteri kaszt-szinten kapott Kp-K összegebe már beleszámít. Péter karakterének kalandozó-kaszt szintenként d6 + Állóképesség módosítónyi Fp-t kap, ezért Péter ezúttal d6-tal dob, és szerencsén 6-ot kap eredményül. Így maximális Fp-je 16-ra emelkedik.

A boszorkánymester kaszt Szívósság jellemzője első szinten 1, így Calindill Ép-je és Fizikai Ellenállása ezúttal 1-gyel nő.

A boszorkánymester kalandozó-kaszt Gyorsaság jellemzője első kaszt-szinten 1, ebből következően Calindill VE-je és KE-je 1-gyel nő, mivel:

$\text{Kedzenményező Érték} = \text{Ügyesség módosító (+3)} + \text{Gyorsaság jellemző (3)} = 6$

$\text{Védő Érték} = 10 + \text{Ügyesség módosító (+3)} + \text{Gyorsaság jellemző (3)} = 16$

A boszorkánymester kalandozó-kaszt Tudat jellemzője első kaszt-szinten 1, ebből következően a félfél Asztrális és Mentális Ellenállása 1-gyel megnő (mint látható a különböző kasztok esetében a kaszt-táblázatok aktuális sorai összeadódnak), mivel:

$\text{Asztrális Ellenállás} = 10 + \text{Karizma módosító (+2)} + \text{Tudat jellemző (+4)} = 16$

$\text{Mentális Ellenállás} = 10 + \text{Akaraterő módosító (+0)} + \text{Tudat jellemző (+4)} = 14$

A boszorkánymester alap TÉ-je első szinten 1, ebből következően Calindill közelharc és távolsági TÉ-je nem változik. A boszorkánymester kaszt első szintjén megkapja a Boszorkánymester Mágia kaszt-képességet. Ennek köszönhetően Calindill képessé válik a boszorkánymesteri mágia használatára, és megkapja a 8 boszorkánymesteri mágiaformához tartozó képességet 2-es szinten. Első (és minden további) kaszt-szintjén további 4 pontot oszthat szét ezek között a mágiaformák között (a karakterlapon bejelöltük, hogy

Péter hogyan osztotta ezeket el). Ezen túlmenően Calindill minden boszorkánymester kaszt-szintje után 8 Mp-ot kap. Így a félfél első szinten 8 Mp-ból kisorsolhat meg varázsolni a boszorkánymesteri mágiaformát bemutatott szabályok szerint.

A boszorkánymester minden kaszt-szinten 6 + Intelligencia módosítói Kp-t kap, ezért Calindill eloszthat 8 Kp-t. Péter három olyan képzettség szintjét növeli, melyeknél korábban nem rendelkezett, de most így érzi, illenek Calindill képzettségéhez. Ezen felül megnöveli még Alcázás képzettségét is, melyet szintén karakteréhez illőnek gondol, valamint szükségesnek ítéli a jövőbeli boldoguláshoz.

Calindill továbbra sem rendelkezik pszi képességekkel, ezért további módosításokra már nincs szükség. Péter a mesélőjétől tudja, hogy a félfél magányos kalandozásai véget értek, a következő játék alkalmával már minden játékos jelen lesz, és feltehetően karaktereik is megismerhetik egymást.

Péter - remélhetően jó hosszú ideig - Ezüsthajú Calindill bőrére bújva fog a közös kalandokban részt venni. Karaktere induláskor 1. szintű szerencsevadász, 2. szintű novicius és 1. szintű boszorkánymester, főleg világi ismeretekkel, ebedező mágikus hatalommal, és némi tudományos jártassággal.

A fentiekben igyekeztünk főleg a játéktechnikára koncentrálni, ám így is jó néhány dolog kimaradt. Például a félfél faji képességeit nem részleteztük (ezeket célszerű lejegyeznie a játékosnak), továbbá nem tárgyaltuk a pontos felszerelést, jellemet, stb. sem. A karakteralkotáshoz számtalan módszer kínálkozik, mi ezek közül csupán egyet mutattunk be. Bár külön nem említettük, Péter mesélője nem alkalmazza a fajok javasolt hátrányait.

Név: Ezüsthajú Calindill

Kaszt: Szerencsevadász/Novicius/Boszorkánymester

Szint: I/ II./ I. Faj: Félfél Méret: Közepes

Életkor: 26

Ép: 11 Fp: 16

Tulajdonságok

Erő	9	-1
Ügyesség	17	+3
Állóképesség	10	0
Intelligencia	14	+2
Akaraterő	11	0
Karizma	15	+2

Jellemzők

Szívósság	1
Gyorsaság	3
Tudat	4

Ellenállások

Fizikai	11
Asztrál	16
Mentál	14

Faj Jellemzők

Éjszakai látás, Érzékek, Futás, Félvér, Alkalmazkodó, Természeti nép, Fehér lelkű, (Nyughatatlan)

Képességek

Szép	
Főgekonny (boszorkánymester)	
Tehetség - Csalo	
Fegyverforg egy sz-v Af	
Kitérés	
Szemfényvesztő	
Írástudó	
Alvilági Kapcsolatok	

Kaszt Képességek: Boszorkánymesteri Mágia

Harcértékek

KE: Gyors: 3 Tul: +3 Össz: 6

VE: Gyors: 3 Tul: +3 Össz: 16

TÉ/közelharc

Alap: 1 Ügy +3/Erő -1 Össz: +4/0

TÉ/távolsági

Alap: 1 Ügy +3 Össz: +4

Fegyverek

Tör

Boszorkánymesteri Mágiaformák

Villámamágia	4 (+2)
Anyagi és Elemi Mágia	2
Átkok	2
Természeti Mágia	2
Asztrál - és Mentálamágia	2
Méregmágia	3 (+1)
Nekromancia	2
Rontások	3 (+1)

Mana Pont

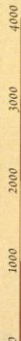
Mp/szint: 8

Max. Mp: 8

Képzettségek (elosztott Kp: 8)

Név	Tul	Mód.	Egyéb	Szint	Összesen
Átverés	Kar	+2	+2 (csaló)	4	8
Észlelés	Int	+2	+1 (faji)	3	5
Futás	Állk	0	+2 (faji)	3	5
Hallgatkozás	Int	+2	+1 (faji)	2	4
Ismeret (Hely)	Int	+2		3	4
Kézügyesség	Ügy	+3	+2 (csaló)	4	9
Lopózás	Ügy	+3		2	5
Rejtőzködés	Ügy	+3		2	5
Nyelvi. Pyarr	Int	+2		4	5
Meggyőzés	Kar	+2		3	5
Emberismeret	Kar	+2		2	4
Állattartás	Int	+2	+2 (faji)	0	3
Lovaglás	Ügy	+3	+2 (faji)	0	3
Túlélés	Állk	0	+1 (faji)	0	1
Alcázás	Int	+2	+2 (csaló)	2 (+2)	6
Nyelvi. Elf	Int	+2		1	2
Ism. Herbalizmus	Int	+2		4	5
Ism. Etikett	Int	+2		2	3
Összpontosítás	Ake	0		4	4
Mest. - Alkimia	Int	+2		6	7
Mest. mérgek	Int	+2		3	5
Megfélemlítés	Kar	+2		2	4
Info.gyűjtés	Kar	+2		1	3





ynevi mérfold

