KAOSZ

SZEREPJÁTÉK

Káosz
Szerepjáték
Második, elektronikus kiadás

A szerzői és egyéb jogok a dokumentum tulajdonosát illetik. Ez a dokumentum elektronikus formában szabadon másolható, terjeszthető, de csak és kizárólag saját célokra, nem-kereskedelmi jellegű alkalmazásokhoz, változtatások nélkül. Minden más terjesztési és felhasználási forma esetén a Cherubion Kft. írásos engedélyét kell kérni!

Ennek a copyright szövegnek a dokumentumban mindig benne kell maradnia!

Cherubion Könyvkiadó
2001-2004

A RENDSZERT MEGALKOTTÁK:
Bihon Tibor, Hüse Lajos, Nemes István

A JÁTÉK MEGALKOTÁSÁBAN KÖZREMŰKÖDTEK:

Bajkó Balázs
Bán János
Beke Ottó
Berke Szilárd
Bezzegh Norbert
Dusa Róbert
Franczel Ferdinánd
Guthy Zsolt
Hahn Zsófia
Horváth Gábor
Jakab Zsolt
Liszek Péter
Mészáros Balázs
Nagy János
Németh Csaba
Oszlánszky Zsolt
Papp Dániel
Péterfy Áron
Ronyák László
Szabó József
Urr Géza
Vankó László
Varga Zsuzsanna
Váróczy István

BORÍTÓFESTMÉNY:

Szendrei Tibor

ILLUSZTRÁCIÓK:

Horváth József
Oszlánszky György
Szendrei Tibor
Tikos Péter
Zubály Sándor

KÖSZÖNETTEL TARTOZUNK NEKIK:

Balassa György
Batta Zsolt
Borbás István
Demeter Miklós
Domokos Endre
Gergely Péter
Hábencius István
Hodossy Anna
Horváth István
Hoványi Gergely
Iván Ákos
Jánvári Márk
Jeles Attila
Kenyeres Gábor
Kornya Zsolt
Környei Mihály
Makó Balázs
Muri Ferenc
Pákozdy Gábor
Varga Ágnes
Varga Zsolt
Zsíros Sándor

...és mindazoknak, akik gondolataikkal, javaslataikkal és ötleteikkel hozzájárultak a Káosz Szerepjáték elkészüléséhez

INTERNETES ELÉRHETŐSÉGEINK:

A kiadó hivatalos honlapja:
http://www.cherubion.hu

Cherubion (kiadói) hírlevélre feliratkozás:
http://bumblebee.date.hu/kaosz/

Káosz Szerepjáték és Cherubion levelezési listákra feliratkozás:
http://www.rpg.hu/listak/

Email: cherubion@netquick.hu *(Cherubion Könyvkiadó)*
chorax@chello.hu *(Káosz Szerepjáték)*

A KÁOSZ SZEREPJÁTÉKRÓL AZ ALÁBBI HONLAPOKON OLVASHATSZ:

Fantasya - A képzelet valósága
http://www.fantasya.hu

Magyar Szerepjátékosok Oldala
http://www.rpg.hu/

A kiadó és a Káosz Szerepjáték hivatalos fórumait itt találhatod meg:
http://www.cherubion.hu
http://www.fantasya.hu
http://www.rpg.hu

A kiadó hivatalosan támogatott szerepjáték boltjai:

Nyíregyházi Szerepjátékszaküzlet, 4400 Nyíregyháza, Széchenyi u. 1. Tel.: (42)318-477, H-P: 10^{00} - 18^{00} Szo.: 10^{00} - 13^{00}

Káoszfellegvár, 4029 Debrecen, Vár u. 2. (Alagsor) Tel.: (30)255-0044, H-P: 10^{00} - 18^{00} Szo.: 10^{00} - 13^{00}

Cherubion könyvklub
4003 Debrecen, Pf. 39.
Telefonos ügyfélszolgálat: (52)435-922, 8^{00} - 12^{00} között

ISBN 963 9346 26 8

Felelős kiadó:
Nemes István és Nemes Judit ügyvezető igazgatók
Műszaki szerkesztő: Bihonné Király Edit
Szedte és tördelte a Cherubion Könyvkiadó

Második, elektronikus kiadás

VÁLTOZATLAN FORMÁBAN, INGYENESEN TERJESZTHETŐ!

Légy üdvözölve!

A múlt ködéből...

Csaknem tizenöt éve már, hogy baráti társaságban játszani kezdtük azt a történetet, amely a későbbi Káosz-ciklus alapját alkotta, s az első regény, *A Káosz Szava* tizennégy éve megjelent. Ez idő alatt a regények népszerűsége töretlen maradt, s a világ regényről regényre fokozatosan gazdagodott, színesedett. Aztán 1997-ben, többek unszolására leskicceltem az első térképet, s határozottan körvonalazódni kezdett bennünk egy majdani szerepjáték váza, és a Káosz Világa szinte azonnal formát öltött. Célunk az volt, hogy akik szeretik ezt a világot, minél részletesebben megismerhessék, játszhassanak benne, s remekül szórakozzanak. Amikor a fejlesztést megkezdtük, még mi sem gondoltuk, mekkora fába vágjuk a láncos buzogányunkat... és elképzelni sem tudtuk, hogy a végeredmény ennyire összetett és sokszínű lesz, mint amilyen lett.

A napfényes jelen...

És íme, elkészült! Többszöri határidő-módosítást és csúszást követően büszkén nyújtjuk át ezt a vadonatúj szerepjátékot, melyben reményeink szerint mindenki talál majd ínycsiklandozó falatokat.

Tisztában vagyunk azzal, hogy olyan játékot kitalálni, amely mindenkinek egyaránt tetszik, lehetetlen. A legtöbb kérdésben még a fejlesztői stábon belül is akadtak viták és alapvető véleménykülönbségek. Valamennyien gyakorlott és gyakorló szerepjátékosok vagyunk, számtalan rendszert kipróbáltunk és többféle csapatban játszottunk vagy meséltünk. Tudjuk, hogy minden egyes csapatban más és más játékstílus kedvelt. Hogy csak a legszélsőségesebb példát említsem: van, akik a kocka bűvöletében élve a dolog **játék** oldalát domborítják ki, míg máshol eleve száműzik a kockát, és a **szerepjátszás**t helyezik előtérbe. Mi igyekeztünk olyan szabályrendszert megalkotni, amely bárki által használható. És egyébként is... alapelvünk mindvégig az volt, hogy ne **diktáljuk** a szabályokat, csupán irányelveket adjunk. A szabályok opcionálisak. Mi megalkottunk és teszteltünk egy olyan rendszert, amelyet mi jónak találunk és használunk; ám ha valaki túl lazának vagy túl szigorúnak talál egy szabályt, nyugodtan szabja át saját ízlésére; ha valamit bonyolultnak vél, egyszerűsítse, vagy ha nem látja értelmét, egyszerűen hagyja el. (Jó példa erre a Sorspróba, amely elhagyásával a játék zökkenőmentes, ám ugyanakkor, ha kellőképpen kijátsszák, sajátos ízt adhat.) Aki a szabályt egyáltalán nem találja testhezállónak, de a világot preferálja, játsszon annak a szerepjátéknak a szabályai szerint, amelyet leginkább megkedvelt...

A Káosz egyik specialitása – éppen kaotikus volta miatt –, hogy a varázslatok néha nem sikerülnek vagy visszarúgnak (csekély eséllyel ugyan, de megtörténhet), és a leggyakorlottabb mágiahasználó sem mehet soha biztosra. Látásmódunk szerint ez is adhatja a játék sava-borsát is, ám ha valakit ez a kiszámíthatatlanság zavar, felejtse el ezt a szabályt, és játssza úgy, ahogy neki tetszik.

Mi található ebben a könyvben?

Először is egy máshol nem publikált Káosz-kisregény, amely megadja az alaphangulatot. Eredetileg a *Káosz Dréniában* közvetlen folytatását szántam ide – *Vérkáosz* címen, amely Skandar Graun egy önálló kalandja –, ám írás közben rádöbbentem, hogy az a regény e kötet felét elfoglalná... Így a *Vérkáosz* külön regényként fog megjelenni novemberben, itt pedig egy kuriózumot adunk közre. A történet a *Káosz Dréniában* után 15 évvel játszódik; mint sejthető, a köztes időben lesznek még más Skandar Graun-kalandok. Ezt a kisregényt hárman írtuk, minden fejezetet más és más, egyes szám első személyben, a saját karakterünk szempontjából... Ez a történet csakis itt olvasható; más kötetben a megjelenése évekig nem várható – vagy talán azt követően sem. Hadd maradjon kuriózum!

A kisregényen túl találhatók e kötetben: a jártasságokra alapuló szabályrendszer, új és különleges játszható fajok, varázslatok, varázstárgyak, világleírás, térképek, ritka szörnyek, istenek, félistenek, érdekességek... Minden, ami egy jó játékhoz szükséges.

A sejtelmes jövő...

A játék fejlesztése e kötet kiadásával nem ért véget, csupán elkezdődött. Szándékunkban áll rendszeres időközönként kiegészítőket kiadni a világhoz. Hamarosan megjelenik a dobozos verzió, amelyben többek között modulgyűjtemény és további szörnyek leírása található. Ezt terveink szerint részletesebb világleírások követik majd, amelyben szisztematikusan végigmegyünk az egyes világrészeken, mindegyikhez mellékelve csatlakozó modulokat, modulötleteket, ott található speciális fajok és szörnyek, lovagi rendek, céhek stb. leírását.

A világ szinte hónapról hónapra színesedik. Eddig több mint félszáz Káosz Világán játszódó írást publikáltunk, s ezek száma folyamatosan szaporodik. Félévente két-három regényt tervezünk a Káosz Világán, s az antológiákban is mindig akadnak majd ide kapcsolódó írások. Lassan, fokozatosan „kiszínezzük" a térképen a fehér foltokat; a világ egyre gazdagabb, egyre élőbb lesz.

Időközben az Internetes honlapunkon folyamatosan biztosítunk **ingyenesen** letölthető anyagokat: fajleírásokat, kiegészítőket, új szörnyeket, új jártasságokat, modulokat, novellákat stb... Tervezzük egy karaktergeneráló program készítését, de adunk letölthető képernyővédőket, részletesebb térképeket, egyebeket.

Ugyanakkor várjuk a te ötleteidet is! Ha van egy jó szörny, amit te találtál ki, és úgy érzed, hogy beleillik a Káosz Világába, küldd el nekünk a leírását – hasonló módon, mint ahogy a mi szörnyeink leírása található –, és ha valóban alkalmas, akkor a neten (és esetleg később egy Bestiárium keretében) közreadjuk, hogy mások is megismerhessék és felhasználhassák a játékukban. Várunk modulokat, fajokat, remek karaktereket – mindenféle hasznos ötletet szívesen fogadunk.

Várunk Káosz Világán játszódó novellákat is. Azokat, melyek megütik a közölhetőség szintjét, a neten publikáljuk (ha a szerzője beleegyezik), míg a legjobbak jó eséllyel belekerülhetnek a soron következő fantasy antológiáinkba. Ám aki novellát küld hozzánk, tudnia kell, hogy egy jó ötlet vagy egy történet csak akkor jó, ha megfelelő írói stílussal és íráskészséggel párosul!

Mindezekről a Cherubion Könyvkiadó hivatalos honlapján vagy a www.kaoszarena.hu honlapon találhattok részletes információt. Látogassatok el oda!

Végezetül, de nem utolsósorban, szeretnék köszönetet mondani mindazon barátaimnak, aki kivették részüket a fejlesztésből! Elsősorban Bihon Tibornak és Hüse Lajosnak, akik a munka oroszlánrészét végezték, koordinálták a munkát és sürgették, ösztönözték a többieket. Valamint Szendrei Tibornak, aki remek festményeivel és grafikáival a kezdetektől formába öntötte a Káoszművek látványvilágát. Köszönöm nekik és mindenki másnak is, aki idejét és energiáját áldozta ránk!

John Caldwell
(Nemes István)

Tartalomjegyzék

Kard, buzogány, könyv c. kisregény 5. oldal
1. fejezet: Karaktertalkotás 21. oldal
1.1 Általános ismertetés 21. oldal
1.2 A játszható fajok 21. oldal
Ork 22. oldal
Ogár 26. oldal
Manó 30. oldal
Gennymanó 32. oldal
Elf 35. oldal
Gilf 38. oldal
Tündérke és tündérmanó 40. oldal
Törpe 45. oldal
Gnóm 47. oldal
Ember 49. oldal
Gyíklény 51. oldal
Kevert fajok 53. oldal
1.3 A karakteralkotás szabályai 54. oldal
1.4 Játszható rendek 63. oldal
1.5 Minta a karakterépítésre 73. oldal
2. fejezet: Általános ismeretek 76. oldal
A nyelvek 76. oldal
Az időszámítás 77. oldal
A pénz 77. oldal
A mértékegységek 79. oldal
Az árak 80. oldal
Fegyverek és vértek 82. oldal
Az istenek 89. oldal
A világegyetemről 92. oldal
A lélekről 93. oldal
3. fejezet: A jártasságok 94. oldal
Jártasságpont 94. oldal
Jártasságpontok - Mesélői szemszögből 94. oldal
A jártasságok és a karakter 95. oldal
A Mesélői-karakterek és a jártasságok 95. oldal
A jártasságok elsajátítása 95. oldal
A jártasságok visszahatása a főértékekre 96. oldal
A tanulás ideje 96. oldal
A jártasságok listája 97. oldal
A jártasságok karakterisztikája 97. oldal
A Nappal jártasságai 98. oldal
A Vér jártasságai 104. oldal
Az Éjszaka jártasságai 109. oldal
A Fény jártasságai 113. oldal
Jártasságok összesített táblázatai 120. oldal
Karakteralkotáshoz kapcsolódó egyéb szabályok 126. oldal
4. fejezet: Szabályok 129. oldal
4.1 Különleges dobások 129. oldal
4.2 A Sorspróba 130. oldal
4.3 Jártasságpróbák 135. oldal
A feladat nehézségi szintjei 137. oldal
Körülmények 138. oldal
4.4 Harc 138. oldal
A harc elvei 139. oldal
A támadás-védekezés elve 140. oldal
A folyamatos kezdeményezés 140. oldal
A közelharc 143. oldal
Harc távolról 144. oldal
Mágia a harcban 146. oldal
A harc típusai 147. oldal
Harc több ellenféllel szemben 147. oldal
Kibontakozás, menekülés 147. oldal
Harci technikák, harci helyzetek (opcionális) 148. oldal
Tanulási segédlet a harcrendszerhez... 150. oldal
4.5 Mágia 151. oldal
Az esszencia 151. oldal
A varázslás elvei 152. oldal
Varázslattípusok 153. oldal
Mágiahasználat 153. oldal
A varázslatok alapvető tulajdonságai 157. oldal
A rész és az egész fogalma a mágiában 158. oldal
Rituálék 159. oldal
Körülmények és a zavarás 159. oldal
A varázslat menete 160. oldal
Mágikus ellenállás 160. oldal
Az illúziók 163. oldal
Különleges dobások és hatások a mágiában 164. oldal
A tárgyak mágiája 166. oldal
A varázstekercsek 167. oldal
A varázsszerek 167. oldal
A varázskönyv 168. oldal
4.6 Sebek, betegségek 168. oldal
4.7 Gyógyítás 173. oldal
A gyógyítás elvei 173. oldal
A gyógyítás folyamata 173. oldal
A gyógyulás üteme 174. oldal
Egyszerű orvoslás 174. oldal
A mágia és a gyógyítás 174. oldal
A gyógyítás típusai 174. oldal
4.8 Mérgek 176. oldal
A mérgek típusai 176. oldal
A mérgek előállítása 176. oldal
A méreg beadagolása 176. oldal
A mérgezés 177. oldal
A mérgek hatása 177. oldal
A mérgezés gyógyítása 177. oldal
Példamérgek 177. oldal
5. fejezet: Varázslatok, varázstárgyak 179. oldal
Kódex-független varázslatok 180. oldal
Őselemi kódexek 185. oldal
Skarlát kódex 185. oldal
Azúr kódex 191. oldal
Gránit kódex 196. oldal
Alabástrom kódex 199. oldal
Smaragd kódex 201. oldal
Fekete kódex 213. oldal
Ezüst kódex 228. oldal
Kígyókő kódex 231. oldal
Arany kódex 235. oldal
Praktikus mágia 237. oldal
Varázstárgyak 239. oldal
6. fejezet: Világleírás 257. oldal
A név 257. oldal
A kezdetek 257. oldal
Káosz Kronológia 259. oldal
Gerondar északi része 261. oldal
Gerondar déli része 270. oldal
Drénföld, Fagyföld és a Lendori-szigetek 277. oldal
Zhilian, a Zhíli kontinens 282. oldal
Maldiberan 294. oldal
Dimuran 311. oldal
Drakónia és a Khobír-szigetek 311. oldal
Yennon szigete 313. oldal
Yanwick-szigetek 315. oldal
Jidor-szigetek 317. oldal
Ayvar-szigetcsoport 320. oldal
Más létsíkok 321. oldal
Világadatok 322. oldal
7. fejezet: Tanácsok Mesélőknek 324. oldal
8. fejezet: Bestiárium 334. oldal
Karakterlap 350. oldal

1. FEJEZET

Colin J. Fayard, John Caldwell, Bán Mór

Kard, buzogány, könyv

Kard

A mocsokban araszoló, trónusok közelében tündöklő, apátlan-hazátlan vagabund-sereg minden egyes gyalogja és hadvezére sorsóvó imaként morzsolgatja a szentenciát, miszerint a csúcson kell abbahagyni. És mind, kivétel nélkül, arról álmodozik, hogy *valóban* eljut a csúcsra, és *valóban* képes lesz abbahagyni a küzdelmes kalandoréletet… abbahagyja, mielőtt reá is kiméretik az oly bőséggel osztogatott halál. Számos jó ismerősöm akadt, ki így gondolkodott, mind a szabad élet megigézettje; győzhetetlen bajnokok, csavaros eszű mágusok. Képességeik, elszántságuk alapján sokukra várt volna gazdagság és hírnév, ám elhullottak, mielőtt még elérhették volna. Sokuk könyékig turkálhatott aranyban-gyémántban… és gazdagon halt meg, mielőtt még igazán kiélvezhette volna kincseit. Mások folyton szereztek, majd elveszítettek mindent, mígnem az örökös újrakezdés állapotában lassan elveszítették önmagukat is.

Csupán kevés kiválasztottnak adatott meg, hogy valóban abbahagyhassák a csúcson. A mértékleteseknek. A józanoknak. A sors kegyeltjeinek.

Mint amilyen – eddig úgy hittem – én magam is vagyok.

Hány meg hány kalandort sodort mellém az élet, akikkel ideig-óráig egymásért küzdöttünk, majd szétváltak útjaink, hogy sose halljunk többé egymásról. Ha olykor mégis találkoztunk, kellemetlen érzésekkel eltelve számláltuk meg sokasodó ráncainkat, melyeket az idő és mások fegyvere vájt belénk. Beszélünk nagy kalandokról, hihetetlen kincsekről, és sosem vallanánk be, hogy még mindig senkik és semmik vagyunk, hiszen azért rajongunk a szabad életért, mert másunk sincs, amiért rajonghatnánk.

Amióta az eszemet tudom, engem is Worluk egyik szegletétől a másikig űzött sors. Ha olykor meg is pihenhettem, vérem hamarost újból forrni kezdett, az éjszakák megtagadták tőlem az álmokat, mígnem hátrahagyva mindent, amit megkedveltem – és mindenkit, aki engem kedvelt meg –, újból nyakamba vettem a világot. Így volt ez, oly sok éven át, mígnem az utolsó társakkal, akiket talán barátaimnak is nevezhettem, Nordesig sodródtunk. És itt, a városok legcsodálatosabbikában végre otthonra leltünk mindahányan. Nordes, mint hűséges szerető tárta ki karját, keblére vont minket, űzött vadakat, értelmet adott a napoknak és betöltötte azt az űrt, amely szívünk mélyén mindannyiunkat az élet habzsolására kényszerített eddig.

Úgy éreztem, életem csúcsára érkeztem, és tudtam, itt az idő, hogy leszámoljak kalandorsorsommal. És – csodás véletlen? – társaim szintén ezt érezték. Hárman, háromfelé indultunk el végül. A félvér ork, Skandar testvér bevette magát Eimuth kocsmáktól hemzsegő városrészébe, és beszállt társnak a Herélt Macska fogadóba. Gyakran megfordulok a Macskában, no, nem a félfülű miatt, hanem mert jó erős a sörük. Ywain shaykh Araf, a legelvetemültebb hadzs mágus, akit valaha ismertem, a Bendőben, Nordes mocskában csinálta meg a szerencséjét: készséggel kiszolgálja az alvilági söpredéket, drága varázsszerekkel csillapítva a kalandorok mágiaéhségét. Vele ritkán találkoztam, az elmúlt öt évben jó, ha háromszor összefutottam vele a mólók környékén, akkor is elkerültük egymás pillantását. És én? Navigátor lettem. Ember, aki egyaránt ismeri Nordes napfényes és árnyékos felét. Én kísérem el – bármely okból, sosem kérdezősködöm – az egyik fél lakóit a másik fél honába. Jó, pénzes munka, és éppen annyira izgalmas, amennyire egy magamfajta kivénhedt kalandornak még szüksége van… azaz néha alkalmam nyílik kivonni a kardom, de az életem rit-

kán fenyegeti nagyobb veszély a hideg hajnalok ködében lappangó náthánál. Mondom, jól fizető foglalkozás: a Márvány-negyedben vettem magamnak házat, a drének egyetlen királynőjéről elnevezett utcában. Ez csupán üzleti fogás részemről, mert így bármely morzsaagyú pénzes fickó megtalálhatja Roxelant, a navigátort, aki a Roxelan utcában lakik.

És ki emlékszik már Roxelanra, a hölgylovagra, akit nyughatatlan vére hajtott keresztül a kontinenseken?

Senki, csak én, ha túl sokat iszom Skandar Graun kocsmájában.

És…

Hát igen. Aznap, amikor inasom és személyi titkárom, Firkás Tom némileg megilletődött arccal nyitotta rám a fürdő ajtaját, hamarosan szembe kellett néznem azzal a ténnyel, hogy más is emlékszik *arra* a hölgylovagra.

– Asszonyom… – szólalt meg a Firkás, szemérmesen a padlót bámulva, hiszen akkor már a szappanhabot locsoltam le magamról a szokásos kétvödörnyi forró, majd jeges vízzel. – Aszszonyomat egy erősen feldúlt úr várja a szalonban… megölt volna, ha nem jövök azonnal ide… és azt… khm… *üzeni,* hogy azonnal látni kívánja önt. A neve…

Tudtam. Tudtam, mielőtt még a Firkás kimondta volna a nevet, hogy a kalandorok sorsa újból kiterjesztette fölém keselyűszárnyait. Tudtam, hogy mégsem sikerült abbahagynom.

– A neve Ivénsejk Ara… azt hiszem… ha jól értettem…

– Jól van, Tom, mondd meg neki, hogy azonnal megyek – sóhajtottam. Ha egykori barátom, akit a jólét idegenné tett számomra, most a szalonban vár rám… Ywain shaykh Araf, *személyesen*… nos, akkor szembe kell néznem a ténnyel, hogy reám nem mért ki nyugodt öregkort a sors.

– Hogy dögölnél meg, Maryk, ott, ahol éppen kockázol! – átkoztam fennhangon a sors istenét, amint a Firkás kiment, és mert nem csapott agyon a ménkű, morogva kikászálódtam a kádból. Egy darabig elbíbelődtem lábujjaim szárazra törölgetésével, és arra sem sajnáltam az időt, hogy mandulaolajjal kényeztessem bőröm, amikor…

Hogyan is gondolhattam, hogy az én nagyétvágyú Ywain barátom türelemmel megvár, ha már egyszer eljött hozzám. Annyi év után…

Kiabálás. Lábdobogás – az egymással vetélkedő férfiak lábának hangja mindig kellemes visszhangokat kelt a lelkemben. A fürdő ajtaja nagyot döndült, ahogy a Firkás hájas teste nekivágódott. Fémlánc csörög bádogvödörben…

Yvorl valaga!!! Még megöli!

– Engedd be, Firkás! – kiáltottam jó hangosan, hogy az egymással tülekedők meghallják. A lendori márványpultra visszahelyeztem a mandulaolajas kancsót, és a cetcsont-fésű után nyúltam. – Ywain *még mindig* bírja az engedélyem az efféle látogatásra!

Nyílt az ajtó, és büszkén-haragosan belépett rajta egy ismeretlen hadzs – markában láncként csörömpölt az energiakorbács, amellyel hű titkáromat kívánta halálra rendszabályozni. Rövid, olajosan fekete haja alól zöld szemek bámultak rám… egészen zöldek, még ott is, ahol közönséges halandóknál fehérlenie kellett volna.

– Roxan! – hördült fel lelke mélyéről a hadzs. A hangjáról felismertem, ez az erejéhez képest nőies hanglejtés elárulta, hogy ki rejtezik az ismeretlenség álarca mögött. A hangjáról és a szeméről ismertem fel. Sajnos nem lépett egészen közel hozzám, hogy érezzem bőrének friss fakéreg-illatát, driád szépanyjának másik örökségét.

– Ywain… korábbra vártalak – fordítottam hátat neki, korántsem szeméremből, hanem mert emlékeztem még azokra az ódákra, melyeket hátam ívéhez suttogott azokon a hosszú évekkel ezelőtti éjjeleken. – Néhány évvel korábbra.

– Öltözz… Roxan… segítened *kell* nekem! – közölte feldúltan a férfi, és csontjaimban éreztem, hogy Ywain nem a testem látványától borult ki. Ha úgy lett volna, nem lép ki az életemből Nordesba érkezésünk második hetén.

– Mondd! – noszogattam, és beletörődőn magamra húztam otthoni gönceimet. Hát nem a vágy vezette hozzám. Akkor viszont valóban a kalandorélet vihara tört be vele együtt a házamba. Láncként csörömpölő energiakorbáccsal a villámok helyett. – És tedd el a korbácsod, ha megkérhetlek!

Abbamarad a gerinckaristoló zaj, majd az egykoron rajongásig imádott kedvesem beszélni kezdett. Monoton hangja a hátamon kopogott… nem mertem visszafordulni felé, mert bár azt hittem, gyűlölöm, az ágyékomban ébredező vágy másról kiáltozott.

– Meg kell ölnöm néhány embert. Ehhez kellene a segítséged. És a Pestisé. Bosszú. Ez éppen neki való.

– Megvetem a bosszút.

– Lehet. De nem veted meg a barátaidat. Ismerlek. És kérlek, ne kelljen most szavakkal csatároznom veled! Elnézést kértem már tőled ezer levélben, nem kívánom szóban is folytatni. Annál is inkább, mert…

– Mert? – kérdeztem, és elandalogtam a levelek emlékén… olvasatlanul vetettem tűzbe valamennyit.

– Ismena halott. Megölték. A fejét az ágyamba tették. A levágott fejét. Tudom, ki volt az. Megölöm. És te segítesz.

Kivert a hideg veríték, ahogy Ywain hűlt szavait hallgattam. Egyszerű, érzelemmentes szavakkal mesélte el asszonya halálát, azét az asszonyét, aki elvette őt tőlem. És én még emlékszem hadzsom lángolására, amely csaknem leperzselte rólam az életet, épp ezért el tudom képzelni, hogyan érezhetett Ismena iránt. Hogyan érezhet most? A hangja nem árulja el. A szeme, az a kifejezéstelen, zöld golyóbis sem árulná el, hiába kutatnék benne érzelmek után. Az érintése szokott beszélni ennek az erkölcstelen, kegyetlen fickónak, aki tán a legnagyobb ellenségem lett volna, ha az ujjai nem értenek annyira a test nyelvén.

Micsoda erőfeszítésbe telhetett neki, hogy magába fojtsa kétségbeesett bánatát! Nem csoda, hogy arcára fagyott a grimasz, nem csoda, hogy első pillanatban idegennek tűnt.

– Veszem a kardom – mondtam, és igyekeztem a legtermészetesebb módon megfordulni. Tudtam, hogy ha csak egy kicsit is figyel rám, mindent kiolvas a mozdulataimból, és csak reménykedtem, hogy belső vihara jobban leköti őt, semmint, hogy bennem olvasson. – Amíg eljutunk Skandar testvérhez, elmeséled a részleteket.

– Nincsenek részletek – szorult ökölbe a keze… *azok az ujjak*… – Csak egy név!

– Csak egy név – nyugtáztam. – Az is elég egy magamfajta navigátornak.

– Teimo'urian – csikorogta a hadzs.

Ezen meglepődtem. A jidori száműzött módszerei eddig nem voltak ilyen durvák. Alig néhány hónapja vált a Bendő egyik bugyrának urává. Csatornabáróként főleg csempészettel és a békés negyedekben grasszáló utcalányok „védelmezésével" foglalkozott. Ha ölt is, azt csendben és egyszerűen intézte el, ahogy Jidor szigetének íratlan törvényei diktálják. Most meg ez a levágott fej…

– A Sárga Herceg?

– Nem. Teimo'urian… a két lábon járó hulla.

Végül csak tisztázódtak a részletek. Gyalogszer mentünk Eimuth erdős városrészébe, s mivel a kettőnk között feszülő csend túl kínos volt, Ywain beszélni kezdett. Rövid tőmondatai, melyeket régen úgy csodáltam, most hegyesek voltak, hasogatták a fülemet, de szó nélkül hallgattam. A barátja voltam, akinek az a dolga, hogy olykor hallgasson. A navigátora voltam, akinek ismernie kell a részleteket, ha túl akarja élni munkás hétköznapjait. És én semmit sem akartam jobban ennél.

Élvezni az életet, miután sikerrel abbahagytam azt a *másikat* a csúcson.

Éppen a csúcson.

Rohadj meg, Maryk, rohadj meg, Teimo'urian, rohadjon meg minden pojáca a földkerekségen, aki nem hagyja, hogy egy középkorú asszony nyugodtan élvezhesse délutáni fürdőzését és mandulaolaját!

És főleg te rohadj meg, drága Ywain shaykh Araf, amiért eszedbe jutottam!

Amiért *csak* most jutottam az eszedbe…

Eimuth felé félúton megtudtam, hogy Arban Guyak, egy új keletű csatornabáró volt Ywain legjobb kuncsaftja az utóbbi másfél évben. Hallottam már róla, valami istenverte füves síkságról szalajtotta ide rossznyavalya. Eleinte csupán egy senki volt, aki még ahhoz sem vette a bátorságot, hogy belefingjon a saját gatyájába… aztán csatornabáró lett, élet és halál ura a Koldusmóló környéki tolvaj-enklávékban. Nos, ez az Arban nem vette jó néven, hogy a jidori Teimo belenyúlt a tányérjába. Megesik az ilyesmi, úri körökben is. Háború tört ki a két domínium között, amely azonban sosem a nyílt színen zajlott. Az nem

lett volna jellemző a csatornák humán patkányaira. Mindig az árnyékban. A mocsok felszíne alatt. Az ellenfél hátában. És mivel Arban mögött, számos hasznos segítővel egyetemben az én hadzsom állt, hát Teimo kegyetlenül éles kardja őt érte el. Azaz a feleségét. Gyengéd figyelmeztetés: legközelebb te következel, ha nem pucolsz el innen…

– Nem pucolok el. Megölöm. Az összes csótányát eltaposom, aztán megnyúzom! Ezzel a két kezemmel!!!

Fogadkozott, és a magasba emelte a kezeit. A hangja nem árulkodott, az ujjai igen. Rémisztő harag sugárzott azokról a barna ujjakról. Mondtam már, hogy milyen beszédesek voltak, amikor még…

Gyengéd esti szellő nyikorgatta a Herélt Macska festett céhtábláját. A kocsma mellé ácsolt, nyitott teraszról már eltakarodtak az úri vendégek, akik naphosszat ott szopogatták a Macska italkülönlegességeit – ők bizonyára nem érezték *gyengédnek* a légmozgást, mint ahogyan *szellőnek* sem. Puhány népség!

Bent, a Macskában másféle népek gyűltek össze. Erszényük laposabb, torkuk szárazabb, öklük mozgékonyabb. Sokan jártak ide Bálásból, a kikötői legények negyedéből, de olykor-olykor – ha betartották a Macska szigorú szabályait –, még a Bendőből is ideevett a fene néhány éjjeli baglyot. És persze Eimuth csavargó népe, elfek, druidák, ogárfattyak, driádok, néhány gyík a folyópartról, és vagabundok, kalandorok, kincsvadászok, garabonciások, mindnek arcán a magukat nyertesnek tartó vesztesek ábrázata. Sehol annyi öntelt alakot nem láthatsz, mint a Herélt Macskában, miután leáldozott a nap.

Skandar testvért különösen mogorva hangulatában találtuk. Rút pofáját még inkább lecsúfította az a nagy szigorúság, ahogy a kocsmalegényeket kommandírozta.

– A szamár asztalához sültet, kenyérrel, hozzá bort! A vörös asztalhoz újabb kör lóhúgy lesz! Hé, Jock! Ne sunnyogj, édes kisfiam, mert beverem az orrodat! Az a három banya a griffes asztalnál rendelni kíván! – tajtékozta a félvér. Abból ítélve, hogy banyának titulálta a tündöklő szépségű driád asszonyokat, akik a griff-képpel díszített asztal körül pusmogtak, Skandar testvérnek komoly gondjai lehettek. Biztosan megint leszokott az italról. Előfordul ez nála úgy két-háromhavonta.

Kardomat az e célból fenntartott állványra helyzetem, és utat vágtam a füstöt – és olykor emésztetlen vacsorát – okádó tömegen. A félvér persze észrevett. Intett, hogy üljek a pulthoz… aztán igen elcsodálkozott, amikor a hátam mögül előbukkant Ywain. Ő sem látta már évek óta. Figyeltem az arcát… mintha sóhajtott volna. Ezek szerint Skandar Graun ösztönei sem koptak meg. A vén lókötő száz mérföldről kiszagolja a bajt…

Vén? Elvileg annak kellene lennie félork létére, ha csak azt nézzük, hogy már akkor sem volt kölyök, amikor Drénia királyaként ette a kefét az elmebeteg alattvalói miatt – hány éve annak már! – mégsem látszik rajta a kor. Bűzlik a mágiától!

– Undorítóan jól érzem magam, ha láthatlak, Roxelan – morogta felém szokásos üdvözletét, miközben mellénk könyökölt a pultra. Igazam volt… leszokott. Lehelete bűzlött a mentától, pedig mentateát csak akkor iszik, ha fogadalmat tesz, hogy sört egy cseppet sem… az egyéb alkohol-neműekről nem is beszélve. – Ywain… tartozom neked, hogy eszedbe jutottam?

Hadzsom bólintott, és jeges, monoton hangon máris mondani kezdte: – Meg kell ölnöm néhány embert. Ehhez kellene a segítséged, Pestis. Bosszú! Ez éppen neked való…

Minél többet hallgattam Ywain mondókáját, annál inkább utáltam magamat azért, mert valaha szerettem… bár a múlt idő, ha őszinték akarunk lenni magunkhoz, nem teljesen korrekt. Magam elé húztam valamelyik asztaltársaság *avatóját* – háromféle gabonaszesz, szilvapárlat és néhány csepp trollvér keveréke, amely mindamellett, hogy a legütősebb ital volt a Macskában, a hely folklór-részeként a törzsvendégek ezzel itatták az újakat – és inkább annak szenteltem a figyelmem, Ywain centire változatlan mondókája helyett. Kellett nekem egy eszement baromhoz *majdnem* hozzámennem feleségül!? Most emiatt fogok nekiugrani harmadmagammal az egyik potens csatornabáró magánhadseregének!

Aztán akaratlanul is kuncogni kezdtem, mert eszembe jutott, hogy ha nem „majdnem" megyek hozzá feleségül a hadzshoz, hanem valóban, akkor most az én fejem vicsorogna a hitvesi ágyon.

Aha, így már mindjárt vidámabb az élet! Az ember eljutott a csúcsra, abbahagyta… az meg igazán nem nagy ügy, hogy néhány régi barátnak tesz egy kis szívességet, nem igaz?

Az avató aljában tekergő kukacra koncentráltam minden figyelmem. Extra hozzávaló a különösen igénytelen vendégeknek. Jó féltenyérnyi hosszú, szőrös kis micsoda, mulatságosan fuldoklik a szeszben. Más haszna nincs.

– Bosszú? – kérdezte a félvér. Az ódzkodás zöngéivel hangjában. Naná! Eddig mindig pofán verte a sors, ha ezt a szót valaki kimondta az ő társaságában. – Szedd a lábad, Sabu, hogy Yvorl belezzen ki! Ennyi vendég mellett nem érünk rá a pöcsünket vakarni! Nem, nem hiszem, hogy nekem való lenne.

Ez utóbbit ismét a mágusnak mondta. Ywain folytatta. Most jön a levágott fej. Tulajdonképpen még tetszik is ez a rész. Ismena levágott feje… hmm… viszkető seggű kis szuka volt… ah, igen, eszembe jutott még egy haszna, mármint a kukacnak. Ha ügyes vagy, még él, amikor kihányod!

– Nem érdekelnek a részletek – tolt a félvér valami folyékonyat Ywain elé is. – Nekem elég, ha megkérsz, és segítek.

Jópofa ez a Skandar testvér! Ywain még *soha* nem kérte meg őt… Nem az ő stílusa.

Ywain kimért mozdulatokkal közel húzta magához a cserépkorsót… a szaga alapján pálinkával higított sör lehetett benne… de inni már nem tudott belőle, mert az ujjai, *az árulkodó ujjak,* oly nagyon megszorultak az edényen, hogy az szilánkokra tört a markában. *Hiába, na, csak szerethette azt a ringyót!*

Azt hiszem, ez lehetett az a pillanat, amikor elszégyelltem magam. A gyomromat égető fél liternyi avató – kukac nélkül – ellenére hirtelen kijózanodtam. *Én* kezdtem olyanná válni, mint egy csalódottan tüzelő szuka!

– Kérlek… – köhögte Ywain –, *kérlek,* Pestis, *szükségem* van rátok…

Nos, ezt lezsíroztuk. Ideje pozitívabb hozzáállást tanúsítanom az ügyhöz. *Az ügyünkhöz.*

Jó itt a csúcson… ilyen barátok társaságában!

Nem gondoltam volna, hogy Skandar testvérünk megtartja a pofázós buzogányát. Hiszen annyit, de annyit hallottuk fogadkozni, hogy bedobja egy pöcegödörbe, bedugja egy sárkány valagába, ésatöbbi, ésatöbbi… Most meg nagy vígan himbálózik a démonfej a lánc végén. Bár igaz, most nem pofázik... De én mondom, egyikünk sem lett normálisabb az eltelt évek alatt.

Eimuth peremén jártunk, a gyíkok kolóniáinak közelében. Van ott egy járat…

Csak a zöldfülű navigátorok hiszik, hogy a Bendő poklába úgy kell bejutni, hogy szépen elsétál a lepukkant házakig, és már ott is van. Az igaz, hogy így is el lehet jutni a Bendőbe, ám nagy eséllyel ez lesz a legutolsó esemény, ami az ostobákkal megtörténik.

A mai Nordes tízezer évek hulladékára, törmelékére épült. Városok rétegződtek egymásra, utcák, házak, falak, pincék. A gilf korszakban egész háztömbök süllyedtek le a mélybe, a guarni maradványok alá – szándékosan, vagy egy-egy félresikerült varázslat következtében, azt ma már senki sem tudja. A gilfek a tetteknek éltek; keveset beszéltek, még kevesebbet írtak. Roxelan – hírneves névrokonom, a drén királynő – megpróbálta kipucolni a város alatti romokat, de azon kívül, hogy helyreállította a mai Márvány-negyed alatti szennycsatornákat, nem járt sikerrel. Olyan a föld Nordes alatt, mint egy kukacoktól hemzsegő, túlérett sajt: bárhonnan bárhová eljuthatsz, ha ismered a megfelelő féregjáratokat.

Teimo'urian a Vérkő csatornabárója volt. Ez is egy az örökre elsüllyedt gilf udvarházak közül, jó kétszáz ölnyire a felszín alatt… és ötven ölnyire a dagálykor mért tengerszint alatt… a maga kifacsart geometriájával, a bomlott agyú gilfekre jellemző, hátborzongató ornamentikájával. Bármi lehet ott. Bármi, ami a Vérkőhöz tartozik, és bármi, ami éppen arra császkál.

– Úsznunk kell – közöltem a többiekkel, amint elértük a csatorna száját, majd időben elhajoltam Skandar Graun lendületes taslija elől.

– Csak most szólsz!?

– Ez a leggyorsabb, és talán a legbiztonságosabb járat a Vérkő felé – mutattam az örvénylő folyam vizébe. – Innen nem látszik, de ha

kitartóan tempózunk lefelé, a meder fenekén találunk egy rést, amely elnyeli a víz egy részét. Egy föld alatti zuhatagba torkollik a rés, onnan már levegőt is tudunk venni.

– És addig? – méltatlankodott a félvér.

– Nagy tüdő…

– A tetves, rohadt életbe!

– …vagy Ywain varázsol valamit – folyattam békésen. Szeretem, amikor Skandar testvérben feléled a harci szellem. Legalábbis akkor, ha olyan helyre készülünk, mint a Vérkő. – De lehet bírni tüdővel is.

Nyerítő, harákoló röhögés hallatszott. A félvér buzogánya kommentálta az eseményeket. Ez az egy hibája van a személyiséggel felruházott, beszélni képes varázsfegyvereknek: mindenbe belepofáznak.

– Kuss legyen… – dörmögte Skandar Graun, mire a buzogány elhallgatott. – Nyomjad azt a varázslatot, Ywain! Mindig megszívtam, ha féleszű tyúkokra hallgattam…

A magam részéről nem vártam meg a varázslatot.

– Sötét lesz lent! – figyelmeztettem őket. – Hagyjátok sodortatni magatokat a vízzel, és csak akkor másszatok ki a partra, ha már vöröslik az alagút előttetek. Én már ott leszek… ó, igen… ha lehet, ne kiabáljatok odalenn, nehogy odacsábítsatok valami *nagyon* éheset. Elég lesz nekünk Teimo, meg a patkányai!

Hadzsom igen haragosan válaszolt, de én már nem hallottam. Testemet körülölelte a fekete víz. Csak egy kicsit kellett az áramlat ellen tempóznom, aztán máris elkapott egy örvénylő sodrás, amely a folyó feneke felé húzott.

A rés!

A díszesen faragott köveket selymes moszat borította, amely végig simította az arcomat, ahogy az áramlat beszippantott a földmélyi járatba. Nagyon ügyeltem arra, hogy ne ficánkoljak – bár a testem önkéntelenül is összerándult, ahogy elnyelt a szűk járat. *Sodortatni kell magad és nem lesz semmi baj*, figyelmeztettem magam. Ha kapálózok, az áramlat nekivág a járat falának, amit nem úsznék meg komolyabb sebek nélkül.

Forróság öntötte el a testem, miközben végtagjaim majd lefagytak. Vérem a fülemben dörömbölt. Szédülni kezdtem. A bordáim recsegtek… vagy legalábbis úgy éreztem.

Aztán a járat kürtővé szélesedett, és kiokádott magából. A vízeséssel együtt zuhantam alá, a földmélyi jeges folyamba, amely azonnal magával ragadott.

– Áááá!

A félvér öblös hangja visszhangot vert a vízvájta csarnok kövein. Dühödten ordított, és ez nem sok jót jelentett számomra. Egyetlen reménységem, hogy talán végigüvöltötte az egész utazást, azzal esetleg kiadta a haragját.

A vízesés morajából két kövér csobbanás vált ki. Kisvártatva hadzsom szólalt meg: – Pocsék volt! Szőke istenverése!

– Fogd be a retkes pofád, Ywain! Miattad fagyott le a tököm! – csapdosott maga körül dühödten a félvér. Ez megnyugtatott. Ezek szerint nem rám haragszik. Barátság ide, vagy oda, Skandar Graun mégiscsak a Két Lábon Járó Pestis…

– Mondom, csend! – kiáltottam oda nekik, aztán a folyam berántott egy éles kanyarba, és nem hallottam többé őket. Csak remélni mertem, hogy befogják a szájukat.

És még azt mondják, hogy a nők csivitelnek folyton!

A sodrás ezen a részen elég erős volt, mivel az Ereice-negyed gránit alapzatán kellett magát átvájnia, így csupán szűk kis csatornára tellett. De legalább bőven volt levegő… ha büdös is. Ez már a Bendő bűze. Jemel Jusin, a vén navigátor, akitől a szaktudást és az üzletet megörököltem, azt mondta egyszer, hogy az Ereice-negyed ma is az, ami évszázadokkal ezelőtt volt, legalábbis a kövek ugyanazok, amiket még a guarni mechanikák faragtak, csak azóta többször szétszedték és újraépítették a házakat. De nem süllyedt meg, mint az ős-Nordes többi része, mivel egy eónokkal ezelőtt bedöglött vulkán kihűlt kúpjára építették. Egyetlen járat húzódik meg alatta, az, amelyiken éppen a Bendő felé sodródunk. Sajnos erre nem lehet visszajönni; ha képesek lennénk is az árral szemben úszni, a vízesés fölötti kürtő sodrával és azzal a hatalmas víztömeggel már nem tudnánk megbirkózni.

Közben a föld alatti folyam lecsillapodott. Már nem száguldott velem keresztül a sötétségen, csupán komótosan hömpölygött, ahogy a síksági folyamok szoktak. Kiértünk az Ereice-negyed alól.

Ez már a Bendő. És bár nem láttam az orromig sem, a csontjaimban éreztem, hogy mindkét parton járatok százai ásítoznak, mélyükön olyan lényekkel, amelyek…

Amelyekről jobb nem beszélni.

Némán sodortattam magam a folyóval, csupán gondolatban *suttogtam* egy nevet. *Amaisa*, *Amaisa*, *Amaisa*… A kislány valaha olyan volt nekem, mintha a saját gyermekem lett volna, s az ő nevét szoktam morzsolgatni, amikor azt akartam, hogy gondolataimat ne tudja senki kifürkészni. Itt, a Bendő sötét peremén akadhatnak olyanok, akik képesek erre…

Háromezerszer, vagy még annál is többször morzsoltam el a kis Magnólia nevét, amikor vörösleni kezdett a víz körülöttem. Megérkeztem a Vérkő dominium határához.

Halkan kievickéltem a partra. Ujjaim fagya még fel sem engedett, amikor szuszogva megérkezett a félvér is. Kisvártatva a kékre fagyott varázslót is kivetette a partra a víz.

Egy lapos kövekből kirakott mólószerűségen hevertünk, jó sokáig. Leghamarabb Ywain kezdett el mocorogni – hajtotta a bosszúvágy. Intettem neki, hogy ne beszéljen. Errefelé nagy füleket növesztenek a csatornabárók őrei. Miután tagjainkat némileg átmelegítette a vérünk, óvatosan nekiindultunk a föld méhe felé vezető járatnak. A vörös fény egyre erősebb lett, majd egy lágy ívű kanyar után feltárult a pokolbéli csarnok, amely Teimo'urian rezidenciáját rejtette méhében.

Buzogány

Imádom az ilyet! Ők rángatnak bele valami baromságba, játsszák a mindentudó navigátort meg a bölcs mágust, aztán meg sejtelmük sincs arról, mi a nyű történik körülöttük!

Még egyszer megböktem a bakancsom orrával a közelebbi hullát.

– Na, most meg mi van?

– Az itteni őrök lehetnek – jelentette ki Roxelan tompán kongó hangon. – Megölték őket.

– A vak is látja – dörmögtem kedvetlenül. – De eredetileg nem úgy volt, hogy mi kummantjuk fejbe őket?

– Megelőztek – mormolta Ywain, aztán nagyon ostobán nézett a két tetemre. – De kik?

– A nedvestalpúak – vágtam rá zsigerből.

Ywain bután meredt rám. Én meg a pofájába vigyorogtam. Imádtam, ha okít-ha-tom ezt a beképzelt alakot, aki szereti megjátszani az okostónit. De aztán megmutattam neki a nyomokat. Már csak azért is, nehogy Roxy megelőzzön. Épp a jó irányba tipegett a drága, ugyanis.

– Látod, cimbora? A nedves foltok ott, azon a kövön...

Eddigre persze már Roxy is felfedezte, amit én. Odariszálta szépen a lapos fenekét, és lehajolt, hogy szemügyre vegye. Pózolt egy kicsit. Nyilván nem a nyomok miatt, hanem a látvány kedvéért.

Egyszer, valamikor évekkel ezelőtt, félrészegen elárulta, hogy így szokta megszédíteni a pasikat: a seggét meg a hátát mutogatja nekik, meg ilyesmi...

Hát, mit mondjak... rám nem tett valami ágyékrengető benyomást a látvány! De azt hiszem, nem is engem akart elkápráztatni...

Köztünk szólva, Roxy sosem volt a zsánerem. Persze, jó cimbora, meg minden; kölcsönösen megmentettük párszor egymás életét, és amíg együtt szorgoskodtunk, kialakult köztünk valami megnevezhetetlen, töretlen bizalom... Tudjátok, olyasmi, hogy az ember hátat mer fordítani a társának akkor is, ha ő cipeli a frissen szerzett szajrét, s nem féléber állapotba merevedve tölti az éjszakát, amikor a másik őrködik. Meg aztán ha valamelyikünk kijelentette, hogy „megyek, lenyomom azt a pár nyavalyást", akkor a másik ezt nem kérdőjelezte meg. Készpénznek vette, hogy az a „pár nyavalyás ott le lészen nyomva", és a saját dolgaira koncentrált.

De mint nő? Nem is tudom.

Nem mondom én, hogy rossz nő volt, amikor megismertem, és aligha kellett volna korbáccsal ösztökélni, hogy leháljak vele néhány éjszakát. Ám akkoriban ő és Ywain úgy tapadtak egymáshoz, mint a *borsó meg a héja*... jó szöveg, mi?... bennem meg véletlenül kallódott annyi tapintat, hogy ne próbáljam belemártani a farkam az ő közös dolgaikba...

Azt persze még azóta se tudom, mi köze a borsónak egy közismerten húsevő, ragadozó madárhoz, de hát ők magyarázták így mindig a kapcsolatukat, én meg nem nagyon okoskodtam.

Na jó, teljesen nyilvánvaló, hogy amikor Nordesbe érve Ywain rövid úton dobta Roxyt, jó baráthoz illőn igyekeztem a tőlem telhető legcélszerűbb módon vigaszt nyújtani neki – orvosolandó szerelmi bánatát és csalódottságát. Mármint Roxyét, nem Ywainét, höhö... Így esett, hogy megesett – egy sörmámoros busongást követően – az, aminek meg kellett esnie. Arra persze már nem emlékszem, hogy én másztam-e rá, vagy ő rángatott magára, de talán jobb is, hogy e részletek feloldódtak a sörgőz homályában, így egyikünknek sem kell a történtek miatt lelkifurdalást éreznie.

Most mit meséljek erről? Tettem, amit vigasznyújtás címén belevaló félork hímként tennem illett, ő pedig... Nos, igaz, mindahányszor elfordította a fejét, valahányszor csócsálni próbáltam ajkait vagy nyelvbirkózásra csábításán fáradoztam, ám derékon alul szoborszerű megértéssel eltűrte vigasznyújtási kísérleteimet, és egész idő alatt mindössze egyszer öklendezett, de azt hiszem, akkor sem miattam, hanem a sör és manópálinka dögletes keveredése miatt. De persze ez engem akkor... abban a mámoros pillanatban... alig-alig zavart, bár egyértelmű volt számomra, hogy hol járhat az esze. Már csak azért is, mert legihlettebb negyedórájában nem rólam emlékezett meg, hanem Ywain nevét hörögte. Néhány gyilkos átokkal társítva, persze.

No, ez volt a vízválasztó. Ezt követően valahogy kevesebbet láttam, s egyikünk sem hozta szóba azt a mámoros estét.

Úgy vettük, mintha meg se történt volna.

Nem is tudom, minek hoztam fel most egyáltalán ezt az egész... meglehetősen bizalmas jellegű... ügyet. Talán azért, hogy magyarázattal szolgáljak, miért nem hatott rám immár a hajlongása. Az eset után nem bírtam többé nőként gondolni rá. Csupán egy bajtárs volt; egy megbízható cimbora.

És most – még mindig a nedves nyom fölé hajolva – visszapillantott felém a feneke mögül.

– Te mit gondolsz, Skandar testvér?

Majdnem kizökkentett az emlékek áradatából.

– Hogy mit gondolok? – feleltem merengve. – Azt, hogy nem fogtak rajtad az évek, Roxy, s a farod még mindig feszes... ám mint tudod, az én ízlésemhez képest egy kissé lapos.

Azonnal kiegyenesedett, és szembefordult velem. Most valahogy kevésbé tűnt ábrándosnak a szeme, mint általában.

– Mondtam már, hogy ne szólíts Roxynak! – sziszegte mérgesen. – Ez olyan, mintha a kutyádnak füttyentenél!

Na ja, de ő meg szólíthat engem „Skandar testvér”-nek, mi? Pedig ezerszer elmagyaráztam már neki, hogy bár Yvorl papja voltam egykor – és egy icipicit talán még most is az vagyok, már ami a használt varázslatokat (és nem a hitem mélységét) illeti –, nem szeretem, ha „atyám”-nak, „testvér”-nek vagy „barát”-nak szólítanak. Már csak azért is, mivel speciel a „barát” megszólítás nem papoknak és hittársaknak, hanem holmi szerzeteseknek dukál – akikhez aztán végképp semmi közöm.

És persze azt is eltűri, hogy Ywain „Roxan”-nak szólítsa, ami szerény megítélésem szerint semmivel nem jobb, mint a „Roxy”... de hát ez van. Nekem mindegy. Elvégre még egy hozzám hasonló, szutykos úriemberbe is szorulhat annyi jóérzés, hogy tiszteletben tartja egy idősödő lovaghölgy kívánalmait.

Ezért hát igyekeztem a továbbiakban a jelenlegi problémára összpontosítani.

– Azok ott karomnyomok... és átható patkányszagot érzek.

– Óriáspatkányok?

– Olyasmi – feleltem a magabiztos nyomolvasók mély meggyőződésével. – Bár én inkább valami másnak gondolom őket.

– Ratternek! – sziszegte Ywain.

Jó felfogású fickó volt; magától is rájött, hogy óriáspatkányok nem hadakoznak karddal. Márpedig a két őr halálát nem karmok, hanem éles pengék okozták.

A ratternek – a patkányemberek – pedig nem számítottak ritkaságnak ezen a tájékon. Bár ők alapvetően nem az Alsó-Bendőben éltek, hanem még annál is mélyebben, az éhség néha a civilizáltabb régiókba hajtotta őket. Csordaszám. Néha még Nordes békésebb városnegyedeiben is felbukkantak, hogy aztán elegendő élelmet elragadva ismét eltűnjenek a mélység sötét kazamatáiban.

Hogy néha békés járókelőket is „élelem”-ként kategorizáltak, azt senki nem róhatja fel nekik vétkükül. A ratternek ugyanis tanulatlanok és még a legbarbárabb barbárnál is civilizálatlanabbak. Vadak. Állatok.

Ahogy forgolódtam, megfordult a szél – mármint az a titokzatos légáramlat, amely borostás fejbőrömet tupírozta –, és egy pillanat alatt eltömítette érzékeny orromat a tömény patkányszag.

– Érzitek? – susogtam ösztönösen lehalkítva a hangomat.

– Mit?!

Naná, hogy nem érezték! Két szaglásilag korlátozott emberpéldány. Azt sem érezték volna, ha egy láthatatlan rattern közvetlen közelről az orruk alá szellent. Ha ilyesmi megtörténik, legfeljebb azt kérdezgették volna: „hé, mi volt ez a durranás”?

– Ratternek! – dörmögtem, és ujjaim rászorultak Zhertun nyelére.

Ja, róla eddig még nem tettem említést. Zhertun – egész pontosan Zhertun de Royg – az a démon, aki annakidején... ah, mily furcsa még kimondani is... *drén királyságom idején...* döbbenetes, hogy én, az emberiség és az orkság salakja egykor Drénia ősi jégtrónján kuporogtam, nem?... valami botor módon belekerült a buzogányomba, s azóta is ott lakozik.

Természetes hát, nemde, hogy amikor a fegyveremet említettem, nem úgy gondoltam rá, mint buzogányra, hanem úgy, mint Zhertunra?

Vagyis, amikor azt mondom, hogy rászorultak az ujjaim Zhertun nyelére, nem azt mondom ám, hogy marokra fogtam a démon valamely intim testrészét... Hah, eszem ágában sincs ilyen gusztustalanság!... Hanem azt, hogy harcra készen megmarkoltam a buzogányom nyelét.

– Ratternek? – sziszegte Ywain. – Hol?

Utálok magyarázkodni. Ám szerencsére most sem kellett ilyesmit tennem. Ugyanis mielőtt válaszolhattam volna, megelevenedtek a kövek... Na jó, ez némi költői túlzás, ami még Roahmyerről, a neves poétáról ragadt rám... Nem a kövek elevenedtek meg, hanem azok a szörnyetegek, amelyek eleddig a kövek mögött lapulva lestek ránk.

Egy csapat rattern rontott elő a fal menti sziklák takarásából.

Nem vesztegettem az időt arra, hogy megbecsüljem, mennyien jönnek. Úgy okoskodtam, majd a végén összeszámoljuk a hullákat. Már ha egyáltalán érdekelni fog ez valakit...

Azt nem láttam, Ywain mit csinál, de ez érdektelen. Roxy viszont úgy vetette magát a ratternek közé, akár egy veszett kutya. Tán még csaholt is hozzá a lelkem...

Csak azt nem értem, miért idegesíti annyira, ha Roxynak szólítom!

Na mindegy.

Egyszerre két-három rattern is engem szemelt ki magának. Naná, hogy naná! Minden fajban akadnak peches balekok.

Nem vagyok valami érzékeny széplélek, és a Herélt Macskában megforduló törzsközönség látványa is már rég leszoktatott a finnyáskodásról, de ezek a fickók különösen visszataszítóak voltak. Szőrös, girhes test, hosszú, karmokban végződő végtagok, bordákra tapadó redves bőr, dudorodó pocak, ejtett vállak, hosszú nyak, patkányszerű fej, nagy, tágra nyílt, érzéketlen szemek. A hajlott, langaléta felsőtest

vézna, pipaszárlábakon egyensúlyozott, s a rongyos ágyékkötő, amit egyetlen ruhadarabként viseltek, csak még inkább kihangsúlyozták primitív mivoltukat. Ha nem lengettek volna ócska, rozsdás kardokat a kezükben, inkább gondoltam volna őket két lábon ágaskodó állatoknak, mint félintelligens teremtményeknek.

De persze most nem álltam le azon tűnődni, mely szintre helyezzem őket az ismeretségi körömben...

Megvetettem mindkét lábam, hogy meg ne csússzak a kövön a nedves bakancsban, és egyelőre a testem mellett tartottam Zhertunt. Nem akartam idő előtt elrettenteni a nyomorultakat.

Jöttek is.

Kettő szemből, a harmadik pedig megpróbált oldalba kapni, vagy a hátam mögé kerülni...

Eközben Roxy két bamba jószágot már megcakkozott toroktájon a bazi nagy kardjával. De nem aggódtam amiatt, hogy zsörtölődni fog unalmában; maradt neki még éppen elég játszótárs.

A ratternek néma csendben, vicsorogva támadtak. Nem harsogtak harci kiáltásokat, nem vonyítottak, nem rikoltoztak, nem morogtak, nem dörmögtek, csupán a fogaikat csikorgatták és csattogtatták.

Idegesítő szokás. Odavágtam Zhertunnal a jobb oldalinak. Na, most csattogtak csak igazán a fogak; öröm volt hallgatni.

A bal oldali persze egyből felém döfött a satnya kardjával, amint a társa ábrázatát szilánkosra roncsolva megbicsaklani látta. A gyomromat célozta a nyavalyás; biztos a vacsorámra lett volna kíváncsi. Ám én sosem szerettem hencegni a Herélt Macska főztjével. No persze nem is nagyon lenne mire felvágni. Így hát a gyomrom felvágását is inkább elnapoltam.

Odacsaptam a bal kezemmel, és még arra is ügyeltem, hogy a pengéjét ne a bőrömmel, hanem a csuklópántommal csapjam félre. Csikordult a kardja egy nagyot, és kettétört. Ócska, rozsdás vacak, egyből láttam én!

Mit mondjak? Nem is tudom, melyikünk csodálkozott el jobban. De végül is, azt hiszem, ő. Így hát tovább vittem a csuklómozdulatot, és véglegesítettem, a bamba, döbbent kifejezést a randa patkány-képén. Kitörtem a nyakát.

Aztán lassan, ráérősen megfordultam, mivel a szemem sarkából láttam, hogy az oldalazós rattern meghőkölt kissé a támadásával. Valamelyest megcsappanhatott az önbizalma.

– Gyere már! – invitáltam biztató mosollyal. Még kacsintottam is. – Ne várd azt, hogy én menjek oda!

Nem tudom, értette-e, amit mondtam neki, de lehet, hogy amit eddig látott, az a szavaknál is ékesebben beszélt. A patkánypofájú megnyikkant, megperdült, és rohanni kezdett a hosszú barlang belseje felé. Csupasz karmai visszhangokat vertek a kövezeten.

Nem lehet oktalan hősködéssel vádolni a fickót, az tény. És külön pechje, hogy épp Roxy mellett akart eliszkolni. A nyomorult hülye!

Ne is vesztegessük rá tovább a szót!

Közben Ywain slattyogott oda hozzám. Mint sejthető, ő nem piszkolta be tiszta kezecskéjét. De minek is tenné, amikor én és Roxy könnyedén elvégeztünk a munkát. Főleg Roxy. Ő vagy hatot lenyomott, amíg én ezt a kettőt lepofoztam.

Így utólag bevallom, szándékosan hagytam rá a nagyját. Ez a kis izomtorna egyáltalán nem tűnt komolynak, s én mindig is imádtam nézni, amikor kedvenc barátnőm bevadul és elragadja a lovagi virtus. Ilyenkor egy kicsit Lucyra emlékezetett, s megsajdította a szívem. Bár ez az összevetés olyan, mintha tíz liter nemes bort és másfél kancsónyi méregerős manópálinkát próbálnék összehasonlítani – mindkettő fejbe ver – de nem mindegy, hogyan.

– Ennyi? – mormolta Ywain. Nem tűnt túl meghatottnak.

Körülnéztem. Nem láttam mocorgó ratternt a barlangban. A szétroncsolt fejűmnek, akinek a fogait kocogtattam meg, ugyan még voltak ritmustalan elmúlási-rángásai, de alig hiszem, hogy azt tudatosan csinálta.

Eközben Roxy sorra járta a hullákat, és lecsapdosta a fejüket. Mindig is ez volt a mániája. Régebben szóvá tettem, hogy mit strapálja magát ilyen haszontalan erőfitogtatásokkal, de azóta már én is tudtam jobbat, mint hogy fölöslegesen koptassam a számat. Hiába pofáznék, úgyis azt teszi, amit ő akar. Egy kissé szemellenzős a lelkem, de ez a kis szépséghibája eltörpül előnyös tulajdonságai mellett.

– Mit kerestek ezek itt? – tűnődött Ywain.

– A végzetüket – vágtam rá szemrebbenés nélkül, komoly arccal. –És megtalálták.

Ywain rám nézett. Nem túl kedvesen. Sosem bírt túlfejlett humorérzékkel. És most, gondolom, a ringyója – bocsánat, ő úgy mondaná: „az imádott kedves, ah” – tragikus halála sem tette tréfa-érzékennyé. Tekintetéből kitűnt, miféléket gondolhat rólam.

– Pestissss!!

De most mit tegyek? Kezdjem el magyarázni, hogy már második hete próbálok leszokni az alkoholizálásról és egy kortynyi sör sem csúszott le azóta a gigámon? Az ilyesmi, bár már nagy rutinom van az állandó leszokási kísérletekben, engem alaposan megvisel. És belőlem így tör felszínre a feszültség: baromságokat beszélek. Na és aztán?! Van nekem is épp elég bajom!

És nehogy már ilyen ramaty állapotban még tekintettel kelljen lennem az ő nyavalyás kis lelki problémájára! Örüljön, hogy elkísérem!

Roxy is odajött hozzám.

– Érzel még patkányszagot, Skandar testvér?

Majdnem felröhögtem. Tele van a barlang döglött patkányemberekkel, vágni lehetne a bűzt.

De persze értettem én, mire gondol a kedves.

– Lehetnek még páran a közelben. – Csak a megérzésemre hagyatkoztam, nem a szaglásomra. – Nem is kevesen.

Ywain arcán sötét árny suhant át, ám láttam rajta, hogy ő is hozzám hasonlóan vélekedik. A ratternek általában kis csapatokban járnak. De amikor arra vetemednek, hogy behatolnak a Bendőbe és kinyírják Teimo két emberét, alig valószínű, hogy ily gyér létszámban lennének...

Lehet, hogy primitívek, de nem teljesen ostobák.

– Mire gondolsz, Pestis?

– Sokan vannak – dörmögtem. – Egész sereg. Ezek a gyenge kis nyavalyások, akiket megpaskoltunk...

– A hátrahagyott utóvéd.

Sokat sejtetően kacsintottam.

– Úgy bizony.

És ez volt az a pillanat, amely csak arra várt, hogy kimondjam az „úgybizonyt”-t. A barlang túlsó járatai felől iszonyatos sikoly harsant, amit tompa kongás és harsogás követett. Az egész világ remegni és visszhangzani látszott.

Valahol – nem is túl távol – elszabadult a pokol!

Roxy a markát szidta. Vagy a marikát? Valami istenféleséget, amit efféleképpen hívtak. Elég gyakran tette ezt, de mindig elharapta a nevet, és amikor kérdeztem, sosem magyarázkodott.

– Épp előttünk – recsegte, és nem kerülte el a figyelmemet, hogy megsűrűsödtek a ráncok a szeme alatt, mellett, fölött... meg úgy nagy általánosságban az egész arcán. Hiába no, az idő vasfoga ugyanúgy megrágcsálja a szép bőrt is, mint a randát, ahogy azt annakidején a rosszemlékű Roahmyer mondogatta volt.

Ywaint mágnesként vonzotta magához a lárma.

– Utánam!

Na ja, megint játssza a nagyokost!

Magunk mögött hagytuk a lefejezett rattern hullákat, és behatoltunk a hosszanti barlang szűkebb részébe. Aztán egy széles folyosón tipegtünk tovább. Nagyon figyeltünk, még lihegni is csak suttyomban lihegtünk, és kézben tartottuk a fegyvereinket.

Aztán kitágult a tér, és felderengett előttünk az Alsó-Bendő hamisítatlan, föld alatti látképe. Egy gigászi barlang, amely széltében és hosszában több mérföld – vagy talán több tíz mérföld – lehetett, s amelynek változatos belmagassága a legalacsonyabb részeken is minimum tizenöt-húsz embernyi volt, a legmagasabb részeket pedig meg sem bírtam becsülni.

Az egész mindenséget kísérteties, vörös fény ragyogta be, amely javarészt felülről és a falakból áradt, és az elszórt, rendezetlen – természetes és mesterséges – kőépítmények között, a tér központjában bevehetetlen erődként magasodott a Vérkő, az elsüllyedt gilf vár monumentális tömbje. Jellegzetes struktúrái szokatlannak tűntek az emberi, orki és dréni szemnek, ám én korábban láttam már ilyet, s túlságosan nem illetődtem meg. Kitekert, göcsörtös tornyai szinte a barlang plafonját érintették, s lecsapásra kész, kifelé fordított, széttárt tenyerekként emelkedő falrészei bármely pillanatban ledőlni látszottak. Ám persze ez csak a látszat. Ha nem dőltek le az elmúlt sok ezer év alatt, ki fognak bírni még további ezer éveket is. No persze nem akarok én

itt okoskodni, de hát ugye, tudjuk jól, hogy a gilfek a hatalmas guarni kultúra maradványaira építették civilizációjukat, és mint ismeretes, amióta világ a világ, egyetlen faj sem tudta soha felülmúlni a guarni építészetet.

Ez persze most nem lényeges.

A fontos az, amit a Vérkő közelében láttunk. Ratternek tucatjai, vagy talán inkább százai nyüzsögtek, rajzottak, töketlenkedtek az erődön kívüli legnagyobb építmények körül, és szemmel láthatólag azon igyekeztek, hogy a közelben rohangáló emberszerű alakok közül minél többet felkoncoljanak, s amíg ezzel időt nyernek, leomlasszák a kinézett épület falait vagy bedöntsék megvasalt ajtaját.

A következő pillanatban kivágódott a Vérkő kapuja. Fegyveresek rajzottak elő a gilf erődből, és egyenesen a ratternekre rontottak. Közben a gongszó egyre fülsértőbb lett, és az egész mindenség felbolydulni látszott.

Ywain elharapott valami szitokfélét.

– *Ajókur...*

– Nem „hajókürt" – helyesbítettem higgadtan. – Egy hatalmas, bronz gong lehet, amit pöröllyel vagy gongverővel vernek. Ez amolyan riadóféle... Talpra mindenki! Aztán hajrá!

Hát, ahogy Ywain rám nézett, nem sok hiányzott, hogy kapjon egy pofont. Ugyanis nem szenvedhetem, ha ilyen undorral és megvetéssel merednek rám. Még a barátaimtól sem. Az ő bajuk, ha nem értik a viccet.

Na jó, persze ők nem tudhatják, milyen nyomorult bír lenni az antialkoholizmus másfél hét után. Erre gondolva visszafogtam a kezem.

Csupán zsörtölődésképpen jegyeztem meg rezignáltan, a kirontó fegyveresek felé bökve a hüvelykemmel:

– Mit vagy úgy oda? Legalább nem kell betörnünk a kaput…

Ywain persze elengedte a füle mellett ezt a találó megjegyzést. Na ja, sosem díjazta, ha másnak is vannak remek meglátásai.

– Min erőlködnek ezek? – mormolta.

Roxy, aki navigátorként nem először járt már itt, sejtette a választ. Tudta, miféle épület körül dühöng a csata.

– Raktár. Étel. Ital. Szövetek. Fegyverek.

Ó, mily szokatlanul lényegre törő a szentem!

– Ha lemegyünk...

Le?

Ja, ha eddig nem mondtam volna még: mi egy széles sziklapárkányról bámultuk az eseményeket; megközelítőleg ötven-hatvan méterrel a legközelebbi házak tetejének szintje fölött. Erről a párkányról beláttuk a Vérkő előterét, s nagyjából egy magasságban lehettünk a gigászi faltenyerek életvonalainak vízszintes vágatával. Ha le akartunk volna jutni a barlangszintre, ahol a ratternek ügyködtek, lankás, szikláktól szabdalt lejtőn kellett volna leereszkednünk.

De mi a fenéért tennénk ilyet?

Na jó, persze, ha nagyon akarnánk, lesétálhatnánk a lejtőn, szétüthetnénk azt a pár száz ratternt meg azt a néhány tucat agresszív bendőbélit csirkefogót, és a vérükben gázolva besétálhatnánk a Vérkő tárva-nyitva álló kapuján...

De úgy őszintén... most mit feltűnősködjünk? A végén még idő előtt szemet szúrnánk valakinek, akinek nem kellene, s mire rájönnénk, hogy kalamajka van, pár mozdulattal eltaposnának bennünket, mint a túl pimasz csótányokat... és kinek hiányzik ez?

Ráadásul ki tudja: lehet, hogy épp a legjobb törzsvendégeimet kellene hidegre tennem, és ez egyáltalán nem tenne jót az üzletnek. Így is túl erős a konkurencia. Ostobaság lenne tovább rontanom a helyzetemet...

– Új terv kell! – dünnyögte Roxy az oly nyilvánvalót.

Én meg elcsodálkoztam: ezek szerint volt „régi terv"? Velem persze nem közölték.

Ywain gondolatai ismét elkalandoztak. Megviselhette rendesen a finom kis ringyója halála.

– Itt valami bűzlik – jelentette ki.

Bármibe lefogadom, nem a patkányszagra gondolt. És még csak nem is Roxy orrdöngölő parfümjére.

– Szerintem is – dünnyögte Roxy. – Ezek a ratternek... és épp most... Ez nem lehet véletlen!

– Már miért ne lehetne? – vitatkoztam. – Néha döbbenetes véletlenek adódnak... Például akkoriban, midőn Drénia híres-neves jégtrónját koptattam a redves ülepemmel...

Hogy imádtam ezt a szöveget. Ők meg sosem hallgatták végig a példabeszédeimet. Pedig sok-sok tanulságot le lehet ám vonni hajdani királyságom idejéből. De beszélhet ilyen hitetleneknek egy ex-király!

Mint általában, engem most sem a jó meglátásaimért és ötleteimért hoztak magukkal, hanem a hirig miatt.

Akár meg is sértődhetnék. De mit érnék vele?

Egymás közt tanácskoztak. Bizalmasan suttogva. Rólam szinte megfeledkeztek. Ez nekem nem tetszett.

– Ne aggályoskodjatok már annyit! – dörmögtem közbe. – Ragadjátok meg a dolgot a jó oldaláról! Nagy a nyüzsgés, ez tény... de ez legalább elvonja a figyelmüket. – Elmosolyodtam és kacsintottam. – Van egy zseniális ötletem...

Azt hiszem, én csodálkoztam volna legjobban, ha engedik továbbmondani. Úgy tűnt, nem a zseniális ötleteimért szeretnek.

Pedig, ha tudnák...

– Gyerünk! – recsegte Ywain. – Használjuk ki az időt!

Ezek után csak azért sem mondtam el, mi jutott eszembe! Rohadjanak meg a nyavalyások!

Természetesen nem a lejtőn lefelé indultunk, hogy az egymást csépelőkön vágjunk keresztül a nyitott kapuhoz. Ez túlságosan magától értetődő lett volna. De persze sejtettem, hogy Ywain másképp gondolja. Nem akarta, hogy idő előtt meglássanak. És ebben igaza van. Hiszen mit érnék azzal, ha szétütnénk pár tucat fejen a slityakot, de mire bezörgetnénk a vár kapuján, Teimo mesternek már csak hűlt helyét találnánk. Nem azért jöttünk ide, hogy zsiványokat és ratterneket leckéztessünk, hanem azért, hogy bosszút álljunk Ywain nyeszlett kis ribancáért.

Mint sejthető, a sziklapárkány fokozatosan keskenyedett, s egy idő után hirtelen véget ért.

– Na látod – dörmögtem mély elégtétellel.

Ywain motyogott valamit – azt hittem, valami bocsánatkérést, amiért tévútra hozott –, aztán letérdelt elém, és a lábam fölé hajolt. De nem megcsókolni akarta...

Kétszer-háromszor is megérintette, s közben egyfolytában motyorgott. Aztán megérintette a kézfejemet is, majd ugyanezt a mókát végigcsinálta a türelmesen álldogáló Roxyval is.

A mélyben pedig eközben nyugodtan dúlt a csata. Ahogy elnéztem, eleinte a ratternek lehettek számbeli fölényben, de mostanra már kezdett kiegyenlítődni az arány. Nem mintha újabb bendőbéli csapatok avatkoztak volna küzdelembe; a hitvány támadók száma fogyatkozott a vártnál rohamosabb ütemben.

Ráadásul, mint megfigyeltem, a nyavalyás patkányembereket nem a harci vágy fűtötte; inkább a rablás ösztöne vezérelte mozdulataikat. Sikerült betörniük a szélső épületek többségébe, és zsákokkal, ládákkal próbáltak meglépni. De amikor a felháborodott tulajdonosok fegyverrel támadtak rájuk, az esztelen, balga patkányok a világért el nem hajították volna frissen szerzett zsákmányukat. Persze, hogy lemészárolták őket.

– Pestis! – reccsent rám Ywain idegesen. – Itt akarsz aludni?!

Ja, egy kicsit tényleg elméláztam. Mindig ez történik, amikor elhatározom, hogy leszokok a piálásról és már napok óta nem iszok: el-elkalandozik a figyelmem.

Roxy már úgy tapadt a fölénk boruló, függőleges sziklafalhoz, akár egy hatalmas pók. Lassú, kiszámított mozdulatokkal araszolt oldalirányba. Egy pillanattal később már Ywain is ott cuppogott mögötte.

Azért mondom így, mert amikor a falhoz tapadó kezét vagy lábát elhúzta, fura, cuppogó hangok hallatszottak. Aztán hasonló hang hallatszott akkor is, valahányszor újra a sziklafalnak tapasztotta szabad talpát vagy tenyerét. Mászott, mint pók a falon.

Na persze, tudtam ám, mi ez! Nem most először alkalmazta a *pókmászás* varázslatot, csak éppen az volt az egészben az újdonság, hogy most rám is rám kente azt a láthatatlan ragacsot, ami lehetővé teszi a falhoz tapadást.

Övembe tűztem Zhertunt, majd akaratlanul is megszagoltam mindkét tenyeremet, de persze nem éreztem semmit. És azt a „ragacs"-dolgot is csak úgy elviekben gondoltam. Tudtam én, hogy nem használ semmiféle kenceficét; csupán a varázslat hatása ez a különös ragacsos érzet.

Mászni kezdtem, s pár pillanattal később már én is ugyanúgy tapadtam a sziklafalhoz, akárcsak társaim. Mivel új volt még nekem ez, őket próbáltam utánozni. Közben persze magamban szidtam Ywaint,

mint a bokrot. Eszébe se jutott, hogy esetleg elmagyarázza, hogyan működik ez az izé és hogy mire kell vigyáznom? Mi történik, ha valami olyasmit teszek, amivel hatástalanítom a varázslatot? Lezuhanok a francba a döglött ratternek közé?

Az én barátom nyilván azt hitte, nem most először lát el ezzel a varázslattal, és fölöslegesnek tartotta a magyarázatot. Ám sajna, elég régen találkoztunk már, s cserben hagyta az emlékezete.

Mindenesetre, mivel Roxy sem panaszkodott, én sem nyűgösködtem. Gondoltam, ha beüt valami gond és zuhanni kezdek, majdcsak kitalálok valami okosat. A tudatomban bujkáló *levitáció* varázslatot nem hagytam mélyen elmerülni. Szükség esetén egy szemvillanás alatt aktiválni tudom.

Ám persze hamar rájöttem, hogy e tekintetben fölösleges az óvatosság. A *pókmászás* olyan természetesen és könnyen ment, akárha a Herélt Macska padlóján mászkáltam volna négykézláb egy elgurult ezüstpénz után kutatva. Amikor a falnak nyomtam a tenyerem vagy a bakancsom orrát, az halk, cuppanó hang kíséretében mozdíthatatlanul megragadt; könnyedén meg tudtam tartani vele a súlyomat. Míg ugyanakkor, ha el akartam húzni a tapadó végtagot a faltól, elvált könnyedén; nem kellett különösebb erőfeszítést kifejtenem. Tulajdonképpen csak arra kellett vigyáznom, hogy a négy tapadó végtag közül legalább az egyik – de az egyensúly biztosítása kedvéért inkább kettő – mindig legyen a falhoz tapasztva, a többivel pedig akár valami rugdalós-csápolós táncot is lejthettem volna, ha épp ahhoz van kedvem.

Ywain persze mindkettőnknél jóval gyakorlott volt. Olyan sebesen szedte kezét-lábát, hogy néha úgy tűnt, mintha egyáltalán nem, vagy legfeljebb csak a pillanatok tört részéig érintené a sziklafalat, s valójában a puszta levegőben kotorna.

Pillanatokon belül felkapaszkodott a lajhárlassúságú Roxy fölé, s mire a meglepett némber kettőt pislogott, egykori kedvese már el is surrant mellőle. Messze faképnél hagyott bennünket. Még engem is, pedig nem sokkal később, az első bizonytalan próbálkozások után belejöttem, és Roxyt még én is megelőztem.

Ywain felmászott egészen az innenső plafonrész közepéig, s ahogy ott megállt megpihenni, valóban úgy lógott fejjel lefelé, akár egy igazi pók. Bevárt minket. Nem sokkal később odaértünk Roxyval, s attól kezdve úgy lógtunk mi is, akárcsak ő. Előttünk, szinte karnyújtásnyi távolságban, ám valójában negyven-ötven ölnyi mélységben ott derengett a Vérkő vörösen foszforeszkáló várfala. S megközelítőleg kétszáz pókmászásnyira szinte a plafont horzsolta az ősi gilf erőd leghatalmasabb tornyának csúcsa.

Kétség sem fért ahhoz, hogy az az úti célunk.

Miközben én és Roxy nézelődtünk és kiélveztük a fejjel lefelé fordított, mesebeli táj szépségét, varázsló barátunk egy hoszszú kötélszerűséget kezdett fonni saját nyálából.

Sejtettem, mi célból.

– Ugyan hagyd már! – vetettem oda neki. – Van *levitációm.* Leviszlek én mindkettőtöket. Csak szólj, hogy mikor.

Ywain rám pillantott, és kiköpte a nyálát. Az elkészült másfél ölnyi zsineget lehajította oldalra.

Rég harcoltunk már együtt, s időközben elfelejtette, hogy minket sem csak a szépségünkért fogadott társává. Engem legalábbis biztosan nem.

– Látod a tornyot?

Hülye kérdés volt. Szóra sem méltattam.

Ywain sem várt választ. Már kotort is a plafonon, mint éhes pók a zsákmánya felé.

Amikor a torony fölé értünk, csináltam egy vakmerő mutatványt. Mindkét kezemmel elengedtem a plafont, és úgy lógtam fejjel lefelé, pusztán két lábammal a sziklához tapadva, hogy minden szál hajam égnek (avagy földnek) állt volna, ha van. Jó erősen megragadtam Ywaint a derekánál, és magamhoz öleltem. Ő is kapaszkodott belém. Aztán Roxy felé nyúltam, és...

...mivel nem akartam, hogy fölösleges bizalmaskodásnak vegye a mozdulatot, neki a derékövét ragadtam meg. Aztán azt mondtam:

– Hujjé! – és elrúgtam magam a plafontól.

Azonnal zuhanni kezdtünk. Nem is akárhogy.

Roxy felhördült, Ywain pedig ismét a hajókürtöt emlegette.

Én pedig zordan vigyorogtam.

Csak tréfálkoztam ugyanis; a *levitációt* már a „hujjé”-zást megelőzően aktiváltam. De ők persze ezt nem tudták, és azt hihették, zuhanunk. És persze zuhantunk is vagy húsz ölnyit, de aztán időben megfogtam a lendületet, és lelassulva, enyhe zökkenéssel érkeztünk a torony kerengőjére.

– Pes-tis! – motyogta Ywain megrovóan, és csettintett a nyelvével, de nem nézett rám.

Így nem mondhattam el, mennyire élvezem ezt az egészet. Annyi hosszú hónapnyi rozsdásodás után ismét úgy éreztem, lüktetni kezd ereimben a vér.

Nem volt senki a kerengőn. És mi sem sokáig maradtunk.

Ywain általában nem szokta eljátszani a faltörő kos szerepét, de most, valószínűleg a színlelt zuhanástól a fejébe szállt a vér, és nem bírt a temperamentumával. Az ajtóhoz ugrott, megpróbálta betaszítani, de mivel az nem taszítódott, erejét csöppnyi mágiával is megtoldotta.

Az ajtó beszakadt, és füstölgő, vörösen izzó, parázsló keretén túl egy homályos szoba körvonalai derengtek fel; könyvespolcok és falra aggatott színes zászlócskák sokasága.

– Be! – sziszegte Ywain. Ő maga viszont, ahelyett, hogy jó példával járt volna elöl, kerge mozdulattal átvetette magát a kerengő peremén, és sebesen pókmászni kezdett a torony oldalán.

Mire én mozdultam, Roxy már berontott.

És még ő mondogatja, hogy eljárt fölötte az idő! Na ne! Az idő – már amennyiben eljárt fölötte valamit –, az maximum egy tréfás táncocska lehetett, nem más.

Roxy már a polcokat döntögette. Hogy mit ártottak neki a szerencsétlen könyvek? El nem tudom képzelni.

Bedübörögtem én is. Nem láttam vernivaló ellenfelet, de tétlenkedni én sem akartam. Odarontottam a túlsó falnál árválkodó faragott asztalhoz, és előrántottam a buzogányomat.

– Fald fel, Zhertun! – morogtam.

Jóformán még lendítenem sem kellett. A buzogányban lakozó démon maga irányította a mozdulatot, és a tüskés vasgolyó oly rettenetes erővel találta telibe az asztal lapját, hogy az kettérepedt. Az egyik láb megbicsaklott, és a bútor oldalra dőlt. Adtam még neki vagy kettőt-hármat, aztán őrjöngve megtapostam a roncsokat.

– Ez az!

Roxy meredten bámult rám.

– Skandar testvér... mi ez a szokatlan vehemencia?

Nem értettem a kérdését.

– Ha már dúlunk és pusztítunk – dörmögtem –, akkor csináljuk amúgy emberesen!

– Én nem a rombolás kedvéért vertem szét a könyvespolcot... a rejtekajtót kerestem.

– A rejtek...

– Itt van! Gyere!

Valóban, ajtónyi rés tátongott a falon. Roxy már el is tűnt benne.

Pusztán miheztartás végett rúgtam még kettőt az íróasztal roncsaiba, majd indultam én is a drén hölgyike után, de aztán megtorpantam. Fél füllel hallottam, hogy a valódi ajtó irányából lábak dobognak. Nyilván akadtak, akik meghallották a fenti zajt, és errefelé igyekeztek.

Az ajtóhoz ugrottam, övbe vágtam Zhertunt, és gyors mozdulattal odarántottam egy jókora szekrényt. Aztán ledöntöttem még két maszszív polcot, majd az íróasztal maradványait is odahajigáltam. Bántam már, hogy ennyire szétvertem, egészben jobb szolgálatot tett volna, de bíztam benne, hogy így is megteszi.

Kintről súlyos test csapódott az ajtónak; ám az nem tudott befelé nyílni az odahalmozott torlasz miatt.

– Rohadt patkányok! – ugatta valaki mérgesen. Naná, hogy ratterneknek gondoltak bennünket is.

Normál esetben megsértődtem volna, de most mit cécózzak? Ráhajítottam még pár ölnyi könyvet a torlaszra, aztán egy mécsesből leöntöttem olajjal, majd megsuhogtattam fölötte Zhertunt.

– Fújjad!

A nyavalyás démon persze nem reagált.

– Akarod, hogy manóürülékbe mártogassalak? – érdeklődtem tőle enyhe neheteléssel.

Fújta.

Az acéltüskék közötti pofa csücsörített, és lángokat fújt. Ez volt a specialitása. Eleinte engem is sokszor megtréfált, de aztán leszoktattam a váratlan fellángolásokról.

Most a rakás mindenesetre lángra lobbant, és vidáman égett.

Megcirógattam buzogányom tüskés orcáját.

– Jó fiú...

Aztán bedübörögtem a rejtekajtón, és csattogó, cuppogó léptekkel megtapasztaltam, hogy a *pókmászás-varázs* hatása még nem múlt el teljesen, és letapadó bakancsaim révén csaknem orra bukva legurultam a keskeny csigalépcsőn. Ám szerencsére a hatás még a tenyeremen is megmaradt, így amikor megbillenve oldalra kaptam, meg tudtam kapaszkodni a durva, rücskös falban.

Roxy valahol mélyen alattam már javában káromkodott, és csattogtatta a kardja pengéjét rendesen. Vagy ellenállásba ütközött, vagy csak úttorlaszba.

Nem kérdezősködtem; inkább futottam.

Szavamra, szédítő érzés volt...

...körbe-körbe keringeni a véget érni nem akaró csigalépcsőn.

Mire utolértem Roxyt, teljesen megszédültem.

– Jólesne egy kupica pá... – lihegtem. A *linká*t csak úgy hozzágondoltam.

Most már láttam. Roxy valamiféle mechanikával küzdött. Nyilván azt szerette volna, hogy kinyíljon az ajtó, ami utunkat állja, ehelyett szétverte és elhajlította az összes vasat és bronzot.

– Figyelj! – magyaráztam neki. – Ha most miattad vissza kell mennem ezen a szédítő lépcsőn, szétosztok a két füled közt vagy három pofont!

Roxy azonban nem aggályoskodott. Odacsapott még kettőt-hármat a kardgombjával, aztán nekifeszítette anyányi és apányi vállát az ajtónak, és az reccsenve beszakadt a súlya alatt. Ő meg csaknem átbucskázott a résen.

Én persze tódultam utána.

Egy világos, sok-sok ablakkal ellátott, selyemmel és bársonynyal telezsúfolt helyiségbe jutottunk, és rögtön az első pillanatban olyan tömény virágillat kúszott fel az orrlikaimon át a gyönyörközpontomba, hogy csaknem elhánytam magam. Ennyi virág talán a világ összes virágoskertjében sem létezik.

Nyilvánvaló volt, hogy valami női hálószobába evett a fene, s ezt a vélekedésemet alátámasztotta az a tény is, hogy szemközt velünk Ywain épp egy apró termetű, fekete hajú, kecses kis nőt csapkodott a falhoz felindult lelkiállapotban.

– Hol?! – kiabálta a hadzs. – Hol találom?!

A kis nő arca laposan és szélesen terült szét két füle, gömbölyű álla és magas homloka között, akárha Ywain előzőleg egy szeneslapáttal egyengette volna meg, s olyan keskeny volt a szeme, mintha irigy módon szégyellné megmutatni annak csillogását.

Jidori volt; mint ahogy a Vérkő ideiglenes – és hamarosan megnéhaisodó – gazdája is.

Ywain ismét a falhoz csapta a kis nőt, és szörnyű hangon recsegte:

– Utoljára kérdezem... mielőtt a poklok lángját meggyújtom undorító méhed belsejében! *Hol van?!*

– Nem tudom. Nem tu...

Ywain felpofozta. Aztán észlelte, hogy mi is megérkeztünk.

Talán nem örült neki, hogy ily megalázó pózban találjuk – verni egy védtelen nőt –, de nem mutatta ki.

– Fejet fejért! – sziszegte. – Az urad megölte az én asszonyomat, és most én... *Roxan!*

Naná, hogy nem bírta saját kezűleg megtenni. Ywain sosem a kíméletességéről volt híres, most mégis viszolygott megölni ezt a védtelen, kiszolgáltatott teremtést. Talán azért, mert saját nője sorsára emlékeztette. Ellökte a jidori nőt, hátat fordított, és karba tette a kezét.

Roxyt sosem kellett kétszer megkérni, ha lefejezésre került a sor. Szerintem ez volt a kedvenc mozdulata, amit ezerszer is gyakorolt, s örült, ha bárkinek is megvillanthatja szakértelmét.

Suhant a kardpenge.

A jidori nő feje pörögve elvált a nyaktól, nekicsapódott a falnak, aztán lepattant a padlóra, és egyenesen felém gurult. Még pislogott, és tátogott. Szerintem, ha tudtam volna szájról olvasni, most megmondhattam volna, hol találjuk Teimót. Hiszen nyilvánvaló, hogy a szerencsétlen a halála előtti utolsó pillanatban mégis úgy döntött, hogy nem titkolódzik tovább és válaszol a kérdésre.

A lelkem mélyén sajnálatot éreztem iránta; egyetlen bűne, hogy egy gazember szeretője volt. De hát a világ tele van gazemberekkel, s oly nehéz kiválasztani, ki kivel társuljon.

Ennek ellenére kissé csalódottan pillantottam Roxyra.

– Élvezed az ilyet, mi?

– Nem annyira – felelte ő teljes lelki nyugalommal, és véres kardja hegyével a lefejezett test felé bökött. Csak most vettem észre, hogy a kis nő ujjai a háromszorosukra hosszabbodtak, vékonyka kígyókká változtak, és fenyegetően tekeregtek a bokám felé.

Ugrottam is nyomban.

A nyavalyás kis szuka valamiféle boszorkány lehetett; megmart volna minket a kígyóujjaival, ha Roxy a fejét nem veszi. No, így máris más szemmel néztem a drén lovaghölgyre. Lehet, hogy megöregedett egy picit, de még most sem az érzelmei vezérlik, hanem a célszerűség. Csak azt tette, amit tennie kellett.

– Tovább! – sisteregte Ywain, s még csak rá se pillantott a békésen billegő női fejre, máris kimászott az ablakon.

Ez lett a mániája: a pókmászkálás és a parancsolgatás. Legutóbbi találkozásunk óta alaposan megváltozott a jelleme.

Roxy viszont maradt a régi. Már ki is viharzott az ajtón, és karddal a kézben nekiesett két fegyveresnek, akiket valószínűleg a kiabálás és a csatazaj csalt oda. Vesztükre.

Kirontottam én is, és hátba támadtam az egyiket. Nem túl lovagias cselekedet, tudom, de hát egyrészt sosem lapozgattam egyetlen lovagi kódexet sem, másrészt itt, a Bendőben egészen másféle erkölcsi értékek uralkodtak. Az ember ne finnyáskodjon, ha élni akar; gyilkoljon, ahogy tud. Egy orkra pedig ez még inkább áll.

Rárontottam. Mire a fickó felfogta volna, hogy a csillogó vértes lovaghölgy nincs egyedül, tarkón suhintottam. Társa odakapta a fejét, és felordított. Roxynak ez a parányi tétovaság elég volt, hogy gyomron szúrja. Aztán kirántotta a kardját, és még egyszer megismételte a mozdulatot. Fogalmam sincs, mi oka volt erre a duplázásra, de ő biztos tudja. Szerintem már az első döfésbe belehalt az ipse.

Tágas előcsarnokban álltunk, mögöttünk a halott nő szobájának nyitott ajtaja, jobbra és balra pedig bezárt ajtók. Előttünk lépcső, felfelé és lefelé. Nem az a keskeny csigalépcső, melyen lejutottunk a legfelső toronyszobából, hanem széles, szellős lépcsők.

Fentről lábdobogás hallatszott. Valószínűleg azok igyekeztek lefelé nagy garral, akik előtt eltorlaszoltam a fenti toronyszobát. Vagy sikerült eloltaniuk a tüzet, vagy a lángok tovaterjedtek, s ők épp az elől menekültek.

Roxy nem akarta bevárni őket. Nagy léptekkel lefelé lódult a lépcsőn, kettesével szedve a fokokat. Már el is tűnt a fordulóban.

Mentem utána.

Az egyik lépcsőforduló színes, üvegberakásos ablaka kitörve tátongott mire odaértem; s mivel az imént rémült férfisikoltást és csörömpölést hallottam, feltételeztem, hogy Roxy hajított ki rajta valakit. Futtában kipillantottam. Még mindig több emeletnyi magasságban jártunk a talajszinttől, és mivel ez az ablak épp az erődön kívüli épületekre nézett, láthattam, hogy odakinn gyakorlatilag véget ért a csata; a ratternek immár az irhájukat mentették. Sokan közülük zsákokkal, füstölt húsdarabokkal és ládákkal megpakolva másztak fel a meredek lejtőn a sziklapárkány irányába, míg néhányan eszelős elszántsággal igyekeztek feltartani az őket üldözőket.

Valamivel lentebb ismét fémcsattogás hallatszott, és ehhez dühös kiáltás is társult. Nem értettem pontosan a szavakat, de úgy tűnt, kedves barátnőm erősen hiányolja a jelenlétemet.

Két emelettel lentebb találtam rá, meglehetősen szorongatott helyzetben. Támadói lentről érkeztek, s Roxy megpróbálta feltartóztatni őket. Ám azok heten rontottak rá, s bármily hevesen forgatta is barátnőm a kardját, hátrafelé kényszerítették és a falnak szorították. Illetve nem is a falnak, hanem egy ugyanolyan színes ablaküvegnek, amilyennek a maradványain az előbb kibámultam. Vagyis félő volt, hogy ha Roxy megpróbálja a „falnak vetni" a hátát, hamarabb leér a földszintre, mint bármelyikünk.

Buzogányomat lengetve rohantam le a lépcsőn, hogy oldalba kapjam őket.

– Dögöljetek meg! – bömböltem. Nem indulatból vagy parancsvarázsszerű elgondolásból, hanem azért, hogy magamra tereljem a figyelmüket, mielőtt kihajítanák a kínos helyzetbe került Roxyt az ablakon.

Elgondolásom részben bevált. A hétből négyen azonnal felém fordultak, s ennek köszönhetően a drén lady pillanatnyi szusszanáshoz jutott. Ám ugyanakkor a hangoskodásommal további ellenfeleket

csaltam oda. Lábdobogás, kiabálás, fegyvercsörgés hallatszott fentről, s lentről egyaránt.

Nem értem rá ezen eltöprengeni, mert egy alacsony, rókaképű fickó rontott felém a lándzsájával. Két másik pedig a kardjával hadonászva táncolt előre, míg a negyedik kurta, keskeny pengéket varázsolt elő a csizmaszárából. Lerítt a sunyi pofájáról, hogy hamarosan dobálózni fog.

Szerettem volna leérni a lépcsőforduló sima kőpadlójára, hogy ott megvethessem a lábam, ám túl hamar magamra vontam a figyelmet a hangoskodásommal, és a lépcső közepén kellett összecsapnom támadóimmal.

Hú, mennyire utálom pedig az ilyet!

Elég egy rossz lépés, belebotlok az egyik lépcsőfokba, és máris hanyatt vetem magam előttük, akár egy munkamániás szajha.

Az alacsony, rókaképű alak, akinek a felmenői között legalább fél tucat manó is lehetett, megelőzte társait, felém döfött a lándzsájával, és máris csaknem bekövetkezett az, amit szerettem volna elkerülni... Ahogy oldalra léptem, a sarkam nekicsapódott a mögöttem lévő lépcsőfoknak, és megbillentem. Hogy hanyatt ne essek, előrelendültem, s ezzel a félokos mozdulattal csaknem felnyársaltam magam a gyomortáji lándzsahegyre. A manósarjadék, aki feltételezhetően csak ijesztésnek vagy elterelő mozdulatnak szánta a döfést, úgy meglepődött kiszámíthatatlan mozgásomon, hogy ijedten visszarántotta a lándzsáját, és felvinnyogva ugrott hátrafelé vagy két lépcsőfokot.

– Ez Skandar...

Aha, felismert a nyavalyás! Értettem már ijedtségének okát. Biztosan megfordult már a Herélt Macskában. Lehet, hogy egyik-másik mesémet is hallotta... a Limbóról, a gerondari hadjáratról, Verghaust megnyuvasztásáról vagy drén királykodásomról... hogy csak legkedveltebb kalandjaimat említsem. Meg talán azt is látta egyszer-kétszer, hogyan fegyelmeztem meg valamely túl agilis vendégemet, amikor úgy ítéltem meg, hogy az illetőnek nincs annyi pénze, hogy megtérítse a berendezésben okozott károkat.

Ha tényleg felismert, kész csoda, hogy csak két lépcsőt ugrott hátra, s nem vetette ki magát inkább az ablakon!

A karddal hetvenkedők bezzeg nem ismertek, s nem hatódtak meg társuk vinnyogásától. Úgy estek nekem mindketten, mintha világéletükben egy kopasz félork irháját szerették volna kiteríteni a kandallójuk elé. De ezeknek még józan sütnivalójuk se volt, nemhogy kandallójuk!

Mire hozzám értek, én már visszanyertem egyensúlyomat, s a lábamat is sikeresen megvetettem. Nem állt szándékomban újabb táncikálásba kezdeni, nehogy megismétlődjön előbbi ballépésem.

Türelmesen kivártam, amíg felém lendítik pengéiket, s csak akkor lendültem mozgásba, amikor a kardok már veszélyes közelségben suhogtak. Mivel két lépcsőfokkal magasabban álltam, egyik sem a fejemet vette célba. Az ostobábbik a bal bordáimat kívánta volna meghámozni, az alattomosabbik pedig lapos, félköríves vágással térdben szeretett volna megrogyasztani. Ez utóbbit úgy csuklón rúgtam, hogy elejtette a kardját, s az csengve hullott a lépcsőre. A bordázó kardjára pedig a buzogányommal csaptam rá kurta lendülettel.

Nem könnyű ám úgy eltalálni egy oldalirányból lendülő kardot láncos buzogánnyal, hogy épp a tüskés acélgolyó csapódjon a kardlapnak és ne a lánc, de egyrészt én épp eleget gyakoroltam már az ilyesmit, másrészt pedig Zhertun, a buzogányom démona – ki tudja, miféle indíttatásból –, kifejezetten élvezte az efféle virtuskodást, s rásegített egy hangyányit.

Látni kellett volna a bordázni vágyó fickó arcát, amikor azt tapasztalta, hogy sikeresnek gondolt csapását félúton megállítják – de úgy ám, mintha sziklafalba csapott volna –, s a rezgések végigbirizgálják markolatot szorongató ujjait, végigremegnek alkarján, felkarján, válán és busa fején, de megrezgetik még tán a szívét is...

És mindeközben, miközben még a két szemgolyója is összevissza rezeg s néhányszor helyet cserél egymással a karakteres orrnyereg fölött, azt kell látnia, hogy a tüskés acélgolyó felületén vigyorgó randa pofa kitátja száját, mohón ráharap a pengére, és elroppantja azt.

Mire a fickó kijött a rezgésből és békétlenkedő szemgolyói is megtalálták megfelelő helyüket, a kardja már két darabra hullott, az én bal öklöm pedig feltupírozta az orrcsontját a homloka magasságába. Vagy valamelyest még tovább is.

Eközben fél szemmel a sunyit lestem. Legalább fél tucat csupasz dobópengét szorongatott a baljában, s egyet már emelt is a másik kezével, hogy felém – vagy Roxy felé – hajítsa.

Rákoncentráltam, és rásütöttem egy *mozdulatlanság-varázst* a repertoáromból. Talált. A késes úgy maradt felemelt kézzel, mintha jelentkezne, hogy ő szeretne meghalni legközelebb.

De ezzel még várnia kellett pár pillanatot; előbb azzal az alakkal kívántam elcsevegni, aki fel akarta húrozni a térdinaimat. A fickó még mindig elejtett kardja után kapkodott. Előző rúgásomtól elzsibbadt a kézfeje, s nem mozogtak kellően az ujjai. Ám mivel épp megfelelő pozícióban volt, megcéloztam a fejbúbját a buzogányommal.

Megérezte a sorsát a nyomorult, és felhördülve oldalra rántotta a fejét. Ha nem lakozik démon a buzogányomban, talán sikerül is neki, s maximum csak a vállát találom el...

...ám Zhertunt nem lehet ilyen gyatra kis fejrángatásokkal összezavarni. Követte a fejmozgást, és a koponya úgy loccsant szét, akárcsak az a záptojás, amire a múlt héten véletlenül ráejtettem a tizenkét személyes tálalóasztalt.

Csupa latyak lett a bakancsom és a gatya a bokám körül.

– Yvorl redves farkára! – dörmögtem megrovóan. – Zhertun! Te állat! Fogd vissza magad!

A démon, aki kizárólag akkor beszélt hozzám, ha úri kedve úgy tartotta, most válaszképpen csak sandán vigyorgott, kacsintott, és a koponyaszilánkokat, agyvelődarabkákat köpködte.

Lejjebb ereszkedtem három-négy lépcsőfokot.

A manósarj csak hápogott. Valószínűleg megrázta lelkileg az iménti látvány. Amely persze gyorsabban lejátszódott ám, mint ahogy én elmeséltem...

– Skandar mester! – hebegte a fickó.

– Na mi van, öcsém, mit rendelnél? – förmedtem rá tréfásan, eljátszva a buzgó kocsmatulajdonost, ezzel jelezve, hogy felismertem benne az egyszeri vendéget. – Egy kupica manópalit... egy hosszúlépést vagy egy agyloccsantást?

A manópöcs, ahelyett, hogy sietve elhordta volna az irháját, megpróbált barátságosan vigyorogni. Persze, nem járt sikerrel; a vigyor elég torzra és kétszínűre sikeredett. Meg aztán az is zavart, hogy az ócska kis lándzsáját még mindig támadóan tartotta a gyomrom irányába. Ha ezt nem teszi, talán adok neki egy jó tanácsot: menjen a fenébe, de gyorsan, és legközelebb majd adjon a Macskában tripla borravalót! Így viszont magam hoztam meg a döntést:

– No, szóval az utolsó kettőt...

Tettem egy hosszú lépést, félrehessegettem a lándzsáját, és szétloccsantottam az agyát. Néha megesik, hogy el kell veszítenünk egy jó vendéget. Ez egy ilyen eset. De kit érdekel? Maradt még épp elég.

Roxy eközben kinyuvasztotta mindhárom ellenfelét, s aztán sietve a mozdulatlanná tett késdobálóhoz riszálta nem túl formás hátsóját. Egy legyintés nyakmagasságban, s csak még jobban megerősödött bennem a gyanú: Roxy kimondottan élvezi ezt. Ha majd tényleg megöregszik, s nem lesz már kedve ehhez hasonló kalandozásokhoz, beajánlom valamelyik városúrhoz hóhérnak. Hadd potyogjanak a fejek!

Barátnőm mellvértje merő vér volt.

– Sebesültél?

Csak a fejét rázta. Mások vére. Akkor meg mit aggódjunk? Semmi gond. Van neki otthon pár hülye szolgája. Még a mellvértet sem neki kell majd tisztára suvickolnia.

Fentről egyre erősödött a lábdobogás és a kiabálás. Úgy saccoltam, egy kisebb sereg tipródik a nyomunkban. Ráadásul ismét tompa gongszó hallatszott. Valaki ritmikusan verte a bronzgongot. Hosszú-hosszú, rövid-rövid. Hosszú-hosszú, rövid-rövid.

Nem értettem az itteniek jelzéseit, de a nyakamat mertem volna tenni rá, hogy valami sürgetőbb riadót gongatnak. A ratternek külső támadása nem rázta fel őket igazán, de az, hogy behatolók vannak az erődben, már komolyan megbirizgálta az agytekervényeiket.

– Sietnünk kell! – recsegte Roxy.

De jópofa! Eddig tán nem azt tettük?!

Siettünk lefelé. Bennem lépcsőfokonként kétszer is felötlött, hogy talán célszerűbb lenne bevárni a mögöttünk dobogókat és megszabadulni tőlük is, de Roxy nyilvánvalóan másképp gondolta. Akkor meg mit vitatkozzak?

Lerobogtunk még három-négy emeletet, és csak halványan vetődött fel bennem, hogy végig kellett volna járnunk a szobákat mind-

egyik emeleten. Hiszen nem tudhatjuk, hogy a keresett személy épp melyikben rejtőzik.

Ám az én kedves barátnőm, mintha csak megsejtette volna, mi jár a fejemben, visszavetette vérmocskos válla fölött:

– Teimo lent van...

– A földszinten?

– Még annál is lentebb.

– Honnan tudod? – érdeklődtem őszintén.

Roxy megpöcögtette sisakja homlokrészét.

– Ywain üzent nekem...

Ja persze, mindig elfelejtem, hogy egy időben ezek ketten sülve-főve együtt voltak, és a mi hadzs mágusunk valami cifra varázslattal bárhonnan el tudta juttatni üzeneteit a drén menyecske agyába. Nyilván most is ezt csinálta. Pókként végigmászkált a torony oldalán, s belesett minden ablakon. Vagy valami keresővarázzsal eleve kiszúrta, hogy Teimo nincs a toronyban?

De akkor mi meg mit idétlenkedünk itt? Nem lett volna egyszerűbb eleve a vár alatti kazamatákban kezdeni a szórakozást?

Elértük az utolsó lépcsőfordulót, és egy hatalmas, oszlopokkal díszített csarnok tárult fel előttünk. Olyan volt, akár egy gigászi templombelső.

Roxy megtorpant, és az egyik oszlop felé ugrott.

– Az istenit!

Suhogtak a nyílvesszők, mint a jégeső. Barátnőm kapott egyet a combjába, egy másikat pedig a bal alkarjába. Körülbelül fél tucatnyi pedig a mellvértjén és a vállvasain koppant vagy csúszott el. A szép, vérmocskos vért behorpadt itt-ott.

Engem szerencsére elkerült a zápor.

Legalább egy tucat íjász várhatott ránk a távolabbi oszlopok mögött.

– Csapda! – sziszegte Roxy, s a fogát csikorgatta. – Tudták, hogy erre jövünk!

Aha, mondtam én, hogy be kellett volna várni az üldözőinket. Most itt lapulunk az oszlopok közt, azok meg szépen hátba kapnak!

– Súlyos? – dörmögtem.

Roxy véresre harapta az ajkát, és nagyon mereven lapult az oszlopához. Ebből sejtettem, hogy nagy fájdalmai lehetnek. De én meg egy másik oszlop mögött lihegtem, és kettőnk között szinte megállás nélkül röpködtek a szögletes hegyű, kurta nyílvesszők. A terem túlvégén hangosan csattogtak a számszeríjak.

A lépcső felől gyorsan közeledett a lábdobogás.

Röpködtek a vesszők.

Láttam, hogy Roxy elteszi a kardját, kitépi a combjából a kurta vesszőt, oldalra hajítja, aztán sietősen meg akarja ismételni a mozdulatot a bal alkarjába fúródott vesszővel is – ám azt látványosan beletöri.

Nagyon hangosan sziszegett!

– Idegenek! – harsogta egy hang az oszlopok közül. – Halottak vagytok! Halottak!

Nos, mit mondjak erre a baromságra? Elég helytelenül mérte fel a helyzetet. De ez az ő baja!

Roxy a jobb tenyerét a combsebére tapasztotta, s miközben a sérült részt simogatta, hangtalanul motyogott. Mágiával gyógyította magát. Elállította a vérzést, és csillapította a fájdalmait. Aztán ugyanezt megismételte bal alkarján is. Meg sem próbálta kimozgatni a csontok közé fúródott nyílhegyet; ez majd egy későbbi beavatkozás dolga lesz. Egyelőre csak az a fontos, hogy ne vérezzen, ne fájjon s ne akadályozza a mozgását.

Toporgott az oszlop mögött. A sebzett lába nyilván elzsibbadt; azt próbálgatta, rá tudja-e helyezni rendesen a testsúlyát.

A nagy nyílzápor időközben csendesedett, majd abbamaradt, ám amint kidugtam a fejem az oszlop mögül, hogy megszemléljem a terepet, már csattant is egy vessző az oszlop oldalán, és kőpor fröccsent a szemembe.

A rohadék orvlövészek! A végén még feldühítenek!

Pislogtam, és integettem Roxynak.

– Üzenj neki... Ywainnek!

– Mit gondolsz, épp mit csinálok?

Na ja, hisz' a gyógyítást már befejezte, s tovább motyogott.

Igyekeztem az oszlop takarásában maradni, ameddig lehet, s visszafelé tipegtem. Aztán kiugrottam a nagy csarnokból az utolsó lépcsőfordulóba. Egy nyílvessző a bokámnak csapódott, de nem a hegyével, hanem az oldalával. Nem tett bennem kárt.

Utána pedig már kikerültem a lesipuskás íjászok célterületéről; eltakart a fal.

És épp időben érkeztem.

A lépcsőn fegyveres bendőhuszárok áramlottak le. Nem számoltam őket, de tíznél többen voltak, az biztos.

Tudtam, hogy fel kell kötnöm a gatyát, de nem volt más választásom. Ha nem jövök ki eléjük, simán hátba kaptak volna bennünket, s beszorultunk volna közéjük és az íjászok közé.

– Zabálj, Zhertun! – mormoltam öntudatlanul, és a közeledők útjába ugrottam.

Szedett-vedett társaság volt; akadt köztük mindenféle. Hirtelenjében fel sem tudtam becsülni, hányféle faj képviselője zsúfolódott össze azon célból, hogy a véremet ontsa. Azt sem mérlegeltem, melyikük milyen fegyverrel jön. Elébük szökkentem, és csápolni kezdtem őket a buzogányommal. Hármat lecsaptam közülük, mire a többiek rádöbbentek, hogy alaposan alábecsülték a képességeimet.

Ám a lendület még ekkor is továbbsodorta az élen lihegőket. Én pedig csapkodtam őket, annak rendje s módja szerint.

Pillanatokon belül legalább heten-nyolcan hevertek körülöttem holtan, félholtan vagy épp agonizálva. Túlzottan nem zavart a dolog; hozzászoktam már az ilyesmihez az elmúlt évek során.

Mivel a megmaradt támadók visszarettentek, bőszen megrohamoztam őket. Röhejes látványt nyújtottak, ahogy eszüket vesztve menekültek. Pedig én alig másfélszeres túlerőben lehettem velük szemben, s ők még minimum hatan voltak...

Futottak, mint a nyúl. Én meg szinte kedvet éreztem, hogy üldözzem és legyalázzam őket. De nem akartam vesztegetni az időt, így inkább visszatértem Roxyhoz.

Időközben a nagy csarnokban is változott a helyzet.

Épp amikor megjelentem, az egyik hatalmas ablak a szó szoros értelmében berobbant, s hadzs mágusunk ismerős alakja zúdult a terembe. Ywain az íjászok többségének hátába került. Amikor azok meglepetten megfordultak, a mágus tenyerét látták. Ywain úgy tartotta a kezét, mintha teával kínálták volna egy nordesi úri házban, ő pedig jelezné, hogy köszöni szépen, nem kér a teához lekváros süteményt.

Aztán ebből a tenyérből lilás villámok szöktek elő, melyek végigcikáztak az oszlopok között, sorra belefúródtak az íjászok mellkasába, kibukkantak a hátukon, s aztán újabb áldozatot keresve újabb és újabb oszlophoz cikáztak.

Akiket ezek a villámok eltaláltak, nem haltak bele, ám a földre vetették magukat, és úgy dobálták a testüket, mintha egy láthatatlan óriás hajigálná és püfölné őket iszonyatos erővel.

Ywain pedig már ott volt közöttük, és szikrázó energiakorbácsával csépelte a vonaglókat, ahogy csak bírta.

Roxy kiugrott az oszlopa mögül, és enyhén sántítva a sebzett lábára, ám mégis nagy lendülettel a fetrengőkre rontott, és nem nagyon tűnt kíméletesnek, miközben a kardját emelgette. Bárhogy is, ha maradnak túlélő íjászok, gyászos napként emlegetik majd ezt a mostanit.

Én, miután egy gyors pillantással felmértem, hogy nem lesz szükség a szaktudásomra, visszasurrantam a lépcsőhöz, és hallgatóztam. Sosem lehet tudni, hátha elszégyellik magukat, akiket az imént megfutamítottam, és visszasunnyognak.

Ám a haldoklók nyögdécselésén kívül más zajt nem hallottam, őket pedig nem akartam zavarni utolsó rúgásaikban.

Hm, érzéketlennek tűnök? Gonosznak és aljasnak? Meglehet, az vagyok. Talán egyszer, amikor majd engem is utolér a vég, majd eltöprengek azon, kellett volna-e legalább csöppnyi sajnálatot éreznem. De most még nem érzek. Valószínűleg ők sem éreznének ilyesmit, ha én hevernék ott vért habzó pofával. Egyikük talán még bele is taposna a gyomromba, csak azért, hogy letörölje a sarkáról a véres mocskot, és közben tréfás megjegyzéseket tenne a meredt szemű ork baromra. Akkor meg én mit sajnálkozzak?

Ez az okfejtés úgy felkavarta a lelkemet, hogy azonnal viszszasiettem a nagycsarnokba, hátha hagytak még nekem is egy-két vonagló íjászt. De hiába szorongattam Zhertun nyelét, már nem kínálhattam meg újabb „vacsorával".

– Teimo tudja, hogy jövök – morogta Ywain. – Lemenekült a kazamatákba.

Sokatmondóan elhallgatott.

– Na és aztán? – érdeklődtem. – Változtat ez valamit a halálos ítéletén?

– Semmit – vágta rá elszántan varázstudó cimborám. – De nem tudhatjuk, miféle félelmetes lények bolyonganak odalenn.

Vállat vontam.

– Ha mi lemegyünk, mi leszünk a legfélelmetesebbek...

Roxy elnyűtt arcán ritka vendég volt a mosoly. Tetszett, ahogy csillog a szeme.

Most én mentem előre. Lecsattogtam a lépcsőn.

És nem sokkal később pár buzogánycsapással bedöntöttem a mélybe vezető ajtót, és odalenn szembe találtuk magunkat a bandavezérrel és csahos ebével...

Könyv

A meglepetéstől földbe gyökerezett lábakkal bámultunk rájuk. A legmeglepőbb az volt, hogy csak ketten voltak. Egy fekete vértet viselő idegen, aki egyelőre teljes lelki nyugalommal támasztotta hátát a sziklacsarnok falának, és…

Szívem hevesebben kezdett dobogni, amint megpillantottam: Teimo'urian sápadtan húzódott fekete védelmezője mellé, aprócska fejét ijedten ingatta, mintha egyszerűen nem akarna hinni a szemének. Undorító féreg volt, annyi szent; a Sárga Herceg elnevezés inkább gúnynév-számba ment az esetében. Jidori származását le sem tagadhatta volna, de fajából is azok közé tartozott, akik valamilyen érthetetlen oknál fogva szent meggyőződéssel hiszik, hogy szolgáikká tehetnek bárkit, uralmuk alá hajthatnak bármilyen helyet, ahol egyszer megvetik a lábukat.

Nordes mától nem lesz ilyen hely, rohadék!

Teimo'urian…

Most megdöglesz…

Előreléptem, s jobbom egyetlen mozdulatára kibomlott a kezemben szorongatott energiakorbács. A sziklacsarnokot egyszeriben sejtelmes, vibráló moraj töltötte be.

– Ywain!

Lassan fordultam meg, lassan, hogy legyen időm leküzdeni a hirtelen feltóduló, keserű gyűlölet-hullámokat.

Ki merészel zavarni most, amikor elérkezett a bosszú pillanata?

Roxelan…

Ahogy megpillantottam haragtól piros arcát, tudtam, ez mégsem a bosszú pillanata. Sokkal inkább az a pillanat, amikor észhez kell térnem, különben emészthetetlen bosszúvágyam könnyen a halálunkat okozhatja. Az enyémet éppúgy, mint hű társaimét. Magamat nem sajnáltam volna, talán kerestem is a halált, de Roxelan és Graun… Nem, ők nem veszhetnek el ilyen ostoba módon, ilyen ostoba hiba miatt…

Az én hibám miatt…

Mindeddig alvajáróként törtettem előre a mocsokkal, vér-és ürülékszaggal teli járatokban, szemeim elé vörös függönyt eresztett a bosszúvágy.

Ismena… Ismena!

Hiába, valami végleg megváltozott…

– Pestis, vissza! – kiáltottam az orkra, aki szokása szerint kevesebbet filozofált, s amint átvergődött mögöttünk a járat száján, haladéktalanul támadásba lendült, buzogányát vészjósló üvöltéssel forgatva meg feje felett.

– Skandar testvér! – Roxelan sikolya dermesztő visszhangot keltett a barlangcsarnokban, denevérszárnyon rebbenve körbe körülöttünk. Oldalra kaptam a fejem, de ez csupán ösztönös mozdulat volt, éppen arra elég, hogy szememet ne égesse ki a sziklaperem felől érkező, izzó láng-gömb.

– Hasra! – Elvágódtam, szinte úsztam a levegőben, s amint a lánggömb fülsiketítő robbanással szétfröccsent mögöttünk a falon, talpra szökkentem, mit sem törődve a szikrázó, mindent beterítő tűz-forgácsokkal.

„Nyugalom! Térj észhez, Ywain! Ismena még várhat rád egy keveset!"

Oldalról Graun nyerítését hallottam, s biztosra vettem, hogy ez azt jelenti, az ork már a testőrre vetette magát. Fém csengése fémen: igen, ez ő.

„Hűtsd le magad! Jobb lenne, ha előbb gondolkodnál! A jidori fejvadász veszedelmes fickó, azonnal rád szórt egy tűzgömböt! Rád, és nem az orkra! Tisztában van vele, hogy te vagy a varázstudó!"

Miközben feltápászkodtam, igyekeztem felmérni a távolságot köztem és az emelvény között. Hátul, a sziklafalhoz tapadva Teimo egy hájas, meztelen csigára emlékeztető mozdulattal araszolt valami járatféle felé.

Teimo'urian!

Készülj a halálra, féreg!

Na igen… Csakhogy a jidorit egy óriás védte, kétkezes, vékonypengéjű sziakéját maga elé tartva, komoran méregetve a felfelé araszoló Graunt és Roxenát. Egyáltalán nem tűnt idegesnek. Legalább két fejjel volt magasabb nálam, *embertelenül magas,* s tetőtől-talpig ízelt, fekete vért fedte testét.

Régen láttam már ilyen vértet. Nagyon régen.

Kihasználtam azt a röpke néhány pillanatot, amíg bevárta Graun és Roxelan rohamát, bár éreztem, ha nagyon akarná, ettől függetlenül rám ereszthetne egy újabb tűzgömböt. Élvezte a szituációt, ez kitűnt minden mozdulatából, minden szemvillanásából. Teimo'urian nyilván takarékoskodott az otthonról hozott mester erejével, éppen az ilyen alkalmakra tartogatva a végső adut. Jól tette, a rohadék…

A fejvadász szeme hirtelen rám villant.

„Figyelj!" – ezt üzente az a villanás.

A következő pillanatban leeresztette karját, a sziaké hegye a padlóhoz koccant.

– Ne! – üvöltöttem, de már késő volt. Graun sátáni kacaj kíséretében újabb támadásba lendült, és elemi erejű suhintással akarta oldalról szétroncsolni a fejvadász medencecsontját. Na igen, elvégre a fejét bajosan célozhatta meg oly mélyről…

A buzogányfej sziszegve szelte a levegőt, egy hosszú pillanatig azt hittem, a fejvadász nem is próbálja kivédeni a csapást, mert csak állt ott, és halvány mosollyal *engem* bámult.

Kihívás?

Aztán… minden oly hirtelen történt, nem láttam pontosan, hogyan csinálja. A sziaké villant egyet a falakra aggatott fáklyák rőt fényében, éppen csak egy kurta vágást ejtett, mindenesetre Graun – rá nem jellemző módon – szinte ezzel egy időben fájdalmas kiáltással ugrott hátra.

A buzogány messzire repült a kezéből.

Mire feleszméltem, hogy csak állok ott, mint egy Hiare-bálvány, aki csak arra vár, hogy valaki életre keltse, már Roxelan következett. Ő valamivel rafináltabb volt, mint az ork, de nem lehetett elég rafinált a jidori tudásához mérten.

Bonyolult vágáskombinációra lendítette kardját, ám a fejvadász a fáradtságot sem vette, hogy kövesse a mozdulat végső irányát, egyszerűen oldalra pördült, és lenyűgöző rugalmasságról tanúbizonyságot téve oldalba rúgta a lányt.

Szegény Roxanom…

Valami felsajdult a lelkemben, láttam, hogy régi kedvesem fájdalma nem ismer határokat. Nem egyszerű rúgás volt, ami érte, hanem hihetetlenül koncentrált, nem evilági erők irányította rúgás.

Roxelan térdre roskadt, s kénytelen volt kardjára támaszkodni, hogy ne omoljon a jidori lábai elé. A fejvadász arcán könnyed mosoly suhant át, ahogy nyugtázta sikerét, s egy leheletfinom mozdulattal kirúgta a lány pengéjét, amire támaszkodott.

Roxanom nyögve elterült, éppen abban a pillanatban, amikor bősz kiáltással rohamra indultam. A kiáltás meglepte a fejvadászt, csodálkozva rám meredt: erre meg mi szükség, öregember?

Mindjárt meglátod, rohadék!

Néhány masszív tűzgolyócskát suhintottam felé, nem különösebben erőseket, de sokat, egymás után. Most kiderül, menynyire tudsz összpontosítani!

Megint ugyanaz a hiba… Mindhárman ugyanazt a hibát követtük el: hiába láttuk, hogy a jidori nem könnyű eset, nem fogtuk fel, hogy mennyire képzett harcos, s mennyire a kisujjában van mindaz, amit hárman együttvéve tudunk erről-arról.

„Honnan szakasztotta Teimo ezt a démont?" – suhant át agyamon a kétségbeesett gondolat, miközben a fejvadász laza mozdulattal sorban, egymás után semlegesítette apró tűzgömbjeimet. A fényplazmák lángesőt hányva fröccsentek szét a falon, nem messze attól a helytől, ahol éppen Graun nyalogatta sebét.

Az ork erre valami nagyon csúnya szitokáradattal reagált, s különös módon ez a szennyes szólánc volt az, ami felrázott bénultságomból.

Igen. Ez is csak egy küzdelem… Ne vedd személyes ügynek, Ywain, különben véged van… Személyes? Éppen csak Ismenáról van szó… Ismena… Ismena…

Döbbenten megtorpantam, pedig már csaknem ott álltam a sziklalépcső aljánál, készen arra, hogy egyetlen utolsó rohammal elérjem a fal mentén araszoló, sárga gyilkost.

Mi ez? Ó, ne! Vén szemeimben könnycseppek gyűltek. Karjaim elnehezültek, s hirtelen bizonyos voltam benne, hogy lépni sem tudok…

A sziklacsarnok megszűnt körülöttem, és akkor megpillantottam…

Ismena hálószobája volt az, a legszebb kabin úszó szerelemszigetünkön.

Látom magam, amint Nordes utcáit rovom éppen, Arban Guyak föld alatti palotájából jövök, igyekszem vissza a hajómra, ahol Ismena már epedve vár rám… És Ismenát látom, sikolt, megpróbál kiugrani az ablakon, megpróbálja a tengerbe vetni magát, hogy meneküljön… a part nincsen túl messze… de nem… lefogják… A fekete jidori fejvadász röhögve az ágyra taszítja és… Ó, nem, nem akarom látni… A kabin bejáratán egy undorító, hájas féreg nyomakszik be, mondd valamit, de nem hallom, nem értem… És… ó, nyomorult, ezért a legfájdalmasabb halállal lakolsz, megígérhetem… Ismena már nem sikolt, némán tűri, hogy Teimo megerőszakolja, aztán, ahogy a jidori röhögve feltápászkodik asszonyomról, szemen köpi…

Ó, nem! A fejvadász végre elengedi, lassan kivonja sziakéját, egy villanás… és…

– Ywain!

– Ywain!

Mi ez? A sziklacsarnokot gúnyos kacagás töltötte be. Néhány öl távolságra tőlem a fejvadász állt, s szétvetett lábakkal figyelte, hogyan roskadok csaknem össze a látomás súlya alatt.

„Ostoba, vén tökfilkó! Hagyod, hogy egy ilyen egyszerű trükkel kizökkentsenek az egyensúlyodból?”

Előre léptem, s bizonytalanul megsuhintottam az energiakorbácsot fejem felett, amikor hirtelen fülsiketítő csattanás remegtette meg a sziklafalakat, s ezzel egy időben kénkőszagú fényvillanás vakított el minket.

Roxelan és Skandar visszahátráltak mellém, karjukkal igyekezve védeni szemük világát.

Amikor a füstfelhő eloszlott, a félork vészjós hangon felmordult.

– Yvorl redves farkára! Hova tűntek ezek?

A sziklacsarnok ugyanis üres volt.

Lihegve pillantottunk körül, de szemeink előtt még mindig vakító fénygömbök szórták szikráikat.

Aztán csönd lett. Mélységes csönd.

Roxelanra sandítottam, s láttam rajta, ő sem ilyen fogadtatásra számított. Teimo’urian egyetlen testőre könnyedén, szinte fél kézzel viszszaverte hármunk rohamát. A dologban határozottan volt valami abszurd. Külön-külön Graun és Roxanom is félelmetes ütőerőt képviseltek, s ami azt illeti, mágiámnak köszönhetően velem sem sokan akaszkodtak volna össze a környéken.

Most pedig…

– Ott egy rejtekajtó… – mutatott Graun egy alig észrevehető vágatra a sziklafalon. Alig ejtette ki e szavakat, már meg is lódult, hogy hatalmas buzogányát meglóbálva beszakítsa a falat.

Nem szokásom barátokra pazarolni mágiám egyetlen morzsáját sem, de mivel valami azt súgta nekem, hogy a járat túloldalán még az eddiginél is kellemetlenebb meglepetések várnak ránk, jobbnak láttam „visszarántani” Graunt, mielőtt valami őrültséget csinál.

– Eressz! – bődült fel minden csaposok legbüdösebbje, s fenyegetőn megsuhogtatta a buzogányt.

– Gondolkodj már egy kicsit, Skandar Testvér! – mormolta Roxelan fáradtan, és odalépett az ork mellé.

– Minek?

– Mert itt valami nagyon nem stimmel.

– Az nem stimmel, hogy azok ketten még mindig élnek! Ez az egész eddig csak a te ügyed volt, Ywain – fordult felém öszszevont szemöldökkel –, amiért lefejezték azt a lo… a kedves feleségedet... ugyebár… De most már…

Nem fejezhette be, mert valami felüvöltött a közelben.

Skandar Graunt elég régóta ismerem. Csak erős túlzással állíthatnám, hogy összerezzenős típus. De akkor, ott a sziklacsarnokban, midőn megütötte fülünket a mélyből felharsanó iszonyatos hang, a jó öreg félork bizony lekushadt nagy hirtelenjében, ravasz disznószemeit pedig rémülettel forgatta körbe-körbe, keresve a fülsiketítő hang forrását.

– Hát ez meg…

– Nyugalom! – emelte fel a kezét Roxelan. – Valami van a falon túl. Valami nagyon *nagy*.

– Ettől most tényleg megnyugodtam – suttogta Graun, aztán észrevette, hogy figyelem, s egyszeriben kihúzta magát. – Ne bámulj, hallod? Inkább találd ki a fene nagy tudományoddal, mi lehet az odaát, a falon túl!

– Sok minden eléldegél itt a mélyben… – mormoltam magam elé, miközben közelebbről is szemügyre vettem a járatot, amin keresztül Teimo’urian és testőre eltűntek. Igazából nem foglalkoztatott sem a hang forrása, sem a mélyben éldegélő egyéb létformák megjelenésének esélye. Miközben ujjaim végigfutottak a járat szélein, kitapogatva a mélyedéseket, észrevettem, hogy Roxelan a kezemet figyeli.

– Mi baj, *kedves?*

– Te is láttad? – kérdezett vissza, mélyen a szemembe nézve.

Szóval erről van szó. A jidori testőr különleges mágiát használt, nemcsak nekem engedte látni Ismena gyalázatos halálának részleteit, hanem Roxelannak is. Vajon miért volt erre szüksége?

– Csak hergelni akart – motyogtam magam elé zavarodottan. – Hogy… hogy elveszítsem a fejem.

Roxelan a fejét rázta. – Ywain. Ez a harcos erősebb nálunk. Semmi szüksége arra, hogy ilyen ócska trükkökkel éljen. Valahogy nem illik a stílusába.

– Elárulnátok, mit sutyorogtok itt ketten? – Graun verejtéktől csillogó koponyája közvetlen közelről furakodott kettőnk közé. Ezzel egy időben gyomrom jól ismert görcsbe rándult, mint mindig, amikor túlságosan közelről kellett szagolnom az ork pofájából kipárálló levegőt.

– Én csak azt mondom, nagyobb óvatossággal kellene folytatnunk – tárta szét karjait Roxanom. – Túlságosan sok különös dolog történik ma itt velünk. A ratternek támadása… aztán ez a bizarr látomás…

– Milyen látomás? – vakkantotta Graun, de egyikünk sem válaszolt. Úgy tűnt, a borzalmak felidézéséhez szükségeltetett némi lélek is. – A ratternek teljesen rendben voltak. Talán kicsit hamar elfogytak, de…

– Hát nem furcsa, hogy éppen akkor támadnak Teimo’urian föld alatti főhadiszállására, amikor mi jövünk hirigelni? – próbált fényt gyújtani Roxelan Graun agyában. Nem álltam meg, hogy ezen ne mosolyodjak el. Fényt gyújtani Gran agyában. Jó… Ez tényleg tetszett.

Skandar Graunnak nem annyira. Különösen érzékeny volt arra, ha valaki túlságosan hülyének nézi, s úgy tűnt, az eltelt, elkényelmesedett évek alatt elszokott a folyamatos piszkálódástól.

– Követjük Teimo’uriant – vágtam közbe, megelőzendő a nagyobb bajt. – Csak egy kicsit megfontoltabban. Rendben?

– Én eddig is megfontolt voltam – vont vállat Graun, és tüntetőleg a járat felé fordult. – Szóljatok, ó, bölcsek, ha folytathatjuk… megfontoltan.

Roxelanra pillantottam. Hármunk közül ő volt a legrosszabb bőrben, a nyílvesszők okozta sebek gyógyítása sok erejét felemésztette, s bármennyire is igézően nézett ki még mindig, az eltelt évek őt sem fiatalították meg túlságosan. Régebben valahogy jobban bírta az ilyesfajta megerőltetést. És persze… ó, régi szép idők, a másfajta megerőltetéseket is.

Ahogy néztem őt, nem álltam meg, hogy át ne karoljam, hátha egy kis erőt önthetek belé. Azt hiszem, ez volt az első *tiszta* pillanatom, mióta Ismenám levágott fejét megpillantottam… Ám Roxelan túlságosan idegesen reagált ártatlan közeledésemre. Megrántotta vállát, lesöpörve kezem, s egy haragos szemvillanás kíséretében csak ennyit mondott: – Tudok még egyedül menni! Köszönöm!

Graun felröhögött, de ránk sem hederített. Szemben állt a rejtett ajtóval, szinte megbabonázta tekintetével, s csak úgy foga hegyéről köpte hátra megint:

– Szóljatok, ha folytathatjuk… megfontoltan.

– Jól van – morogtam. – Elmondom, hogy lesz: óvatosan kinyitjuk az ajtót, hátrahúzódunk, aztán, ha minden rendben, bevilágítunk valami fáklyával, nincs-e véletlenül…

– Akkor mehet! – kiáltotta Graun, és egyetlen, hihetetlen erejű csapással bezúzta a rejtekajtót. Sziklarepeszek repültek és porfelhő szállt a csapás nyomán.

– Mehetünk… megfontoltan – mutatott előre vigyorogva az ork, s szemmel láthatóan fenemód élvezte, amit művelt. Csak magamat okolhattam, elvégre én hívtam ide.

Roxelan és én fejcsóválva léptünk be a járatba.

Nem sokáig haladhattunk előre a vaksötét folyosón, a járat váratlanul véget ért. Ahogy Roxanom egy mellvértje alól előhúzott, apró fáklyát meggyújtott, két oldalt két rozsdás, vasalt ajtót pillantottunk meg. Elég viharvertnek látszott mindkettő, könnyen beszakíthatónak.

– Na és most, merre? – kérdezte Roxelan.

– Szerintem erre – mutatott buzogányával Graun az egyikre.

– Miért éppen arra?

– Miért ne? – Mi tagadás, ezzel a logikával nehezen tudtam vitába szállni. Másrészt viszont semmiképpen sem akartam, hogy úgy legyen, ahogy a nyavalyás félork akarja.

– Akkor inkább erre – mutattam a másik bejáratra. – Igyekezzünk, nehogy egérutat nyerjenek! Azért a bosszúról nem szívesen mondanék le…

Skandar Graun egy vállrándítással reagált csak, nem vette szívére a dolgot, ellenben – ha már annyira benne volt –, gyorsan beszakította az ajtót nekünk.

– Szedjük a lábunkat!

Sötét és nyirkos járatban találtuk magunkat megint. Kezdett elegem lenni az ilyesféle helyekből; legszívesebben torkon tagadtam volna Teimo'uriant, aztán gyorsan, el innen, amilyen gyorsan csak lehet!

Néhány óvatos lépés előre, s észrevettük, hogy csizmánk talpa alatt nyálkássá, ragacsossá válik a talaj. Körös-körül aprócska, sárgás cseppkövek meredeztek, óva intve, hogy óvatosan tegyük meg minden egyes lépésünket.

– Ez meg mi akar lenni? – Graun szitkozódott egy sort, főképp azért, mert a járat távolinak tűnő, s egyelőre láthatatlan vége felől oly elviselhetetlen bűz áradt, ami még az ő – egyébiránt nem túl kényes – szaglását is meglepetésként érte. – Megmondaná valaki, hogy mi rothad itt?

– Bármi is, nem mostanában kezdett rothadni – jegyezte meg Roxelan fogvacogva, noha nem volt hideg, éppen ellenkezőleg, minden lépéssel melegebb lett, mintha minden lépéssel az alant tomboló ősdémonokhoz jutnánk közelebb.

– Hallotok lépéseket, vagy futó lábak neszét?

– Nem, Roxanom, semmit. Valami morajlik a mélyben, de…

– A másik járatot kellett volna választanunk – jegyezte meg Skandar Graun, s istenemre mondom, abban a pillanatban úgy éreztem, a félorknak igaza van. Felemeltem a fáklyámat, és a járat felső falán valami lüktető, sziklára tapadó lényt pillantottam meg. A szikrázó tűz beteges fényében gigászi gilisztának tűnt, melynek eleje és vége a sötétségbe veszett.

Valami csöpögött belőle.

Roxelan csaknem felsikoltott, amikor az a valami a karjára fröccsent, és undorító, bűzhödt foltként kezdett terjengeni a bőrén.

– Olyan ez, mintha… – kezdtem, aztán Graun számon kérő tekintetét látva jobbnak láttam elhallgatni. – Húzódjatok kicsit hátra, jó?

Szó nélkül engedelmeskedtek.

Én magam pedig gyors fohászt eresztettem meg istenem felé, majd minden erőmet összeszedve tűzgömböt küldtem előre a járatban. A lövedék sisteregve száguldott egyre távolabb, amerre elsuhant, bevilágította a barlangszerű falakat. Így aztán jól láttam, a falakon újabb gigászi giliszták araszoltak felénk.

– Ahogy sejtettem! – kiáltottam, de már a többieket sem kellett biztatni. – Futás!

Visszafelé valahogy mindig gyorsabban halad az ember. Néhány pillanat alatt elértük a járat *száját,* no nem azt, amit Graun egyszer már beszakított, hanem a másikat, ami akkor csukódott össze mögöttünk, amikor beléptünk ide. Ez a száj éppen kitárult lassan, köszönhetően a beleit melengető tűzlabdának, amit éppen az imént küldtem le neki.

– Ywain! Még egyet eressz a gyomrába! – zihálta Roxelan, látva, hogy a száj szélén körbesorakozó cseppkövek még simán felszabdalhatják oldalunkat ugrás közben. Futtomban teljesítettem kérését, s szemem sarkából láttam, hogy a mélyből előkúszó szörnyetegek már igen közel járnak hozzánk, fene közel, pedig ahogy ismertem magunkat, mi is nagyon sebesen tudtunk futni, ha szükség van rá.

Hát akkor szükség volt rá.

A második robbanás roppant fájdalmasan érinthette a szörnyet, egész testében megrándult, de szerencsénkre fejét nem rántotta el a szakadék peremétől. Így, amikor átvetettük magunkat fogai közt, abban a járatban értünk talajt, ahonnan a két ajtó elágazott.

Skandar Graun hörögve megfordult, ahogy szilárd talajt érzett a talpa alatt, s – valószínűleg a megszokás kedvéért – meglengette láncos buzogányát.

Akármi volt is ott, akármióta is várta is az erre tévedőket nyitott pofával, a két tűzgömb alaposan felkavarhatta a gyomrát. Csak egy elmosódott, irdatlan koponyát láttunk, ahogy ide-oda csapkod a résen túl, a szakadék szélén, amibe kapaszkodott. Aztán, érezve, hogy elmúlt a fájdalom, s a zsákmánynak is csak hűlt helye, szépen lassan visszakushadt a réshez, szája ismét ajtót formált, s a mélyből felszakadó morgás is elcsitult.

Ekkor kaptam csak levegőt megint.

A kryh ősgyík, Nordes környékének legendákban élő tengeri szörnyetege tudtommal még sohasem mutatkozott élő emberek előtt. Reméltem, mi leszünk az elsők, akik hírét vihetik a többieknek. A régi mesék szerint a kryh ősgyík az óceán fenekének alján lapít évszázadokon át, aztán időről-időre feljön a felszínre, hogy táplálékot szerezzen magának. Ez a szörnyeteg itt nem jutott fentebb, betévedt az ősi, elsüllyedt városok labirintusába, s egyszer csak megérezte a közeledő emberek szagát... Kitátotta pofáját, odamászott a barlangjárat falában tátongó, a semmibe nyíló ajtó mögé, és várt.

Mi meg szépen besétáltunk a nyelőcsövébe.

Elmosolyodtam: ha a kryh-gyík nem lett volna ott, valószínűleg már a szakadék alján, vagy a föld alatti tenger mélyén hevernénk valamennyien.

Megráztam a fejem. Csend volt, nyomasztó csend. A szörnyeteg hallgatott. Abban reménykedhetett, hogy talán mégis visszasétálunk a pofájába.

Ez adta az ötletet.

– Roxelan! Mi lenne, ha...

– Én is pontosan erre gondoltam – zihálta, és fáradtan a hátamnak dőlt. Azt hiszem, egy pillanatra megfeledkezhetett magáról. Jól esett. Éreztem izzadt testének súlyát, egy szemvillanásnyi időre még keze is a kezemhez ért. Csak kár, hogy azonnal elrántotta, s ijedten ellökte magát tőlem. – A legjobb lesz, ha azonnal indulok – suttogta.

– Nem akarok mindenáron belepofázni – jegyezte meg Graun –, de igazán szép lenne tőletek, ha beavatnátok. Ha már óvatoskodok itt a kedvetekért, meg minden.

Igaza volt, gyorsan magyarázni kezdtem: – Roxelan ezúttal egyes egyedül megy be...

– Na ne! Azt mondod, hogy csak úgy előreküldjük magunk helyett...

– Nyugalom! Nem hagyjuk magára!

– Ajánlom is, mert Yvorlra mondom... – végigmértem félork barátunkat; még sohasem láttam ilyen feldúltnak. Ha nem lettünk volna ilyen zilált állapotban, bizonyára még azt az őrült gondolatot is jobban megrágom, hogy vajh, miért aggódik oly nagyon az én Roxanom miatt. Csak nem...? A gondolat oly perverz és felháborító volt, hogy azonnal el is hessegettem magamtól. Roxelan sok mindenre képes, ha lelkileg kibillen az egyensúlyából, de *arra* nem... Arra azért biztosan nem... Ismerem a nőket, én csak tudom.

– Csak maradjatok a közelemben! – kérte a lány, s lerítt róla, lassan elkészül erejével. Jobbnak láttam hát, ha gyorsan felkészülünk az utolsó rohamra.

– Eljött a pillanat – suttogtam magam elé. – Érzem, hogy itt van, az ajtó mögött. Sehová nem rejtőzhet a haragom elől.

– Meg énelőlem se – tette hozzá akkurátusan Skandar Graun. Ráhagytam.

– Utolér a bosszúm – lehunytam a szemem, és igyekeztem Ismenámra gondolni. Valószínűleg az utóbbi órák eseményei okozhatták, de valahogy nem sikerült. Akaratlanul is Roxelan arca lebegett a szemem előtt, gondolni sem mertem rá, hogy miért. A régi életem, a *lenyugodott* életem egyszer, s mindenkorra véget ért. Azt az életet Ismana jelképezte.

A régit – és vele együtt valószínűleg az újat is –, Roxelan.

– Indulj! – mondtam, s a lány egy könnyed mosollyal válaszolt.

Azzal hatalmas lendülettel berúgta az ajtót.

Odabent sötétség honolt.

De lehetett akármilyen sötét, láttam őket. Tudtam, mostantól egyikük sem bújhat előlem.

Ott álltak mindketten, a viszonylag szűk, kis szoba túlsó végében. Teimo'urian szinte nyüszített a félelemtől, karmaival lázasan a sziklafalat kaparta. Elmosolyodtam. A járatot, ami tovább visz még mélyebbre, ugyan keresheted, Sárga Hercegem! Nordes egyik legtehetségesebb mágusával mégsem kellett volna összerúgnod a port ily durván! Volt járat, nincs járat! Hoppá!

A csatornabáró előtt a jidori testőr állt, feszült, színlelt nyugalommal, s én tudtam, hogy gazdájával ellentétben csak arra vár, hogy nekik rontsunk. Remek! Ő a negyedik, aki ugyanazt a hibát elköveti ma éjjel. Magabiztos, túlságosan is magabiztos. A helyében persze valószínűleg én is az lettem volna, az első öszszecsapásunk után.

Közben Roxelan könnyedén belibbent a szobába, felemelt karddal, készen arra, hogy bármelyik pillanatban lesújtson. Szeme macskaszemként világított a baljában tartott fáklya rőt világánál.

A jidori nyilván elvigyorodott koponya-maszkja alatt. Türelmetlen volt már, megunhatta gazdája folyamatos vinnyogását, s most végre megint elemében lehetett. Gyors riposztra lendült, a sziaké követhetetlen mozdulattal táncolt a levegőben. Igen... Intettem Graunnak, s hangtalanul visszasurrantam a sziklacsarnok irányába, nehogy a jidori megpillantson szeme sarkából, amint kitáncol Roxelannal a szobából. Jóval arrébb a falhoz lapultam, s Graun szuszogása megnyugtatott, hogy ezúttal nem ragadta el a hév túlságosan, és kivételesen ellenvetés nélkül engedelmeskedett. Hiába, kíváncsi típus: roppantmód izgatta, mit eszeltünk ki Roxelannal. Nemsokára látni fogod, barátom! Nemsokára!

Magamban számolni kezdtem. Szapora fémcsilingelés közeledett az ajtó felé, a fáklyafény ijesztő rebbenései közepette, aztán két, ördögi gyorsasággal táncoló árny vetült a járat padlójára és a szemközti falra.

– Öld meg! – sipítozta odabentről Teimo'urian a testőrének, a gyáva emberek hirtelen feltámadó bátorságával. – Öld meg a mocskos szukát!

A következő pillanatban Roxelan valósággal kizuhant a járatba, nyilván a jidori egyik fékevesztett csapása következtében. Csaknem felkiáltottam, átsuhant az agyamon, hogy talán túlságosan merész volt a terv, nekem kellett volna a kockázat javát magamra vállalnom, de...

Már késő volt...

Az ajtóban felbukkant a testőr, aki emberfeletti vehemenciával osztogatta csapásait szegény Roxanomra. A lány elejtette a fáklyát, s valamelyikük azonmód rá is tapodott: a járatot mindössze az egymásnak szikrázó pengék kékes fénye világította meg.

– Most... – fohászkodtam magamban – Csak most bírd még egy kicsit, Roxan... Egy nagyon kicsit még!

Ügyes lány volt, nem kellett volna féltenem. Fürgén talpra szökkent, és szinte belerohant egy viszonylag gyenge csapásba. Ismertem, hogy milyen ruganyos valójában – ó, istenek, de még mennyire, hogy ismertem... – , tudtam, hogy színleli az újabb esést, aminek eredményeképpen ezúttal beesett a szemközti járatba.

Be, annak a járatnak a *száján...*

Hideg veríték csorgott a hátamon, s hirtelen magamon éreztem Graun jeges szorítását is.

– Ki kell hoznunk onnan! – sziszegte.

– Ki tud jönni maga is. Csak figyelj!

Csakhogy Graunnak esze ágában sem volt csak figyelni. Bősz üvöltéssel előrontott sötétségbe burkolódzó rejtekünkből, és buzogányát suhogtatva hátba támadta a jidorit.

Tudtam, hogy ebből baj lesz. A testőr ugyanis számított a váratlannak szánt rohamra, érezte, hogy a közelben kell lapulnunk. A félork rohama így nem zökkentette ki ritmusából, csupán anynyit kellett tennie, hogy elegáns mozdulattal hátravillantja sziakéját, amire felcsavarodva a buzogány csaknem kiröppent a félork kezéből.

Szerencsére a jó öreg Skandar nagyon be tud durranni az efféle modortalanságok láttán. Miközben Roxelan szitkozódva talpra szökkent, Graun egy állatias vicsor kíséretében visszarántotta fegyverét, csaknem tőből tépve ki a jidori vértes karját.

Na, ez nagyon meglephette a testőrt, aki tántorogva helyezkedett ismét vívópozícióba, ide-oda forgatva fejét, várva, hogy ki támad előbb: Roxelan, vagy ez a bűzlő kopasz?

A felborult terveknek az a szépsége, hogy minden új változat magában hordozza a végső megoldás esélyét. Graun heveskedése nyomán ugyanis váratlanul szabaddá vált előttem az út, a szobában vinnyogó Teimo'urian felé. És semmi más nem érdekelt, bíztam benne, hogy barátaim addig kitartanak valahogy...

Ám alig tettem néhány lépést az ajtó felé, hogy elsurranjak a küzdők mellett, a jidori pengéje sziszegve suhant a torkom irányába. Skandar Graun dühösen felkiáltott, és látva, hogy hagyományos stílusával semmire sem megy, hatalmasat rúgott a fickóba.

Egy nyögés...

A sziaké a sziklafalba csapódott, s szilánkokra törve a földre hullott.

– Menj! Most menj! – zihálta Roxelan.

Én pedig engedelmeskedtem.

A következő pillanatban ott álltam a vaksötétben, hátam mögött a viaskodás zaja, előttem a félelem ecetes bűzébe burkolódzott, vinnyogó csatornabáró.

– Most megvagy – suttogtam fagyosan, és lassan közelebb léptem hozzá.

Nyögés... Hirtelen vakító fény lobbant, egyszeriben vörösbe borítva a helyiséget.

– Látni akarod, hogyan öllek meg? – ingattam a fejem.

– VÁRJ! – kiáltotta ő, és védekezésképpen feltartotta kezeit. – Kérlek, várj, hadd magyarázzam meg!

– Nincs mit megmagyaráznod! – mosolyogtam rá. – Készülj a halálra, féreg!

Gyűlölöm, ha a legédesebb pillanatokat is beárnyékolja valami. Ez esetben sem lehetett teljes a boldogságom, mert mindenre, ami szent, boldog elégedettséggel töltött el annak tudata, hogy a lehető legkegyetlenebb módon végezhetek vele. De még várnom kellett egy kicsit! Mögöttem ugyanis felgyorsultak az események. Utóbb a következőképpen rekonstruáltam, hogyan történt: a jidori gyorsan felfogta, hogy ha nem vigyáz, könnyen fordulhat a kocka, s az ízelt vértjére aggatott bőrövek egyikéből apró hajítótőröket húzott elő, ezzel egy időben balját felemelte, hogy a biztonság kedvéért tűzgömböt eresszen támadóira. Mivel odabent a Sárga Herceg félelmében fényt gyújtott, nem is kellett az érzékeire hagyatkoznia, jól látta a körülötte forgolódó Roxelant és Graunt. Elég lett volna egyetlen, fürge mozdulat. Egyetlen egy...

Csakhogy a barátaim közül senki sem tartozik azok közé, akik megadják az ellenségnek azt a pillanatot.

Amikor a jidori felemelte a kezét, hirtelen fülsiketítő csattanás visszhangzott végig a járatban. A testőr csodálkozva lepillantott, s még éppen látta, amint Graun buzogánya szétroncsolja a csípőjét védő vértlemezeket, aztán pörögve visszahúzódik.

A testőr felhördült.

Bal kezének ujjai hegyén kékes fénygömbök gyúltak, készen arra, hogy...

Kénytelen voltam elfordítani tekintetemet Teimo'urianról. És kénytelen voltam orvul, hátulról megsuhintani energiakorbácsomat. Persze, egy pillanatig sem éreztem, hogy helytelenül cselekedtem volna. Ellenkezőleg.

Az újabb támadás olyannyira meglepte, hogy a testőr térdre hullott a testén végigcsapó, elviselhetetlen fájdalomtól. Fekete vértje földöntúli, kék izzásban fürdött, az energiák, amit rászabadítottam, keményen megküzdöttek, míg végre égetni kezdték húsát.

De nem adta fel. Tudtam, hogy nem az a típus.

Előbb megpróbált talpra állni, s hörögve felém hajított egy tőrt.

Ez volt az utolsó, amire képes volt. Én ugyanis elrántottam a fejemet, Roxelanom pedig üvöltve beledöfte kardját két vértlemeze találkozásánál.

– Graun! – kiáltottam. – A tiéd!

Skandar elvigyorodott, és a fejét csóválva odalépett a jidorihoz. Aztán könnyedén a magasba kapta, s egyetlen, hatalmas dobással behajította a türelmesen várakozó szörnyeteg tátott pofájába.

A testőr csörömpölve ért földet a lény szájában, csaknem felnyársalták a cseppkő-fogak, de ezúttal – utoljára még –, szerencséje volt. Feltápászkodott, és szédelegve ránk bámult. Valószínűleg nem értette,

miért távolodik hirtelen a járat tőle, hisz ő továbbra is egy helyben állt. De nem foglalkozott ezzel, gyorsan felemelte balját, és megcélozva engem tűzgömböt eresztett rám.

Ebben a pillanatban a szörnyeteg összecsattintotta pofáját.

Hátratántorodtunk. A robbanás szinte átvilágította a hatalmas, pikkelyes koponyát, amint a tűzgömb lángnyelveket fröcscsentve szétlobbant a szörnyeteg szájában. Lehet, hogy csak képzeletem csalt meg, mindenesetre a lény bőrén keresztül látni véltem a jidori fekete alakját, amint karjait széttárva megfeszül a fogak között: mohó, óriásgilisztára emlékeztető lények siklottak felé a gigászi nyelőcső mélyéből, aztán...

Hiába, van, amit még én sem nézek végig szívesen. Elfordítottam a fejem, s pillantásom éppen találkozott Roxelanéval.

Rám mosolygott.

Győztünk – ezt mondta az a mosoly, aminél szebbet régen láttam, azt hiszem.

– Még nem! – ingattam a fejem.

Mielőtt azonban visszafordulhattam volna a csatornabáróhoz, a szörnyeteg – iszonytató dübörgés kíséretében, nyammogva, rágcsálva elemelte fejét a szakadék szélétől. Orrlikaiból még mindig dőlt a füst, s egy pillanatra még szemét is kinyitotta, mielőtt elmerült volna a végtelen mély, tenger alatti csarnok titokzatos járataiban.

Az izzó sárga szempár egyenesen ránk meredt, s az én ereimben megfagyott a vér.

De Skandar Graun ereiben nem fagyott meg semmi...

Ő csak felmordult, és fenyegetőn, mintha csak egy madarat akarna elhessegetni, meglegyintette buzogányát a lény felé.

Pikkelyek csikordultak a sziklán, midőn a szörnyeteg álmosan eltűnt a szakadék peremén túl, aztán lentről, valahonnan nagyon mélyből bődületes vízmorajlás kíséretében elúszott, távoli fészke felé.

– Azt hiszem, Ywain, valaki vár téged odabent – intett az ajtó felé Roxelan.

Szótlanul bólintottam. Végre kiélvezhetem a pillanatot!

Ismena... Most bosszút állok érted...

Beléptem, s undorodva végigmértem a magába roskadt Teimo'uriant. Összecsinálta magát, meglehetősen kellemetlenné téve a szoba levegőjét.

– Nem kérdem, miért tetted – léptem elé, és leoldottam övemről azt a régi nyúzó-sarlót, amit még Ismenától kaptam, amikor először találkoztunk, ott, fenn, a folyón. Nem vagyok szentimentális alkat, de valamiért fontosnak tartottam, hogy ezzel végezzem be a küldetésem.

– KÉRLEK, NE! – üvöltötte a csatornabáró, amint a rőt fényben látta megcsillanni a sarló élét. – Mit akarsz tőlem?

Csak egy pillanatra torpantam meg, a sarlót máris a magasba emeltem.

– Nem ÉN tettem! – sikolya még akkor is a fülemben visszhangzott, amikor egyetlen suhintással megfosztottam fejbőre java részétől. Arcát vér borította el, hájas karjaival tehetetlenül kalimpált előttem, hogy kénytelen voltam néhány ujját is lenyesni, mielőtt folytathattam volna.

Graun és Roxelan diszkréten várakoztak a hátam mögött.

– Értsd meg, nem én tettem!

Az orra következett. Aztán a fülei. Egy átlagos férfi csak akkor veszíti el az eszméletét, amikor a végtagjait megroppantom a sarló speciálisan kiképzett nyelének segítségével. Az tényleg *nagyon* fájdalmas lehet.

A Sárga Báró nem bírta addig sem. Miközben a sarlóheggyel kivájtam a szemeit, utoljára még azt sikoltotta:

– BECSAPTAK! Nem én voltam, hadzs, nem én!

Vége volt.

Roxelan egykedvűen odalépett hozzá, és megrugdosta csizmája orrával.

– Többet néztem ki belőle – sóhajtotta.

Nem válaszoltam.

Csak néztem a megcsonkított testet, és lassan... nagyon lassan összeállt a kép.

Én, ostoba! Én, elvakult, bosszúálló szörnyeteg!

– Na mi van? – kérdezte Skandar, és barátságosan hátba vágott. – Hazafelé menet bejöttök hozzám a Macskába egy kortyintásra?

Roxelan a fejét rázta, és helyettem is válaszolt. – Mondd csak, Skandar testvér, te szereted, ha átvernek? Ha nagyon csúnyán átvernek?

– Viccelsz? – vigyorgott Drénia ex-királya némi öngúnnyal. – Ki merne velem ilyet tenni?

– Hát éppen ez az! – morogtam, és hirtelen szükségét éreztem, hogy valamit ráterítsek szerencsétlen Teimo'urian testére, illetve arra, ami megmaradt belőle. Végtére is, bár nem volt éppen jó ember, de mégsem tehetett erről az egészről. Különösen nem Ismena haláláról. Ezt most már tisztán láttam, mintha egyszeriben hályog hullott volna le a szememről.

Csak a varázsszót kellett kimondania nyomorultnak.

Becsaptak... Igen. Rútul becsaptak minket.

Főképpen engem.

– Már a ratternek támadása is gyanús volt – mondta elmélázva Roxelan. – Mintha valaki segíteni akart volna nekünk. Éppen akkor támadtak rá a csatornabáró embereire, amikor mi megérkeztünk.

– Van ilyen – vont vállat Graun.

– Van, ha valaki megfú egy éhségsípot – válaszolta Roxelan. – Vagy más módszerrel kényszeríti a dögöket arra, hogy hirtelen nagy számban árasszák el a mély-Bendőt.

– Kinek állt volna érdekében? – hitetlenkedett a félork. – Ki akarna segíteni, hogy bosszút álljunk Ywain loty... asszonya miatt?

– Aztán ott volt a látomás – hajtottam le a fejem fásultan. – Valaki azt akarta láttatni velünk, hogy Teimo'urian és az emberei végeztek szegény Ismenával. Én pedig elhittem, amit látok, mert el akartam hinni. Valaki kívülről mindent megtett, hogy azt higgyük mindannyian. Hogy addig meg se álljunk, amíg ki nem belezzük ezt a... – böktem a tetemre. – Nézz csak szét, Pestis! Gondold végig, mit tettünk néhány óra leforgása alatt?

– Hát... – húzta fel a vállát Graun. – Csináltunk itt lent némi felfordulást, az igaz...

– Kis felfordulást, Pestis? Kifüstöltük Teimo'urian föld alatti fészkét! Megsemmisítettük az egészet!

– Na, azért még nem végeztünk teljes munkát, de... – Skandar Graun elhallgatott, maga elé meredt, majd sűrűn pislogott. – Ho-hó, várjunk csak, Ywain! Azt akarod mondani, hogy...

– Igen azt – mondtam alig hallhatóan.

– Ywain asszonyát nem Teimo'urian ölette meg – ingatta a fejét Roxelan. – Mondd csak, kedvesem, nem a te állhatatos jótevőd, Arban Guyak súgta meg neked, ki fejezte le a némbert?

A lányra emeltem a pillantásomat. Kimondta, ami percek óta égette a nyelvemet.

– De... igen.

– No, persze – folytatta gúnyosan Roxelan –, Guyak most nagyon örül, hogy a kis magánügyed miatt leszámoltál a legnagyobb vetélytársával, igaz?

– Igen, azt hiszem, nagyon örül.

– Guyak? – pislogott érdeklődve Graun. – Aszongyátok, örül?

Bólogattunk.

Valahonnan a fejünk felől, a távolból elhaló morajlás hallatszott.

Graun pedig már a körmeit vizsgálgatta. – Ti mit csináltok *utána?* Mert én később visszamegyek a Herélt Macskába, és ünnepélyesen megszegem a fogadalmamat. Azazhogy három napig csak vedelni fogok.

– Én azt hiszem – pillantottam Roxelanra –, megkeresek egy rég elhagyott barátot. Sok megbeszélnivalónk lesz. És ki tudja...?

– Akkor nyilván én sem fogok unatkozni – bólintott Roxelan alig palástolt örömmel, és mélyen a szemembe nézett.

– Jó. Akkor most... – Graun kinyújtóztatta végtagjait, csak úgy recsegtek öreg csontjai. – Akkor most megyünk, vagy itt borultok egymás nyakába?

– Megyünk.

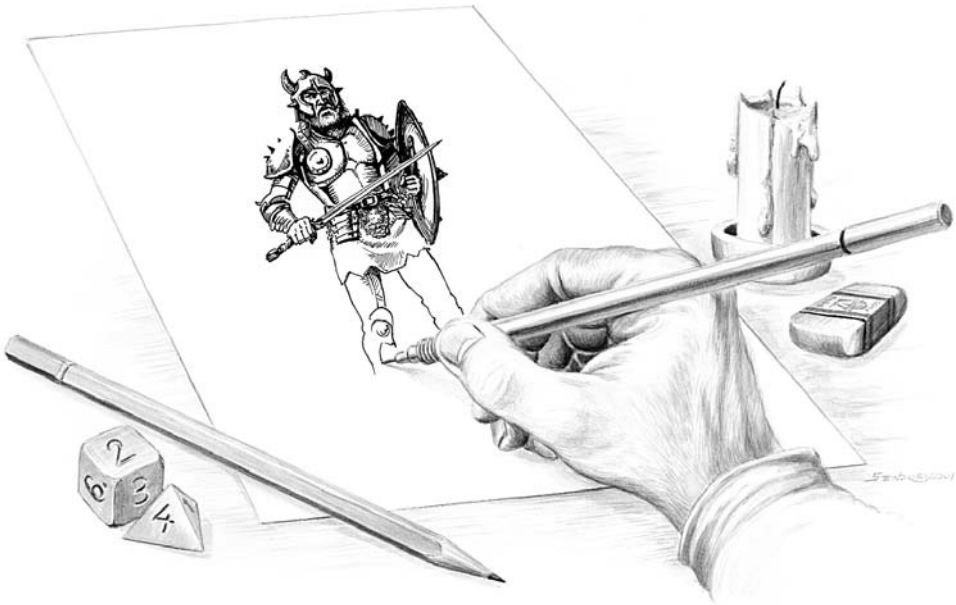
Egyszerre fordultunk a sötét járat felé.

– De legelőbb meglátogatunk még valakit.

Örülj, Guyak! Talán még egy órán át örülhetsz!

1. FEJEZET

Karakteralkotás



1.1. Általános ismertetés

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

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

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

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

1.2. A játszható fajok

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

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

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

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

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

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

Üvöltve ugrott fel.

— Ébresztő! Megtámad...arghh...!

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

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

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

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

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

Időközben a sámán kántálása hörgő sikolyokba fulladt... töredezett karmú keze halványan derengett, mint a rothadó zombihús. Ujjai körbezárták a csontokat, és szorította, egyre erősebben szorította, ahogy a mágia átjárta a testét. Aztán...

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

— Bans banna'hrim!!!

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

A maradék két támadó csupán egyetlen pillanatig tétovázott, aztán összevillant tekintetük, és egyszerre kezdtek futni. Rádöbbentek, hogy ily hatalmas sámán nem kíséget akárki dögevő orkot... vagy megérezték a végzetüket? Nem tudni. Futottak.

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

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

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

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

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

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

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

Ork

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

Ahány vidék, annyiféle megítélés – egyes helyeken a mocsokban turkáló disznókkal tartják őket egy sorban, másutt megtűrik őket, mert erősek és munkabírók, megint másutt kifejezetten örülnek a népek, ha egy ork költözik a szomszédjukba. Az előítéletektől és gyűlölettől sem mentes megítélést nagyban bonyolítja, hogy bizony az orkok faján belül annyi szélsőséges jellem, oly sokféle társadalom található, amilyennel egyetlen más faj sem büszkélkedhet… még a gőgös emberi faj sem.

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

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

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

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

Gerondaron és a zhiliani ork államokban ismeretlen a magányos ork nőstény. Itt családokban élnek – igaz, korántsem tartósban –, ahol a anya és az éppen aktuális apa közösen neveli az utódokat. A családfő mindig az anya, ötéves korukig kizárólagos uralma van a gyermekek felett – míg az apa mindig más, a nőstény ork gyors ízlésváltozása és vérmessége követeztében. Az ork falvakban gyakori látvány, hogy a vadászatról hazatérő hím a kunyhó elé kiszórva találja személyes holmiját – ilyenkor a legjobb, amit tehet, hogy összeszedi a cókmókját, és szétnéz a falu többi portáján, hátha akad másik nőstény, aki befogadja őt. Általában akad, mivel a asszonyok között valóságos férj-kirúgási láz él, így gyakorta megüresedik a hitvesi ágy… legalábbis egy időre.

A Kondor Birodalom orkjai feltétel nélkül követik Groomsot, ugyanakkor legközelebbi rokonaik, az Észak-Gerondaron megtelepült orkok a Káoszt szolgálják. Zhilian orkjai Mark'-yhennon hívők és akad néhány Zhénia-hitű is. Javukra legyen mondva, ennél alább még a csavargó, hazátlan orkok sem adják: vagy az Orkok Öregapját, vagy a három főisten valamelyikét imádják. Egyébként az orkok hitbuzgalma legendás. Sok esetben a művelt papokat megszégyenítő hittel imádkoznak istenükhöz, és rendre túlteljesítik elvárásaikat, anélkül, hogy ezért bármiféle kedvezményt elvárnának Tőle. Az akadémiák vallástudorai némi elismeréssel kénytelenek adózni a kondori orkok hitbuzgalma előtt, mivel azok évszázadok óta művelik az emberáldozatot, holott Grooms sosem fejezte ki ez irányú vágyát – ő mindig megelégedett az étel- és italáldozattal, s még vérmesebb éveiben is kiengesztelhették egy egyszerű állatáldozattal.

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

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

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

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

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

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

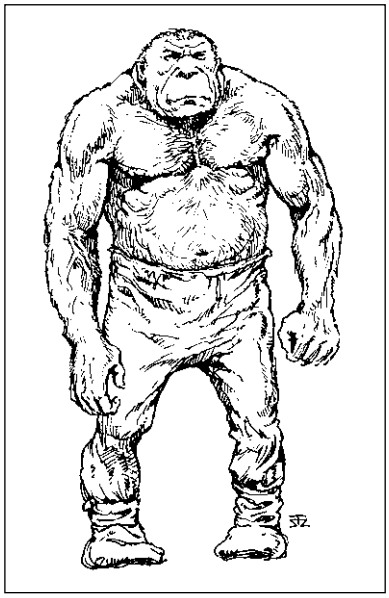
Az elterjedt közhely, miszerint az orkok erősek, de buták, merőben téves. A *legtöbb* ork valóban erős és valóban buta, de csupán azért, mert sosem kényszerült gondolkodni. Amennyiben mégis használnia kell a fejét – és nem verekedés közben, hogy a másik arcába fejeljen –, kiderül, hogy igen hatékony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

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

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

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

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



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

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

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

Az ork átváltozásokról

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

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

Az átváltozás csupán leutánozza a valóságot, tehát a teljesen átalakult ork nem lesz valódi hiúz, hanem egy hiúz testű ork lesz, a maga eredeti tudatával. Testmérete és testsúlya némileg megváltozik, de nem teljes ez a változás – inkább valahol félúton lesz az ork eredeti testtömege és az erőállat testtömege között. Az, hogy a testtömeg nem követi hűen az erőállat eredeti méreteit, még nem jelenti azt, hogy az átalakult ork ne legyen valóban olyan gyors vadász, mint a hiúz, vagy olyan erős, mint a medve (ha a medve az erőállata). Nagyon fontos: *az ork tökéletesen uralja a tetteit és gondolatait az átváltozott testben*. Az átváltozás ideiglenesen befolyásolhatja (főként növeli) a karakter főértékeit, hiszen erősebb, gyorsabb, ügyesebb, jobb reflexű lehet az adott állat tulajdonságainak birtoklása által. Az átváltozás csakis az ork saját akarata révén következhet be, hipnotikus, mágikus és egyéb befolyásoltság alatt az ork hiába szeretne átalakulni, az erőállata megtagadja ezt (részeg, ezért meggondolatlan orkot rávenni, szerelmes orkot elcsábítani, vagy a baráti érzelmeire apellálni lehet, mert ez nem az ork akaratával manipulál, csupán kihasználja az akarat időleges gyengülését).

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

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

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

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

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

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

Az ork karakter és a játékos

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

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

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

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

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

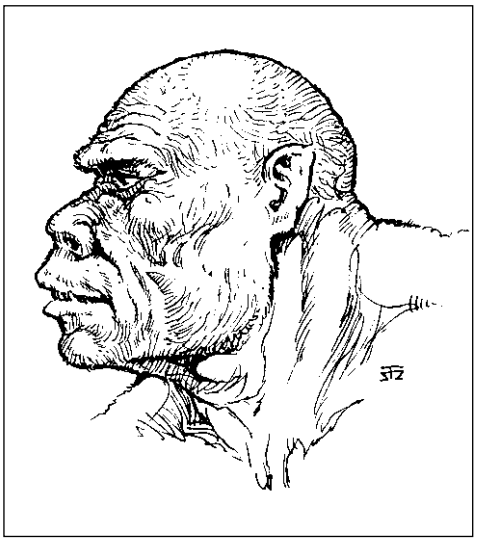
Amennyiben az ork nem adja át önként az uralmat az erőállatnak, úgy az megpróbálja erővel megszerezni jogos jussát. A vérpont-adósággal rendelkező ork karakter havonként – telihold idején, nagyjából szürkületkor – köteles Lelkierő-próbát dobni, amelyet a vérpont-adósság mértéke módosít. Minden egyes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

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

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

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

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



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

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

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

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

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

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

Ogár

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

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

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

Ezek a barlangok egyébiránt önmagukért is megérdemlik a megkülönböztetett figyelmet. A benne élő ogárok csodákat tudnak művelni a hűvös, sötét barlangokkal, melyet a maga bizarr módján széppé, vagy legalábbis lenyűgözővé tesznek. Az átjárókba, az átívelő kőkoloncokra, a kinyúló sziklatömbökre díszítéseket aggatnak, általában indákra kötött különféle koponyákat, mely innentől úgy fest, akár egy gyöngyfüggöny, s ha esetleg feltámad a szél, csörögve-zörögve zenélnek a légmozgás ütemére. A nagyobb tereken hatalmas mélyedéseket marnak a kemény sziklába kezdetleges szerszámaikkal, melyet vagy körberaknak koponyákkal és csontokkal, amit aztán agyaggal tapasztanak össze, aztán tele hordják vízzel, kisebb barlangi tavakat alakítva ki ily módon, vagy fával tömik meg, és imigyen hatalmas tűztároló medencévé válik, melynek fénye táncoló visszfényt vet a nedvességtől csillogó, érdekes, kékes színű cseppköveken.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

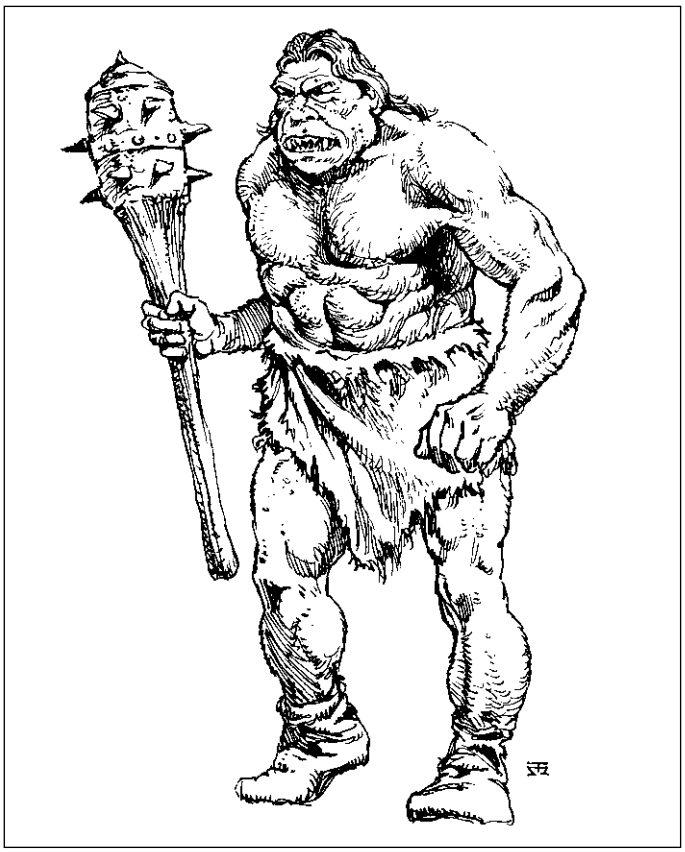
Nagy általánosságban elmondható, hogy az ogárok nem túl eszes, mégis valamilyen furcsa becsületkódex alapján élő nép. Megvannak a maguk bogarai, ami talán mások által kiszámíthatatlanná teszi őket (mint ahogy a küllemük is), aki azonban egy kicsit is megismeri motivációikat, máris másképp gondolkodik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

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

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

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

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



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

Az ogár-torzulások

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

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

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

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

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

Az ogár és a Játékos

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

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

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

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

Az ogár-torzulások listája

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

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

Extra végtagok (végtagonként 30 pont) – Az ogár a szokottnál több végtaggal rendelkezik, mondjuk kettő helyett négy karral. A négy kar előnyét nem kell részleteznünk, segítségükkel sokkal eredményesebb a harc. A plusz kezeket támadásra, avagy védekezésre egyaránt használhatja, nyilván a vonatkozó jártasságok figyelembevételével (pl. fegyverforgatás). Néhány jártasságot speciálisan megváltoztat az extra végtag: a *két fegyver forgatása* jártasság a többkarú ogár számára alkalmas lehet három, vagy négy fegyver forgatására is, extra karonként 50%-kal megnövelt jártasságpont-igényért; a *birkózás* jártasság extra végtagonként 25%-kal lecsökkentett jártasságpont-igényért sajátítható el.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

— Hó, hó, hó, hó! — biztatták a többiek, miközben Mizar gunyoros arccal bámulta a manók nagyivóját.

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

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

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

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

— ...az átkozottak a patikustól lopták a táskát a mérgekkel!

Az utolsó szavakat akárha kilométerekről kiáltották volna. Mizar behunyta a szemét és csendben kiszenvedett.

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

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

Manó

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

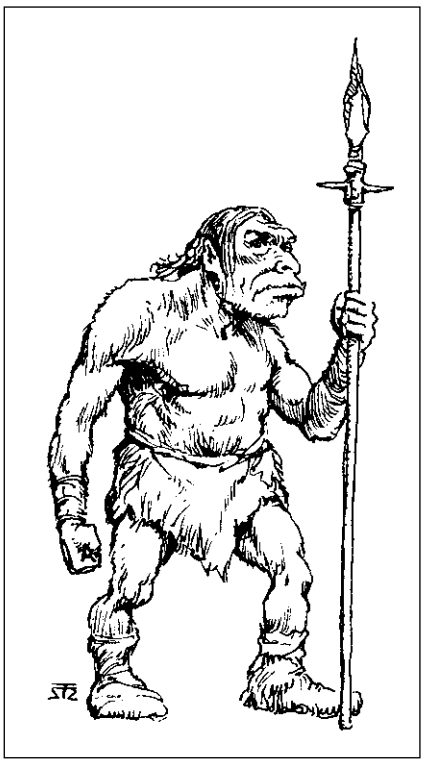
Worluk világán a manóknak két válfaja létezik – ezek olyannyira különböznek egymástól, mintha nem is egyetlen faj tagjai lennének.

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

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

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

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



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

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

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

A vízimanók ezzel szemben szinte együtt élnek a mágiával, s bár a tisztelet a *genisi* felé messzemenőkig jelen van a vízimanók társadalmában, ezt nem kíséri rettegés. Sőt, a közönséges vízimanók örömmel veszik, ha egy *genisi* feláldozza semmit sem érő lelküket a Nagy Mocsárszellemnek. A *genisi* mágia vadmágia, mely egyszerre áldás és átok. Kifogyhatatlannak tűnő varázserejükkel szívesen kísérleteznek, s sokszor jutnak meglepő eredményekre. Nem ritka, hogy olyan erőteljes varázslatokat sikerül előcsalogatniuk, amelytől a legtöbb mágiahasználó megrettenne. Ugyanakkor meglehetősen szórakozottak és csélcsapok, ezért mindez a tudás többnyire veszendőbe megy.

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

A manó és a játékos

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

És egyre idegesebb lett.

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

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

— Enyém... — nyüszítette a gennymanó, s olyan arcot vágott, mint aki sejti, hogy ezt utoljára mondhatta el a földre szórt „kincsekről", mert a haragos óriásasszony mindjárt megfosztja tőlük. — Enyém...

— Neee... — sóhajtotta rezignáltan Roxelan, és a kicsiny szemétdomb tetejére hajította a gennymanót.

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

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

Gennymanó

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

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

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

Tolvajképességeik testalkatukon alapulnak. Igen apró termetűek, átlagosan egykönyöknyi magasak (kb. 50 cm), de legnagyobbjaik sem nőnek magasabbra másfél könyöknél. Izomerőben nem jeleskednek, ám rendkívül ügyesek. Puha, párnás lábuk a lopakodást, hosszú és ügyes kezük a zárnyitást s bárminek az elcsenését segíti. Fülük, szemük nagy, orruk fitos, ám érzékszerveik nagyságáguktól függetlenül kiválóan működnek. Teljesen szőrtelenek – még hajuk, sőt szempillájuk sincs. Különleges testrészük az erszényük, amely a hasukon nyílik –, ebben hordják ki utódaikat, és ide kerülnek a mágikus tolvajlás segítségével eltulajdonított apróbb értékek.

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

Kisebb kolóniákban élnek – 10-20 gennymanó egy kupacban –, vagy magányosan. Házaik a földbevájt lukaktól a fák koronája közé épített fészekszerű kunyhóig bármifélék lehetnek – egy a közös bennük: egyiknek sem fordítottak a legkisebb gondot sem a megépítésére.

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

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

A névlopás aktusa ébreszti fel a gennymanók csekély mágikus képességeit. Ez a minimális mágia csupán két dologra használható. Az egyik, hogy a gennymanók mindig megérzik a leplezetlen mágiát. Az

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

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

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

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

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

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

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

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

Másik jellemvonásuk a gyávaság. Sosem látott még senki egyetlen gennymanót sem verekedni – elszaladni annál inkább! Egy gennymanó, ha csak teheti, kerüli a konfliktust: meghunyászkodik, hízeleg, megtesz bármit, csak verekednie ne kelljen – s ha már más megoldás nem marad, felhúzza a nyúlcipőt és eliszkol. Ha végképp nem tud mit tenni – mert teljesen körbeveszik, és nincs esély a menekülésre –, mágiáját igénybe véve kilopja támadói szemét, vagy lelopja az ujjaikat, hogy ne tudják megmarkolni a fegyvereiket – aztán a kavarodást kihasználva messzire fut. (Az ellopott testrészek nem véreznek, elvesztésük nem fáj. Amennyiben az illető a gennymanótól visszaszerzi a *saját* ellopott testrészeit, azokat az eredeti helyre visszaillesztve nyom nélkül visszaforradnak.)

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

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

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

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

A gennymanó és a játékos

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Amikor a dhelani elf Rítusmester és kísérői beléptek a bolthajtásos őrgrófi bálterembe, varázslatos csend ereszkedett az eddig zajos társaságra. Az ékszerektől ragyogó, púderfehér dámák riadtan kerestek menedéket a hószínű uniformisba vetkezett urak mögött, akik maguk is sápadtan, vagy riadt dölyfösséggel meredtek a jövevények irányába. Még a sokat látott, tisztességben megőszült, korbarázdált arcú hoppmester kezében is ernyedten fityegett a ceremóniabot, szája tátva, mintha szólni kívánna, de a meglepetéstől már szisszenve távozott tüdejéből a levegő.

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

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

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

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

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

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

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

A Rítusmester karmazsinvörös szeme szinte fényleni látszott sötétre festett üstöke árnyékában.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Elf

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

Márpedig elffel találkozni nem mindennapi élmény. Körbelengi őket egyfajta varázs, amely még a legszőrösebb szívű törpében is megmozgat valamit (amit ő persze soha nem vallana be, inkább leharapná a saját nyelvét) és a legtöbb emberi művészt már csupán egy elf megpillantása is ihlettel ajándékoz meg. A legkecsesebb ember táncosnők járása is durva battyogáshoz hasonlatos egy elf könnyedsége mellett. Szinte szállni, lebegni látszanak a föld felett, minden lépésük egy-egy tökéletesen megkomponált koreográfia. Vékony testalkatuk kiemeli törékenységüket, melyben mégis valami megfoghatatlan energikusság rejtezik. Hosszúkás arcukat büszkén szegik fel, s hagyják, hogy elhegyesedő fülüket körbetáncolja selyempuhaságú, vékonyszálú hajzuhataguk. Szokatlanul eleven fényben ragyogó pillantásukat sokáig senki sem állhatja. Így ismerik általában a Szépek Népét.

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

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

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

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

Sokan úgy gondolják, hogy a *tengeri elfek*, vagy *najádok* nem fordulnak elő olyan nagy létszámmal Worluk ezerszínű világán, mint szárazföldi rokonaik, s talán igazuk is van. De a hatalmas tengerek, óceánok és öblök ezernyi titkot rejtenek, s ki tudja, végtelennek tűnő, kék mélyükön mennyi él a különös tündékből. Azon kevesek azonban, akik a szárazföldre merészkednek közülük, megjelenésükkel igencsak meglephetik a mit sem sejtő partlakókat. Magasságuk egy törpe magasságával is alig vetekszik, ám végtagjaik sokkal satnyábbak, véknyabbak azokénál, arról nem is szólva, hogy ujjaik között, lett légyen szó kéz-, vagy lábujjakról, úszóhártya feszül. Kékes árnyalatú bőrük és hajszínük a tenger színeit idézi, különös fényű szemeikkel vajmi ritkán pislantanak, amitől pillantásuk nyugtalanítóan áthatónak tűnik.

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

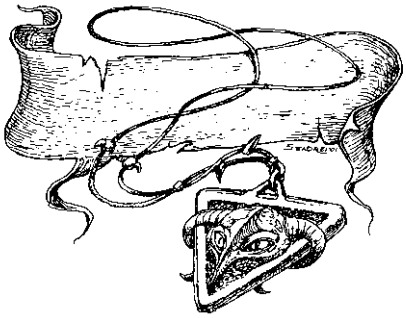
A *driádok* az elf népek legkülönösebbike, bár egynéhány khobír bölcs nagybecsű munkáiban hosszasan taglalja eme állítás helytelenségét, egyenesen megkérdőjelezve a tényt, miszerint a driádok egyáltalában elfek. Az Erdők Leányai, ahogy sokan ismerik őket, valóban mutatnak némi különbséget a többi elfhez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

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

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

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

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



A Fa Ereje

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

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

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

Az elf karakter és a játékos

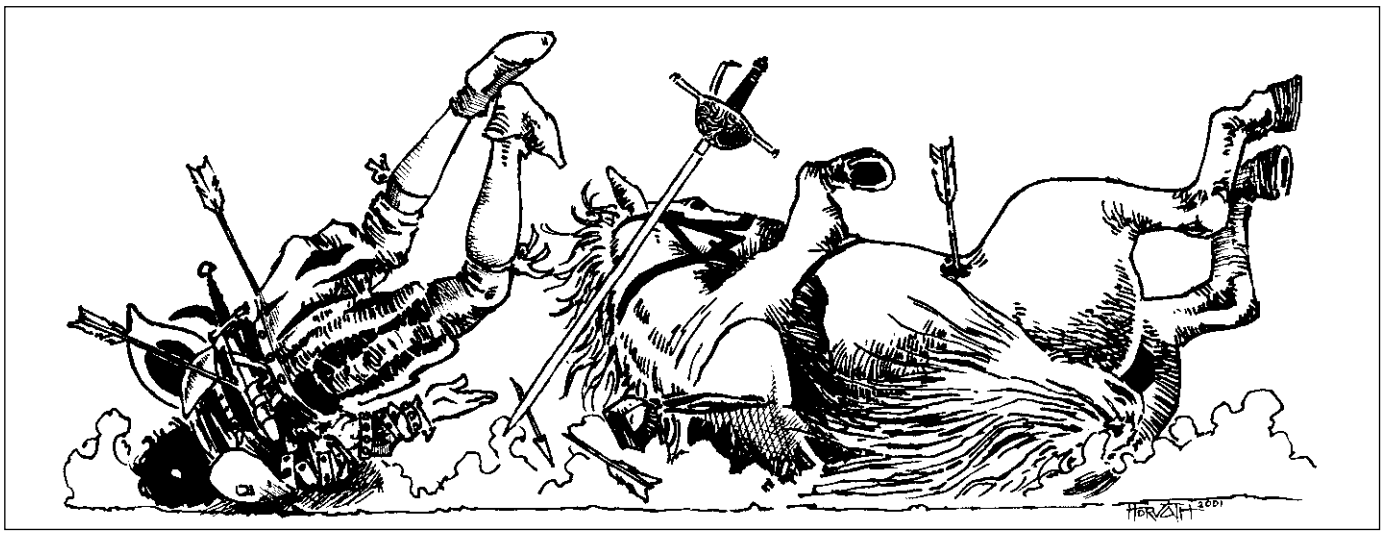
Először is fontos kiemelni, hogy játékos karakter csak *erdei elf* vagy *bérci könnyűléptű* lehet (a későbbiekben egyéb elf alfajok is játszhatóvá válnak majd, addig azonban csupán mesélői karakterként, a Mesélő fantáziájából építkezve létezhetnek csupán).

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

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

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

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



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

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

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

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

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

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

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

— Felállt és elment, uram.

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

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

— Nem is éltem. — A váratlan, mély női altra mindannyian meglepetten kapták fel a fejüket. Az idegen ott állt az út közepén, enyhén szétvetett lábbakkal, félrebillentett fejjel és gunyorosan mosolygott. Könnyű vászoninge hátrészét száraz vér mocskolta be, bőrnadrágján az út pora tapadt meg. Ennek ellenére nem volt rajta semmi szánalomra méltó. Kénsárga szemei gonoszul izzottak, szinte folyt belőle a gőgös gúny és a fensőbbséges önbizalom. — Ám kéz a kézben járunk... én és a halál. Nem vihet el engem, s helyette mást szolgálok fel neki. Minden egyes életemért hármat. — Kezével jelentőségteljesen körbe intett rajtuk, és a zsoldos kelletlenül ébredt rá, hogy pontosan hárman vannak.

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

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

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

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

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

A vékony nő könnyedén felpattant mögé a nyeregbe és átvette a megmerevedett kezekből a kantárszárat. — Tudod, keresek egy helyet. Bizonnyal hiszem, hallottál már Aslantassról. Ugyan, ne mondd, hogy nem!

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

Gilf

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

A gilfek szép lassan kiszorulnak az idő nekik szánt palettájáról. Nincs helyük egy új világon, ezt tudják ők is jól. Szép lassan kihalnak, visszafordíthatatlanul elsüllyednek a történelem mocsarában, s nem hagynak mást maguk után, csupán kultúrájuk néma romjait és mágiájuk szilánkjait. Aslantasst keresik hát, az ősi földet, ahonnan érkeztek, minden tündérnépek őshazáját. Ősi, kollektív emlékezetük őrzi még az őshaza képét, s a gyönyörűség, melyet olykor behunyt pilláik alatt láthatnak, semmihez sem hasonlítható. Ám amikor elhagyták a tündérnépek földjét, még nem így festett Worluk, akkor még ők voltak a fiatal hódítók, kik a guarnik és quetterek világára léptek, hogy magukhoz vegyék azt, ami az övék… Hol van hát a Kapu, amely hazavezet? Gilfekkel találkozva a halandókat ösztönös borzongás keríti hatalmába; talán a faj tökéletessége hat rájuk ily módon. Mintha acélból formázták volna a gilfeket: erősek, ruganyosak, mégis karcsúak. Dagadó izmaik ellenére is megőrizték nyúlánkságukat, végtagjaik kecsességét. Ében arcuk hosszúkás, szemük sárga, és olyan alakú, mint a tűzliliom szirma. Orruk egyenes és vékony, fülük hegyes, akár a többi tündérnépeké. Hajuk és ritkás testszőrzetük fekete, ezüst, napsárga vagy hófehér. Az idősebb gilfek teste megrövidül, végtagjaik elgörbülnek, arcuk csúffá változik – a természetellenes regeneráció nyomai ezek.

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

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

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

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

Úgy hírlik, akadtak néhányan, akik eljutottak a megfejtésig és megtalálták az őshazát. Ám ha voltak is ilyenek, soha nem jöttek vissza, hogy elmeséljék fajtársaiknak, merre is van az áhított cél. Nem látták őket többet és nem is hallottak róluk.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

A halhatatlan nép

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

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

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

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

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

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

A gilf karakter és a játékos

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

A gilfek – bár nincsenek híján az erkölcsi érzéknek – más fajokkal szemben hűvösen távolságtartóak, megvetőek, kíméletlenek. Nem élvezik azonban a kegyetlenséget, egyszerűen semmibe sem veszik mások életét – „tárgyilagos", hatékony gyilkosok, de nem szadisták. A barátság fogalma teljességgel ismeretlen számukra, még a fajukon belül is – egy kapcsolat előnyeit nézik, és nem a barátságot. A szerelem képessége évszázadokkal korábban kihalt szívükből – bár, ha érdekeik úgy kívánják, akár egy bűzös manóval szemben is képesek szerelmet szimulálni.

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

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

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

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

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

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

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

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

Pedig lapult ott valaki.

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

Micsoda lehetőségek, melyek — újabb sóhajtás — ezúttal valóban csak lehetőségek maradnak!

Galóca, a tündérmanó kicsit bosszúsan, kicsit sajnálkozva figyelte a távolodót. A mókázásról — sajnos — egy darabig le kell mondania…

Tündérke és tündérmanó

Ha valaki erdei sétája alatt csilingelő kacagást hall, amely mintha ezüstcsengők hangja lenne… ráadásul mintha pici alakokat látna a szeme sarkából eltűnni a fák lombjai között… nos, akkor jobban teszi, ha gyorsan nyakába szedi a lábát, mielőtt még valami elképesztő kellemetlenség történne vele. Az illető ugyanis tündérkékkel akadt össze, és tündérkék – vagy ahogy gyakran nevezik őket, a tündérfajzatok – Worluk világának legszemtelenebb, legfelelőtlenebb, legszertelenebb, és más népek szerint legidegesítőbb népe. Ők azok, akiknek a jelenléte Worluk minden népének ugyanazt jelenti: a végeláthatatlan bosszúság forrását. Elképesztő arcátlanságukkal csupán a gennymanók versenyezhetnek, ám istene mentse azt, aki ilyesmit mond egy tündérke előtt, mert azonnal magára vonja a kis lény gyermeki haragját, s míg világ a világ, a kis tündérke őt fogja szekálni.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

A tündérkék mágiája

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

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

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

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

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

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

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

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

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

A csodákon kívül a tündérkékben olykor felébredhet a vadmágia. A tündérkék vadmágiája nem különbözik mások vadmágiájától, tehát meg kell tanulniuk kordában tartani az esszenciát – ebből is kitűnik, hogy ez a varázslat esszencialapú, szemben a csodákkal.

Más mágiaformát a tündérkék képtelenek elsajátítani.

A tündérke és a tündérmanó, mint karakter

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

A tündérkék egyik előnyös játéktechnikai tulajdonsága a kis testméret, a repülés, és a pehelysúly közös következménye: *a tündérkét ért mechanikai eredetű sebzések negyedelődnek, ha a kis lény éppen a levegőben tartózkodik* – mivel ilyenkor a tündérke teste nem fejt ki nagy tehetetlenségi ellenállást az ütéssel szemben. Így – bár a fizikumpontjai alacsonyak – mégis kibír több ütést is. Nyilvánvalóan a mágia és minden egyéb – például az, ha az asztalon táncoló tündérkét csap le valaki, mint egy legyet –, normális módon sebzi őt. Mivel a tündérmanók nem repülnek, rájuk nem érvényes ez a kitétel.

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

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

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

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

A tündérkékre a sasok és más, nagy testű ragadozó madarak jelentenek veszélyt, míg a tündérmanóknak leginkább a rókáktól, macskáktól és kígyóktól van rettegnivalójuk. Ezen kívül mindkét tündérke-faj csak a szabad természetben érzi jól magát; városokban és más, civilizált környezetben lehangolttá válnak, hosszabb távon elsorvadnak. Amennyiben egy tündérkét vagy egy tündérmanót bezárnak, az egy héten belül elpusztul (bár bizonyára megpróbálkozik a szabadulással).

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

Példák a tündérkék csodáira

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

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

I. Trükkök (kisebb csodák)

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

A Torz Tükör Csodája

Ezen csoda segítségével a tündérkék eltorzítják célpontjuk külsejét oly módon, hogy valamelyik testrészét aránytalanul naggyá (kicsivé) teszik – azaz csupán úgy tűnik, hogy aránytalanul nagy! Ez lehet két hatalmas lapátfül, gülüszem, ijesztően hosszú orr, esetleg jókora nyúlfogak, vagy sárgadinnyényi kezek. Ez nem jelent funkcionális változásokat, tehát az illető nem hall se jobban, se rosszabbul, ha elefántfülei lesznek, sőt, az óriásira növesztett kéz sem jelent nehézséget, hiszen valójában nem nő meg a kéz, csak úgy látszik – azaz illúzió, ám megtörhetetlen illúzió! A csoda hatása bizonyára rendkívül szokatlan egy darabig és talán zavarja is az áldozatot a megszokott tevékenységében. A hatás 1-6 (1d6) napon belül elmúlik. A csoda naponta egyszer használható.

A Táncoló Árnyékok Csodája

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

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

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

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

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

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

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

II. Mágiák (közepes csodák)
A tündérkék nem rendelkeznek automatikusan mágiákkal, a tündérmanók egyet automatikusan megkapnak. A karaktergenerálás során kell őket megvásárolni, darabonként 15 főérték-pontért. A tündérke mágiák már korántsem illúziórikusak, hatásuk nagyon is valóságos.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

III. Hatalmak (nagyobb csodák)
A hatalmakat a karakterépítés során csodánként 30 főérték-pontért lehet megvásárolni. Valódi hatalom bármelyikük használata – vetekszenek a legnagyobb varázstárgyakkal.

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

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

A Megtorpanó Idő Csodája
A tündérkék nagyhatalmú csodája ez. Létrejöttekor a tündér körüli öt méter sugarú gömbben minden megdermed, mintha csak kiszakították volna az idő sodrából. Mozdulatlanná válik ember s állat, ahogy megdermed a repülő nyílvessző, de akár a hulló falevél is. A csoda nem válogat barát, vagy ellenség, élő, vagy élettelen között. Aki és ami benne tartózkodott a csoda bűvkörében, menthetetlenül áldozata lesz annak.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

A lefojtott faszénparázs semmivel össze nem téveszthető illata körbelengte. Bár sosem vonzódott a kovácsok mocskos, izzadtságos mesterségéhez, ezt az illatot mégis szerette: a megmunkált fémben is ott rejtezett, a nyílvesszők hegyében, a kés pengéjében.

Hallotta a kalapács hangját is. Két tompa — a forró vasat üti —, aztán egy csengő, ahogy a törpe az üllőre vert a ritmus kedvéért. Nem bírt ellenállni az ötletnek, és a kalapács ritmusára húzta fel számszeríját: két rövid rántás, aztán egy erős, hogy beakadjon az ideg... két könnyed mozdulat, aztán egy határozott, ahogy a tus vájatába illesztette a vesszőt. Két félmosoly, aztán egy megbocsátó sóhaj...

Mindig megbocsátott az áldozatainak, hiszen bizonnyal bűnösen haltak meg... legalább ő engedje el a penitenciát, amit a poklok bugyraiban majd kimérnek rájuk.

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

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

Gyakorlatilag halott.

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

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

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

A törpe ismét felemelte a pengét...

Ian döbbenten hördült fel, ujja megrántotta a ravaszt, s a halálos lövedék átütötte a törpe mellkasát.

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

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

Megölt egy csodamestert!

Törpe

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

A zömök, vasgyúró, harsányan vidám és sértetten komor törpék sosem feledték, hogy Worluk nem az ő hazájuk. Bár talán már akkor sem hagynák el megszokott tárnáikat, ha erre lehetőség nyílna, mégis minden törpe büszkeséggel emlékszik eredeti világuk titkos nevére. Az egyes világok neve a legszentebb titok a törpe nemzetségek számára, és titok a törpék Valódi Neve is, amelyet még a legközelebbi rokonaiknak sem árulnak el. A Valódi Nevet Mahout adományozza a felnőtté váló törpefiúnak vagy törpelánynak – egy álom során –, és csupán Rachtat, a halálisten jogosult megismerni azt, amikor eljön az utolsó utazás ideje.

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

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

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

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

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

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

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

A csodamesterek

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

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

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

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

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

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

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

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

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

A törpe karakter és a játékos

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

A törpék kifejezett előnye az éjjeli látás (30 méterre tökéletes, mintha nappal lenne, azon túl gyengül, de még mindig jobb, mint az emberé, és nagyjából 60-100 méteren túl megszűnik). Nagyon kevés fényben is jól érzékelnek, de ez nem hőlátás, azaz valamennyi fényre szükségük van – ezért a törptárnák mindig jól szellőznek, hogy a fáklyák és egyéb világítóeszközök ne használják el a levegőt. A fényviszonyoknak megfelelő látás kialakulása időbe telik (képzeljük el, hogy mi történik, amikor verőfényből egy félhomályos szobába lépünk, vagy fordítva). A nappali fény nem zavarja őket, mint az orkokat.

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

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

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

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

A dagadt kocsmáros elkergette a kutyákat, majd megvendégelte a gnómot az első italra. Mindig így tett, ha idegen érkezetett — ezt a gesztust általában jól fogadták a vándorok, s a bőséges borravalóval jócskán túlfizették az első ital árát. Mialatt a gnóm iszogatott, a kocsmáros faggatni kezdte — a kocsma éppen üresen tátongott, mert a város főterén három bandität akasztottak, s mindenki ott volt. A gnóm beszédesnek bizonyult, s hamar kiderült, hogy ő is ezermester, a távoli Lendor szigetéről…

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

Három napja kopácsol a gnóm a söntés mögött, és a kocsmáros betartotta az igéretét: ellátta étellel-itallal, valamint biztosította számára a megfelelő anyagokat. Ezen kívül sosem zavarta, mert az első alkalommal, amikor az elmélyülten dolgozó gnóm mögé állt, hogy megnézze, mire halad a „mester", a gnóm úgy megrémült a falra vetülő árnyéktól, hogy elájult, és órákon át fel sem lehetett locsolni. A gnóm ezek után szinte rettegve kérlelte őt, hogy óvatosan lépjen a háta mögé, mert még ijedtében ki talál ugrani a szíve a helyéből.

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

— Uram! — szűrődött át a kocsma szokásos zaján a gnóm sípító hangja. — Készen vagyok! Jöjjön!

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

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

— Óvatosan, az ég szerelmére…!!!

A kocsmáros átlépte a pincelejáró küszöbét. Arcán elégedett vigyor…

Katt!!!

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

Aztán csend.

Kisvártatva a gnóm dugta ki halálra vált képét a rejtekajtó mögül.

— Mondtam, hogy óvatosan… — nyüszítette az ájulás határán. — Készen vagyok… hát mondtam, hogy óvatosan… én mondtam…

Gnóm

A gnómok alacsony, karcsú népek, melyek mintha a törpék és az elfek kereszteződése során jöttek volna létre – ami persze nem igaz. Sokkal valószínűbb az a feltételezés, hogy a gnómok egyazon létsíkról származnak a legnagyobb istenekkel – Feketebotos Mark'yhennonnal és Yvorllal –, csak náluk jóval később kerültek át Worluk világára, amikor a legendás Föld-világon a Gépistenek és a Komputeristenek hatására az emberi faj már teljesen elkorcsosult… azaz gnómmá vált. Ezt a hitet alátámasztani látszik, hogy már a legrégebbi krónikák is úgy emlegetik a gnómokat, mint ügyes kezű ezermestereket, akik ugyan mit sem konyítanak a mágiához, ám technikai ismereteik oly csodásak, hogy már-már mágikus jelleget ölt.

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

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

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

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

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

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

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

A városi gnómok mindenben igazodnak az adott ország, város divatjához – kivéve a szakállviselet terén.

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

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

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

A gnómok különleges jellemzői

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

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

A gnóm és a játékos

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

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

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

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

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

Háromféle gnóm – háromféle játékosi magatartás.

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

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

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

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

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

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

A Pénzváltók Csarnokának kapuszárnyai kitárultak, a bámész tömeg zsibongva áradt a pultok és bódék frissen gyalult deszkáitól illatos vásártérre. Hatalmas, soknyelvű sokaság lepte el a fából ácsolt utcákat, miközben az áruval gazdagon megrakott pultok túlsó feléről tucatnyi nyelven kiabáltak vevőiknek a kereskedőségédek... nem csoda, hogy a nyelveket tudó írnokok és a világlátott kalandkeresők oly szépen kerestek a tolmácsolással.

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

A posztó volt a legfőbb árucikk, melyért Maldiberan legtávolabbi sarkából is egybegyűltek a nemzetek kereskedői — hiszen posztóra a legszegényebbeknek is szüksége van —, de külön utcát nyitottak maguknak a meirani kalmárok, akik ezekben a napokban csak vásároltak, hogy majd a hét második felében rakják elő egzotikus portékájukat, és a kikötőbe a viharoktól megtépázva most futott be három hasas zhilén kereskedőgálya, hogy a szomszédos kontinens is képviselve legyen ezen a nemes alkalmon. Csupán a drének hiányoztak, ám őket most lefoglalta a háború és a trónviszály — pedig békésebb években ők hozták a legtartósabb, noha nem túl finom posztókat.

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

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

Ember

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

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

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

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

Mint ahogy azonban a többi faj esetében is találhatunk olyan különleges tulajdonságokat, melyekkel a Játékos némi Főérték-pont feláldozása árán színesítheti karakterét, úgy az emberi faj egyes tagjai is rendelkeznek ilyennel. Ezen különös képességek nem a Földről származnak…

A pusztulásra ítélt gázlények közül milliók olvadtak fel a Worlukra betüremkedő anyagi világban. A legtöbbjük lassanként elvesztette az öntudatát, és növényként, állatként, az esszencia mindent behálózó szövedékeként léteznek tovább, meg-megújulva, generációról generációra újjászületve – hiszen gyakorlatilag halhatatlanok. Néhányan azonban – különösképpen azon entitások, akik Dimuran pusztulása után kényszerültek száműzetésbe – megtartották mhyor tudatukat. Ezek a kivételes gázlények a mai napig is emberi alakban bujkálnak, tökéletesen utánozva Worluk megszállóit. Olykor azonban, ha senki sem látja, időről-időre ledobják anyagi testüket, és szabad gázlényként élvezik a pillanatokat, melyek nekik adattak. (Ezek a gázlények gyenge, elkorcsosult rokonai annak a mhyor entitásnak, amely egykor Yennon szigetén szabadult el. Képességeiket, lehetőségeiket össze sem lehet hasonlítani azzal a lénnyel, amely valójában tízezernyi rabságba vetett mhyor lényege volt.) Semmi más nem motiválja ezeket az örökkön tartó magányosságra kárhoztatott lényeket, mint hogy *létezzenek* – s csupán azért tesznek bármit is, hogy a lassan múló idő unalmát csökkentsék.

Amennyiben a Játékos emberi testben rejtőző gázlénnyel kíván játszani, ***25 főérték-pontért*** megteheti mindezt. A karaktere minden tekintetben embernek fog tűnni, amíg csak akarja, s semmiféle mágia – még az istenek mágiája sem! – képes leleplezni őt. Az emberi test minden képességében és tulajdonságában megegyezik az igazi emberrel (pl. természetes regeneráció, esszenciapontok feltöltődése, jártasságok használata, vagy pl. a mérgekre emberként reagál, emberként táplálkozik, emberként gyógyítható stb.).

Fontos kitétel, hogy a gázlény csak egy bizonyos ember álcáját öltheti magára, és semmilyen más anyagi testbe nem bújhat – tehát ez a tulajdonság nem alakváltás. Az álca fenntartása folyamatos esszenciafelhasználást igényel, melyet a mhyor a saját Varázserő főértékéből fedez. Az esszenciaigény naponta 24 esszencia-pont, azaz óránként 1 pont. Amennyiben a karakter nem rendelkezik aktív esszencia-ponttal, úgy a passzív esszenciáját használja erre a célra (esszenciapajzs), ha ez sem áll rendelkezésére, akkor a fizikumpontjait fordítja álcája fenntartásához, ám ebből óránként 2-t veszít, azaz naponta 48 pontot.

Gázlény formájába tetszés szerint alakulhat, ilyenkor az emberi test alakul át gázzá, mintegy 10 szívdobbanás alatt (a visszaalakulás ugyanennyi időt vesz igénybe), tehát nem hagyja hátra üres porhüvelyként a testet. Ruhái, felszerelése természetesen hátramaradnak.

Csak a teljes átalakulásra képes, tehát nem lehet emberi formában pl. gázkeze. A gázlény eredeti formájában füstszerű, sűrű felleg, kiterjedése nagyjából háromszorosa az eredeti testének – de tetszése szerint képes elnyújtani, elvékonyítani önmagát, így ha akar, akár a kulcslyukon is átjuthat (ez időbe telik, mivel egy jókora kiterjedésű felhőnek kell átjutnia a szűk résen). Gázlény formában a fizikai sebzések, a tűz, jég stb. nem sebzi – pl. a kard akadálytalanul áthatol a testen, és a penge mögött azonnal összezárul a gáz. Ám ha valamely hatás teljesen kettészakítja a felleget, vagy csak akármilyen kis részt leszakít róla (pl. egy kulcs, amit éppen akkor nyomnak be a zárba, amikor a gázlény befűződött), akkor szegmensenként 1 fizikumpontot sebződik, míg a gáztest egysége újra helyre nem áll. Ha az akadály megkerülhető, vagy megszűnik – tehát nem áll a gázrészek útjában –, úgy az újraegyesülés 3 szegmens alatt létrejön. A gáztest éppúgy nem képes fizikai hatásokat létrehozni (pl. felemelni egy kardot, kioltani egy gyertyalángot), mint ahogy őt sem érintik igazán a fizikai hatások.

A gázlény akaratlagos mozgásra képes, a maximális sebessége nagyjából egy futó ember sebességének felel meg. Általános szabály, hogy a mhyor felhő nem képes két nyíllövésnyi távolságnál magasabbra emelkedni. A felhő képes ellenállni bármilyen szélmozgásnak – még egy orkán közepén is mozdulatlanul maradhat –, de akaratlagosan ki is használhatja a szelet, és akkor sokkal nagyobb sebességre is szert tehet, mint amire egyébként képes lenne.

A gáztest kiveti magából a fertőző betegségeket, így, ha az emberi testet ezek gyötrik, elegendő csupán gáztestbe alakulni, hogy meggyógyuljon a karakter (nem fertőző betegséget ily módon nem képes orvosolni, pl. az átkok, mérgek okozta kórságokat, az emberi test szervi bajait stb.). A mérgeket a gáztest nem veti ki, bár időlegesen megállítja hatásukat; amint azonban visszaalakul emberi alakba, a mérgek ott folytatják munkájukat, ahol abbahagyták. Mindemellett a gáztestet minden mágikus hatás sebzi, a mágiába foglalt eredeti sebzésen kívül még a varázslatba foglalt esszenciapont is (1 Ep = 1 Fp, de 20 Ep felett már nem növekszik a sebződés, tehát maximum 20 Fp-t sebezhet egyetlen varázslat a bennfoglalt sebzésen túl)! Ez minden káros, semleges és hasznos varázslatra igaz, valamint igaz az illúziókra, jelmágiára és bármely más mágikus hatásra (így egy kard fizikai sebzése nem okoz problémát a gázlénynek, de egy varázskard esszenciatartalma már igen). A gázlény saját varázslatai nem sebzők ránézve. Az emberi alakra normális módon hat a mágia.

Gáztestben a mhyori képes az emberi alak által ismert nyelveken beszélni, az emberi test mágikus jártasságait képes használni – tehát tud varázsolni –, azonban semmiféle más jártasságot nem alkalmazhat. Egyetlen megkötés: az emberi alakban bujkáló mhyori nem lehet vadmágus: a vadmágia zabolátlan energiái azonnal szétvetnék a testét.

Mivel a mhyorit a Nagy Kataklizma óta általános gyűlölet és rettegés övezi, az emberi testben bujkáló gázlényt csak a tökéletes inkognitó tartja életben. Nincs barátság, sem szerelem, hűség, ha egy emberről kiderül, hogy valójában mhyori. Még a mágikus hűségvarázsok is megtörnek az igazság pillanatában. A lelepleződött gázlény magára vonja környezetének őrült gyűlöletét, akik minden eszközzel arra fognak törekedni, hogy elpusztítsák őt – legyenek bár ellenségek, vagy az egykori társak. Egy lelepleződött gázlény gyakorlatilag megszűnik játékos karakternek lenni, mivel vagy elpusztítják – és nincs semmilyen mentő körülmény, amely alapján a játékostársak karakterei megkegyelmezhetnének neki –, vagy kénytelen örökre elmenekülni a valódi énjét ismerők elől, tehát nem képes továbbra is a partiban maradni. A fentiekből is kiderül, hogy bár a mhyori *halhatatlan, de nem megölhetetlen*.

Az emberi faj másik kivételes tulajdonsága, hogy képes kitágítani elméje határait: azaz alkalmazni tudja a *pszionika* titokzatos tudományát. Ez a képesség nem kerül főérték-pontba a karakterépítéskor, hiszen éppúgy jártasságalapú, mint akár a varázshasználat – ám a pszionikus jártasságokat csakis *tisztavérű ember* karakterek képesek elsajátítani. (Isteni adományként néhány nem emberi hatalmasság – tehát semmi esetre sem játékos karakter – megkaphatja ezt a képességet).

Sajnos a pszionika jártasságait, és azokat a metódusokat, amelyekre a *felszabadított elme* képes, az alapkönyv nem tartalmazza. A pszionika kijátszásához szükséges minden információ egyetlen kiegészítő kiadványban fog megjelenni a későbbiekben.

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

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

De elmúltak az aggódástól terhelt napok, és Duendor nagyúr várkastélyának sziluettje előbukkant a hegytetőn. Körös-körül a földeken rabságba vetett kondori okok, szürkemanók görnyedtek, hogy Yvorl helyi kiskirályának egyre zsúfoltabb legyen a kincseskamrája. E célból a rabszolgasorba kényszerített páriák halálra dolgozhatták magukat, mert Meiran északi szegélyén igencsak nehezen adta termányeit a föld.

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

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

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

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

Duendor... pökhendi, savanyúképű uraság... méltóztatott közelebb léptetni a szekerekhez. Elégedett lehetett a látvánnyal, mert nem verte pofon az öreget. Igaz, nem is dicsérte meg. Szó nélkül szemlélte a csodálatos kőtömböket, és lelki szemeivel máris látta a belőlük megformálódó dicső alakokat... Duendor nagyúr a Hős, Duendor nagyúr a Vadász, Duendor nagyúr az Adományozó...

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

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

— Yvorl! Csoda! Yvorl csodát tett! Ó, nagyúr! Ez csoda! — kiáltoztak a kőművesek, és a fegyveres kíséret tagjai. Maga Duendor zsibbadt arccal, lefittyedt ajakkal meredt saját mutatóujjára, amely ily váratlanul varázsos tulajdonságra tett szert.

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

Duendor nagyúr szélesen elvigyorodott...

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

...Duendor felvisított, mint a disznó...

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

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

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

Gyíklény

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

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

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

Később a drénekkel vívtak végeérhetetlen háborúkat, és bár Kargil Yhron tanítványai erősebbek voltak náluk, a mocsárvidéket – ahol elfeledett gilf *cern*ek őrizték az örökkévalóságnak hihetetlen kincseiket – többé senki sem vehette el a Féreg Népétől. A gyíkok ezernyi vesztes csata, százezernyi halott gyíklény árán védelmezték meg határaikat… ekkor született az a drén mondás, melyet a lehetetlen feladatok illusztrálására szoktak emlegetni: „a férget eltaposhatod, de le nem győzheted”.

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

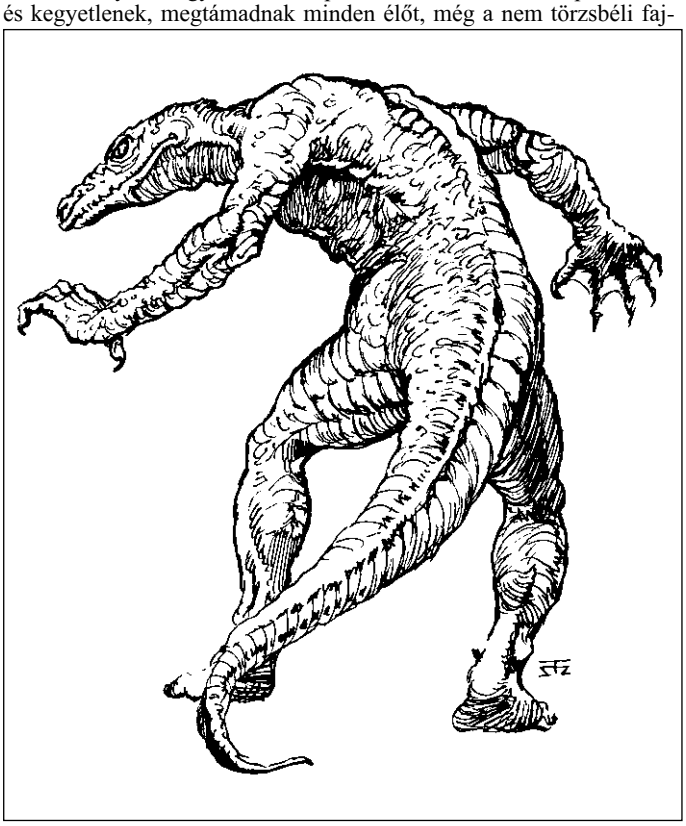
Végül egy hitében megingott főpapnak, T’saol S’almanának megjelent maga Scyssath, és a főpap ettől kezdve profetikus erővel hirdette a régi vallást. A kiváltságos helyzetével elégedett klérus megpróbálta megbuktatni, majd megölni S’almanát, de mire ez sikerült nekik, a gyíklények eddig nyugodt társadalma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

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

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

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

A *scyssek* többsége a vérfürdőbe torkolló lázadás után sem hagyta el a Badra világát – jelenleg is ők alkotják a mocsárvilág lakosságának zömét –, de néhány kisebb klán útnak indult, és megtelepedtek a világ egynémely szegletében, olykor még a folyóparti városokban is. A scyssek pikkelyei apróbbak, és lágyabbak, mint a másik két fajé – ugyanakkor a pikkelyek sűrűn fedik egymást, akár a kígyók testén, így a scyssek nem érzékenyek a kiszáradásra, még annyira sem, mint az emberek, vagy az orkok. Pofájuk rövid, szinte emberszerű arckifejezés ül rajta, de a szemük átlátszó pislogóhártyája és az orrnyílásuk körüli nagyobb pikkelyek kétséget sem hagynak afelől, hogy kivel állunk szemben. Akárcsak a tecathoknak, nekik is csak egy sor foguk van, ámbár ha valamelyik kitörik, hamar újat növesztenek. Széles, lapos kéz- és lábfejük van, amellyel kitűnően úsznak úgy is, hogy sem lapos farkuk, sem úszóhártyáik nincsenek. Kezük szokatlan arányai miatt az emberek és egyéb fajok által készített szerszámokat ügyetlenül használják, ám kiváló kézműiparuknak köszönhetően elkészítik a saját képességeiknek leginkább megfelelő szerszámokat, fegyvereket. A badrai scyssek egy része elszeparálódott törzsekben él; primitívek és kegyetlenek, megtámadnak minden élőt, még a nem törzsbéli fajtársaikat is. Az elvándorolt scyssek – és a badraiak többsége is – azonban szabadságszerető, alapvetően békés lények, akik egyfajta eufórikus állapotban leledzenek, pusztán csak azért, mert élnek. Kíváncsiak, lelkesek, ugyanakkor mindenféle törvényt elutasítanak, ezeket nem tartják magukra nézve kötelezőnek; ez gyakran okoz problémákat a civilizáltabb vidékeken. A rabszolgaság intézményét zsigerből gyűlölik, s már mások elnyomása is annyira feldühíti őket, hogy képesek harcolni miatta. Márpedig amikor egy scyss elég dühös ahhoz, hogy harcoljon, akkor hamar felelevenedik tettei nyomán a nagy badrai mészárlás emléke… még ha ezt később, józan pillanataiban oly nagyon szégyelli is.



A Kő Éneke

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

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

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

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

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

A hittagadó shaugok nem rendelkeznek a Kő Éneke adománnyal.

A játékos és a gyíklény karakter

Játékos karakter csakis tecath vagy scyss lehet – a shaugok a Bestiárium lapjaira kívánkoznak.

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

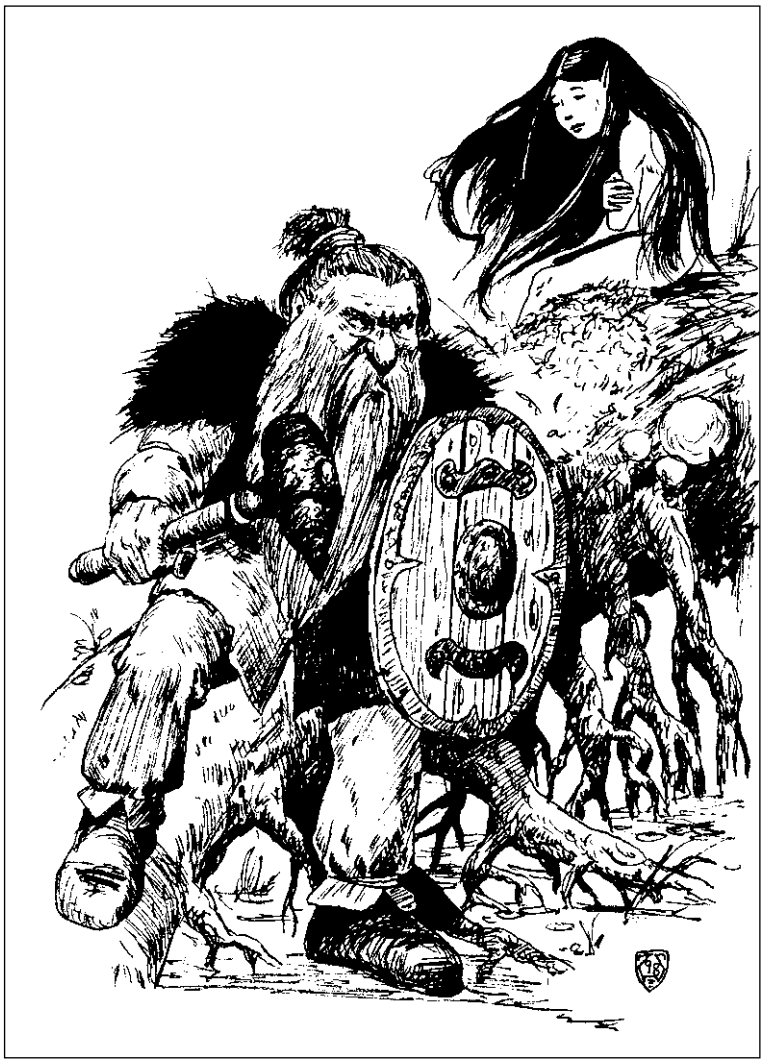
váltanak ki, errefelé komoly konfliktusokra lehet számítani, másutt a jelenlétük, ha nem is természetes, de elfogadott.

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

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

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

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



Kevert fajok

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

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

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

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

Gyiklények, gennymanók és tündérkék (valamint a tündérmanók) csak tisztavérűként élnek Worlukon, sosem keverednek más fajokkal. A többi faj keveredésének elvileg nincs akadálya, az alábbi táblázatban megmutatjuk, mely fajok esetében lehetséges *természetes módon* a keveredés (a táblázat megfelelő rubrikájában T olvasható), s melyeknél szükséges *mágikus közbeavatkozás* (M). Ha pedig a két faj kereszteződése még mágikus úton sem segíthető elő, akkor ott egy N betű olvasható. Abban az esetben, ha a keresztező karakterek eleve kevertvérűek, és bármely vérvonal esetében találunk kizáró okot (N) vagy mágikus közbeavatkozás igényét (M), akkor ezt kell figyelembe venni a keveredésnél (például egy félvér ork [ember/ork] és egy elf együttlétéből utód csak akkor születhet, ha az ork-elf igénynek megfelelően mágikus közbeavatkozás történik).

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

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

1.3. A karakteralkotás szabályai

Külső jegyek és a személyiség

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

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

A karakter előtörténete

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

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

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

A Főértékek

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

A főértékek egy százas skálán változhatnak, (elvileg) nullától egészen százig. A nullától negyvenig terjedő értékek általában azt mutatják, hogy az illető karakter az átlag alatt van, negyvenegytől hatvanig terjedő sáv az átlagot jelöli, míg az e feletti főértékekkel rendelkezőket mindenképpen átlagon felülinek kell tekinteni. Természetesen kevés olyan karakter létezik, amelyiknek minden főértéke kiemelkedik az átlagból, a legtöbben egy-két kiemelkedő értékkel dicsekedhetnek. Minden főértéknél fajra vonatkoztatott minimum és maximum értékek vannak, melyek azt jelölik, hogy az adott fajba tartozó karakter főértékeinek a megadott határértékeken belül kell maradnia (legalábbis a karakter megalkotásakor). Azaz egy gyenge félvér ogár vagy egy ügyetlen tündérke csupán a faji viszonylatokban képzelhető el, azaz más fajok egyedei a félvér ogárt erősnek, a tündérkét ügyesnek fogják látni, noha fajtársai tisztában lesznek azzal, hogy ezen képességeik nem éppen kiemelkedők.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Esszencia: Worluk világán csaknem minden élőlény rendelkezik az esszenciával, mely nélkül elképzelhetetlen a mágia. Az esszencia megléte nem garantálja azonban, hogy valakiből varázsló lesz – az a jártasságokon múlik. Az Esszencia Főérték megmutatja a karakterben lappangó esszencia mennyiségét, valamint azt, hogy mennyi varázstárgyat birtokolhat problémamentesen. Az Esszencia Főérték aktív része a **Varázserő**, mely tényleges szerepet játszik a varázslásban; ez az érték határozza meg a karakter *Esszenciapontjainak* számát, azaz azt, hogy egy varázshasználó mennyi esszenciát képes a varázslatba fordítani. Ugyancsak ezen alapszik a *bárki* által elsajátítható praktikus mágia. A Főérték passzív része az **Esszenciapajzs**, amely a mágikus behatásokkal szembeni ellenálló képességet mutatja meg; ezen alapul a karakter mágikus védelme. Alapesetben az Esszenciapajzs Főérték 20 százaléka a mágikus védelem szintje, ezen felül viszont tovább fejleszthető az esszenciapajzs-aktivizálás jártassággal.
A Káosz Szerepjáték nem határoz meg Főértéket a karizmatikus képességek és az akaraterő szimulálására. Mindkét személyiségjegy a szerepjáték során kell megmutatkozzon – a karakter (vagyis a Játékos) kommunikációkészségében, meggyőzőerejében. Amennyiben a Játékos nem bízik eléggé a saját létező képességeiben, felveheti karakterének az idevonatkozó jártasságokat (pl. *meggyőzés* jártasság, alkudozás jártasság stb.).

A Főértékek meghatározása

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

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

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

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

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

Fajok főértékei — minimum/maximum értékek

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

A Gyorsaság meghatározása

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

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

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

Miután megkaptuk az – előny/hátrány rendszer által esetleg módosított – alapgyorsaságot, vegyük figyelembe a karakter felszerelésének súlyát, amely tovább módosítja a gyorsaságot. Természetesen nem kell minden apróságot (pl. a néhány grammos gyertyákat) beszámítani, úgyis a nagyobb, súlyosabb darabok fogják meghatározni a végeredményt. Főképpen a cipelt fegyverzet és a vértek súlya nyomja majd a karaktert. 10 kilogramm súlyt minden átlagos karakter képes elcipelni, különösebb korlátozás nélkül (nagyon gyenge, 30-as Erő alatti, vagy nagyon erős, 70-es Erő feletti karakterek ettől eltérhetnek, a Mesélő meghatározása alapján). Az első 10 kg cipelt súly felett minden megkezdett 5 kg súly +1 gyorsaságot jelent (tehát 10-15 kg +1 gyorsaság, 15-20 kg +2 gyorsaság stb.). Az így kapott érték a *terhelt gyorsaság*. A fentiektől csak a tündérke (a tündérmanó) valamint a gennymanó tér el. A tündérke és a tündérmanó legfeljebb fél kilogrammot vihet magával külön módosító nélkül, s minden további negyed kilogramm növeli 1 ponttal a gyorsaságot. A gennymanó 3 kilogrammot vihet magával móüdosító nélkül, s minden további kilogramm 1 ponttal növeli a gyorsaságát. Az ogár fajúak 15 kg súlyt képesek gyorsaságmódosító nélkül magukkal cipelni, efelett minden megkezdett 5 kg +1 gyorsaságot jelent.

A karakter életkora

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

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

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

A három – illetve az extrém maximummal együtt négy – életszakasz a szerepjátékban különféle megkötésekkel jár együtt. A *juvenis* határ alatt lévő induló karakter csupán 50-80% főérték-pontot, és 30-80% jártasságpontot kaphat – a konkrét mértéket a Mesélő határozza meg, a konkrét életkor ismeretében (minél fiatalabb, annál kevesebb pontot kaphat). Nyilvánvaló, hogy túl fiatalon nem szerencsés elkezdeni a kalandos életet.

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

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

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

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

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

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

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

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

Előnyök és hátrányok

(opcionális kiegészítés)

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

Az, hogy milyen előnyei vagy hátrányai vannak egy karakternek, részben a Játékosnak, részben a Mesélőnek kell eldönteni. Kezdő Játékosok számára javasoljuk, hogy az első karaktert előnyös és hátrányos tulajdonságok nélkül indítsák útjára, ugyanis ők még nem ismerik a Káosz Szerepjáték rendszerét, és esetleg nem tudják felmérni, hogy mely tulajdonság mit is jelentene majd a karaktere számára. A gyakorlottabb szerepjátékosoknak is figyelmükbe ajánljuk, hogy a túl sok előny vagy hátrány megzavarhatja a játékot – illetve csupán papíron fognak létezni, és a játék során jelentőségük elsikkad –, ezért nem javasoljuk, hogy a karakterek 2-4 előnyös és/vagy hátrányos tulajdonságnál többet „birtokoljanak”. ***Figyelem! Előnyt és hátrányt választani a karakter részére opcionális lehetőség, nem pedig kötelező eljárás!***

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

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

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

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

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

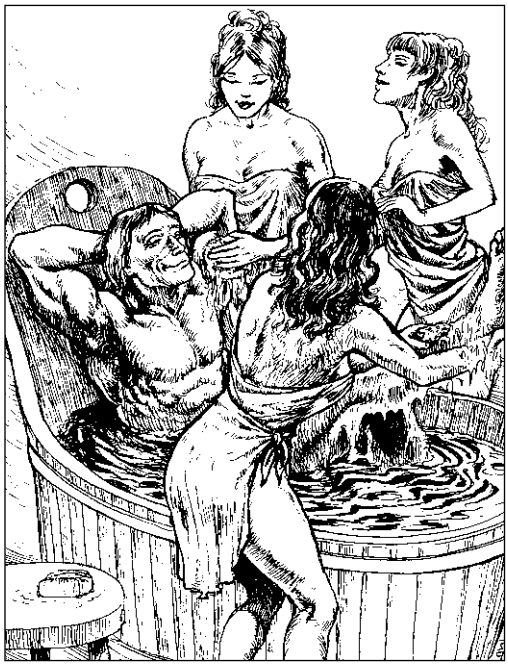
2. A Játékos eldönti, hogy előnyöket, vagy hátrányokat választana-e karakterének. Választása szerint maximum két tulajdonságot rendelhet karakteréhez, míg a Mesélő az ellentétes csoportból választ maximum kettőt. A Játékos választott tulajdonságainak darabszáma nem befolyásolja a Mesélő által választható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

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

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

Előnyök

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



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

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

Csekély hőlátás: a karakter teljes sötétségben 1-15 méter távolságból látja a tárgyak és a különféle élőlények vagy teremtmények által kibocsátott hőt, s a hőkép segítségével képes általuk tájékozódni. Ennél nagyobb távolságban egyszerűen képtelen érzékelni a hőt, legyen bármilyen heves forrása. Azon karakterek, akik faji sajátosságaik alapján bírják a hőlátás ennél jobb formáját, ezt az előnyt nem kaphatják meg. ***Jártasságpont-igénye alapban 500 Jp, a hőlátás távolságával arányosan minden méter után további 100 Jp. (Azaz 500 Jp elköltésével a karakter 1 méteres hőlátást birtokol, 1900 Jp-ért 15 méterest.)***

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

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

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

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

A „kétszer is felvehető" kitétel arra vonatkozik, hogy két jártasság esetében lehet a karakternek született tehetsége (mindkét született tehetségnek önálló Jp-igénye van). Ennek értelmében ugyanazon jártasság nem csökkenthető duplázott született tehetséggel, illetve egy karakter nem vehet föl született tehetséget három jártasságra.

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

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

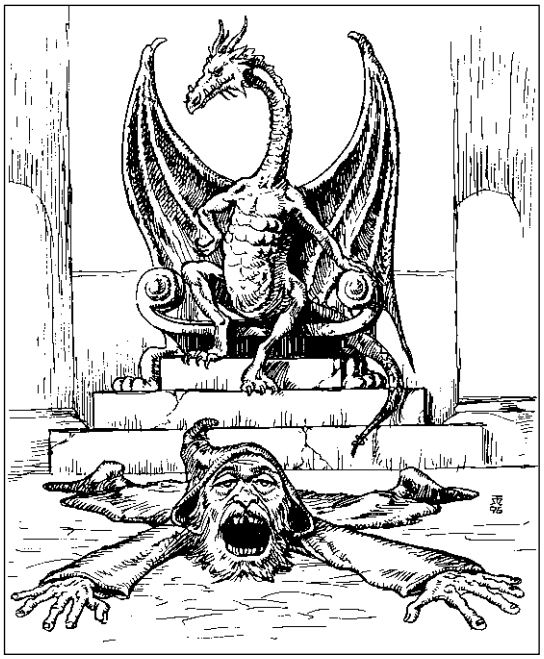
varázslatot, hasonlóképpen a tárgyak és állatok *természetes mágikus ellenállásához*. Tehát egy 50-es esszenciapajzzsal és 10-es kimagasló mágikus ellenállással rendelkező karakter nem roncsolódó esszenciapajzsa mindig 10-es lesz. ***Jártasságpont-igénye 1500 illetve 3000 Jp (utóbbi 20-as nem roncsolódó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

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

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

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

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



Az átlagosnál jobb anyagi helyzet: a karakter már induláskor (tehát a karaktergenerálás során) 100, 500 vagy 1000 aranyat birtokol, ebből veheti meg felszerelését, illetve ebből tartalékolhat magának későbbi felhasználásra. Kiemelkedően jó anyagi helyzete egyszeri előny, azaz csupán a nagyobb összeg birtoklását jelenti, és nem azt, hogy a karakternek gazdag világi kapcsolatai lennének. Az előny harmadik fokozatánál nagyobb induló vagyonnal egyetlen karakter sem rendelkezhet. ***Jártasságpont-igénye 400, 2000 illetve 4000 Jp, a birtokolt vagyon nagyságával arányosan.***

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

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

Hátrányok

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Kedvezőtlen származás: a karakter nem büszkélkedhet neves ősökkel, igazság szerint egy átlagos polgár családfája is ezerszer dicsőbb, mint az övé. Legtöbbször tolvajok, koldusok, a társadalom megvetett vagy kitagadott tagjai közül kerülnek ki a szülei, és ez a viselkedésében is megmutatkozik (mert aki koldusok és tolvajok között nő fel, az aligha lehet járatos az udvari etikettben és hasonlóban). Ugyanakkor ez a hátrány *nem feltétlenül* jelenti azt, hogy a karakter alantasabb származású. Akár még nemes is lehet, ám ha valóban ez a helyzet áll fenn, akkor nyilván kegyvesztett család tagja, akire halál vagy börtön vár, amennyiben visszatérne oda, ahonnan őt vagy családját elűzték. Nem ritka, hogy fejpénz van kitűzve a fejére, és a komolyabb hálózattal rendelkező orgyilkos rendeknél mindig akad néhány fickó, aki számon tartja, hogy a városba belépő karakterek között nincs-e potenciális bevételi forrás. ***A hátrány 400-1500 jártasságpontot ad a kedvezőtlen származás minőségtől függően.***

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

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

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

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

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

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

A karakter jártasságai

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

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

1 főérték pont = 150 jártasságpont

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

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

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

A Worlukon ismert – és kevéssé ismert – rendek, iskolák, szervezetek némelyikét kidolgoztuk, és ebben a fejezetben közzétettük. Másokra a tematikus kiegészítő kiadványokban fog sor kerülni (pl. arra a számtalan rendre, amely a Világleírásban kerül megemlítésre). Amennyiben a Mesélő, vagy a Játékos veszi a fáradtságot, maga is játszhatóvá tehet (kidolgozhat) rendeket, házilagos használtra – a különösen jól sikerültek a megfelelő fórumra eljuttatva (a kiadóhoz) hivatalos változattá is kinőhetik magukat.

A karakter 50 arannyal indul, mellyel szabadon gazdálkodhat. A pénzen kívül egyetlen váltás, jó minőségű ruhával rendelkezik (alsó és felsőruházat), amely nem tér el az átlagos ruházattól, nem szegényes, de nem is hivalkodó. Minden egyéb felszerelést, lovat, fegyvert, hátizsákot stb., a rendelkezésre álló összegből kell kigazdálkodnia. A Szabálykönyvben található egy rövid lista a Worluk világán érvényes árakról, ám ez a lista csupán irányárakat mutat, melyen belül a piaci viszonyok, az áru minősége és még sok egyéb tényező határozza meg a konkrét árat (azaz tulajdonképpen a Mesélő). A felsorolt áruféleségeken kívül természetesen más is beszerezhető, amennyiben a Mesélő azt engedélyezi (pl. mérgek stb.). Az el nem költött pénzt a karakter „magával viszi a játékba".

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

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

A Mesélő szerepe a karakterépítésben

Bár a karakterépítés a Játékos feladata – hiszen ez lesz az ő személyisége a játék világában –, a játék menetéért felelős személy, azaz a Mesélő mégis beleszólhat a folyamatba. Általános szokás az, hogy a karakter személyes tulajdonságai kizárólag a Játékos akaratán múlnak: tehát ő határozza meg a karakter Főértékeit, a személyiségét és a jártasságait. A Mesélő ezt a szakaszt általában úgy befolyásolhatja, ha *előre* kijelenti, hogy a partiban nem lehet pl. szabad mágiát űző varázsló – erre akkor van szükség, ha a Mesélő *nem elég felkészült* arra, hogy egy szabad varázslóval játszó Játékost megfelelő módon kezeljen, hiszen jobb teljesen kizárni az efféle varázshasználó karakter lehetőségét, mint állandóan azon vitázni, hogy a karakter mit tehet meg és mit nem. Nem túl etikus direkt módon alakítani a karaktert ezen a szinten – azaz meghatározni például, hogy milyen jártasságokat tanulhatott eddig, vagy hogy milyen erős legyen. Ennél a szakasznál a Mesélő leginkább az előtörténeten keresztül befolyásolhatja a karaktert – hiszen számos karakterjellemzőt be kell építeni az előtörténetbe, hogy hiteles legyen, így, ha az nincs benne, a Mesélő megkérdőjelezheti a karakterépítés folyamatát. Pl. ha egy varázshasználó karakter előtörténetében egy szó sem esik arról, hogy miképpen lett varázshasználó, úgy az az előtörténet rossz, s a Játékos vagy újat ír, vagy elfogadja a Mesélő döntését, miszerint a karaktere nem lehet varázshasználó, mivel azt az előtörténete nem indokolja.

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

1.4. Játszható rendek

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Játszható papok (egyházak)

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

Mark'yhennon Dicsősége Egyház

Papság, *1200 jártasságpont*
Központ: Yennon-sziget

„Harcosnak születtem, engedj hát a végsőkig harcolni,
jobbomban a félelemnélküliség kardjával,
bal kezemben az ítélőképesség pajzsával!"

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

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

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

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

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

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

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

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

Zhénia Druida Egyháza, azaz a Természetpap Kongregáció

Papság, *1000 jártasságpont*
Központ: nincs

„Csak a vidámnak virágzik az élet fája."

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

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

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

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

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

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

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

Yvorl Igaz Temploma

Papság, *1000 jártasságpont*
Központ: Észak-Gerondar, Volena

„Bízz magadban, mert Yvorl is bízik tebenned"

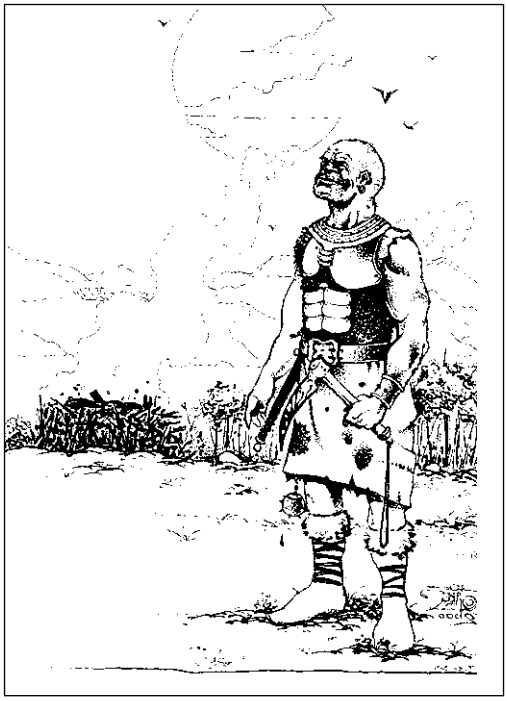
Az eredeti volen egyház világméretűvé duzzadt szervezete Yvorl „hivatalos" papságát tömöríti. Jelképük az Yvorl-rúna (Y): ilyen alakúra építik templomaikat, és többnyire ennek a rúnának fém változatát hordják maguknál szimbólumként.

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

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

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

Az Yvorl-papok havonta egyszer kérhetik istenüket, hogy küldöttekkel segítse munkájukat (a kérés egy Yvorlnak bemutatott áldozat keretében történik). Ezt a kérést csakis a hit érdekében tehetik meg, és elhivatottság-szintenként 3% esély van arra, hogy a küldöttek meg is jelennek. Alacsonyabb szintű papokhoz általában varázslók, káoszlovagok érkeznek, a magasabb szintű papokhoz valamelyik *szlád*. Ha egy hónapban már megtörtént az elhívás, többször már nem kerül meghallgatásra. Ha a pap a küldött szolgálatait mégsem istene céljai érdekében használná fel, Yvorl balsorssal sújtja őt (a balsors zónájához +10 pont adódik).



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

Maldib (avagy Szakadár) Káoszegyház

Papság, *1000 jártasságpont*
Központ: Maldiberan, Strekwar

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

A maldiberani káoszhitű országok egyházához tartozó Yvorl-papok elfogadják Derek Cuman fennhatóságát (elviekben, de nem gyakorlatban), viszont a Káoszpápát nem tekintik hiteles egyházi vezetőnek. Mindenható vezetőjük Strekwari Mentra, a maldiberani Káoszegyház püspöke. Jelképük a barna mezőben vörös kör, amely Yvorl egyetlen szemét szimbolizálja.

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

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

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

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

Szórvány Yvorl-papok

Papság, *500 jártasságpont*
Központ: nincs

„Ne járasd a szád! Cselekedj!”

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

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

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

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

Iskolák

Veremharcosok

Gladiátoriskola, 7000 jártasságpont
Központ: Észak-Gerondar, Kerinia

„Előbb vér folyik, és csak aztán bor.”

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

Sokan úgy tartják, hogy hatalmas pazarlás az egyébként remek harcosokat ilyesmire fecsérelni. Ám az iskolára Kerinia legnagyobb szórakoztatóipara települt… s bizony a vér még Keriniában is az egyik legjobb pénzügyi befektetés. Mára már odáig fajult a dolog, hogy szégyen, ha egy kerin főrend nem rendelkezik legalább egy harcossal, aki az ő színeit viseli az arénák valamelyikében. Az egyébiránt igen durva szórakozás mániává nőtte ki magát, a mérkőzéseket ezrek látogatják, az évenként megrendezésre kerülő Verem Bajnoka cím birtoklásáért folyó küzdelem pedig iszonyatos tömeget vonz. A befektetett pénz, vagy egyéb érték értelemszerűen igen nagy, jócskán meghaladja egy átlagos gazdaság költségét.

Az iskola története

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

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

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

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

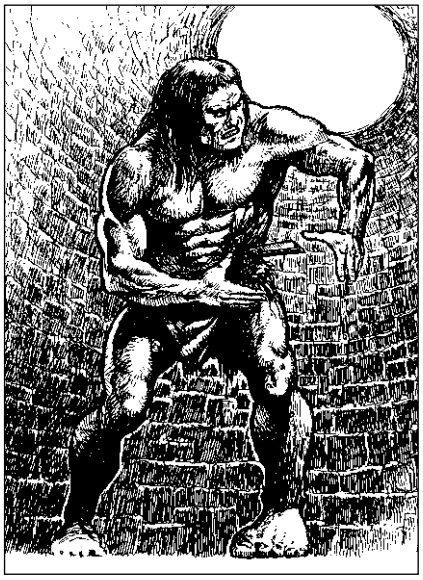
Ekkora megszülettek a nép kedvencei, ki ezt istenítette, ki azt. Egyre több pénz folyt be a belépőkből és a fogadásokból, ám a közönség egyre látványosabb rendezvényeket várt cserébe. Előbb-utóbb el kellett érkeznie az elkerülhetetlennek. Már nem csak iskolán belüli mérkőzéseket szerveztek, hanem az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

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

az életben maradt –, az beléphetett az iskolák kiképzői közé, és többé nem kellett az életét kockáztatnia. A viadalok fénypontja mindig a Fenevadak, a bajnokok bajnokainak küzdelme volt. Ezzel egyetemben a képzés is keményebbé vált, de tanítvány még így is akadt bőven. Ismét magasba szökött a látogatottság, sőt, még magasabbra, mint eddig.

VIII. Endiver, az új király még újabb iskolákat létrehozására adott pénzt, így számuk immáron huszonkettőre növekedett. VIII. Endiver számára nem volt fontos az iskola megadóztatásából befolyó kincstári jövedelem, hiszen apjától eltérően az ifjú király a hagyományos kerin értékek képviselője volt, s megvetette a pénzt – viszont látta a harcjátékok lelkesítő hatását a népben, és szerette a gladiátorviadalok elvét, ahol csak a legjobbak maradhattak életben.

Az ifjú király hirtelen halálát követően felesége, a kerinek történetének legszégyenteljesebb uralkodója ült a trónra. A Skarlát Úrnő nevét vérengző természete után kapta – eredeti nevét bukása után törölték a krónikákból, amikor kiderült, hogy ő mérgezte meg férjét. A Skarlát Úrnő megölette a Tavara Gladiátoriskola utolsó Tanmesterét, és hatalmába kerítette az iskolahálózatot. Megépíttette a főváros nagy arénáját, a Vermet, amelyben immár több tízezer néző láthatta a küzdelmeket, és minden évben a saját születésnapján hatalmas viadalsorozattal kedveskedett magának. A gladiátoriskolára hamar ráragadt a Veremharcos név, és a születésnapi viadalokból kialakult a Nagy Bajnokság, ahol az azóta már egymás ellenségeivé vált, és végképp szétválasztott iskolák legjobbjai mészárolták le egymást a kétes Verembajnok címért – és a rossz nyelvek szerint a Skarlát Úrnő néhány édes csókjáért. Amikor a véres kezű királynő közelegni érezte vesztét – a kerin főrendek képében –, eladta a Veremharcosok iskoláit és a Bajnokság rendezésének jogát a meirani kalmárfejedelmeknek. A tíz legnagyobb kereskedőház egymással versengve vásárolta fel az iskolákat, miközben a Skarlát Úrnő a vagyonát menekítve pusztult el néhány határszéli nemes kezétől.



A kalmárfejedelmek azonnal árusítani kezdték bajnokaikat a különböző nemesi családok számára. A kerinek szívesen fizettek azért, hogy az iskolák legjobbjai a színeikben küzdjenek, s békeidőben ezek a bajnokok oly dicsőséget hoztak a nemesi házaknak, amellyel egyébként csak a háborús években büszkélkedhettek. Ugyanakkor az igazán nagy üzlet Kerinián kívül várakozott az iskolák új tulajdonosaikra: néhány év alatt meghonosították az egész Káoszbirodalomban a Vermeket – melyek már nem is a hagyományos kerin arénák, hanem gyilkos gépezetekkel megrakott hatalmas kutak voltak –, ahol azonban korántsem szabadok küzdöttek, mint Keriniában, hanem gyilkolásra kiképzett, drága rabszolgák. Ez azonban már egy másik világ másik története.

A Veremharcos karakter

Játékos karakter csakis a kerin iskolákból kikerülő, születetten *kerin* gladiátor lehet (a meirani és volen rabszolgavermek szökevényei teljesen más jellemzőkkel bírnak, őket a kerinekre vonatkozó leírás alapján kijátszani nem lehet). Szokássá vált ugyanis, hogy a kevéssé tehetséges tanoncok, akiket egyik nemesi ház sem kívánt saját színeiben versenyeztetni, kiválthatták tanoncéveiket, hogy szerencsét próbáljanak a világban. Azt azonban egyik tanonc sem tudja, hogy a váltságdíj olyan ár, amelynél talán még a halál is jobb – egészen addig, amíg az iskola meirani Megbízottjával nem tárgyalnak a megváltás feltételéről.

Ezek a tanoncok a képzés árával tartoznak az iskolának, és a kalmárfejedelmek Megbízottjai elegendő kimutatással rendelkeznek ahhoz, hogy az összeget, amely tízezer birodalmi ezüst (ezer arany), bizonyítani tudják. Az önmagát kiváltó tanoncnak meg kell esküdnie, hogy a tandíjat egy éven belül visszafizeti, illetve ha ez nem sikerülne neki maradéktalanul, a hátramaradó összeg minden évben száz percentet kamatozik, s ő köteles a kamatos összeget megtéríteni. Az eskü pecsétje egy üvegcse, melybe envérét folyatja…

Csupán az esküt követő második héten – az iskola elhagyásának napján – tudja meg a szerencsétlen, hogy az üvegcse a rettegett meirani vérmágusok kezébe került, akik arra felügyelnek, hogy az eskü meg is legyen tartva. Amennyiben a szabaddá vált Veremharcos anélkül halálozik el, hogy tandíjának kamatokkal emelt összegét az utolsó vasig visszafizette volna az iskolát fenntartó kalmároknak, a Vérmágusok kifizetik a maradékot, majd praktikáikkal visszahozzák a halott gladiátor lelkét, hogy azzal etessék a fogságban tartott démonurakat vagy más szörnyű dologra használják őket. Ennek tudatában a szabad gladiátorok mindent megtesznek azért, hogy a tandíjat mihamarabb kifizessék, hisz a kamatok miatt ez egyre nehezebbé válik. A tandíj összegét bármelyik meirani kalmárnál letehetik, bár, ha ez a kalmár nem a gladiátor iskoláját üzemeltető kalmárházhoz tartozik, akkor a pénzügyi közvetítésért 10-20%-ot elvesz az összegből – egyébként valamelyik ház biztosan jelen van Worluk bármelyik fővárosában.

Egy kezdő Veremharcos karakter automatikusan rendelkezik a következő jártaságokkal (erre nem kell jártasságpontot költenie, mert benne foglaltatik az iskola „árában"):

Akrobatika: 3. szint
Két fegyver használata: 3. szint
Esés: 3. szint
Ugrás: 3. szint
Zsonglőrködés: 3. szint
Fegyverforgatás: 4/4. szint (választott fegyver)
Fegyverforgatás: 2/2. szint (választott fegyver)
Fegyverhajítás: 2. szint (választott fegyver)
Szimultánharc: 1. szint
Birkózás: 3. szint
Fájdalomdüh: 1. szint
Vakharc: 1. szint

A szerepjáték szempontjából a következőket kell figyelembe venni:

– A fentieken kívüli harci jártasságokat – kizárólag a karakterépítés szakaszában – 30%-kal olcsóbban (kevesebb jártasságpontért) sajátíthatják el, a szabályokban meghatározott 3. szintig. Minden más jártasság 20%-kal többe kerül – szintén csak a karakterépítés alatt. Ezek a Veremharcos iskola egysíkú oktatási rendszeréből fakadnak.

– A felszabadult Veremharcosok istene a pénz lesz… és sosem árulják el, hogy miért, hiszen a titoktartás fogadalma is benne foglaltatik a véres paktumban. Pénzért bármire képesek, még a legkilátástalanabb megbízásokat is elvállalják. Ugyanakkor eszelősen küzdenek az életükért, s rájuk sosem hat semmilyen félelem, vagy pánik (kivéve a varázslatokat).

– A merev kerin erkölcsi kódex nem teszi lehetővé, hogy becstelen úton szerezzenek vagyont maguknak, még akkor sem, ha a tét a saját lelkük. Becstelen Veremharcos karakterek saját sorsuk megrontói, mert a tudatuk mélyén munkálkodó szégyen mindig elrontja tetteiket, gondolataikat – azaz a sorsvonaluk egészen eltolódik balra, így az első zónájuk a Semleges zóna lesz, míg a nagyobbik, második zóna a Balsors lesz (ennek következményeit beláthatod, ha elolvasod a Sorspróba fejezetet). A „becstelenség" fogalma nem forgatható ki semmilyen filozófiával, sem a hagyományos Káosz-Rend szembenállással!

– A Veremharcosoknak az egy-egy elleni küzdelem az igazi előnyük. Minden Veremharcos, aki csupán egy ellenféllel küzd, +1-et kap Támadó-, és Védőszintjéhez (egy ellenfélnek minősül az is, ha csapat küzd csapat ellen, de a Veremharcosra csupán egy ellenfél támad).

– Az adósságát kifizető Veremharcos a továbbiakban teljesen szabad, s a kerin erkölcsi kódexen kívül más nem vezérli útját. Ha akarja, eztán magának gyűjt vagyont, ha akarja, letelepedhet, vagy tehet bármit. Ha kívánja, a paktum alapját szolgáló üvegcsét a kalmárok egy éven belül visszaküldik a Veremharcosnak, aki felveheti egy általa meghatározott városban, az ottani meirani kereskedőnél. Az üvegcse visszajuttatásának ára 100 arany, amelyet szinte mindenki kifizet érte, hiszen jobb azt biztonságban tudni, mint várni, hogy a vérmágusok esetleg megszegik ígéretüket.

Rendek

A Magnólia Nővérei

Boszorkányrend, *7000 jártasságpont*
Központ: Zhíl Birodalom, Bombaraen

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

A lovagi-ág kizárólag nőket fogad sorai közé. A hölgylovagok jóval kevésbé vérmesek, mint más rendek tagjai – de nem kevésbé képzettek. Mindemellett, hogy az újjáépített Magnólia-kastélyt védelmezik, az ő feladatuk Bombaraen rájuk eső északi határszakaszának a védelme is. Jelszavuk, a „Szerelem és Boldogság!", már sok szűklátókörű férfiembert megtévesztett, akik a saját fogalmaik szerint vélekedtek a szerelemről. Ezen férfiak némelyike túlélte tévedését – de sosem feledte.

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

A Magnólia karakter

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

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

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

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

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

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

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

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

Régi Magnólia boszorkány:

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

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

Új Magnólia boszorkány:

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

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

Magnólia hölgylovag:

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

Liathar Leányai

tolvajrend, *3000 jártasságpont*
Központ: Észak-Gerondar, Volena

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

Liliath Miriem Siatra: A Csalfa Vágy Ódája (részlet)

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

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

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

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

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

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

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

A rend története

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

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

Később az uralmat e rend felett egy bizonyos Alvara vette át, Volena infánsainak egy jelentéktelen oldalági leszármazottja, akinek remek érzéke volt a cselszövés és szóforgatás mesterségéhez. Laza erkölcsei, megbízhatatlansága messze földön híressé tették, ám nyilvánvaló kegyetlensége mindenkit elrettentett attól, hogy a pozíciójában egyre növekvő Alvarát eltávolítsa, mint ahogy ő tette azt elődjével. Alvara egyre inkább kiterjesztette az irányítást a folyamatosan elégedetlenkedő társaság tagjai fölött, akik mindenféle szövetség ellenére inkább saját előmenetelüket, mint a rend érdekeit tartották szem előtt – de ő többre vágyott, mint irányítani. *Uralkodni akart. Ennek érdekében zsarnoki hatalomra tett szert a renden belül, s nem is volt rest élni frissen szerzett hatalmával. Minden áruló szándék, vagy kilépési kísérlet kudarcba fulladt, a kísérletezők pedig sajnálatos „balesetek" következtében haláloztak el. Persze mindenki számára nyilvánvaló volt, hogy Alvara rostálja az együttműködésre alkalmatlanokat, aki ezt nem is cáfolta, igaz, meg sem erősítette. A megüresedett helyeket mindenesetre friss, lojális követőkkel töltötte fel, akik kivétel nélkül nők voltak. Alvara indokai szerint „az intrika egyik fő összetevője a vonzerő és az ellenállhatatlan csábítás", ami az asszony szerint a férfinépben csak a legritkább esetben fordult elő.*

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

Igazi reformációk Alvara vezetésének huszonötödik évében léptek érvénybe, köszönhetően egy sajnálatos incidensnek, amit a volenai történelem csak az „Udvargyomlálási Reform"-ként tart számon. A Káosz egyháza ugyanis ekkor hozta a rendeleteket, mely szerint a nemesek csak egyházi áldással maradhatnak nemesek, tehát Volena új nemességet termelt ki saját földjén. Az új nemességhez pedig az egyház beleegyezése, vagy egyházi tisztség kellett. Egyetlen hónap alatt rengetegen süllyedtek közrendi sorba, vagy a föld alá. Kivégzések, önhatalmú „igazságszolgáltatások" vették kezdetét, melyből a Káoszpápa is jócskán kivette a részét… talán ennek tudható be, hogy a történelem süllyesztőjében csupa olyan nemesi ház tűnt el, amely addig Derek Cumant támogatta, elvben, vagy gyakorlatban.

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

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

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

Azóta a pozíciókban ugyan történtek változások, de a szerkezet nagy egészében érintetlen maradt. Hogy a Nagyasszony személye változott-e, mióta Alvara Káoszpüspök lett, azt senki nem tudhatja, még a Liathar Leányai sem, kizárólag a Helytartók. Ők azonban nem beszélnek róla.

A Rend Szerkezete

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

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

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

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

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

A Liathar Leánya karakter

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

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

Már csak egy kérdés maradt így a végére: Mit nyújthat a rend? Nos, bármit. A rend, ha munkádat, tetteidet fontosnak véli, gyakorlatilag kimeríthetetlen *anyagi* és *információs* hátérként állhat mögötted, így lépéselőnybe helyezve téged esetleges ellenfeleiddel, riválisaiddal szemben. Rendelkezésedre bocsáthat harcosokat, tolvajokat, manipulátorokat, papokat, vagy latba veti befolyását ott, ahol tudja – és ez elég széles kör, nem csupán a Káoszbirodalomban, de a többi kontinensen is. Laza szervezetének hála, komoly előnye a többi renddel szemben, hogy nem ver béklyóba. Liathar Leányai nem hogy nem tiltják, de egyenesen szorgalmazzák tagjai más rendekbe való csatlakozását (egy téglával több). Oda mész és azt csinálsz, amit akarsz, csak a rendnek előbb-utóbb származzon haszna belőle.

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

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

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

A Kín Hírnökei

Lovag- és varázslórend, *5000 jártasságpont*
Központ: Zhíl Birodalom

„Mindent feláldoztam Ordinisért.
Miből gondolod, hogy épp téged kímélnélek?"

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

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

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

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

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

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

Talentumai és érdeklődése alapján vagy Éjlovagnak vagy Fájdalomtestvérnek szegődik. Azaz, ha egészen pontosak akarunk lenni, akkor bizony eleinte csupán azok tanoncainak, tehát Kislovagnak vagy Adeptusnak. Míg az előbbi a rend fegyveres ereje, az utóbbiak mágikus támogatásukat nyújtják a Hírnököknek. Minden tanonc kap egy pártfogót, egy mestert, ki-ki a maga csoportjából. Ezek a pártfogók felügyelik a tanoncok előmenetelét, és bizony általában minden erővel azon vannak, hogy megkeserítsék az ifjak életét. Megpróbálnak nekik mind mentálisan, mind fizikálisan fájdalmat okozni, részint azért, hogy lelkük és testük erősödjön és Ordinis Úrnőnek tetszővé váljon, részint pedig azért, mert mestereik annak idején velük is így bántak. A gyengébbje valószínűleg még ezen időszakban kirostálódik, ám a kitartóbb és erősebb tanoncok előbb vagy utóbb kitöltik a tanulásra szánt időt, és nekivághatnak második erőpróbájuknak, a kalandoréletnek. Ha megérik, majdan tetteik, tudásuk és elhivatottságuk okán megfelelőnek találtattak a beavatásra, és sorra kerülhet a beavató szertartás.

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

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

A Fájdalomtestvér mindeközben megszűnik „vaknak lenni az éjben", ahogy mondani szokás. Ordinis hálája jeléül megajándékozza az éjjellátás tudományával, mely adománnyal a Fájdalomtestvér sötét, csillagtalan éjszakában, vagy akár vaksötétben is ugyanolyan jól lát, mint fényes nappal. Ráadásképpen a Fájdalomtestvérek előtt nincs tiltott Kódex – a Fekete Kódex kiátkozott művészete sem, melyet más, Rend-hívő tartományban nem okítanak sehol!

A Hírnök karakter

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Mágiaelmélet: 2. szint
Mágiahasználat (akadémikus): 2. szint
Esszencia-felszabadítás: 2. szint
Zónaérzékelés: 1. szint
Esszenciapajzs-aktivizálás: 2. szint
Írás/Olvasás: 2. szint
Fájdalomtűrés: 4. szint
Aszkézis: 2. szint
Ősnyelv: 1. szint
Alkímia: 2. szint
Gyógyszerkészítés: 2. szint
Gyógynövényismeret: 2. szint
Érzelemkontroll: 5. szint

1.5. Minta a karakterépítésre

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

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

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

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

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

Oiz-Diis jobbja már az első támadás során feketére pörkölődött, s bénán, összezsugorodva csüngött alá. A démon diadalt üvöltött, majd újból a rézpántos rabszolgára rontott. Csakhogy még ő sem találkozott olyan heves gyűlölettel, mint amilyen Oiz-Diist öntötte el; a rabszolga fejében megpattant valami, ahogy orrába hatolt saját karjának sülthús-szaga. A gyűlölet elszakította a férfi gátjait, és a születése óta érintetlen esszencia kiszabadult börtönéből. A démon azonnal meghalt, mert készületlenül érte a támadás, és meghalt Oiz-Diis gazdája is, mert a gyűlölködő gladiátor rápillantott. Talán meghaltak volna mások is, ha a rabszolgából kiszakadó varázserő nem ragadja el a férfi eszméletét.

A démonát vesztett kermon-pap vette magához a vad tehetséget. Hűségbilincseket zárt az agyára, melyek még a démont is hozzá láncolták korábban, majd a fél szemét kivájta, s eltette zálognak – évek múltán talán visszaadja, mondta a pap, ha a rabszolga hűen szolgálja. Az egykori gladiátorból a Félszemű – azaz Yrunta – lett, a kárhozatra ítélt pap testőr-mindenese. Most, hogy a varázslat gyilkos dühét végtelen hűséggé változtatta, új gazdája nyugodtan csiszolhatta tehetségét. Az évek során Yrunta megtanulta kontrollálni varázserejét, s bár a pusztításon kívül másra képtelen volt használni, így is hatékony eszköze lett új gazdájának.

Yrunta külső és belső tulajdonságai: Az egykori rabszolga a húszas éveinek elején jár, de sokkal többnek látszik. Haja kihullott a testében fortyogó ellenőrizetlen mágia miatt, fél szemének ürege sötéten tátong, ám még mindig szebb látvány, mint a folyton gyűlölködve izzó ép szeme. Arcát az elszenvedett kínok és a lelkét rohasztó gyűlölet sárgára és ráncosra aszalta, orra duzzadt és formátlan, s a szája olyan, mint egy rongyos szegélyű szakadás valami öreg vásznon.

Pusztuló arcával ellentétben a teste erős és fiatalos. Izmai kemények és rugalmasak, mint a karikába hajtható jidori kardpenge, oszlopszerű lábai akkora felsőtestet hordanak, mint egy kisebbfajta kunyhó. Csupán a jobbja lóg bénán és örökkön feketén; emlék az elpusztított démontól. Mivel Yrunta sosem tanult fegyverrel bánni, s amit tud, az őrjöngő küzdelmei alatt ragadt rá, így jóformán meg sem látszik, hogy azóta bal kézzel kell harcolnia.

Yrunta igen egyszerű lélek – tulajdonképpen egy élő szerszám, különösen azóta, hogy a kermon-pap vazallusa lett. Tetteit a hatalomvágy és a fölösleges kegyetlenség vezérelte, melyet jól kiegészített mérhetetlen agresszivitása. Amióta akaratát részben elvesztette, a hatalomvágy megszűnt munkálkodni benne, ám annál inkább felerősödött erőszakos természete: szadista gyilkos vált belőle. Gyilkol puszta kézzel, gyilkol bármilyen fegyverrel, amely a kezébe akad, és gyilkol egysíkú, alig-alig irányított mágiájával, melyet a pusztításon kívül semmire sem képes használni. Gyilkosságainak csupán az vet gátat, hogy gazdája maga mellett tartja, így nem nyílik alkalma rá – ám amint a pap elküldi valahová, az ösztönök előtörnek Yruntából.

Már az előtörténetből számtalan ismeretünk származik Yrunta Oiz-Diis karakteréről, melyeket rávezethetünk a karakterlapjára. Az egyik, hogy bár Yvorl-hitű, hitének nem áldoz, tetteit saját erőszakos természete vezérli, és nem a követett isten. A karakterlap első sorában eszerint jelennek meg az információk.

Név: **Yrunta Oiz-Diis,** Faj: **ember,** Hit: **Yvorl (névleges)**

Másrészt kiderül, hogy Yrunta erős, szívós, és meglehetősen ügyes is, hiszen gyakorlatilag képzetlen fegyverforgatóként öt évig ő a gladiátorviadalok bajnoka. Tudjuk, hogy varázsereje magától szabadult fel, és azonnal gyilkos hatásúvá vált: ez a vadmágusokra jellemző, mivel ők születetten képesek élni varázserejükkel, ráadásul egyszerre akár az összest is fel tudják használni. Ugyanakkor képzetlen az Esszenciapajzs Főérték használatában, ezért mágikus védelme csupán a főérték 20%-a, azaz 10 pont. Yrunta Főértékei a következőképpen néznek ki:

Fizikum **70**, Erő **65**, Szívósság **75**
Rátermettség **60**, Ügyesség **65**, Reflex **55**
Tudat **40**, Intelligencia **32**, Lelkierő **48**
Esszencia **50**, Varázserő **50**, Esszenciapajzs **50 (20%)**

Aktuális Esszenciapajzs **10**
Alapgyorsaság: **7**, Terhelten: **9**
SORS Jó: **01-33,** Semleges: **34-67,** Bal: **68-100**

Név	Szint	Megjegyzések
Keselyűcsőr forg.	1/1	Nincs
Esszenciakontroll	3	Nincs
Lovaglás	2	Nincs
Lóápolás	3	Nincs
Helyismeret	1	szűk környék ismerete
Akrobatika	2	Nincs
Úszás	2	Nincs
Kitartó futás	1	Nincs
Esés	1	Nincs
Ugrás	2	Nincs
Földművelés	3	Nincs
Visszatámadás	2	1 támadás, -3 Tsz
Verekedés	3	Nincs
Pusztító csapás	3	1 támadás, +3 fegyvererő
Feldöntés	3	Nincs
Hátbaszúrás	3	Nincs
Anyanyelv	6	Nincs
Drovát nyelv	3	Nincs

Alapgyorsasága a faji átlagnak felel meg – az előny/hátrány rendszerben nem változtatta meg gyorsaságát –, amely csekély felszerelésétől kis mértékben módosult. A terhelt gyorsaságot a harc során akkor kell figyelembe venni, ha a felszerelése rajta van, egyébként az alapgyorsasággal kell számolni. Sorszónái megfelelnek egy kezdő karakter állapotának – erről bővebben a Sorspróba fejezetben olvashatsz. Mivel kezdő karakter, jártasságpontjai még nincsenek.

A következő rovat a karakterlapon Yrunta egészségi állapotát szemlélteti. Ez az induláskor gyakorlatilag üres, mivel a változások majd a szerepjáték során fognak belekerülni (lásd: egészség, betegség fejezetek). Ezért induláskor csupán a Fizikumpontok rubrikájába írjuk be a Fizikum Főérték pontszámát, azaz Yrunta esetében a 70-et. A rovat alsó sorába kerülnek Yrunta maradandó sérülései, így a félszeműsége és jobbjának bénasága. Bár ezek a karakter „előélete" során jöttek létre, a karakterépítés során az előny/hátrány rendszerből adódnak. Mindkettő komoly hátránynak számít, s így igen komoly előnyt is lehetett választani a karakternek: a szintén az előéletből adódó berserker dühöt, amely azt eredményezi, hogy gyakorlatilag fegyverforgatás jártasságok nélkül is brutális harcértékekkel rendelkezik a karakter.

Fizikumpontok: **70**
Egyéb: **Félszemű, fél karja bénára égett**

Mint az előbbiekben is említettük, a karakter nem rendelkezik számottevő fegyverforgatás jártassággal. Egyedüli fegyvere a keselyűcsőr, egy buzogányfajta, amelyet igen rosszul forgat: Támadószintje (T) és Védőszintje (V) egyaránt 1-es. A fegyver gyorsasága (Gy) 6, ereje (E) szintén. (Célszerű valahova felírni a karakter gyorsaságával megnövelt fegyverőt, hogy ne kelljen folyamatosan újra kiszámolni!) A karakter erejéből nem származik sebzésmódosító – ha származna, érdemes lenne minden fegyver erejét azonnal módosítani, amely egyszerűsítené a számolást. (Például amennyiben 93-as lenne a karakter Ereje, az +2 sebzésmódosítót jelentene. Ekkor érdemes automatikusan átírni a fegyver erejét /E/, pl. Yrunta *keselyűcsőre* 8-as erejűre változna. Nyilván, hogy bizonyos fegyverek esetében nem számít az Erő módosító hatása /pl. lőfegyverek esetében/, ezért ilyenkor az eredeti fegyverkarakterisztika változatlan marad.)

Ugyanakkor a karakter előnyének választott *berserker düh* – bármilyen egyszerűbb fegyvert használva – magasabb harcértékeket ad Yruntának. A harcértékek „tól-ig" határa a karakter gyilkos indulatának függvényében változik (lásd a karakter által felvehető Előnyök és hátrányok leírásánál).

Sebzésmódosító (Erő): **0** Vért: **nincs**

Fegyver neve	Gy	T	V	E	Specialitások
Keselyűcsőr	*6*	*1*	*1*	*6*	*Nincs*
Berserker düh	*-*	*3-8*	*3*	*3-8*	*Nincs*

A karakterlap következő rovata a jártasságoké. A jártasságok sorrendje egyéni ízlés kérdése: javasolt, hogy a gyakrabban használt jártasságok legyenek elöl, esetleg a hasonló jártasságokat csoportosítva lehet leírni. A rovat első oszlopa a jártasság nevét, második oszlopa a jártasság szintjét tartalmazza. Yrunta (karakterlapjának csak egy részét közöljük) első jártassága, a keselyűcsőr forgatása (*fegyverforgatás* jártasság) 1/1-es szintű, amely a fegyverforgatás jártasságok különleges tulajdonságából adódik, miszerint külön számoljuk a Támadó-, és külön a Védőszintet (lásd a Harc fejezetben). A „Megjegyzések" oszlopba a jártasságból fakadó előnyöket, specializációkat kell – rövidítve – beírni, feltéve, hogy szükséges.

A Jártasságok rovat használatát teljes mértékben csupán a szabályok áttanulmányozása után értheted meg.

A karakterlap következő rovata a felszerelési tárgyak feljegyzésére szolgál. Mivel Yrunta szinte mindig gazdája birtokán tartózkodik, felszerelése jóformán nincsen. Bárdlappal ellátott buzogányát mindenhová magával cipeli, s ha gazdája elküldi valahová, egy alapfelszereléssel megrakott hátizsákot visz magával.

A „Súly" rubrikába az adott tárgy összes darabjának együttes súlya kerül, s nem az egységtömeg. A tárgyaktól elkülönítve szerepel az élelmiszer (fölösleges részletezni, ámbár ha van rá igény, a Játékosok

megtehetik), ahol a darabszám az egynapi mennyiséget jelöli; ezek szerint Yrunta hátizsákjában 5 napra való élelmiszer lapul.

Megnevezés	Db	Súly	helye	Egyedi tulajdonság
Keselyűcsőr	*1*	*5 kg*	*övön*	*nincs*
Kulacs (pálinka)	*1*	*0,6 kg*	*övön*	*0,5 literes*
Kulacs (víz)	*1*	*0,6 kg*	*hátizsákban*	*0,5 literes*
Szurokfáklya	*5*	*1,5 kg*	*hátizsákban*	*nincs*
Tűzkő	*1*	*0,1 kg*	*hátizsákban*	*nincs*
Fenőkő	*1*	*0,2 kg*	*hátizsákban*	*nincs*
Pokróc	*2*	*3 kg*	*hátizsákban*	*nincs*
Kés	*1*	*0,1 kg*	*hátizsákban*	*tokban*
Kötél	*1*	*2,5 kg*	*hátizsákban*	*20 méter, erős*
Kötszer	*2*	*0,3 kg*	*hátizsákban*	*nincs*
Élelmiszer	*5*	*5 kg*	*hátizsákban*	*nincs*
Ezüstpénz	*25*	*0,2 kg*	*övtáskában*	*nincs*

A karakterlap *második oldal*ának következő rovata a karakter leírására szolgál, melyet fentebb már megtettünk, tehát itt már nem közöljük megint. Ugyancsak itt található a karakter birtokában lévő varázstárgyak feljegyzésére szolgáló rovat is.

A karakterlap *harmadik oldal*a a kiegészítő információk elhelyezésére szolgál. Ide írhatunk bármit, amelyre nem szolgál külön rovat, de betelt rovatainkat is folytathatjuk itt – számíthatunk rá, hogy például a jártasságok rovata hamarosan ezen az oldalon fog folytatódni.

Az *utolsó oldal*ra került a varázshasználói kiegészítés, amelyre csak azoknak van szükségük, akik képesek akaratuknak megfelelően használni esszenciájukat. Az első rovat az aktuális varázserő, azaz az eszszenciapontok feljegyzésére szolgál – ennek maximális mértéke megegyezik a Varázserő Főértékkel – ám a varázslatok során elhasznált mennyiséget mindig le kell vonni. Természetesen pihenéssel és egyéb eljárásokkal a karakter esszenciapontjai feltöltődnek. Yrunta esszenciapontjainak száma teljes feltöltődés esetén 50.

A következő rovatba kell feljegyezni, hogy a varázslatot mely úton hozza létre a karakter. Yrunta születetten mágikus, ugyan tehetségére csak későn, már felnőttként derül fény: ezért ő vadmágus, amelynek lehetőségeiről és korlátjairól a Mágia fejezetben olvashatsz bővebben. A „Specialitások" rovat többnyire üresen maradhat, hiszen a legtöbb varázstudó „hozza a papírformát", ám Yrunta esetében meg kell jegyezni, hogy csupán nagy erejű, pusztító varázslatokat képes formázni – ezt jelzik az EP-rovat számai. Az első szám a minimum esszenciapontot, amelyre legalább szükség van a varázslat létrehozásához, míg a második szám a rendelkezésre álló maximumot. Yrunta nem képes kontrollálni a már létrehozott varázslatot, tehát az összes esszenciapontja beáramlik, ami csak a rendelkezésére áll.

Aktuális Varázserő: **50** A mágia útja: **Vad**
Specialitások: **Nincs tudatában képességeinek, ezért csak nagy erejű, pusztító varázslatokat képes létrehozni.**

A karakterlap legutolsó rovata az ismert varázslatok feljegyzésére szolgál. A rovat oszlopai a legfontosabb információkat tartalmazzák; mindazt, amely szükséges a harc közbeni gyors varázsláshoz – feltételezve, hogy a Játékos valamelyest már ismeri a használni kívánt varázslat leírását. A „Név" értelemszerűen a varázslat nevét, a „Szint" a varázslat nehézségi szintjét (ez áll szemben a varázsló mágiahasználat jártasságával) tartalmazza. Az „Ep" rovat a varázslat esszenciapontigényét, az „Erő" a varázslat erejét, az „Idő" pedig a létrehozás idejét szegmensben (és nem a hatóidőt) tartalmazza.

Yrunta egy meglehetősen sajátos formáját műveli a mágiának, a vadmágiát. Tudni kell, hogy a vadmágusok nem ismernek előre kidolgozott varázslatokat, mivel tetszésük szerint formázhatják esszenciájukat – ugyanakkor a karakterlapjuk tartalmaz varázslatneveket, esetleg leírásokat is, hiszen a játékszabályok valamilyen szinten rájuk is vonatkoznak, s a játék megkönnyítése érdekében bizonyos információkat le kell jegyeznie a szabad varázslatokról is. Mivel Yrunta nincs tisztában képességeivel, s csupán gyilkos vágyait formázza varázslatba, ennek megfelelően irtózatos pusztítást tud véghezvinni mágiájával… ám egyebet sem.

Név	Szint	Esszenciapont	Erő	Idő
Tűzvihar	*5*	*10-50*	*50*	*5*
Jégcsapás	*5*	*5-50*	*50*	*5*
A harag ereje	*6*	*1-50*	*30*	*3*
Villámló tekintet	*7*	*5-50*	*70*	*1*
Márványököl	*7*	*1-50*	*20*	*6*

Agresszivitásának köszönhetően Yrunta varázslatai az összes esszenciapontját igénylik. Egyébként a vadmágusok varázslatait célszerű valamiféle házi jegyzetben leírni, hiszen a Mesélő is ember, és nem fog emlékezni egy korábban kitalált varázslat összes paraméterére, ezért most leírjuk Yrunta egyik varázslatának házi jegyzetét. *Figyelem! Ez nem kidolgozott varázslat, hanem a vadmágia Yruntára jellemző egyik megnyilvánulása!*

Márványököl varázslat. *Yrunta 6 szegmensig tartó dühödt ordítozását követően az esszencia a karakter öklébe áramlik, s kőkeménnyé teszi azt. Az ökle eztán 6-os sebzésszorzó szerint sebez. A varázslatot már 1 esszenciapontból is létre lehet hozni, és a hatása minden beépített esszenciapont után 4 szegmensig tart (a maximális 50 Ep után 200 szegmens). A varázslatba az összes rendelkezésre álló Ep beépül, Yrunta nem képes szabályozni a mennyiséget, viszont a beépülés nem egyszerre, hanem az idő függvényében folyamatosan történik, azaz 4 szegmensenként 1 Ep. Az ellenfél sikeres mágikus ellenállása megszünteti a varázslatot, ugyanakkor blokkolja Yrunta esszenciájának kiáramlását – azaz a varázslat megszűnése pillanatában még fel nem használt Ep a további felhasználásig benne marad Yruntába.*

Előnyök és hátrányok. Mint az a karakter előtörténetéből kiderül, Yrunta számos előnnyel és hátránnyal rendelkezik. Egyik előnye a berserker-düh, a másik pedig a spontán mágia. Ez utóbbi Yrunta esetében egy speciális megoldás, mivel a karakter nem rendelkezik az *esszenciakontroll* jártassággal, mégis előnyként vette fel. Ennek oka, hogy az említett jártasság nélkül is hasznára válik a spontán mágia a küzdelmei és a berserker-dühe során. Ez azt is jelenti természetesen, hogy amikor nem hasznosítja a mágikus tulajdonságát, akkor spontán mágikus kitörések kísérik életét.

A hátrányok közé a fél karja és a fél szeme tartozik.

2. FEJEZET

Általános ismeretek

A nyelvek

Worluk világának őslakói, a gázlény mhyorok eredeti állapotukban nem rendelkeztek hangképző szervekkel, sem beszélhető nyelvvel – legalábbis semmi olyasmivel, amelynek grammatikája és szókincse lett volna. A puszta gondolatukkal, érzések közvetítésével társalogtak egymással, sokkal tökéletesebben, mint bármelyik telepata, aki csupán hangok nélkül, de a beszélt nyelv szavait használva kommunikál. Ha mégis valamiféle kezdetleges, beszéden alapuló nyelvet dolgoztak ki maguknak a meglévő telepatikus képességeik mellé, azt tisztán szórakozásból tették.

Miután Ivo Worluk lyukat ütött az univerzum kiismerhetetlen szövedékén, a Föld nevű bolygóról tömegével szakadtak át az emberi lények az új, névtelen világba, akik persze magukkal hozták anyanyelvüket. Az újonnan kialakuló emberi kolóniák önkéntelenül is az angolt kezdték használni közös nyelvül, talán megszokásból – mivel eredeti világukban az angol egyfajta nemzetek közötti közvetítőnyelvvé alakult akkoriban, mint egykor a latin –, vagy talán azért, mert a jövevények között igen nagy számban akadtak angol anyanyelvűek, vagy olyanok, akik tanult nyelvként jól beszélték Shakespeare nyelvét. Csupán két emberi nemzedék múltán az angol – kolóniától függően változó mértékben „szennyeződve" a többi földi nyelv szavaival – a földi telepesek közös nyelvévé vált.

A mhyorok ekkortájt kezdtek játszadozni az Anyaggal – hiszen annak előtte nem állt megfelelő mennyiségben rendelkezésre –, és eredendő mágikus képességeikre támaszkodva különféle formát öltöttek. A legtöbben a földi telepesek testét használták mintául, mások az emberekkel együtt átszakadt állatokat, növényeket formázták meg saját testükből, sokak azonban a telepesek elméjének képeit formálták valósággá – így született meg az új világban a földivel csaknem megegyező flóra és fauna, valamint a mitikus szörnyek első generációja. Az emberi alakot öltött mhyorok – saját nyelvük nem lévén – átvették a telepesek nyelvét. A gázlények – a változás letéteményesei – számtalan új kifejezést alkottak, miközben gyerekes örömmel játszottak az újfajta kifejezésmóddal. Néhány évtized alatt a telepesek közös nyelve teljesen elkeveredett a mhyori jövevényszavakkal, egyszerűsítő (másutt bonyolító) nyelvtanával, s kialakult az *ősnyelv*, amely erősen emlékezetett még a földi angolra, különösen a dallamában és a mindennapi életre vonatkozó kifejezések gyökerében, ám az elsőgenerációs földi telepesek nyelvtudásával már nem lehetett volna megérteni.

Ez az ősnyelv gyakorlatilag változatlan formában maradt fenn egynémely vallás szakrális szövegeiben, illetve a mágusok *varázsnyelvében*, amelyet a varázsjelek írásakor és a szóbeli komponens invokálásakor használnak.

A beszélt nyelv azonban tovább fejlődött, amely lassú változáshoz, a nyelvek szétválásához vezetett. A széttagolódás folyamatát csak felerősítette az újabb és újabb világokból érkező telepesek özöne – ahány új jövevény, annyi új nyelvcsalád, azaz a beszélt nyelvek tömege érkezett a gázlények egykor olyannyira csendes világára...

A Káosz Szerepjáték jelenében számtalan nyelvcsalád megszámlálhatatlan oldalhajtásaként burjánzanak a beszélt nyelvek a világban. Gyakorlatilag ahány ország, annyi hivatalos nyelv, és ki tudja mennyi tiltott, nem használt, majdnem feledésbe merült nyelvvel találkozhatnak az istenek – akik mint tudvalevő, minden hozzájuk intézett fohászt meghallanak, még ha nem is mutatják ennek jelét. A nyelvjárásokat pedig – egy-egy nyelv még könnyen rokonítható oldalhajtását – Espinosa Ahram-Zoroster a híres nyelvész-mágus egy kétségbeesett pillanatában a khittarán sivatag homokjához hasonlította; ha a számuk nem is végtelen, az állandó változás miatt megszámlálni lehetetlen.

Espinosa a Guarni Birodalom hanyatlásának idején élt és tevékenykedett, amikor a lassan pusztuló világbirodalom egyre másra vajúdta életre a különféle szabad és független államocskákat. A nyelvi káosz talán még sosem volt olyan óriási, mint akkor. A guarni közigazgatás és államszervezés erényeiért lelkesedő ifjú Espinosát rendkívüli módon elkeserítette a látványos hanyatlás – bár ez a hanyatlás már száz éve tartott, és még újabb két emberöltőnek kell eltelnie, hogy a gilfek megkezdjék hódításaikat. Hogy tudását valamilyen módon a hanyatlás ellenébe állítsa, megalkotta a *közös nyelvet* – lényegében a varázslók

által használt ősnyelv egy erősen leegyszerűsített változatát, nagyobb mértékben támaszkodva az ősi földi szavakra, mint a mhyori kifejezésekre. A közös nyelv gyorsan elterjedt, hiszen Worluk népeinek szükségük volt rá. A varázstudók gyakorlatilag erőfeszítések nélkül képesek voltak megtanulni, az államférfiaknak, a műveltségükből élőknek, a kereskedőknek és a szerencsevadászoknak pedig létérdekükké vált a közös nyelv elsajátítása.

Ámbár Espinosa halála után számos nyelvújító vetette magát a „gazdátlanná" vált közös nyelvre, s próbálta meg a maga kedvére alakítgatni, Espinosa művének az ősnyelvvel való rokonsága folytán a változások sosem bizonyultak hosszú életűnek. Évezredekkel a megalkotása után a közös nyelv gyakorlatilag változatlan maradt – ámbár vannak tájak, ahol olyan szélsőséges fonetikát alkalmaznak, hogy több napba telik, míg a jövevények füle rááll a megértésre –, s a nemzetek, népek közötti kapocsként szolgál.

A nagyobb nyelvcsaládok számtalan ágra bomlanak, melyek többékevésbé hasonlóak maradtak egymáshoz. Aki egy nyelvcsalád valamely nyelvét anyanyelvként birtokolja, könnyedén elsajátíthatja a nyelvcsalád többi tagját is.

A nagyobb nyelvcsaládok a következők:

♦ *drovát:* a nem földi eredetű guarni nyelv és a földi germán nyelvek keveréke. Drénián és csatolt államain kívül az észak-maldib államok, valamint Gerondar szórvány emberi törzsei beszélik a nyelvcsalád valamely tagját.

♦ *volen:* csaknem kizárólag földi eredetű, gyökereiben kinyomozhatatlan nyelvcsalád. Észak-Gerondar, és néhány észak-maldib királyság nyelve.

♦ *zhilén:* az elf anyavilágból átkerült nyelvcsalád, melyet mára kizárólag Zhilian embernépei beszélnek, Norstardentől Kemwellig.

♦ *maldib:* Maldiberan országainak nyelvcsaládja. Az eredeti maldib az egyes országokban drovát, illetve volen nyelvvel keveredhet, délen a hadzs nyelv alakította át, másutt sajátos helyi nyelvjárások alakultak ki, amelyek olyannyira eltávolodtak egymástól, hogy már nem is tűnnek egy nyelvcsaládba tartozónak.

♦ *hadzs:* Közép-Maldiberan hadzsjainak sajátos nyelve.

♦ *orga:* az ork faj anyanyelve. Ahány törzs, annyi nyelvjárása létezik. Bár az Orkok Atyja, Grooms a Föld szülötte, az orga nyelvcsalád semmi jelét nem mutatja a földi eredetnek.

♦ *dalama:* Aslantassról, az elf anyavilágból átkerült nyelvcsalád, amely a tündenépek birtokában maradt – ide tartoznak az apró tündérkék, az elfek, a fekete elfek és a gilfek. A különféle tünde-fajok egymástól alig különböző nyelveket beszélnek.

♦ *törpnyelv:* A törpék kővilágainak valamelyikéből származó nyelv. Gyakorlatilag változatlanul, egyetlen nyelvként őrződött meg az évezredeken keresztül, így nem beszélhetünk nyelvcsaládról.

Az időszámítás

A worluki időszámítás a világ csillagászati tulajdonságain alapul. A jelenkor időmértékét az emberi és a guarni hagyományok befolyásolják.

Amikor az emberek megérkeztek Worlukra, azonnal mérni kezdték az időt. Az éjszaka és a nappal váltakozásának ciklusait megszokásból *napnak* nevezték el, amely az éjjel közepén (éjfélkor) kezdődik. A napot huszonnégy *órára* osztották fel, egy órát pedig hatvan *percre*. Mindezek megszokott dolognak számítottak a földi ember számára, s segítettek otthonosabbá tenni az új világot. Csakhogy Worluk egy napja hosszabb, mint a földi nap – majdnem másfélszer olyan hosszú –, így értelemszerűen a worluki óra is hosszabb, mint a földi óra, miként a percek is. Míg egy átlagos, nyugalomban lévő felnőtt szíve percenként 72-t dobban egy perc alatt a Földön, addig Worlukon egy percbe 100 szívdobbanás fér bele. (A több tízezer év alatt a worluki emberek hozzáidomultak a hosszabb nappalokhoz és éjszakákhoz, így az már nem okoz gondot az ébrenléti és alvási ciklusokban. A legtöbb emberi civilizáció viszont a hosszabb napok miatt rendszeresítette a déli pihenő, a szieszta intézményét, és nem csak a meleg éghajlat alatt.)

Miután az emberek elég hosszú időt töltöttek el Worlukon, rájöttek, hogy a worluki év rövidebb, mint a földi év. A Nap (Magnius) 319 nap alatt járja be égi pályáját, és kerül vissza kiindulópontjára. Egészen pontosan 319 napig és 4,3 percig tart egy worluki év, amely többlet 333 évenként egy szökőnapot eredményez. Mivel az emberi hagyományok itt is sokat hatottak, a legtöbb nép számára az év a téli időszak közepén kezdődik (Újév). Ettől azonban már számos kulturális eltérés található. Az elfek az első tavaszi virágzáskor ünneplik az év kezdetét, a kondori orkok az esős évszak elején, a Káoszbirodalomban pedig a nyár 66. napján, amelyre Andienn partraszállásának évfordulója esik. Egészen sajátos a jidori évkezdet: mindig az aktuális uralkodó trónra lépésének napja az évkezdet, egész uralkodása idején (királygyilkosságokkal terhelt években így nem egyszer előfordult már, hogy Jidorban háromszor-négyszer kezdődött el ugyanaz az év).

A worluki év 12 hónapot tartalmaz (a földi emberek megszokásai miatt), melyek nevei: Yanwar, Fenton, Arch, Erspin, Mayun, Jinwer, Jilagh, Agost, Setim, Otum, Novden, Dicen.

A guarni hagyományok más időszámítást használnak (így néhány mai mágikus állam is, mint például Mytheron és Miterónia, vagy a pusztulásáig Tzanthamor). A guarnik a napot három *harmad*ra osztották, és a Nap (Magnius) legmagasabb állásától számították a nap kezdetét (délről). A harmadokat tíz-tíz *nagykör*re osztották (ez felel meg az emberi órának), a nagyköröket pedig tíz-tíz *kiskör*re. A kiskköröket a *kó*nak nevezett rövid időegységekre bontották: egy kiskör 333 kót tett ki. A kó hossza megegyezett az esszenciahullámok mágikus frekvenciahosszával (ez kb. másfél emberi szívdobbanás ideje).

Ugyancsak a guarnik vették észre a 333 évenként bekövetkező különleges csillagállást, amelyet Jégnász Konstellációnak neveztek el (ez az elnevezés él tovább a drének kultúrájában). Ezért a guarni naptártudósok a szintén 333 évente esedékes szökőnapot a Jégnász Konstellációhoz igazították: azaz a tökéletes együttállás pontosan erre a napra esik. Míg a guarni „napharmadolás" nem terjedt el, addig a szökőév és a konstelláció összehangolása minden kultúrába beivódott: a Jégnász Konstelláció éve 320 napig tart.

A naptári számítás kultúránként különböző. A drének időszámítása az első drén király megkoronázásával kezdődik, így a Káosz Szerepjáték napjaiban (a Jégnász Konstelláció éve) a 6666.-dik évet írják. A Zhíl Birodalom időszámítása királyaik uralkodásához köthető, így jelenleg Diorane Niotek uralkodásának 13. évét írják. A Káoszbirodalom időszámítása a Káoszfellegvár alapjainak lerakásával kezdődött – még a Nagy Kataklizma előtt –, így ott jelenleg 35645-öt írnak (ám a Világégés hatásai miatt valószínűleg ez az évszám téves).

A guarnik a Nagy Kataklizma utáni első Jégnász Konstellációtól kezdték az időszámításukat, ám minden ciklusban újra kezdve a számolást, úgy, hogy számon tartják a Világciklus sorszámát is. A jelen a 85. Világciklus utolsó (333.-dik) éve. Ezt az időszámítást alkalmazzák a mágikus országokban (Mytheron és Miterónia), valamint Yennon Szigetén – érdekes módon Drániában, ahol fel-feltünedeznek még az utolsó guarnik, nem. Ugyancsak ez az időszámítás a Káosz Szerepjáték hivatalos időszámítása is, eszerint készült el a Káosz Kronológia. (Mivel a Világciklusokat csupán a Nagy Kataklizmát követően figyelték meg, és az azelőtti korszak egyébként is rendkívül zavaros volt, a Dimuran pusztulását megelőző korszakokról, azok naptáráról nem maradt információnk.)

A pénz

Akárcsak a nyelvek esetében, a törvényes fizetőeszközök terén is igen nagy változatosságot tapasztalhatunk Worluk világán. Ez a változatosság nem csupán a pénz méretében, alakjában, nevében, névértékében és nemesfémtartalmában nyilvánul meg, hanem a fizetőképességében is. Például Volenában értékesebb fizetőeszköz az ezüstérme, mint bármilyen nagyságú aranyveret, a Kondor Birodalomban pedig bármely pénzérme csupán annyit ér, amennyire az adott orknak tetszik – mint ékszer –, fizetőeszközként azonban Groomart kivéve nem használatosak. A néhány extrém kivételtől eltekintve azonban a legtöbb országban ragaszkodnak a „hagyományos" pénzérmékhez és azok értéksorrendjéhez. A legértékesebb – forgalomban is lévő – érméket aranyból verik, azután következnek az ezüstérmék, majd a réz, illetve helyenként a rézzel egyenértékű bronzérmék.

Mivel túlságosan bonyolult lenne a szerepjáték szempontjából is használható átváltási táblázatot készíteni – ráadásul az árfolyamok folyton változnak – a kalandok során a Zhíl Birodalomban kialakult pénzrendszerben javasoljuk számon tartani a karakterek vagyonát. A Zhíl Birodalomban a pénzérmék értékét nem a ráütött számjegy, hanem a súlya adja. Az érmék mintázata csupán hitelesítő-jegy, illetve a származás helyét és a pénzverde címerét jelölik vele.

Az „alapérme", a *talent* mindegyik fémből egy 10 grammos korong. A 10 grammos aranytalentet hívják *egy arany*nak, a 10 grammos ezüsttalentet *egy ezüst*nek, valamint a 10 grammos réztalentet *egy rézn*ek (egyes tájakon a rézérmék helyett bronzot használnak, ennek értéke azonban megegyezik a rézével). Ha valaki *három aranyat* tart a markában, az épp úgy lehet három darab aranytalent, mint egyetlen harminc grammos (három talentes) aranyérem, vagy éppen egy ezzel megegyező súlyú nyersarany-darab, vagy ékszertöredék. Ugyanakkor jó tudni, hogy a legtöbb pénzváltó helyen a nem érembe vert fémdarabokat – tehát az éremjeggyel nem hitelesített nemesfémdarabokat – nem váltják be a súlyuknak megfelelően, hanem 10-30%-al kevesebbe számítják. Az ékszereket – például gyűrűket –, különösen ha követ is tartalmaznak, a puszta súlyuknál nagyobb értékben számolják el, ám erre pontos mértéket nem lehet mondani, hiszen függ az ékszer kidolgozottságától, köveinek minőségétől és számától, a kereskedő dörzsöltségétől és hasonló körülményektől.

Tíz ezüst ér egy aranyat, illetve tíz réz egy ezüstöt. Egy arany tehát száz réz.

A szerepjáték szempontjából nem tartjuk számon a pénzérmék névértékét és származási helyét, csupán a súlyukat. Természetesen ez nem azt jelenti, hogy állandóan méricskélni kellene a pénzt – *a játékrendszer szempontjából Worluk világán egységes pénzrendszer létezik*, amely a fentebb ismertetett súly-érték arányon alapul; ***azaz az egy arany az mindenütt egy arany, tíz ezüst, vagy száz réz***. A pénzérmék országonkénti megkülönböztetését, az átváltásokkal való játszadozást csak vérbeli profiknak ajánljuk!

Néhány különlegesség, amelyet akár a kezdők is figyelembe vehetnek:

Kondor birodalom. A pénzérméket fizetésre csupán a fővárosban, illetve a drunohari orkokkal kereskedő törzseknél használnak. Másutt árucsere.

Volena (Káoszbirodalom). A hagyományos értéksorrend mellett a komoly pénzhamisító tevékenység miatt bevezették a birodalmi ezüst *reist*, amely mint szigorúan ellenőrzött váltópénz, hivatalosan csupán egytizedét éri az aranynak (mint másutt is), ám a kereskedők gyakorta többre becsülnek egyetlen ezüstöt, mint egy marék felhígított volen aranyat – vagyis 10 ezüst itt is *egy aranynak* felel meg, csupán a gyakran hamisított volen aranytallér nem ér egy aranyat (megbízhatóbb országokból, pl. Meiranból származó aranytallért annak értékében számítanak). Az ezüst reis elfogadott fizetőeszköz a Káoszbirodalom többi államában is, még a pénztől idegenkedő Keriniában is.

Drénia. Nem használnak aranyat, sem rezet a pénzverésre. Az ezüst *markt* csaknem harminc különféle névértékben fordul elő, így gyakorlatilag ezüstből van a legkisebb váltópénz is. A fagyföldi dréneknél elvétve előfordulnak még az ódivatú, kopott bronzérmék, de országos forgalomba már sosem kerülnek. (A 10 ezüst itt is *egy aranynak* felel meg, ha külhoni érmék átváltására kerülne sor.)

Jidor. Bár ismerik a nemesfémből vert érmeket, az országon belüli kereskedelemre a császári vésnökök által hitelesített tengerikagyló-házakat használnak, melyeket erős fonállal láncszerűen felfűznek. A hitelesítő-jelek szerint egyébként létezik *aranykagyló* (értéke 1 arany), *ezüstkagyló* (értéke 1 ezüst) és *rézkagyló* (értéke 1 réz). Fémérméket csak a külvilággal folytatott kereskedelemre, illetve szakrális célokra használnak (pl. a halottak szemének lezárásához). Fémből vert érmék csak a császár kincstáraiban, a templomokban és a sírokban lehetnek. Ha a kereskedőknek, vagy a vallásos rítusokat gyakorló közembereknek szükségük van a fémérmékre, kénytelenek a császári pénzváltóhoz járulni, ahol írásos bizonylat ellenében beválthatják kagylóikat (átváltáskor az éppen aktuális császári rendelet értelmében 5-20% nyereséget könyvelhet el a pénzváltó). A bizonylat meghatározott időre szól, és akinél bizonylat nélkül, vagy lejárt bizonylattal találnak fémpénzt a császár katona-hivatalnokai, azt kivégzik. A kagylóvésetek hamisításért kínhalál jár.

Ezenkívül az árucsere különféle fajtái léteznek a pusztai nomád társadalmakban (ahol a vagyont többnyire az állatok számában mérik), valamint a primitív népeknél (vadonlakók, óriások, barbárok stb.).

Az igazán nagy összegű pénzforgalmat nem érmékben bonyolítják, hiszen több ezer arany már jelentős súlyt tesz ki, melynek a szállítása meglehetősen körülményes. Nagy értékű ékszerek, drágakövek, avagy kereskedelmi váltók és elismervények szolgálnak ilyenkor alapjául az adásvételnek.

Az ékszerek szerepéről korábban már szóltunk – csupán annyit tennénk hozzá, hogy az ékszer névleges értékét aranyban számoljuk, ám ez az érték emelkedhet, vagy csökkenhet az eladó és a vevő közötti megegyezés függvényében. Egy ötven aranyat érő pecsétgyűrűt harminc arany áruértékért is odaadhat a megszorult vásárló, de akár kétszáz aranyért is, ha az áru eladója valamilyen oknál fogva nagyon meg szeretné kapni azt a bizonyos gyűrűt.

A drágakövek pénzhelyettesítő szerepe az ékszerekéhez hasonló, sőt, gyakran összefonódik azokkal (drágakőbetétes ékszerek). Az adásvétel szempontjából legkedveltebb drágakövek a nemeskövek (pl. gyémánt, rubin, zafír, smaragd), melyek kicsiny szilánkja is igen sok aranyat ér. A szépen megmunkált, csiszolt kövek még ezeknél is többet érnek: értő kezek a nyerskő árának tízszeresét is képesek belecsiszolni az adott darabba.

Mind az ékszerek, mind a kövek forgalomba hozatalakor igen hasznos tudást biztosít a karakterek számára az *értékbecslés* jártasság. A féldrágakövek nyers és csiszolt változatainak értékbecslése 3-4-es nehézségű feladat, a drágakövek és nemeskövek értékbecslése 5-7 nehézségű, az ékszereké 2-10-es nehézségű (a tól-ig határok az adott darab ritkaságának és különlegeségének függvényei).

A kereskedelmi váltók és elismervények használatát nem mindenki szereti, hiszen vagyonát rá kell bíznia valamely kereskedelmi szövetségre, amely aztán kezeskedik róla, hogy az adott összeget a más vá-

rosban, esetleg más országban lévő fiókirodáiban kifizeti a megbízónak, ráadásul könnyebben előfordulhat, hogy hamis váltókkal csapják be a jóhiszemű embert. Mások szeretik, hiszen kevésbé feltűnő kicsiny rézlapocskákat, tetoválásokat, papírosokat magukkal vinniük a hosszú utakra, mint aranyat és egyéb kincseket.

Váltókkal üzletelni csak néhány kereskedőszövetség képes. Ezek közül a legnagyobbak a nordesi Mesterszövetség és a meirani Kalmárházak – mindkettő több kereskedőcsalád érdekvédelmi szövetsége, és gyakorlatilag behálózzák egész Worlukot. Alig van ország, ahol legalább a fővárosban ne lenne mindkettejüknek fiókháza, ám Zhilan és Maldiberan számos országában több más városban is fenntartanak kereskedelmi lerakatokat, melyek természetesen a pénzváltással és a bankügyletekkel is foglalkoznak. A fiókházakon kívül a szövetségbe tartozó bármely *utazó kereskedő* is részt vesz a váltók kiállításában, illetve ellenértékük kifizetésében – ám az utazó kereskedők a biztonság miatt ritkán visznek magukkal nagyobb összegeket, ezért igazán sok pénzt náluk letétbe helyezni, vagy tőlük kivenni nem lehet.

A váltókat többféleképpen lehet használni. A legelterjedtebb, amikor bizonyos pénzösszeget letétbe helyeznek a kereskedelmi szövetségnél. Ekkor az ügyfél a pénzéről *elismervényt* kap, melyet bármely a szövetség érdekkörébe tartozó kereskedőnél és pénzváltónál kiválthat. Az elismervények hamisítását kegyetlen megtorlás követi (amennyiben nyomára bukkannak a hamisítóknak), ugyanakkor a sérült elismervényeket is be lehet váltani, igaz, ilyenkor várni kell a kifizetésre, mivel a helyi fióknak ellenőriznie kell a bent lévő pénzösszeget – azaz információkat kell kérnie az anyaháztól –, és ez az eljárás ráadásul pénzbe is kerülhet (mágusok munkájának megfizetése). Az elismervény nem kamatozik – a kamat és a betett pénz forgatásából származó jövedelem a kereskedők haszna – sőt, a meirani és nordesi kalmárok az elismervény kiállításáért külön díjat is felszámolnak, amely a betett összeg 5-10%-a. Ezek az elismervények gyakran cserélnek gazdát, mint törvényes fizetőeszközök, hiszen a pénzt bárkinek kifizetik a kereskedők, amint felmutatja az adott elismervényt.

A váltók másik formája az *adósságlevél*, amely arról tanúskodik, hogy az ügyfél a kereskedőktől kölcsönzött bizonyos pénzösszegeket. Az adósságlevelet legszívesebben fedezetre állítják ki, például a nemesek éves jövedelmére, birtokaira, máskor nagy értékű ékszereket vesznek át megőrzésre a pénz fejében – ilyenkor a vagyontárgy tulajdonosa nem adta el nekik azt, csupán kölcsönt vett fel rá, és csupán amennyiben nem fizetné vissza, akkor tekintik úgy, hogy a tárgy gazdát cserélt. A fedezetre kiadott kölcsön kamata viszonylag alacsony, éves szinten 30-40%, hiszen kicsi a kereskedők kockázata: amennyiben az adós nem fizet, úgy a fedezet a kereskedők birtokába kerül.

A fedezet nélküli adósságlevél igen magas kamatú (éves szinten 50-150%), és csak megbízható, leinformált ügyfeleknek állítanak ki belőle. Ilyenkor az adós személye a biztosíték, hogy az adósság törlesztésre kerül. A meiraniak ismeretlen személyeknek is kiállítanak fedezet nélküli adósságlevelet – azaz csupán látszólag fedezet nélküli, mert az adós *lelke* a fedezet –, 200% körüli kamatra. Ezen adósságokat, amennyiben az adós nem fizet, mágikus úton kiszakított lelkével egyenlítik ki, melyet a Kalmárházak más létsíkbeli teremtményeknek árusítanak. Minél inkább világlátott az adós, a lelke annál többet ér, tehát ebből a szempontból a világjáró kalandorok kifejezetten hitelképesnek számítanak (és éppen ezért ér olyan keveset a rabszolgák és egyéb páriák lelke). A kiszakított lelkű adós meghal, mielőtt még kifújhatná a tüdejében maradt levegőt…

A lejárt határidejű adósságlevelek behajtására külön fejvadász-klánok szakosodtak, melyek úriember módjára értesítik az adósokat fizetési kötelezettségül elmulasztásáról és a késedelmi kamatok mértékéről, majd közlik az utolsó határidőt, ameddig a kereskedelmi szövetség várakozni hajlandó. Az utolsó határidő lekésése a hirtelen halál egyik formája…

A két nagy kereskedőszövetség mellett (melyekről néhány információt az alábbiakban olvashatsz) csupán kevés kisebb társaság elég erős ahhoz, hogy váltókkal foglalkozhasson (zárójelben működési területük). Ezek a 'do Médoc Ház (Drénia és a drén kulturális övezet), a Skald Kereskedőszövetség (Maldiberan civilizáltabb országai) és a Dergán Kereskedőszövetség (Maldiberan civilizáltabb országai). Többnyire a helyi kereskedők és pénzváltók is foglalkoznak váltók kiállításával és beváltásával, de ezek érvénye csakis városuk határáig terjed.

A nordesi Mesterszövetség fiókházai:

Gerondar: Meiran (minden jelentősebb városban), Zoldrun Császárság (csak a fővárosban). Másutt utazó kereskedők sem.

Északi Jégföld: Minden civilizált ország több városában is.

Zhilian: Minden ország több városában is, kivéve Norstraden (csak a fővárosban), Zwearon (csak Viharlakban), Krogath és Dirwan (csak utazó kereskedők).

Maldiberan: Minden ország több városában is, kivéve Tiburán, Topor, Levan, Wazarra és Tobalon (még utazó kereskedők sem).

Jidor: Csak a fővárosban, de a létezése kereskedelmi titok mind Jidoron, mind a világ más tájain.

Drakónia, Khobír, Yennon és Ayvar: nincs

A meirani Kalmárházak fiókházai:

Gerondar: Minden civilizált ország, minden jelentősebb városában. Kelet-Gerondaron utazó kereskedők, Dél-Gerondaron a drunohari orkokon keresztül.

Északi Jégföld: Minden civilizált ország több városában is.

Zhilian: Minden ország több városában is, kivéve Norstraden (még utazó kalmárok sem), Zwearon (csak Viharlakban), Krogath és Dirwan (csak utazó kereskedők).

Maldiberan: Minden ország több városában is, kivéve Tiburán, Topor, Levan, Wazarra és Tobalon (még utazó kereskedők sem).

Jidor, Drakónia, Khobír, Yennon és Ayvar: nincs

A mértékegységek

Mint ahogyan az idő múlását, úgy a létező világ mindennemű kiterjedését is először a Földről ideszakadt emberek kezdték el méricskélni. Így Worluk világán a Földi standard mértékegységek honosodtak meg. A hosszúságot *centiméter*ben (0,01 m), *méter*ben és *kilométer*ben (1000 m) mérik (néhány bölcs ismeri a *milliméter* fogalmát is), éppúgy, mint egykor a Földön. Mindennaposan használt űrmérték a *deci* (0,1 liter) és a *liter*, ezen kívül a *hordóliter* – vagy *hordó* –, amely éppen 100 liter. A súlymérték a *deka* (0,1 kg), a *kilő* és a *mázsa* (100 kg), szintén a földi mértéknek megfelelően. Ezek a mértékegységek éppúgy a civilizációk közötti megértést szolgálják, mint a közös nyelv, ezért ezredéveken keresztül változatlanul maradtak.

A történelem folyama azonban sokhelyütt kialakította a sajátos helyi mértékegységeket is, melyeket helyi nevekkel illetnek. A pénzváltók, írnokok és felbérelhető nótáriusok hasznos szolgálatot tehetnek a külhoni utazóknak, amikor „lefordítják" a helyi mértékegységeket a metrikus rendszerre.

Az árak

Bár Worluk világán földrészenként, országonként, sőt, kisebb tájegységenként, településenként változó árakkal találkozhatunk – és akkor még nem beszéltünk a kereskedők vevőszimatoló tehetségéről, vagy az alkudozás jártasság alkalmazásáról –, mégis adnunk kell valamiféle támpontot a játékhoz. Az alábbi táblázatok csupán irányadóak; a jól központosított Drénia átlagos városi árait tartalmazza. Országonkénti összehasonlításban Drénia, a Zhíl Birodalom és a legtöbb maldib ország közepes drágaságúnak számít, léteznek nála drágább országok is (ahol minden áru többe kerül), mint például Jidor, vagy a Yennon-sziget, valamint olcsóbbak is, mint Volena, vagy a közép-zhiliani államok. Ezen kívül érdemes figyelembe venni, hogy a mezőgazdasági jellegű tájakon, illetve országokban az élelmiszerek és a falusi kézműipar termékei olcsóbbak, míg a városi kézműipar termékei drágábbak, mint az átlag. A különleges minőségű termékek értéke többszöröse lehet a táblázatban feltüntetett árnak, míg a rossz minőségű javakat olcsóbban is áruba bocsáthatják; így egy vékony, a szél ellen is alig védelmező utazóköpenyt már néhány ezüstért meg lehet vásárolni, míg a vastagabb, vízlepergető, sőt a kósza nyílvesszőktől is megvédelmező, csuklyás köpeny ára akár 4 arany is lehet. Sokat alakíthat az árakon a kereslet és a kínálat egymáshoz való viszonya: tél végén elég drága lehet ugyanaz az alma, amelyet ősszel csaknem ingyen megvásárolható. Ugyancsak változtat az áron az, ha valami sürgősen kell, de nincs raktáron, hogy azonnal megvehető legyen – ilyenkor a gyors beszerzésért (elkészítésért) némi felárat kér el az árus (kézműves). A potenciális vevőkör anyagi helyzete szintén komoly áralakító tényező: egy parasztoknak készült ünneplő csizma árának akár két-háromszázszorosát is elkérhetik egy vajsárga, szattyán csizmáért, melyet a nemesek hétköznapjaikon húznak fel, avagy egy jól betanított, kiváló erőnlétnek örvendő harcimén ára több százszorosa lehet egy közönséges igáslóénak.

Ruhanemű

Alsónemű (közönséges)	0,5-1 réz
Alsónemű (nemesi)	1-3 arany
Bocskor	0,5-2 réz
Csizma (egyszerű)	1-5 ezüst
Csizma (nemesi)	5-25 arany
Erszény (egyszerű)	3-5 ezüst
Erszény (nemesi)	5-10 arany
Fegyverderék	1-10 arany
Ing (nemes anyagokból)	2-10 arany
Ing (vászon, pamut)	5-30 réz
Kabát (úri szabású)	1-7 arany
Kardhüvely	3-90 ezüst
Kendő	2 réztől 10 aranyig
Késtok	1-2 réz
Kesztyű (egyszerű)	1-9 ezüst
Könnyű elf tunika	3-30 ezüst
Mellény	2-70 ezüst
Nadrág (bőr)	3-10 ezüst
Nadrág (vászon, posztó)	0,5-1 ezüst
Nemesi kesztyű	5-25 arany
Nemesi palást	10-20 arany
Öv	1-10 ezüst
Pantalló (nemesi)	5-15 arany
Prémes kucsma	2-20 ezüst
Sapka, kalap	4-80 réz
Szandál	1-2 ezüst
Szöges bakancs	0,5-3 ezüst
Szőrmebunda	0,5-50 arany
Tarsoly	5 réztől 12 aranyig
Utazóköpönyeg	0,5-4 arany
Vívókesztyű	4-25 ezüst

Szállás és élelem

Ágy (közös szobában)	1-10 réz/nap
Szoba (egyszerű)	2-5 ezüst/nap
Szoba (királyi)	20 arany/nap
Istállóbérlet és abrak	0,5-2 ezüst/nap
Egyszerű főétkezés	2-40 ezüst/személy
Lakoma	3-10 arany/személy
Száraz élelem (1 napra)	5-100 ezüst
Kenyér (vekni, 1kg)	0,1-2 réz
Sajt (korong, 1 kg)	1-3 ezüst
Tojás (db)	0,1-2 réz
Zöldség (csomó, 1 kg)	0,5-10 réz
Gyümölcs (1 kg)	0,5-10 réz
Aszalt gyümölcs (1 kg)	1-20 réz
Méz (bödön, 1 kg)	1-5 ezüst
Vaj (bödön, 1 kg)	1-5 ezüst
Zsír (bödön, 1 kg)	0,5-2 réz
Cukor (zsák, 1 kg)	0,5-10 ezüst
Liszt (zsák, 1 kg)	0,5-2 réz
Köles (zsák, 1 kg)	0,5-1 réz
Rizs (zsák, 1 kg)	1-8 réz
Só (zsák, 1 kg)	0,5-10 ezüst
Sózott hal (hordó, 1 kg)	3-15 ezüst
Sózott hús (csomag, 1 kg)	3-15 ezüst
Füstölt hús (csomag, 1kg)	1-10 ezüst
Kolbász (szál, 1 kg)	2-20 ezüst
Élő baromfi (db)	5-30 réz
Lőre (kancsó,1 l)	1-10 réz
Minőségi bor (kancsó,1 l)	1-10 ezüst
Királyi bor (kancsó,1 l)	1-100 arany
Ork sör (korsó,1 l)	0,1-2 réz
Árpasör (korsó,1 l)	1-10 réz
Méhsör (korsó,1 l)	0,5-5 ezüst
Manópálinka (1 l)	1-50 réz
Szilvórium (1 l)	5-100 ezüst

Szolgáltatások

Fáklyahordozó	1-5 réz/éj
Borbély	1-10 ezüst
Lovász	5-30 réz/nap
Inas	1-20 réz/nap
Felcser	5-100 ezüst
Fürdő	5-50 réz
Írnok	5-100 réz/irat
Küldönc	1-5 réz/üzenet
Mosás (1 rend ruha)	1-50 réz
Patkolás	4-40 réz/ló
Dalnok	1-10 ezüst/óra
Trubadúr és bandája	10-20 arany/alkalom
Révész	10-100 réz
Utcalány	1-100 réz
Hetéra	10-500 arany
Bérgyilkos	1-1000 arany/alkalom
Bérmágus	20-100 arany/nap
Zsoldos	5-30 ezüst/nap

Lovas felszerelés

Kengyel, szíjjal (pár)	1-20 ezüst
Kötőfék	3-50 réz
Lemezvért lóra (fej, szügy)	400-500 arany
Lemezvért lóra (teljes)	800-1000 arany
Utazó nyereg	2-10 arany
Lovagi nyereg	10-50 arany
Nyeregzsák	1-20 ezüst
Lótakaró	5-20 réz
Díszes lepel lóra	1-5 arany
Vontatóhám málhás lóra	5-10 ezüst
Zabla és kantár	1-20 ezüst

Állatok

Igásló	5-20 ezüst
Szamár	3-10 ezüst
Póniló	15-30 ezüst
Öszvér	20-40 ezüst
Hátasló	5-10 arany
Harci ló	50-2000 arany
Teve	1-80 arany
Postagalamb	1-20 arany
Vadászsólyom	50-100 arany
Vadászgörény	5-20 ezüst
Macska	5 réztől 10 aranyig
Idomított nagymacska	1000-2000 arany
Kutya (korcs, idomítatlan)	1-5 réz
Kutya (őrző-védő)	5 ezüsttől 10 aranyig
Vadászkutya	5-50 arany
Harci kutya	10-80 arany

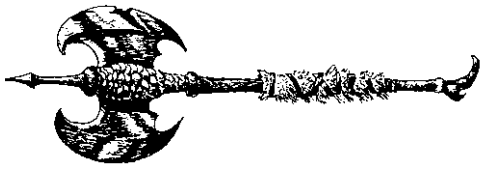
Vértezet

Nemezvért	2-10 ezüst
Bőrvért	5-20 ezüst
Szegecselt bőrvért	1-5 arany
Pikkelyvért	20-40 arany
Brigantin	50-80 arany
Sodrony láncing	25-100 arany
Szalagpántos vértezet	20-80 arany
Mellvért (fém)	20-40 arany
Lemezvért	200-1500 arany
Csatapáncél	2000 arany
Bőrsisak fém peremmel	1-5 ezüst
Nyitott fémsisak	1-5 arany
Lovagi sisak (zárt)	20-100 arany
Tárcsapajzs (fa, bor)	5-10 ezüst
Tárcsapajzs (fém)	5-10 arany
Drén pajzs	10-20 arany
Pavéze	1-10 arany

Vegyes felszerelés

Ásó	2-20 réz
Bogrács	3-10 réz
Csáklya (kötél nélkül)	2-20 réz
Csengettyű	1-4 ezüst
Emelő és csiga	1-2 arany
Fáklya	2-20 réz
Gyertya	1-2 réz
Halászháló	5-30 ezüst
Halászhorog	1 réz
Hátizsák	8-30 ezüst
Homokóra	5-10 arany
Hordó (5 literes)	1-5 arany
Írótoll (bronzfejű)	1-3 ezüst
Kézitükör	3-15 arany
Kosár	5-30 réz
Kötél (20 méter)	2-5 ezüst
Kréta	1 réz
Kulacs (0,5 literes)	1-5 ezüst
Lábas	2-6 réz
Láda	5-15 ezüst
Lakat	5-20 arany
Lámpás	10-20 ezüst
Lánc (5 méter)	1 arany
Létra (kb. 3 méteres)	30-40 réz
Mászóvas	1-2 arany
Mérleg	8-10 arany
Nagyító	25-40 arany
Olaj (1 dl)	4-5 réz
Papír (lap)	5-10 ezüst
Pecsétviasz	4-5 ezüst
Pergamen (ív)	1-2 arany
Sátor (2-6 személyes)	10-30 arany
Sátor (1 személyes)	1-2 arany
Síp	2-3 ezüst
Szappan	5-10 réz
Takaró	2-3 ezüst
Távcső	200-400 arany
Tegez	4-10 ezüst
Tinta (1 dl)	4-5 arany
Tömlő (5 literes)	2-8 ezüst
Tűzrevaló (1 napi adag)	1-5 réz
Tűzszerszám	2-4 ezüst
Üres könyv	10-30 arany
Üvegcse (vastag falú)	2-4 arany
Varrótű	1-2 réz
Vassulyom	2-5 réz
Vitorlavászon (m^2)	1-10 ezüst
Vödör	1-2 ezüst

Fegyverek	
Egyenes kard	5-15 arany
Rövid kard	3-10 arany
Szablya	25-40 arany
Jatagán	2-5 arany
Pallos	20-40 arany
Fattyúkard	20-40 arany
Lovagkard	30-50 arany
Széleskard	25-50 arany
Handzsár	5-10 arany
Rapír	25-40 arany
Tőrkard	25-40 arany
Tőr	5-15 ezüst
Kés	1-5 ezüst
Hegyestőr	5-10 ezüst
Hajítótőr	1-5 arany
Jidori csillag	1-2 arany
Hajítótű	1-2 réz
Hajítóbárd	1-5 arany
Mesterkorong	5-10 arany
Acélkereszt	1-10 ezüst
Démonbozont	1-10 ezüst
Dobószár (+ 10 lándzsa)	10-15 arany
Gerely	5-10 ezüst
Buzogány	3-10 arany
Láncos buzogány	5-20 arany
Keselyűcsőr	5-10 arany
Csatacsillag	3-10 arany
Harci kalapács	5-15 arany
Fokos	5-15 ezüst
Nehézbuzogány	10-20 arany
Bunkósbot	5-30 réz
Szekerce	5-25 ezüst
Csatabárd	2-10 arany
Kétkezes csatabárd	10-20 arany
Kétfejű csatabárd	10-20 arany
Csatacsákány	3-10 arany
Lándzsa	1-10 arany
Dárda	1-10 arany
Pika	2-15 arany
Csáklya	5-15 ezüst
Angolnanyárs	5-10 ezüst
Alabárd	4-20 arany
Csatavilla	5-50 réz
Szigony	5-10 ezüst
Hosszú bot	2-10 réz
Cséphadaró	5-15 réz
Tárcsás lándzsa	10-20 arany
Kopja	5-15 arany
Hosszú íj	25-100 arany
Visszacsapó íj	35-150 arany
Kittarán íj	80-200 arany
Nyílvesszők (10 db)	1 ezüsttől 3 aranyig



Fegyverek	
Számszeríj	30-120 arany
Páncélzúzó	40-150 arany
Gnóm nyílpuska	60-200 arany
Kathír nyílpuska	60-200 arany
Fúvócső	1-2 arany
Parittya	5-30 réz
Lasszó	3-5 ezüst
Dobóháló	1-4 arany
Shil-penge	5-10 arany
Fojtóhurok	5-10 ezüst
Kriss	1-5 arany
Hárítótőr	1-10 arany

Fegyverek és vértek

Bár a küzdelmeket emberek vívják – esetleg humanoidok –, a fegyverek szerepe sem elhanyagolható. Részint a *stílus* miatt, hiszen a stílusos és az élvezetes szerepjáték rokon fogalmak. A stílus – többek között – azt jelenti a fegyverek esetében, hogy a rapír, legyenek bármilyen jó értékei, nem tartozik egy páncélos lovag kedvenc fegyverei közé; egy íjász a kedvenc lőfegyverét fogja dédelgetni, s nem a fejvadászok gyilkos szablyáit stb. Másrészt a harcok lebonyolításakor is szükség van az alkalmazott fegyverek ismeretére, hiszen eltérő gyorsasággal és erővel rendelkeznek a különféle fegyverek, ez pedig nagyban befolyásolja a küzdelem kimenetelét.

Természetesen többféle fegyver ismeretes és használatos Worluk világán, mint amit mi itt felsorolunk. Például az úgynevezett „hosszúkard" variációi – lehet vaskos vagy keskeny, lehet könnyű vagy nehéz, merev vagy hajlékony, különböző hosszúságú, s még számos jellemzőben eltérhetnek a képzeletbeli alapfegyvertől –, mind-mind más fegyver, amelyhez a használójának szinte hozzá kell idomulnia. Éppen ezért vezettük be a *személyes fegyver* fogalmát. *Személyes fegyver* alatt azt a fegyvert értjük, amelyet a karakter birtokol – azaz egy bizonyos kardot, buzogányt, miegymást –, s amelyet gyakran forgat, illetve amellyel *fegyverforgatás* jártasságát növeli. (Értelemszerűen, aki többféle *fegyverforgatás* jártasságot sajátít el, annak több *személyes fegyvere* is lehet.) Ugyan a *személyes fegyver*, mint egyedi darab értékei megegyeznek az alább leírt általános fegyverkarakterisztikával, ám azok csak számok... és reményeink szerint játszani a játékosok fognak, nem pedig a számok.

Amikor a karakter nem a régóta használt *személyes fegyver*ét forgatja, azt szokatlannak fogja találni – legalábbis eleinte. Bizonyos csekély eltérések – mondjuk egy arasznyival hosszabb penge – csak kissé fogja zavarni, s hamar hozzászokhat az új fegyverhez, ám komolyabb eltérések már nagyon zavaróak lehetnek, s a hozzászokás sem lesz egyszerű. El lehet képzelni, hogy mi történik akkor, ha egy egyenes kardhoz szokott karakter egyszer csak szablyát vesz a kezébe. Kard ez is, az is... mégis...

Opcionális szabály: Ha a karakter a *személyes fegyver*étől eltérő, de *azonos típusú* fegyverrel harcol, az eltérés függvényében célszám-módosulást szenved. Például: Tani az apjától örökölt fattyúkard helyett, mellyel évek óta vív, az újonnan kovácsolt fatytyúkardjával harcol. Azonos típusú, másik fegyver esetében a táblázat célszámának módosulása következik be. Ez a kis eltérés hamar megszokható, tehát a Mesélő csak minimális célszám-módosulást vegyen figyelembe, illetve egy idő után automatikusan – Jp ráfordítása nélkül – tekintsen el a célszám módosulástól. A vonatkozó *fegyverforgatás* jártasság mind magasabb szintjein egyre kisebb módosulás következik be, egyre rövidebb ideig, míg igazán magas szinten (7-8) a karakter egy-két suhintásból kiismeri az új fegyvert, így gyakorlatilag nem módosul a célszám. A különféle célszám módosulás miatt a karakter támadó- és védőszintje nem csökkenhet!

Más típusú fegyverre való áttérés esetében, ha az új fegyver a régivel azonos fegyvercsoportba tartozik, akkor a karakter adott *fegyverforgatás* jártassága látja kárát. A példa szerint Tom a személyes használatú fattyúkardjáról egy rövid markolatú egyenes kardra vált. Ekkor a fatytyúkardra vonatkozó *fegyverforgatás* jártassága 1-gyel csökken – mind a Védekezés, mind a Támadás esetében. Az ugyanebbe a fegyvercsoportba tartozó szablya forgatása már olyannyira eltér a fattyúkardétól, hogy -2, esetleg -3 harcérték szintmódosulást vonna maga után az áttérés (a módosulás legalacsonyabb szintje: 0 támadó- és védőszint, azaz képzetlen fegyverforgatás szintje). A szintmódosulás addig tart, amíg a karakter vissza nem tér az eredeti fegyveréhez, avagy el nem sajátítja rendesen az új fegyver forgatását. Ez a „rendes elsajátítás" viszont már komoly odafigyelését és gyakorlást igényel, nem történik meg magától. A szabályrendszer nyelvére lefordítva: Jártasságpontot igényel, mégpedig ***az addig elért összes fegyverforgatási szinthez szükséges tapasztalat 15%-ának megfelelő mennyiséget***. Ez mindkét harcértékre nézve külön kell megtennie! A példa szerint, ha Tom eleget gyakorol az egyenes kardjával – s mindkét harcértékre ráfordítja az összes szint szükséges jártasságpontjának 15-15%-át –, akkor az új karddal épp olyan eredményesen fog vívni, mint a régivel.

A vonatkozó *fegyverforgatás* jártasságának további szintlépései csupán egyetlen fegyverre vonatkozhatnak – illetve, amennyiben Tom mindkét fegyveréhez ragaszkodik, és felváltva használja őket, akkor minden újabb fegyver esetében +15% jártasságpontot kell ráfordítania az adott harcérték következő szintje eléréséhez. Minden újabb fejleszteni kívánt, *azonos csoportba tartozó fegyver* plusz 0,15-szörös Jp-t jelent az eredetihez képest (plusz két fegyver 30%, három fegyver 45%, stb.), illetve ha mindkét harcértéket együtt kívánja fejleszteni, akkor az előbb említettek kétszerese. A fenti szabály a karakterépítéskor is érvényes.

Más fegyvercsoportba tartozó fegyverekre való áttérés esetén képzetlennek fog bizonyulni a karakter, azaz 0/0 Támadó-, és Védőszintje lesz. Más fegyvercsoportba tartozó fegyver esetén a teljesen független *fegyverforgatás* jártasságot kell elsajátítania – elölről, az új fegyverre vonatkozóan.

Mit találsz a fegyverkarakterisztikában?

Gyorsaság: ez a szám azt jelzi, hogy mennyi időt vesz igénybe az adott fegyverrel való harcban egy támadás. A gyorsaság értékét fegyveres harc esetén hozzá kell számítanunk a karakter gyorsaságához. A gyorsaság értéke a már harcra kész állapotban (pl. kézben) tartott fegyverre vonatkozik.

Erő: ez a szám azt jelzi, hogy a fegyver mekkora sebzést, illetve páncélroncsolódást képes okozni – lásd: Harc fejezet, közelharc.

Lőtáv: lőfegyverek esetében a célzott lőtávolság értéke méterben. A fegyver maximális lőtávolsága ennek az értéknek a kétszerese! Lásd: Harc fejezet, távolba ható fegyverek.

A fegyverek karakterisztikája „tól-ig" értéket tartalmaz – ezzel is szeretnénk a Mesélőt és Játékosokat arra inspirálni, hogy egyedi fegyverekben gondolkozzanak, és ne klisékben. Egy mester által, minőségi anyagokból készített penge nyilvánvalóan sokkal jobb paraméterekkel fog rendelkezni, mint egy kontáré, aki ellenőrizhetetlen forrásból származó, nem túl tiszta anyagból dolgozott. A Mesélő a lehetőségek keretein belül maradva határozza meg az egyedi fegyverek pontos értékét – a karakterisztika természetesen a *nem mágikus* fegyverekre vonatkozik – amelyet a karakter a karakterlapjára felvezet. ***A Mesélőnek mind a karakterépítés, mind a játék alatt kizárólagos joga az adott fegyver harcértékeinek meghatározása!***

Kard fegyvercsoport

A kard a harcosok legfontosabb fegyvere, mindennapi társa, szinte barátja. Hosszabb-rövidebb pengéből, keresztvasból és markolatból állnak. A kardok igen elterjedtek Worluk összes földrészén, mert hatékonyak, támadásra és védekezésre egyaránt alkalmasak, viszonylag olcsóak és könnyen előállíthatóak – ugyanakkor az igazán jó pengék a legdrágább és legnehezebben előállítható fegyverek között vannak.

Egyenes kard **Gyorsaság: 5-7** **Erő: 3-6**
Más néven hosszúkard. Egyenes pengéje 80-100 cm, rendszerint mindkét élre kifent. Egykezes. Az elfek és egyéb tündenépek hosszabb, kecsesebb változatokat használnak, az ember-országok reguláris hadseregeiben gyengébb minőségű acélból vaskosabb pengéket kovácsolnak.

Rövid kard **Gyorsaság: 3-5** **Erő: 2-4**
A dárdával, alabárddal fölszerelt gyalogság és az íjászok második fegyvere. Vaskosabb pengéje 40-70 cm, kétélű.

Szablya **Gyorsaság: 4-6** **Erő: 2-6**
Különféle változatai a könnyűlovasságnál, a nomád népeknél és a jidori harciskolákban fordulnak elő. Pengéje gyengén hajlott, fok-élre köszörült (fok-él: a pengeív külső éle és a belső perem kardfok alatti szakasza), vércsatornával könnyített. A penge hossza 50-110 cm. Bizonyos típusoknál (nomád) a markolat szöget zár be a penge tengelyével.

Jatagán **Gyorsaság: 3-5** **Erő: 2-5**
Fok-élre köszörült, a szablyánál is enyhébb ívű, 60-90 cm-es pengéjű kard. Érdekessége, hogy a pengeív belső peremét élezik – tehát éppen fordítva, mint a szablyáét. Keresztvasa nincsen, vagy csupán egy kerek acéllemez, amely alig takarja az öklöt. Markolata gyakran valamely állati csont megmunkált vége. Az olcsóbb, gyengébb minőségű darabok pengéjének hátsó, életlen peremét T-keresztmetszetűre kalapálják, hogy védjék a töréstől.

Nehézkard fegyvercsoport

A kardok nagyobb, nehezebb családja, melyet páncélos vitézek forgatnak páncélos vitézek ellen. Hatékony forgatásukhoz kimagasló Erő Főérték szükséges: 50-es Erejűnél gyengébb karakter képtelen forgatni őket. Az 50-65 közötti Erejű karakter kezében a fegyver Gyorsaságához +10 adódik, a fegyver Ereje feleződik.

Pallos **Gyorsaság: 10-12** **Erő: 8-10**
Két kézzel forgatott, kétélű, egyenes kard. Markolatgombjára gyakran vaskos horgot erősítenek, melyet a lovag fegyverövébe akasztva könnyebbé válik a vívást – s persze jóval kiszámíthatóbbá is. Pengéje 150 centiméter. Éle gyakran lángolt, azaz hullámosra képzett.

Fattyúkard **Gyorsaság: 7-9** **Erő: 7-9**
Nevezik másfél-kezes kardnak is, mivel markolata hosszan kiképzett, s hol egy kézzel, hol két kézzel forgatható. Pengéje rövidebb és vékonyabb, mint a pallosé. Az egyetlen nehézkard, amelyet 55-ös Erő Főértékkel is lehet forgatni: ekkor viszont csakis két kézzel. Az egykezes harcmodorhoz 65-ös főérték szükséges.

Lovagkard **Gyorsaság: 7-8** **Erő: 5-7**
Vaskos, nehéz, 80-120 cm-es egyenes pengéjű, kétélű, egykezes fegyver. Kifejezetten a nehézvértes harcmodorhoz alkalmazzák, nehéz pengéje képes bezúzni a vérteket. A kard foka lekerekített, mivel a nehéz pengével gyakorlatilag lehetetlen döfni.

Széleskard **Gyorsaság: 7-8** **Erő: 6**
A kerin Feketevértesek tradicionális fegyvere. A lovagkard hegyesre reszelt fokú változata, amelyen keresztvas helyett díszesen fonatolt markolatkosár védi a kezet.

Handzsár **Gyorsaság: 5-7** **Erő: 5-7**
Az egyetlen ívelt pengéjű, egyélű nehézkard. A penge vége szélesebb, mint a markolathoz közel. A Kondor-birodalom kialakulófélben lévő nehézlovasságának fegyvere – az orkok egyfajta meghosszabbított fejű csatabárdként használják, ezért alkalmazzák a magaslati előnnyel rendelkező, különösebb vívótudományt nem igénylő nehézlovasságnál –, másutt, mint például Maldiberan különféle államaiban kifejezetten gyalogsági fegyver.

Vívókard fegyvercsoport

A kardvívás mestereinek fegyvere. A vívókardot alkalmazó harcmodor sokkal nagyobb hangsúlyt fektet a vívás technikájára és a villámgyors támadásokra, mint a fegyverek átütőerejére, sebzésére.

Rapír **Gyorsaság: 2-3** **Erő: 2-4**
Főként szúrásra alkalmas, könnyű fegyver. Vékony, egyenes pengéje 80-100 cm, háromszög vagy deltoid keresztmetszetű. A penge hosszában két vagy három fémtaréj fut végig, melyet kiéleznek, ám szerepük elsősorban nem a vágás, hanem a hosszú penge szilárdítása.

Tőrkard **Gyorsaság: 2-4** **Erő: 2-5**
Szúrásra és vágásra egyaránt alkalmas. Lapos keresztmetszetű, vékony, egyenes pengéje 70-80 cm. Keresztvasát gyakran fonott markolatkosár is kiegészíti. Gazdagon díszített változatai a főúri viseletek méregdrága kiegészítői.

Török fegyvercsoport

A kardok családjának legkisebb tagjai. Vívásra nem alkalmasak; a tőröket alkalmazó harcmodor a testcselekre és a belharcra alapoz. Az ellenfelek közelsége miatt a kések és török kiválóan alkalmasak célzott támadásokra. A kijelölt testrészekre való támadáskor a török és kések szintmódosítói nem érvényesek, ahogy a fegyvererő sebzésszorzója sem.

Tőr **Gyorsaság: 2-3** **Erő: 1-3**
Egyenes pengéjű, kétélű – néha egyélű – fegyver. Változatos pengehossz: 20-60 cm. A rövidebb pengéjű török vaskosak, nehezek, a hosszabb pengéjűek könnyűek és kecsesek... a leghosszabb török gyakorlatilag tőrkardnak számítanak, így a két fegyvertípus közt nincs éles határ. A hosszú török forgathatóak a tőrkard jártasság szerint is.

Kés **Gyorsaság: 1-2** **Erő: 1-2**
Számtalan pengeváltozattal, többnyire keresztvas nélkül, vagy a pengekeresztmetszetnél alig nagyobb keresztvassal (keresztlemez) készítik. A kések főképpen szerszámok, és csak másodlagosan fegyverek.

Hegyestőr **Gyorsaság: 3-4** **Erő: 2-3**
Általában méteres, háromszög – ritkán négyszög – keresztmetszetű pengéje hegyes csúcsban végződik, melyet különleges edzési eljárásokkal erősítenek. Vágóéle nincsen. A láncingek gyengéit kihasználó fegyver; a hosszú, hegyes penge behatol a láncszemek közé, szétpattintja azokat, úgy sebez. A kovácsolt vértezetekbe könnyen beletörhet, ám a résekbe szúrva használható. Belharcra teljességgel alkalmatlan.

Hajítófegyver fegyvercsoport

Kifejezetten dobásra tervezett fegyverek – és nem is mindig tőr alakúak. Laposak, többnyire csupán fém részeik vannak, a markolati részen a fém rovátkolásával érik el, hogy ne csússzon a kézben. Jó dobódinamikával rendelkeznek, kiegyensúlyozottak, viszont közelharcban rossz fogás esik rajtuk, ráadásul némelyik fegyvertípus kiképzése magát a használót is veszélyezteti. Az ebbe a fegyvercsoportba tartozó fegyverekkel akkor sem lehet közelharcot folytatni, ha a karakter elsajátítaná az adott fegyverre vonatkozó *fegyverforgatás* jártasságot.

Hajítótőr **Gyorsaság: 1-2** **Erő: 1**
Egyetlen darabból kovácsolt, fűzlevél alakú, kétélű, mindkét végén vagy csak az egyiken hegyes fegyver. Keresztvasa a legritkább esetben van, s akkor is csak azért, hogy a használó tapintás útján érzékelni tudja, hol kezdődik a penge.

Jidori csillag **Gyorsaság: 1** **Erő: 0,5 (min. 1 Sp)**
Tenyérnyi, féltenyérnyi korongok, deltoidok, csillag és napformák, ívelt oldalú négyszögek – középükön változatos alakú lukakkal. A fegyver minden oldala éles, szögleteik ívesen hegyesre csiszoltak. Repülés közben – a réseknek köszönhetően – jellegzetes sivító hangot adnak. Inkább zavarásra, mintsem sebzésre valóak.

Hajítótű **Gyorsaság: 1** **Erő: 0,1 (min. 1 Sp)**
Végletesen elnyújtott hajítótőrök. Kerek, vagy szögletes keresztmetszetűek, sosem laposak. Arasznyi hosszúak; a mindkét végükön hegyes változatok orsó alakúak, az egyik végén hegyes változatok inkább apró, toll nélküli nyílvesszőkhöz hasonlítanak. Inkább zavarásra, mintsem sebzésre valóak.

Hajítóbárd **Gyorsaság: 2-3** **Erő: 2-3**
Egyetlen darabból kovácsolt, lapos, balta formájú fegyverek. A baltaélen kívül a hosszan előrenyúló szártüske, a hátranyúló zúzótüske, valamint a vaskosabb, rovátkolt markolat-tüske (lényegében ez a nyél) gondoskodik arról, hogy valamely veszélyes felülete az eldobás után mindenképpen találkozzon az ellenfél testével. Használójuk négy-öt, lapos hajítóbárdot a bal kezébe fogva, hatékonyan képes több ellenfelet sakkban tartani. Bizonyos változataik már nyomokban sem emlékeztetnek a baltára; ezek változatos irányú tüskékkel, kígyóként tekergő éles karokkal ellátott fegyverek, melyek használata valódi művészet. Gyakori alkalmazása a pajzs elleni támadás – két-három, a pajzsba ágyazódó hajítóbárd gyakorlatilag lehetetlenné teszi a pajzzsal való védekezést.

Mesterkorong **Gyorsaság: 1** **Erő: 1**
Egy-másfél arasznyi átmérőjű, üres közepű korong (lapos gyűrű), melynek külső pereme élezett, a belső tompán lekerekített. Bizonyos változatai nem teljesen laposak, ezek íve egy kupola peremének felel meg. A kúpos korongokat magasabb szintű használóik (7. szinttől) képesek úgy eldobni, hogy találat nélküli dobás esetén visszatérjenek.

Acélkereszt **Gyorsaság: 2-3** **Erő: 2-3 (4)**
A hajítóbárd letisztult formája. Egyetlen darabból kovácsolt, lapos, egyenlő szárú kereszt, melynek minden szárán kiképzik a rovátkolt markolati részt, és minden szár végét hegyesre reszelik. Az orkok kecsesebb, egészen vékony kereszteket használnak, melyek szárait fogazottan reszelik, hogy a sebből kitépve elviselhetetlen szenvedést okozzanak (Erő 4). A fogazott keresztek gazdáit kultúrvidékeken könnyen meglincselhetik.

Démonbozont **Gyorsaság: 3-4** **Erő: 3-5**
Az észak-Gerondari havasi barbárok körében elterjedt dobófegyver. Nem csak hajításra alkalmazható, hanem közelharcban is, +2 gyorsasággal. Gyakorlatilag egy kardmarkolattal ellátott, sokágú fémdarab, melynek minden pontján éles vagy szúró felületek váltakoznak – olyan, mint egy tövestől kitépett, aprócska bokor. Súlya miatt meglehetősen brutális sebeket tud osztogatni, ugyanakkor idomtalan volta miatt egynél több acélbozontot senki sem hord magánál. A támadódobás célszámának 30-nál nagyobb elvétése esetén a szerteágazó fegyverélek magát a dobót sebzik.

Dobószár **Gyorsaság: 4-5** **Erő: 2-6**
A fegyver maga egy parittyaszerű nyél, mellyel méteres, dárdaszerű acélrudak hajíthatók el. A dobószár valamivel hosszabb, mint az acélrudak (a markolati résszel), a végén erős, alig félarasznyi bőrhurok, amelybe a „dárda" tompábbik végét akasztják dobás előtt.

Gerely **Gyorsaság: 3-5** **Erő: 2-4**
Könnyű dárdaféle, kifejezetten hajításra alkotva. Hegye többnyire egyetlen fémtüske, élek nélkül. Közelharcra alkalmatlan, mert a puhafa nyél nem viseli el a nagyobb erőhatást.

Buzogányok fegyvercsoport

A zúzófegyverek legtöbbje ebbe a fegyvercsoportba tartozik. Mélyen zúzott sebeket ejtenek, csontot törnek, belső sérüléseket okoznak; a fej elleni támadásra minden más fegyvernél alkalmasabbak.

Buzogány **Gyorsaság: 5-7** **Erő: 4-7**
A gömbfejű, a tompa vagy hegyes-tüskés és a tollas-gerezdes változatai a legelterjedtebbek. Változatos hosszúságú fa, vagy fém nyélre acélfejet kovácsolnak. A legelterjedtebb, és legolcsóbb zúzófegyver – ugyanakkor művészi kivitelezésű, drágakő-berakásos, harcra teljesen alkalmatlan darabjaik a főurak díszruházatának elengedhetetlen kellékei.

Láncos buzogány **Gyorsaság: 7-9** **Erő: 6-8**
A nyél és fej közé a nyél hosszának felét kitevő, erős lánc kerül. A vértes lovagok számára készítenek három kisebb fejjel ellátott láncos buzogányt is; ez a változat páncélozatlan felhasználók számára önveszélyes, mivel a három kis fejet nehéz irányítani, így gyakran a használón csattannak. A háromfejű változat vértek elleni harcra alkalmatlan, vértezet nélküli ellenfél ellen viszont +1 sebzésszorzója van.

Keselyűcsőr **Gyorsaság: 6-8** **Erő: 5-9**
A buzogány és a csatabárd összeházasításából született, különös fegyver. A kissé vaskosabb nyélre többnyire tüskés buzogányfejet erősítenek, amelyből egy baltaszerű vágóél nyúlik ki. A vágóél arasznyi hosszú, két-három ujjnyi széles. Kétkezes fegyver, de 65-ös Erő főértéktől egy kézzel is forgatható.

Csatacsillag **Gyorsaság: 5-7** **Erő: 4-6**
A tüskés buzogányok speciális fajtája. A buzogány feje gyakorlatilag eltűnt, s a nyélen öt vaskos tövis található. Négy tövis a nyélre és egymásra is merőleges, az ötödik – a szártüske – a nyél meghosszabbításában nyúlik előre.

Harci kalapács **Gyorsaság: 4-8** **Erő: 3-6**
Hosszabb, vagy rövidebb nyelű, szögletes fejű buzogányfajta. A szögletes fej két irányban nyúlik túl a fegyver tengelyén, és lehet vaskos zúzófej, valamint vékonyabb átütő-fej.

Fokos **Gyorsaság: 3-5** **Erő: 2-3**
Könnyű lovassági fegyver, vékony nyéllel, baltaszerű fejjel. A baltafej mögé kalapácsszerű átütő-fej, vagy zúzótüske nyúlik.

Nehézbuzogány **Gyorsaság: 10-12** **Erő: 9-10**
Két kézzel forgatható, gömbfejű, vagy kalapács-kiképzésű brutális fegyver. A gömbfejű változatok gyakran tüskézettek. Forgatásukhoz legalább 65-ös Erő Főérték szükséges.

Bunkósbot **Gyorsaság: 4-8** **Erő: 2-7**
A legegyszerűbb fegyverek egyike; lényegében egy vaskos, göcsörtös fadarab. Igényesebbeknek készíthetik ólmozott, szögekkel kivert, acélrátétekkel megvasalt formában.

Csatabárdok fegyvercsoport

Vaskos, éles, pengeszerű fémfej jellemző erre a fegyvercsoportra. Kezelésük korántsem olyan egyszerű, mint ahogy látszik; a rosszul tartott, kiforduló, vértezetről visszapattanó baltafej a forgatóját is megsebezheti.

Szekerce **Gyorsaság: 4-6** **Erő: 2-5**
A csatabárdok alaptípusa, valójában inkább szerszám, mint fegyver – legalábbis céljait tekintve.

Csatabárd **Gyorsaság: 5-7** **Erő: 3-7**
Ívelt, vagy egyenes élű, fa-, fémrátétes fa-, vagy fémnyelű fegyver. Gyakori a bárdfejjel ellenkező irányba nyúló zúzótüske, és a nyelet meghosszabbító szártüske.

Kétkezes csatabárd **Gyorsaság: 9-11** **Erő: 9-10**
A csatabárd drabálisabb változata. Szinte kizárólag keményfa nyéllel, szár-, és zúzótüske nélkül készítik. A bárdfej éle gyakorta hosszan elnyúlik a nyél markolati vége felé, vagy éppen ellenkezőleg, túlnyúlik a nyél végén. Forgatásához minimum 65-ös Erő Főérték szükséges.

Kétfejű csatabárd **Gyorsaság: 8-9** **Erő: 9-10**
A kétkezes csatabárd sajátos változata. Kisebb bárdfejjel látják el, ám ebből egyenesen kettővel. Forgatásához minimum 65-ös Erő Főérték szükséges, viszont egy viszonylag gyorsnak mondható, igen hatékony – jobbra-balra vagdalkozó – harci stílust tesz lehetővé.

Csatacsákány **Gyorsaság: 4-6** **Erő: 4-7**
A fegyvercsoport legfiligránabb tagja. Baltafej helyett csőrszerű, vaskos nyúlvánnyal látják el, amely kifejezetten alkalmas lemezvértek bezúzására. Ez is azok közé a fegyverek közé tartozik, melyek hétköznapi szerszámnak sem megvetendőek.

Szálfegyver fegyvercsoport

Kifejezetten gyalogsági fegyverek, hatékony forgatásukhoz mindkét kézre szükség van (lándzsavívás). Ismeretes ugyan az ősi falanx harcmodor, amelynek során a szálfegyvereket pajzzsal együtt, kizárólag döfésre és a rohamok felfogására használták, ám a falanxok a modern hadviselésben már nem állják meg a helyüket. Worluk világán, ha a dárdás katona visel is pajzsot, azok főként az íjászok elleni védekezésre alkalmas pavézék (nagyméretű szögletes pajzsok), melyeket a kézitusa kialakulásakor eldobálnak. A heggyel ellátott szálfegyverek a roham ellen kiemelt védettséget adnak.

Lándzsa Gyorsaság: 6-7 Erő: 5-7
Rövidebb és vaskosabb heggyel ellátott szálfegyver, 2-3 m hosszú. A hegy gyakran levelet formáz, köpü részén (a lándzsahegy szoknyaszerűen kiszélesedő alsó fele, amelynél fogva a fanyélre erősítik) gyakran kereszttüskék akadályozzák, hogy a lándzsa túl mélyre hatoljon.

Dárda Gyorsaság: 6-7 Erő: 5-8
Hosszabb, vékonyabb fémheggyel ellátott fegyver. Kisebb, de mélyebb sebeket okoz, mint a lándzsa. Jól hajítható, köpüjén kereszttüske nincsen. Gyakori alkalmazása a pajzsba való dobás – ilyenkor a dárda átüti a pajzsot, majd súlyánál fogva lehúzza. A pajzs birtokosa vagy eldobja a pajzsot, vagy kihúzza a dárdát... ha marad rá ideje.

Pika Gyorsaság: 9-11 Erő: 4-6
Gyalogsági hosszúlándzsa, 4-5 m-es nyélen, rövid, kúpos fémheggyel.

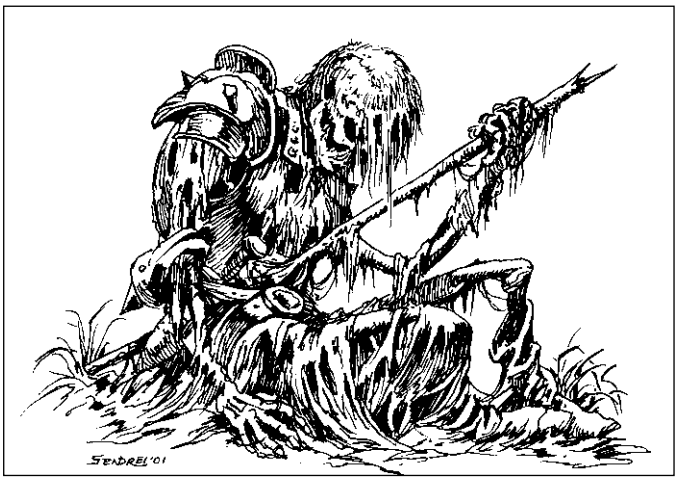
Csáklya Gyorsaság: 6-8 Erő: 3-4
Dárdaszerű szálfegyver, amelynek a köpüjéről horogszerűen visszahajlik egy második hegy. A horog a lovaskatonák lerántására szolgál.

Angolnanyárs Gyorsaság: 5-7 Erő: 3-5
Tulajdonképpen egy hegyestőr, kb. 2 m-es fanyélen. Olcsó, viszont könnyen sérül, törik.

Alabárd Gyorsaság: 8-10 Erő: 6-10
Kombinált szálfegyver, amely ötvözi az angolnanyárs (védekezés), a csatabárd (támadás) és a csáklya (lerántás) előnyeit. A hosszában elnyújtott, nem túl nehéz bárdlappal egybekovácsolt nyárs erős, sokat kibíró fegyvert eredményez. A nyél felső harmadát oldalpántokkal erősítik, hogy megakadályozzák a fanyél átvágását.

Csatavilla Gyorsaság: 5-7 Erő: 2-4
Inkább látványos, mint használható fegyver – a paraszti hadak és a gladiátorok használják, mások nem.

Szigony Gyorsaság: 5-7 Erő: 2-5
Horgas végű dárda, vagy villa. Kiváló halászeszköz, azonban inkább csak kultikus jelentőségű fegyver, mivel sikeres sebzés után igen nehéz kirántani a sebből. Tengerpapok, az ork kalózhajók sámánjai és a gladiátorok használják.



Hosszú bot Gyorsaság: 2-6 Erő: 1-4
Eltérően a többi szálfegyvertől, a bot csak saját fegyverhasználat képzettséggel használható fegyverként, más szálfegyverre vonatkozó jártassággal még levonásokkal sem. Speciális vívótechnikája veszedelmes fegyverré teheti, noha magas szintű használói – mondhatni a botvívás művészei – inkább az ellenfél harcképtelenné tételét, mintsem megölését tartják szem előtt.

Cséphadaró Gyorsaság: 6-8 Erő: 3-4
Paraszti szerszám, szükség esetén fegyver. A fegyverré alakított cséphadarón szögeket vernek keresztül.

Lovas-lándzsa fegyvercsoport

A szálfegyerek azon csoportját alkotják, melyeket kizárólag a lovas harcmodorban lehet alkalmazni – ott is csupán rohamra és a menekülők üldözésére alkalmas; vívásra, csatározásra, hosszas ütésváltásra nem. Ezért a viszonylag alacsonyra meghatározott fegyvergyorsaságukhoz minden esetben hozzá kell számolni a lovas mozgásából adódó időegységeket. Frontális támadáskor egyetlen ütésváltásnál többre nem alkalmasak, mivel a vágta lendülete az ellenfeleket azonnal tovább sodorja, s az ütközet sűrűjében a hosszú fegyverekkel bajosan lehet harcolni.

Tárcsás lándzsa Gyorsaság: 6-8 Erő: 9-10
Nevezik tornalándzsának is, mert csatacsúcs nélkül a lovagi tornák kedvelt fegyvere. A nehézlovasság rohamfegyvere. Vékony, de erős nyele 3,5-4 méter hosszú. Csúcsa hosszú és levél alakú, vagy zömök, erőteljes. A kezet és a mell egy részét nagyméretű, kerek tárcsa védi. A lándzsához tartozik a mellvértre szerelt kampó is, amely támadáskor a fegyver súlyát tartja. A rúd végére többnyire címeres zászlócskákat erősítenek.

Kopja Gyorsaság: 4-6 Erő: 6-9
A pusztai nomádok kedvelt fegyvere. Hossza 4 méter, tompa végén fagolyó nehezék, hogy könnyen egyensúlyban lehessen tartani, mivel nem a közepén markolják, hanem a hátsó háromnegyedénél. Némely típusánál a markolat előtt is található egy fagolyó. Csúcsa többnyire hengeresen tövisszerű, melynek köpüjére lófarok-fonatokat, kicsiny zászlócskákat erősítenek.

Íjak fegyvercsoport

A legelterjedtebb lőfegyverek az íjak. Gyorsak, hatékonyak, ugyanakkor igen érzékenyek az időjárás viszontagságaira, a mechanikai sérülésekre vagy a hosszan tartó feszítettségre. Ugyanannak az íjtípusnak több változatát is készítik; így jönnek létre a különböző erejű íjak, melyeket gazdájuk a saját testi erejéhez viszonyítva tud kiválasztani, hogy az ember és a fegyver tökéletes egységet tudjon alkotni. Az erősebb (nehezebben felhúzható) íjak messzebbre hordanak.

A gyorsaság érték után zárójelben azt az időegységet (szegmens) közöljük, amely a felajzáshoz szükséges.

Az íjak felajzása egyszeri művelet (amikor az ideget ráfeszítik az íj szarvára, ezáltal lövéskész állapotba hozzák a fegyvert), a zárójeles gyorsaságérték erre vonatkozik, tehát csak egyszer kell felszámolni, de csakis akkor, ha a felajzás az Összesített Gyorsaság számolásának megkezdése után következik be.

A számszeríjak felhúzása lassú folyamat, és minden lövés után újból meg kell tenni. A zárójeles gyorsaságérték erre vonatkozik, míg a zárójel nélküli a célzás-lövés szegmense. Többlövetű számszeríjaknál csak az összes nyílvessző kilövése után kell felhúzni a fegyvert.

Hosszú íj Gyorsaság: 1-4 (15) Erő: 2-6 Lőtáv: 50-100
A név nem is annyira az íjszarvak hosszára, mint inkább a formájára utal: hosszú, enyhén ívelt szarvait fából, néhány esetben enyvvel egymáshoz ragasztott falapokból készítik. Olcsó, de igen érzékeny és hamar kifáradó íjtípus – ritkán érik meg az ezredik lövésüket. A rövidebb szarvú íjakat a népnyelv rövid íjnak is nevezi – ha a lőtávot nézzük, ez az elnevezés egészen találó. A hosszabb szarvú íjak hatékony használatához legalább 50-es Erő főérték szükséges – gyengébb karakterek kezében sem a lőtávra, sem a sebzésszorzóra vonatkozó értékeket nem képesek teljesíteni.

Visszacsapó íj Gyorsaság: 1-4 (20) Erő: 5-7 Lőtáv: 100-150
A pusztai nomádok és a jidori harciskolák kedvelt lőfegyvere. Kettős ívű, összetett szarvai egymáshoz ragasztott, réteges falemezekből, kemény ínból és szarulapokból készülnek, felajzáskor teljesen vissza kell hajlítani az íjtest görbületét, s ez hihetetlen erőt kölcsönöz az ívnek. Tartósabbak, mint a hosszú íjak, ám egy-két ezer lövés után ezek is kifáradnak, tönkremennek. A nomád íjak szimmetrikusak, a jidori íjak aszimmetrikusak, a felső szarvuk hossza másfélszerese az alsó szarvának, ezért ez utóbbiak lőtávja általában nagyobb, mint a pusztai íjaké. Hatékony használatukhoz legalább 60-az Erő főérték szükséges.

Kittarán íj Gyorsaság: 2-5 (25) Erő: 6-8 Lőtáv: 100
Igen tartós, strapabíró íjak, melyeket a bütykös antilop szarvából készítenek. Szinte állandóan felajzva tartható, tízezernél több lövést is kibír, viszont nagy távolságra nem lehet vele pontosan célozni. Maximális lőtávja a többi íjtól eltérően a célzott lőtáv háromszorosa (300 méter). Hatékony használatához legalább 70-es Erő főérték szükséges.

Számszeríjak fegyvercsoport

Brutálisan erős, megbízható, ugyanakkor nehézkes fegyverek. Acél íjszarvuk elvileg állandóan felhúzva tartható, ugyanakkor ha már egyszer lőttek vele, igen nehéz újra felajzani. A felajzáshoz különféle segédeszközöket (tekerő, karmos „kecskeláb) alkalmaznak. A legegyszerűbb segédeszköz az övre szerelhető húzóhorog és a számszeríj végén kialakított kengyel kombinációja. Ezt használva a számszeríjász letérdel, egyik lábát beakasztja a kengyelbe, majd a húzóhorgot az idegbe akasztva feláll. Miközben kiegyenesedik, az ideg beakad a számszeríj diójába (zárszerkezet), és lövésre kész állapotba kerül. Nehéz, rövid nyílvesszőiken fából készült vezetőszárakat alkalmaznak – ezért, bár nagy erővel röpülnek, hamar lehúzza őket a súly.

A gyorsaság után zárójelben a felhúzás ideje szerepel, melyet minden lövés után meg kell tenni.

Számszeríj Gyorsaság: 1 (25) Erő: 5-8 Lőtáv: 50-80
Különféle méretű és erejű fegyverek. Mindazok vonatkoznak rá, amelyeket a fegyvercsoportnál leírtunk.

Páncélzúzó Gyorsaság: 1 (30) Erő: 10 Lőtáv: 40-70
Nagyméretű, igen erős számszeríj. Felajzásához mindenképpen csörlő szükséges. A fegyver neve indokolatlanul szerény, ugyanis a számszeríjak legtöbbje képes átütni a páncélokat, így a páncélzúzó általában hátul még ki is jön, ha egyszer elöl bement... Eltérően a hagyományos számszeríjlövedékektől, a páncélzúzó nyilait tompa, sőt, lapos heggyel látják el, amely olyan, mint egy pecsétnyomó – az íjszarvak irtózatos ereje még ezt a lehetetlen nyílvesszőt is átlövi egy páncélozott célponton. Használatához és cipeléséhez legalább 60-as Erő főérték szükséges.

Gnóm nyílpuska Gyorsaság: 1 (20) Erő: 4-6 Lőtáv: 60-100
A rövid, vaskos tusra két acélívet szerelnek, melyek függőlegesen állnak a tus két oldalán. Két nyílvesszőt lőhet ki egyszerre vagy egymás után, felajzását „kecskelábbal" oldják meg. Mivel a gnómok ismerik a vörös és a fekete robbanópor titkát, gyakori, hogy üreges hegyű, robbanóporral töltött nyílvesszőket használnak, melyekből rövid kanóc lóg ki. A meggyújtott kanócú nyílvesszőket azután gyorsan a cél felé röpítik... Néha ezt a típust döfőheggyel is ellátják a kézitusához.

Kathír nyílpuska Gyorsaság: 1 (10) Erő: 2-4 Lőtáv: 10-20
Egyívű, ismétlő rendszerű lőfegyver. A rövid acélív felett kicsiny tár lapul, amelybe négy rövid nyílvesszőt helyeznek. Nagyobb tárakkal is készítenek a kathírok nyílpuskákat (5, 6 és 8 nyílvesszővel), ám ezek rendkívül megbízhatatlanok, a vesszők elakadnak a tárban, megsérülnek, és romlik a célzás minősége is. A lövések után gyorsan újra fel lehet ajzani a fegyvert, sőt, a tár cseréje sem tart sok ideig (20 szegmens). A gyorsaság ára a viszonylagos gyengeség és a rövid lőtáv, előnyei, hogy kézitusában is használható, és a nyílhegyek méreggel preparálhatóak.

Egyéb lőfegyverek

Az itt szereplő fegyverek csak a saját fegyverforgatás képzettséggel használhatóak.

Fúvócső Gyorsaság: 3-5 Erő: 0,1 Lőtáv: 1-20
Hosszabb-rövidebb üreges cső, amelyből könnyű, tűszerű lövedékeket lehet viszonylag hangtalanul kilőni. A lövedékek minden esetben mérgezettek – egyébként semmi értelme nem lenne, olyan minimális a sebzése. A fejvadászok által használt rövidebb fúvócsövekkel csak kettő-öt méterre lehet pontosan célozni, a hosszabb (kb. 2 m) csövekkel akár húsz méterre is.

Parittya Gyorsaság: 4-6 Erő: 1-3 Lőtáv: 30-80
Egyszerű, középen kiszélesedő bőrszíj, amelynek egyik végét a csuklóra kötözik, a másik végét marokra fogják. Megpörgetve, majd a szabad végét elengedve röpíti ki a lövedéket, amely többnyire egyszerű kavics – ám a magukra valamit is adó parittyások hegyesre kalapált ólomlövedékeket használnak, melyekbe belekarcolják szignójukat.

A parittya hosszú nyélre szerelt változata pontatlan fegyver, ugyanakkor nagyobb a lőtávja (120 méter), és képes öklömnyi, égő olajos csepüvel töltött cserepeket is kiröpíteni – a nyeles parittya inkább ostromfegyver, csatában kevéssé használható.

Különleges fegyverek

Az itt szereplő fegyverek csak a saját fegyverforgatás képzettséggel használhatóak.

Ököl Gyorsaság: 1 Erő: 0,5-3 (+1-2)
Az ököl mindig kéznél van, tartja egy ősi jidori mondás. Bár sokan inkább a különféle fegyverekre esküsznek, egy jó kemény ököl már sokakat húzott ki a csávából. Az ökölre húzott boxerek, fémbütykök és pengék növelik a sebzésszorzót – ezek értéke zárójelben található –, ugyanakkor nem szükséges külön jártasság a használatukhoz. A puszta ököl sebzésszorzója a karakter erejétől függ: 69-es Erő Főértékig 0,5, 70-től 1, 80-tól 2, 90-től 3.

Lasszó Gyorsaság: 10-15 Erő: 0
Hosszú kötél, amely az ellenfél elfogására, mozgásának korlátozására használható.

Dobóháló Gyorsaság: 6-10 Erő: 0
Az ellenfél elfogására, mozgásának korlátozására használható, szegélysúlyokkal ellátott eszköz.

Shil-penge Gyorsaság: 3-5 Erő: 2-6
A shil-pengének a tonfa az alapja – a fegyver alapfogása az, amikor a tonfa hosszú szára végigfekszik az alkaron. A két élre fent penge a kézfejtől előre kb. 40 centire nyúlik előre, de külső vágóéle az alkaron (a tonfa szárán) is végighúzódik. A fegyver így híven követi a kar mozgását, ideális harceszköznek bizonyulva, hiszen pl. egy hárításnál nem a csuklóra van terhelve a védés, hanem az egész karra. Néhány jidori harciskola tradicionális fegyvere.

Fojtóhurok Gyorsaság: 1-2 Erő: 1-3
Vékony acéldrót, mindkét végén megmarkolható fa-fogantyúval. Fegyvernek talán nem is nevezhető, mivel csupán rajtaütésszerű, hátulról való támadásokra alkalmas.

Kriss Gyorsaság: 3-6 Erő: 2-5
Ez valójában egy vékony, kb. 80 centis fémbot, mindkét végén 15 centis, kétoldalt is kiélezett döfőhegyekkel, melyek vágásra is alkalmasak. Kétkezes technikákra használható. Színes zászlócskákkal és selyemdarabokkal díszítik.

Hárítótőr Gyorsaság: 2-3 Erő: 1
A vívótőrök kiegészítő fegyvere; főként a kardforgató védettségét növeli, de alkalomadtán támadni is lehet vele. Tompa élű, de hegyes fegyver, pengéje gyakran fogazott.

Pajzsok fegyvercsoport

A pajzsok a harcosok védelmét szolgáló eszközök, melyeket bizonyos esetekben támadásra is lehet használni, amely a legtöbb esetben nem más, mint az ellenfél eltaszítása, felborítása. Kiképzésükből és anyagukból adódó sajátosságaik – hegyes fémköldök, éles perem – lehetővé teszik a pajzzsal való sebzést is. Sebzésszorzójuk (fegyvererő) a kiképzéstől függően 1-3. Amennyiben a pajzsokat csak védekezésre használják, gyorsaságuk nem számít bele az Összesített Gyorsaságba.

Karpánt **Gyorsaság: 1**
Bőr- vagy fémpántok, leginkább az ökölharc során óvják meg a csukló érzékeny inait, esetleg a lecsúszó pengéktől védnek, más esetben nem sok hasznuk van – kardcsapást bajosan lehet kivédeni vele. Az íjászok speciális, széles, bőr karpántja az ideg visszacsapásától védelmezi az alkart.

Alkarvédő **Gyorsaság: 1**
Kovácsolt fém, a teljes vértezet része, ritkán külön is használják. Az elcsúszott kardcsapásoktól védheti meg viselőjét, aktív védekezésre (hárításra) nem alkalmas.

Tárcsapajzs **Gyorsaság: 2-5**
Változatos pajzsok. Formájuk domború kerek, vagy íves háromszög. Méretük a harcmodor függvénye, anyaguk változatos – a fűzfonattól a kovácsolt acélig (ez a pajzs tartóssága szempontjából fontos – a fűzfonat pajzs egy csatánál többet bajosan bír ki). Közelharcban a karakter védettsége a *fegyverhasználat* (pajzsra) jártasság függvénye, íjászok ellen a pajzs mérete a meghatározó.

Lovassági tárcsapajzs **Gyorsaság: 5**
Szögletes, ívesen hajlított pajzs, melynek a jobb felső peremén mélyedést készítenek a kopjaszárnak. A bal felső peremét gyakran csúcsosan felhúzzák, hogy jobban védelmezze a lovas nyakát és fejét az oldalról érkező csapásoktól.

Drén pajzs **Gyorsaság: 7-9**
Fordított csepp alakú, nagyméretű pajzs. Egykor általánosan elterjedt volt, ám a falanx-taktika eltűnésével kizárólag a lovagi harcmodor része lett. Hosszan lenyúló alsó pereme a lovas lábát is védelmezi.

Állópajzs **Gyorsaság: 15**
Az állópajzs, vagy *pavéze*, szögletes, földre állítható nagypajzs, megerősített és kiugró gerinccel, amely a számszeríjak támasztékául szolgál. Teljességgel alkalmatlan támadásra. Gyakorta építenek az összeakasztott pavézékből pajzsfalat, amely mögé behúzódhatnak a lándzsások és az íjászok. A kisebb pavézék, melyekkel mozgó harcot (védekezést) is lehet folyatni, nem alkalmasak pajzsfal építésére, ugyanakkor térdelő számszeríjászok támasztékul használhatják.

A vértek

A vértek és a fegyverek között örök a versengés, így jöttek létre az egyre fejlettebb páncélzatok és az egyre hatékonyabb fegyverek. A páncélzatok alaptípusait a felhasznált anyagok és az elkészítés módja szerint csoportosíthatjuk; ezen belül nem teszünk különbséget, hogy a test mekkora felületét védelmezi (sodronying – sodronyvért), mert ennek csak a testrészekre célzott támadásnál van jelentősége.

Bizonyos vért-típusok ellen speciális fegyvereket fejlesztettek ki - pl. hegyestőrt a sodronying ellen, vagy a páncélzúzó számszeríjat a lemezvértek ellen. Illetőleg, ha a fegyverek oldaláról közelítjük meg a kérdést, akkor azt mondhatjuk, hogy egyes fegyverek bizonyos vért-típusok ellen kevésbé hatékonyak, másokkal szemben átlagosan hatékonyak, illetőleg léteznek olyan vértek, melyek ellen átlag feletti hatékonysággal alkalmazhatóak. A Káosz Szerepjáték harci szimulációiban ezeket a speciális kombinációkat nem vesszük figyelembe, és pusztán játéktechnikai szempontból úgy tekintjük, hogy az adott fegyverek minden vért-típussal szemben egyforma átütőerővel bírnak, illetőleg az adott vértek minden fegyver-típussal szemben egyforma hatékonysággal védenek. Amennyiben igény mutatkozik rá, a későbbiekben megalkotjuk a fegyverek és vértek egyedi egymásra hatásának opcionális szabályát.

A vértezetek viselésére általában nincs külön szabály (sem jártasság), mindig a logika az irányadó. Pl. komplett lemezvértet egyedül kószáló lovagok bajosan viselhetnek, hiszen nincs, aki rájuk adná. Melegebb éghajlaton kifejezetten halálos dolog teljes lemezvértet hordani – amelyet jó vastagon alá is kell bélelni, nehogy horzsolásokat, sebeket és fekélyeket okozzon a gazdájának –, ugyanis egy szép napon a halál hőguta képében látogatja meg hősünket. Esős, párás időben mindenféle fémvértezet rozsdásodik (kivéve a hanhorti fém és a mágikusan kezelt fémek, feltéve, hogy a mágia kifejezetten tartalmazza a „rozsdamentesítő" hatást), amely növeli a gyorsaságmódosítóját, és az elhanyagolt vértek nem képesek teljes mértékben ellátni védelmi funkciójukat. A sodronyvért rozsdásodása különösen alattomos, mivel az állandóan ledörzsölődő rozsdaszemek bejutnak a ruházat alá, és a bőrt irritálva súlyos fekélyeket okoznak. (A rozsdásodás ellen legjobb orvosság az állandó sikálás – finom homok és disznózsír keverékével –, valamint az olajozás, zsírozás.) A vértek karakterisztikájában a következőket találhatod:

Gyorsaságmódosító (GyM): az az érték, amely a vért viselésekor hozzáadódik a karakter alapgyorsaságához. Ez nem a súlyból adódik (azt külön kell hozzászámolni a karakter leterheltségéhez), hanem a vért merevségéből, mozgást gátló kiképzéséből.

A páncél szintje: az az érték, amely a páncélvédő dobáskor a fegyver erejével szemben kijelöli a célszámot a Rubin Táblán.

A vértezet súlya: az adott típusba tartozó vértek 90%-ának a súlya a megadott intervallumba esik. Olykor előfordulhatnak könnyebb, vagy nehezebb darabok is. Fontos, hogy a súly a GyM értéken felül számít bele a karakter leterheltségébe.

Az értékek „tól-ig" határokat tartalmaznak; ezzel is arra szeretnénk inspirálni a Játékosokat, hogy ne a „számok" alapján válasszanak vértet, hanem a karakterük stílusa alapján. A kiválasztott vért konkrét értékeit a Mesélő határozza meg a karakterisztika intervallumai alapján.

Bőrruha **GyM: 0-1** **Szint: 1-2** **Súly: 2-6 kg**
A vastag bőrruhák, szőrmék tompítják némileg a testet ért csapások erejét.

Nemezvért GyM: 1-2 Szint: 1-3 Súly: 1-5 kg
Keményített gyapjúból (nemez), vagy növényi rostokból (posztó) készített vért. Sisak és mellényszerű vért alkotja, más testrészek védelmére nem alkalmas.

Keményített bőrvért GyM: 2-3 Szint: 2-4 Súly: 3-6 kg
Sisak és mellvért alkotja, más testrészek védelmére nem alkalmas.

Szegecselt bőrvért GyM: 1-3 Szint: 3-5 Súly: 4-10 kg
Sisak és mellvért alkotja, más testrészek védelmére nem alkalmas.

Pikkelyvért GyM: 2-7 Szint: 3-6 Súly: 8-15 kg
Posztómellényre, vagy posztókabátra varrt, tetőcserépszerűen elhelyezett fémpikkelyek alkotják. A kabátváltozatát *brigantin* néven ismerik, ennek gyorsaságmódosítója viszonylag nagy, ugyanakkor majdnem a teljes testfelületen véd. Bőrruhával sosem készítik, mert a sűrű varratok mentén a bőr széthasad.

Sodronyvért GyM: 3-8 Szint: 3-6 Súly: 8-20 kg
Acél láncszemekből szőtt, ruhaszerű vértezet. Egyes vidékeken láncingnek is hívják. Teljes sodronyvért változata a test egész felületét védi (csuklya, hosszú-ujjú ing, harisnya). A sodrony szövési technikája alapján (hány gyűrűsor kapcsolódik egymáshoz) létezik egyszeresen, kétszeresen és háromszorosan fonatolt sodronyvért. Ahogy a sodrony sűrűsödik, úgy válik mind ellenállóbbá, nehezebbé és merevebbé a sodronyvért, amely a karakterisztikájában is tükröződik.

Szalagpántos vértezet GyM: 3-6 Szint: 2-4 Súly: 2-10 kg
A test különböző részeire (főként a végtagokra) tekert fémszalagok összessége.

Mellvért GyM: 2-5 Szint: 4-7 Súly: 3-6 kg
Sodronyinggel kombinálva alkalmazzák, gyorsaságmódosítója a sodronyvért nagyságától függ. (A mellvért valójában a teljes lemezvértnek a mellkast védő része.)

Lemezvért GyM: 8-12 Szint: 6-10 Súly: 9-20 kg
Fél- és teljes-vért formája ismert. A félvért csak a felsőtestet védi, bár olykor hosszított csataszoknyával is ellátják, amely az ágyékot takarja. A teljes-vért az egész testet védelmezi, a sisaktól a páncélcipőig. A lemezvértekhez mindig vastag alsóruházatot viselnek, ellenkező esetben a fémlemezek jobban meggyötörnék hordozójuk testét, mint egy szakavatott kínzómester.

Csatapáncél GyM: 10-15 Szint: 10 Súly: 2-12 kg
Mágikus teljesvértezet, melyet viselője egyedül képes le és fölvenni. Legálisan kizárólag valamely lovagrend tagja viselheti – de a lovagrendek közül is csak néhányban ismerik a csatapáncélt, főleg Gerondaron, elvétve a Zhíl Birodalomban – bár olykor feltűnik egy-egy ütött-kopott darab valamely varázstárgyakkal kereskedő alvilági alaknál, ahol horribilis összegekért elvileg bárki hozzájuthat.

Sisakok GyM: 0 Szint: 1-10 Súly: 1-3 kg
Többnyire a vértek kiegészítői, de viselhetőek önállóan is. Különféle kiképzéssel, többféle anyagból készülnek. Szintjüket – mely az anyag tartósságától és a fej-takarás pontosságából adódik – csakis akkor kell figyelembe venni, ha kifejezetten a fejet éri támadás. Zártabb típusai gátolják az érzékelést (hallás, látás), tehát a karakter reflexeit is.

Az istenek

Hogy segítsük a worluki vallások szövevényében eligazodni vágyó Játékosokat, álljon szolgálatukra a következőkben a neves khobír magiszter, Hittagadó Idolas munkájának kivonatos példánya.

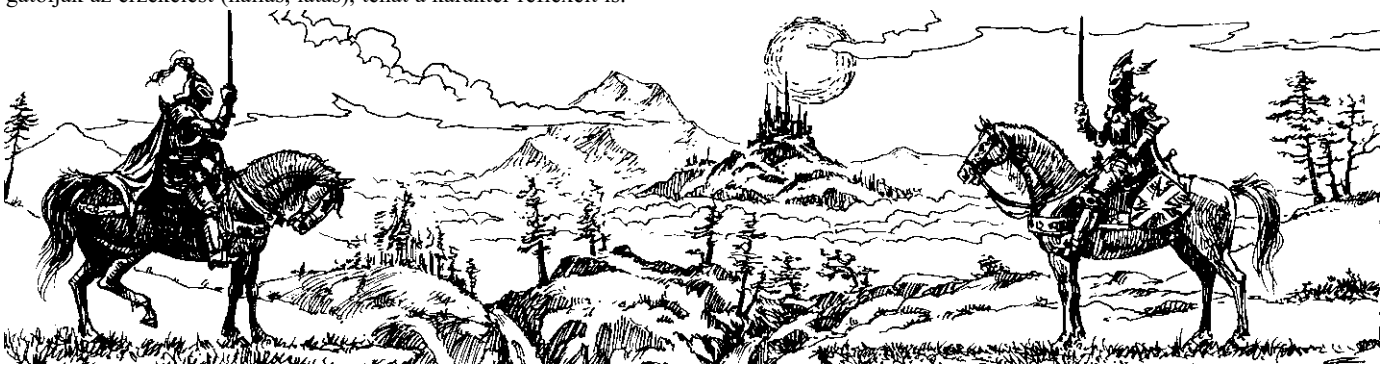
Worluk a létező istenek világa, ahol a hit nem vallási kérdés, hiszen az, hogy Mark'yhennon létezik és munkálkodik, éppen annyira egyértelmű, mint az, hogy léteznek fák és virágok; néhány jidori – az érzékelés hamisságát valló – csan-mesteren és az őrülteken kívül senki sem tagadja egyiket sem. Mi, Worluk halandói tehát nem *hiszünk* az istenekben, hanem *követjük* őket. Követni annyit tesz, hogy cselekedeteinket az istenség kívánalmaihoz, törvényeihez igazítjuk, s munkálkodásunkban igyekszünk istenünk javát szolgálni. Ez azonban nem zárja ki azt, hogy alkalomadtán más istenségekhez fohászkodjanak a hívek, olyanokhoz, amelyek leginkább hivatottak teljesíteni a kérést… hiszen az egymás által korlátozott hatalommal rendelkező istenek honában ez természetes. Ha Worlukon valaki az istenségről beszél, akkor ezt több értelemben is megteheti.

Az általánosan elterjedt értelmezés szerint isten a hatalommal rendelkező *anyagi megtestesüléssel* azonos – például Yvorl egy redves farkú, egyszemű, torz testű, kaszás alak. Ő – mármint ez az alak – tevékenykedik Worlukon, saját céljai érdekében, melyet halandók tömegei is szolgálhatnak a túlvilági, vagy éppen a nagyon is evilági előnyök reményében.

A legmagasabb szintű értelmezés szerint az isten maga az Isteni Lényeg, amelyet a Zan térnélküli méhe vajúdott ki önmagából, és mint ilyen, az Őskáosz egyik *színe*. Ez az értelmezés természetszerűleg csupán a legműveltebb körökben ismert, ám sokszor még általuk sem kellőképpen felfogott (és én sem vagyok őrült, hogy teljes bizonyossággal állítsam, az Isteni Lényeg minden aspektusával tisztában vagyok). Az anyagi megtestesülés ennek az Isteni Lényegnek csupán egy *szikrája*, amely ennélfogva nem maga az isten, csupán isten eszköze az anyagi világ kormányozására.

Végül egy harmadik értelmezés szerint isten az Akarat és az Erő megnyilvánulása, amely a világ terein éppúgy manifesztálódhat, mint a hívekben. Az Isteni Lényeg ismeretében ez is igaznak tekinthető, különösképpen azon istenek esetében, akik nem elég erősek ahhoz, hogy anyagi megtestesüléseket hozzanak létre, és így rákényszerülnek arra, hogy Akaratukat híveiken keresztül, sugalmazásokon keresztül érvényesítsék. Cserébe ezek az istenek Erejük árnyékát a hívekre ruházzák – ezt az árnyékot ismeri a világ *szakrális mágiaként*.

Tudvalévő, hogy Worluk világának istenei Beshyth, Jahnna és az öt őselemi istenség kivétel halandók voltak egykoron – bármit állítsanak is róluk híveik –, bár a legtöbbjük eredendően nem Worluk létsíkjáról származott, de itt vált istenné. Egynémely istenség mhyori eredetű, amely faj képességekben és egyebekben felette állt a többinek. Ám a mhyori faj sem eredendően isteni faj – csupán néhány kiemelkedő egyed vált istenné, ugyanúgy, mint bármely más faj esetében – s e tekintetben a mhyori istenekre is igaz a fenti állítás. A „halandó eredet" azonban nem olyan egyértelmű, ahogy azt világias gondolkodásunkkal képzelnénk. Nem a halandó válik istenné, ahogy maga a kifejezés is sugallja, hanem éppen fordítva: a Zan megszüli az Isteni Lényeget, amely kinyújtja csápjait az anyagi világokra, hogy kapcsolódást keressen velük. Ez a formátlan Isteni Lényeg végül világok millióin ráakad a neki megfelelő, hatalomtól és céloktól duzzadó lélekre, akit aztán



magához csalogat, magába szippant. Ettől fogva kiterjedést és formát nyer az Isteni Lényeg, valamint célokat és eszközöket – és nem utolsósorban nevet, amelyet azon a világon használ, ahonnét a lelket magába szívta. Egyes magyarázatok szerint az Isteni Lényeg minden világon hasonló lelkeket keres, akiket aztán az egységes Isteni Tudatba formáz. Ám néhány eretnek gondolkodó úgy véli, hogy a különböző világokról különböző lelkeket vonz magához az Isteni Lényeg, amelyeket ráadásul nem is olvaszt be egy egységes Tudatba – így, például, állítják, Yvorl más világokon békés teremtőisten, vagy a látomások istene is lehet (természetesen más nevekkel és más célokkal), az onnan beszippantott lélek eredeti indíttatása alapján.

A „nem halandó eredetű”-nek aposztrofált istenek is hasonlóképpen születtek, ám nevüket és céljaikat meghatározó lelkeket nem Worluk világáról szívták magukba.

Worluk világának az istenei hol megerősödtek, hol pedig kifakultak az eltelt harmincezer év alatt. Ebben a világban, ahol még hatalmas energiák kavarognak és kifogyhatatlan a mágikus energia, sokak által vallott az a tétel, hogy az istenek a híveik imádatából merítik az erejüket – főként az egyházak hirdetik ezt, hogy istenük felsőbbrendű érdekével igazolják térítő tevékenységüket. Azonban az istenek hatalmára nem elégséges magyarázat a hívők létszáma és imádatuk foka. Léteznek istenek, akiket szinte senki sem imád, nincsenek templomaik, rítusaik, imáik, mégis igen hatalmasak. Ilyen például Beshyth, az idő istene, aki létrehozta Worluk világát, amikor még egyetlen híve sem volt, vagy Doleris, a csalfaság istennője, akit igen kevesen tartanak számon, tevékenysége mégis megváltoztatja a legtöbb halandó sorsát. A hitviták kedvelt érve szerint ezek az istenek más világok híveitől nyerik hatalmukat, illetve – mivel nem csak a Tér, de az Idő végtelenségét is uralják –, az egykor élt és majd csak eztán megszülető híveik imádatából.

Ám akinek gondolatait nem korlátozzák hitének világi érdekei, az képes eltekinteni ettől az erőltetett magyarázattól. Hiszen ha nem kívánja mindenáron igazolni saját törekvését a minél nagyobb világi hatalom megszerzésére – amelynek kiváló eszköze mások hitének uralása –, akkor beláthatja, hogy az Isteni Lényeg oly hatalmas, és olyannyira fölötte áll minden törvénynek, amely csak létezik a Világegyetemben, hogy igazán nincs rászorulva a halandók hitére. Amire talán valóban szükségük van, az az *élő* hívők serege, akik hajlandóak szolgálni az isteni kinyilatkoztatásokat… ám hogy miféle célok állhatnak e kinyilatkoztatások mögött, azt egyszerű eszemmel elképzelni sem tudom... Végső soron feldereng előttem a kihalt guarnik hitről alkotott szentenciája:

„Az istenek szándéka kifürkészhetetlen.”

A Káosz istenei

A Káosz istenei a világegyetem felfoghatatlan matériájából (más felfogások szerint energiájából) nyerik hatalmukat. Tetteik kiszámíthatatlanok, gondolataik gyakorta zavarosak, vágyaik felfoghatatlan örvényben változnak pillanatról pillanatra. Híveiktől nem követelnek feltétlen engedelmességet – számukra tökéletesen elegendő, ha a halandók a céljaikat szolgálják, s nem érdekli őket, mindezt hogyan teszik, sőt, gyakorta még az sem, hogy kiben hisznek. Ugyanakkor, ha a hívek – és főként papjaik – nem akként cselekednek, hogy az istenüknek hasznot hajtson, függetlenül hitbéli hűségüktől, balszerencsés időszak köszönt rájuk.

Nem minden káoszisten gonosz, mint Yvorl, s mivel mindnyájan a saját akaratukat követik, közöttük semmiféle összetartás nem létezik.

Yvorl

A Káosz főistenének anyagi megtestesülése egy csontos, torz rémalak, akinek a bordáira tapadó penészes bőr nagy foltokban foszladozik. Ráncos, zöld pikkelyekkel pettyezett arcában majomszerűen megnyúlt pofa nyílik, abban ezernyi rettenetes agyar, melyektől szólni is csak torzan bír. Ám arckifejezését mégsem ez a fogakkal telitűzdelt nyílás, hanem vörösen izzó egyetlen szeme uralja. Humanoid, ám cölöplábai körül tüskés, pikkelyes sárkányfarok tekereg. Bár valaha ember volt – Ivo Worluk professzor, aki elsőként nyitott átjárót az Anyagban gazdag Földről az Esszenciában gazdag mhyor létsíkra –, erre isteni mivoltában már semmi sem utal. E semmivel sem összetéveszthető alak mindig magával hordozza hatalmas kaszáját, amelyet egyes filoszok valamely rég elfeledett földi csontvázistenség attribútumával azonosítanak.

Yvorl, a Káosz istene végtelenül önző lény, amely tulajdonsága durvasággal, kegyetlenséggel és meglepően friss, sötét humorral párosul. Csavaros agyú, zseniális intrikus, ellenfelei csupán egyetlen dologban lehetnek biztosak vele kapcsolatban: sosem azok a szándékai, amelyeket elsőként, másodikként, sőt harmadikként kimutat.

Az anyagi megtestesülés leginkább a Káoszfellegvár esszenciától védett csarnokaiban tartózkodik, onnan csak ritkán mozdul ki, és akkor sem hosszabb időre. De még sötét erődítményének lakói sem találkozhatnak vele gyakran, hiszen mindenkitől elzárkózva szövögeti terveit, s parancsait mentális úton juttatja el leghatalmasabb szolgái fejébe.

Yvorl céljai között első helyen szerepel az Őskáosz megerősítése és a világ állandóságának szétbomlasztása – tulajdonképpen a mhyor gázvilág egykori körülményeit kívánja visszaállítani, mivel akkor ismét hatalma teljébe kerülne. A gázvilág formázhatósága, mágikus potenciálja tette őt istenné, s hiszi, ha az a világ ismét eljön, Ő maga is továbbfejlődhetne, és istenből valamiféle néven nevezhetetlen és felfoghatatlan hatalmasság válna. Ebből a célból következően ellensége minden szabálynak, minden törvénynek és legfőképpen a Rendnek, amely mindannak az ellentéte, amire Ő vágyik.

Hétköznapi híveitől mérhetetlenül egyszerű dolgot kíván: maradéktalanul használják ki lehetőségeiket, sose törődjenek bele az állandóságba, és feltétel nélkül szolgálják az Yvorl-egyházakat. Azon kevés istenek egyike, akik az egymással ellenségeskedő vallási irányzatokat egyformán támogatják – hiszen ez a belső szakadás is csak az erősebbek kiválogatódásának az eszköze –, sőt, az egyes egyházakon belüli hatalmi harcokat is jó szemmel nézik (mint például a Káoszpápa és Derek Cuman rivalizálását, amely újabban valóságos polgárháborút robbantott ki a Káoszbirodalomban).

Papságától szintén megköveteli az önkiteljesítést és a lehetőségek maximális kihasználást. Így – bár az Első Törvény szerint a papság az egyházi hierarchiában feljebb állók utasításának feltétlen engedelmességgel tartozik – azt is elvárja, hogy öljék meg a hierarchiában felettük állókat, amint erre lehetőség nyílik… hiszen Yvorl Törvénye a *törvénytelenség*. Amennyiben a merénylet sikerül, a gyilkos átveszi áldozata helyét, ha pedig nem… akkor csupán egy gyenge szolgával lesz kevesebb. Mindemellett azonban Sötét Ajándékaival Yvorl komoly hatalmad ad a rátermetteknek, így akik már igazán magasra emelkedtek, azok száz és száz éven keresztül képessé válnak minden támadás visszaverésére.

A papság felé támasztott másik fő követelés a Pusztítás Parancsa. Ennek értelmében az Yvorl-papoknak pusztítaniuk kell a Rend bástyáit, főként az „áruló gyermek”, Mark’yhennon híveit, papjait és érdek-

Más Káoszistenek

Beshyth	Az idő istene
Altiahna	A víz őselemi istennője
Magnius	A tűz és a Nap őselemi istene
Ogera	Az őskáosz és a vadmágia őselemi istennője
Darnel	A bor, a mulatozás és a boldogság istene
Fabiot	A pénz, a kereskedők istene
Lirien	A költészet, a művészet istennője
Diah'lin	A bosszú istennője
Doleris	A csalfaság istennője
Gloyva	Az őrület és megszállottság istene, quetter
Gwynon	Az ostobaság, a balgák istene
Erran Eranthar	A bátrak és hősök istene
Esthewar	A csalók és a hamisak istene, gilf
Seliah	A változások istennője
Verghaust	Manóisten
Zzerrrba'rahf	Gilf teremtőisten, szerepe feledésbe merült
Kwanremaan	Gilf mágiaisten
Obmaar	Gilf halálistennő
Streddihgar	Elf teremtőisten

köreit. Egy Yvorl-papnak alattomosnak és kegyetlennek kell lennie. Legfőbb erényük, ha céljaikat titokban tartva a háttérből irányítanak másokat (pl. Rend-híveket), s mások jóhiszeműségét kihasználva pusztulást hoznak a Rend valamely területére.

Yvorl nem vár el papjaitól rendszeres áldozatot, ha azok hűen teljesítik parancsolatait, és mindenben a Káoszisten elvárásai szerint cselekednek. Ez esetben elegendő csupán évente egyszer áldozniuk - Éjközép napján. Az áldozat bármely humán lehet (ezt hívja a köznyelv emberáldozatnak), akit a pap saját kezűleg ölt meg, majd máglyára helyezi a testet. Az elfogatott áldozatért Yvorl valamelyik nagyhatalmú szládját küldi el, olykor azonban személyesen jön el.

Nagyobb küldetések előtt, vagy ha a pap bármely oknál fogva el akarja nyerni Yvorl jóindulatát, ugyancsak a humán-áldozat bemutatása a bevett szokás.

Azon papok, akik nem hűek Yvorl parancsolataihoz, csakis úgy maradhatnak meg a Káoszisten jóindulatában – és úgy tarthatják meg elhivatottságukat -, ha gyakrabban áldoznak. A vallási tézisektől való eltérés függvényében ez akár heti rendszerességű is lehet.

A Rend istenei

A Rend istenei a világegyetem rendezettségéből, az anyag és az energia törvényeiből nyerik hatalmukat. Minden tettüket a szabályszerűség és a céltudatosság vezérli, híveik felé világosan megfogalmazott, aprólékos elvárásokat támasztanak. Egyházaik jól szervezettek, hierarchiájuk tagolt. Híveiktől az isteni törvények feltétel nélküli betartását követelik mind az istenek, mind az egyházak – noha a törvények elhanyagolása nem feltétlenül vonz maga után fizikai büntetést, a vallási hierarchiában való lecsúszás mindig bekövetkezik.

Bár az isteneknél kevés önzőbb teremtmény tapodja Worluk világát, a Rend istenei olykor rövid életű szövetséget kötnek egymással, ám ezek egyike sem olyan tartós, mint Cerebis és Ordinis eónok óta tartó, viharos házassága.

Feketebotos Mark'yhennon

A Rend tekintélyt parancsoló főistene egyáltalán nem isteni jelenség. Kinézete éppen olyan, mint egy közönséges mágusé: még az északi varázslórendek által hordott széles karimájú kalpag, a bő köpönyeg és a hosszú szakáll viselete is ugyanaz. Öltözködésének állandó kiegészítője a fekete botja, amely szintén nem egyedülálló, hiszen a legtöbb mágus rendelkezik hasonlóval (ha nem is hasonló erejűvel). Mark'yhennon mentes mindennemű hivalkodástól, teátrális szokásoktól, nagyzoló szónoki hajlamoktól. Egyszerűen „él", egyszerűen öltözködik, egyszerűen jár-kel a világban, egyszerű parancsokat ad híveinek. Egyszerű, de szigorú parancsokat. Istenként Mark'yhennon határozott, következetes, olykor a kegyetlenségig szigorú. Hűvös logikáját követve igazgatja a világ dolgait, s tevékenységével a rendezettséget és a törvényeket támogatja. Az érzelmeket nem becsüli semmire, legyen szó szeretetről, szomorúságról, hazafiságról vagy gyászról – így az érzelmek alapján végrehajtott cselekedeteket is alárendeli a logika száraz törvényeinek.

Anyagi megtestesülése a Yennon Szigeten magasodó Csőtornyokban tartózkodik, s onnan ritkán távozik, hiszen erejét gyorsan semmivé teszi Worluk szabadon áramló esszenciája. Yennon Sziget a Rend önálló bástyája, amely semmilyen módon nem szól bele a másik két bástya, Drénia és a Zhíl Birodalom ügyeibe. Erre még akkor sem került sor, amikor a drének megtámadták a Zhíl Birodalmat.

Mark'yhennon célja az anyagi világ létezésének megerősítése, a törvények és szabályok terjesztése, a mágia kontrollja (szeretné, ha csak a kiválasztottak használhatnának mágiát). A társadalmi rend megszilárdításában oly szélsőséges eszközöket is megenged, hogy a legerősebb Rend-országok egyszerű lakói sokszor nyomorultabb életet élnek, mint a Káoszbirodalom alattvalói. Minden eszközt megengedettnek számít a majdani Rend-Béke korszak eljövetelének elősegítése érdekében.

Egyszerű hívei elé nem állít különösebb követelményeket: tartsák be a törvényeket, dolgozzanak serényen és éljenek szerényen.

A papságának – és az egyházi hierarchiába szintén beletartozó Yennon-mágusok rendjének – bonyolultabb elvárásoknak kell megfelelnie. A legfőbb parancs nyilvánvalóan a Káosz és a rendezetlenség elleni örökös harc. De harcolniuk kell az őskáosz útját követő mágiahasználók, azaz a vadmágusok ellen – a spontán mágia tulajdonságát birtokló gyermekeket is el kell pusztítaniuk. Harcolniuk kell a törvények betartásáért, és az alacsonyabb posztot betöltőknek nincsen joguk felülbírálni a mégoly eszement törvényeket sem – hiszen hová lenne a Rend világa, ha minden jöttment beleszólhatna a törvényalkotásba?! A Yennon-papságnak íródott Harc Könyve hétszázhetvenhét bekezdést tartalmaz, minden bekezdés ezzel a szöveggel kezdődik: „Harcolj, mert ez a feladatod, a Káosz ellen!" A bekezdések tételesen részletezik, mit kell kiirtaniuk a Yennon-papoknak a Káosszal fertőzött világból. A folyamatos harc közben azonban meg kell tartaniuk lelkük tisztaságát, hogy a majdan elkövetkező Rend-korszakban képesek legyenek élni a Béke Törvényei szerint.

A másik fő parancs az Építés Törvénye, amely szerint a Yennon-papságnak minden tettével gyarapítania kell a rendezettséget a világban. Így sikeres Yennon-papnak azt tekinthetjük, aki az egyik kezével harcol, a másikkal pedig épít.

A Rend istene felvilágosult, „ateista" istennek tartja magát… egykori halandó mivoltából maradt fenn e különös véleménye. A Feketebotos isten ezért nem vár el áldozatot papjaitól, csupán a törvények betartását követeli meg tőlük.

Más Rendistenek

Ternius	a föld őselemi istene
Mergenos, a Karmazsinszlád	az álmok, a vágyak és az akarat istene
Wogard	barbár halálisten, az alvilág istene
Jahnna	a hajnal, a termékenység, a kezdet istennője
Cerebis	a naplemente, a hanyatlás, a vég istene
Ordinis	az éj, a fájdalom és a szenvedés istennője
Fiona	a földművelés istennője
Wogan	a háború istene
Kargil Yhron	a hatalomvágy istene
Saliah	a kellem, a báj, a szenvedély istennője
Drufian	a pásztorok, az állattenyésztés istene
Venefius	a mágia istene
Grooms	Ork teremtőisten
Ezerfejű Zrogdavar	Elf gonosz halálisten
Ashkaton	Elf gonosz halálisten
Dylgo	Elf gonosz halálistennő
R'leen'Ku	Elf isten, a túlvilág őre
Rachtat	Törpe halálisten
Morligard	Ogár teremtőisten
Homohebes	Gnóm teremtőisten

Az Egyensúly istenei

A Káosz zabolátlan erőit és a Rend törvényeit egyensúlyban tartó istenek, akik erejüket az összebékíthetetlen energiák megzabolázásából, az *equilibrum*ból nyerik. Tetteikben alapvető törvények jelennek meg, ugyanakkor e törvények adta tág lehetőségekben szabadságuk nyilvánul meg. Híveiktől keveset követelnek, keveset is adnak; elvárják, hogy mindenki maga találja léte egyensúlyát.

Zhénia, a Zöld Úrnő

Az Egyensúly istennője gyakorta változtat anyagi megtestesülést – hiszen egy mhyor gázlény meglehetősen gyakran változtat *alakot*. Legismertebb megjelenési formája az isteni szépségű, érett ember-asszony alakja. Ebben a formában vörös hajzuhataga, ékkőként csillogó zöld szeme, egyszerre telt és izmos teste van. Más formákban – sárkányként, cethalként és járkáló faként ismeretes még – is megtartja zöld szemét és tárgyi attribútumát, a Smaragd Fonatot. A Smaragd Fonat emberalakban egy karperec, amely bonyolult szövedéket mintáz, más alakjaiban egy zöldes árnyalatú pikkely, egy zöld folt a cet oldalán stb.

Zhénia gondoskodó és figyelmes, amely figyelem nem csupán közvetlen hívei felé nyilvánul meg, hanem bárki irányában, aki szándékosan, vagy tudattalanul betartja a Zöld Úrnő elveit. Nem véletlenül nevezik Worluk Anyjának is.

Az egyetlen istenség, akit Worluk szabad esszenciája kevésbé gyötör meg, mint másokat, ezért gyakorta jelenik meg a halandók előtt valamely anyagi formájában. Az év nagy részét a drakón Smaragd Csarnokban tölti, amely – csakúgy, mint a Káoszfellegvár és a Csőtornyok – védett a szabad esszenciától. De igen sok időt tölt el Luhanban és Zwearonban is, holott ott nem védi semmi az esszencia áramlataitól.

Worluk mindenértelmű jóléte a legfontosabb Zhénia számára. A jólét szerinte az egyensúly velejárója, amikor az anyag és a mágia törvényei egyaránt érvényesülhetnek. Mivel a természetben az Egyensúly önmagától is megteremtődik, ezért Zhénia a természet istennője is, sőt, hívei legtöbbje is természetimádó lény. Elveinek megfelelően nem túl aktív istenség, mert a dolgok maguktól való, természetes elrendeződését pártolja. Híveitől is azt várja, hogy szélsőségektől mentes, békésen munkálkodó éltetet éljenek. Munkálkodjanak a maguk, vagy más javára, végső soron Worluk világát gyarapítsák, és ne okozzanak több kárt, mint hasznot.

A druidák, akik Zhénia papságának számítanak, az Egyensúly szolgálatába állítják az életüket. Szemlélődő, visszahúzódó életet élnek, többnyire a természet járhatatlan zugaiban, olykor az emberek között. Sokan választják közülük a nincstelen vándoréletet, hogy minél több helyre eljuttassák Zhénia elveit – ez azonban nem hittérítő munka, mivel úrnőjüknek teljesen mindegy, kiben hisznek a halandók, ha Worlukért munkálkodnak. Mivel az Egyensúly, mint világrendező elv sokak számára nehezen felfogható – könnyebb követni a Rend vagy a Káosz szélsőségeit –, ezért a legtöbben a természetet tartják útmutatónak, hiszen annak kebelén az Egyensúly magától értetődő. Ezért van az, hogy a Zhénia-hívek, de legfőképpen a druidák gondolkodásának és tevékenységének a középpontjában az érintetlen, vagy a harmonikusan megművelt természet áll.

Az Egyensúly másik hétköznapi értelmezése (a természetesség mellett) a test, a lélek és a tudat harmóniája. Célszerű mindhármat egyenlő mértékben fejleszteni, sőt ellátni érzékletekkel. Ebből fakadóan egy Zhénia-hívő számára a testi-lelki jólét, a barátság és a műveltség az elérendő célok.

Más Egyensúlyistenek

Celiahna	a levegő őselemi istennője
Lyndara	a béke istennője
Cogart	a gyógyítás és az egészség istene
Felior	a tudomány istene
Garbash	a halál istene
Tylia	a házasság istennője
Sulamir	az igazság istene
Maryk	a sors, a jó szerencse istene
Mirabella	a szépség, a szerelem istennője
Dachan	a vadászat istene
Infangus	a furfang és találékonyság istene
Mohartha	Tünde istennő, az álmok anyja
Khereytayri	Tünde termékenység istennő
Scyssath	Gyiklények teremtő istene
Mahout	Törpe főisten
Padat Fetus	Törpe kovácsisten
Dzsalál	a mozlimok Egyistene

Egyéb isteni lények

A felsoroltakon túl Worluk panteonját seregnyi kisebb, jelentéktelenebb és egzotikusabb istenség népesíti be, nem beszélve azokról a hatalmasságokról, amelyeket elszigetelt szekták imádnak, s ehelyütt nem ejtünk szót a Zan főördögeiről, sem a környező létsíkok démonlordjairól és egyéb csodabogarakról sem.

A Természetistennőnek gyakorta kedveskednek druidái áldozattal - és Zhénia ezt el is várja tőlük. A druidáknak minden varázslatkérő ima előtt áldozniuk kell, amelynek időtartama 1-3 perc - ezután azonnal kérhetik a varázslatokat, a szakrális mágiában bevett szokásnak számító invokáció esetükben elmarad. Az elhivatottságot fontosnak tartó druidák naponta - vagy akár napjában többször - áldoznak Neki úgy, hogy nem kérnek utána varázslatot. A termékenység szimbólumait - magvakat, virágokat, tejet, mézet - ajánlanak fel, legtöbbször kehelyé összezárt tenyerükben az ég felé nyújtva azt, vagy díszes kelyhekbe szórva.

A világegyetemről

Worluk világa – azaz bolygója – a térben és időben végtelen Világűrben lebeg, miközben meghatározott pályán kering napja, a Magnius körül. Worluknak egyetlen közepes holdja van – és ezáltal kiszámítható, kiegyensúlyozott árapályrendszere –, melyet a legtöbb kultúra Éjkirálynőnek nevez és nőneműnek tart: ő a Megismerhetetlen Istennő, Magnius egykori asszonya. A Világűrnek ez a képe megegyezik azzal, amelyet a földi csillagászok is megismertek: a galaxisok és ködök pettyezte üres térséggel, a csillagok és bolygók rendszerével, a maga fizikai törvényszerűségeivel egyetemben.

Létezik azonban egy másik rendszer is, amely nem a tér és az idő törvényein alapszik, hanem az esszenciáén. Ez a Zan. A Zan – bár leggyakrabban gömbként ábrázolják a khobír bölcsek – nem rendelkezik térbeli kiterjedéssel, alakkal. Behálózza – vagy beburkolja, erről nincsenek pontos elképzelések – az egész világegyetemet, mindenütt jelen van, ám eltérő intenzitással. Az anyagi világ bolygóit a Zan sajátos kapcsolatba hozza egymással – függetlenül a valós térbeli távolságtól. Egyes bölcsek szerint ezt a kapcsolatot úgy kell elképzelni, mint egy szőlőfürtöt, amelynek ládús szemei kapcsolatban állnak egymással – ugyanakkor ezek a szőlőszemek mérhetetlen távolságra is vannak egymástól. A kódexek tanúsága szerint ezen példázattal számosan csak úgy voltak képesek megbirkózni, hogy megbomlott az elméjük.

A Zan „anyaga” – mások szerint a „természete” – az Őskáosz. Az Őskáosz több alkotórészre bomlik, de a részek nem veszítenek semmit az Őskáosz tulajdonságaiból; a példázatok ezt a jelenséget a természetes fény prizma általi „színre bomlásával” magyarázzák, hiszen a szivárvány színeiben pompázó fény is fény maradt. Az Őskáosz színei közül csupán hármat ismertek meg eddig a halandók, de a tér, az idő és a Zan végtelensége bizonyára rejt még magában más színeket is.

Az első szín az *Isteni Lényeg*, amely egy hatalmas esszenciatömeg, valahol a Zan koordináták nélküli terében. Ahány isten létezik a világon, annyi Isteni Lényeg található a Zanban – valójában az Isteni Lényeg maga az isten, míg az anyagi megnyilvánulás (pl. Yvorl jól ismert alakja) csupán ennek az Isteni Lényegnek egy teste öltött szikrája. A Zan törvényei olykor új Isteni Lényeget vetnek ki magukból – ők az Anyagi Világ szempontjából az újszülött istenek –, akik hosszú ideig nem képesek szikrát vetni magukból, azaz nem tudnak megtestesülni a világokban, sőt, onnan szippantanak magukhoz erős lelkeket, hogy növekedhessenek. Így „vált” istenné Kargil Yhron is – azaz egy újonnan születő Isteni Lényeg magához vonzotta őt (sok más világ lelkeivel egyetemben), hogy neve és léleklenyomata által jelentést nyerhessen Worlukon. Bár még sok ezer évnek kell eltelnie, hogy a Kargil Yhronként manifesztálódó istenség anyagi testet ölthessen a világokban, addig is képes hatalmát sugallatok és némi isteni erő kisugárzásával a világokban gyakorolni. Amikor egy isten csodát tesz (varázsol) az anyagi világokban, akkor nem az ottani esszenciát használja, hanem Isteni Lényegének energiáit.

A második szín az *esszencia*. Az esszencia az anyagi világot átitató varázserő, amely erős ott, ahol maga a Zan is erős, és gyenge ott, ahol a Zan szövedéke vékony.

A harmadik szín a *démon-mana*. Szokták démoni esszenciának is nevezni – mivel ez a démonvilágokat beburkoló Őskáosz-szín – de jobbára kerülik ezt az elnevezést a félreértések elkerülése végett. Az esszenciával burkolt anyagi világokban nem természetes a démon-mana, ugyanígy a démon-mana uralta világokban az esszencia. A démon-mana a démon lelke (ezért különbözik oly nagyon a démoni „lélek” a halandók valódi, az Őskáosz bármely színétől független lelkétől), egyben varázserejének forrása. Egy démon az esszenciával burkolt anyagi világokban csak addig képes varázsolni, amíg a magá-

val hozott démoni varázserejéből futja. Sőt! Mivel lelke maga a démon-mana, az esszenciában való hosszas megmerítkezés a teljes pusztulását okozhatja. Ugyanez nem igaz a démonvilágokra került halandók esetében: a démon-mana legyűri esszenciájukat, ám meg nem öli őket, mivel halhatatlan lelkük *nem színe* az Őskáosznak.

Az Őskáosz színei (a különböző esszenciák) egymás hatását kioltják – azaz elpusztítják egymást. Így lehetséges, hogy Worluk túlsúlyban lévő szabad és erős esszenciája mind a démonokra, mind az istenekre végzetes hatással bír. A Worlukra idézett démonok fizikai teste egy ideig védi a démon-manát, ám a védelem meggyengültével a démonnak el kell hagynia Worlukot, avagy elpusztul. Az istenek fizikai kiterjedése is védelmezi – igen rövid ideig – az Isteni Lényeg Worlukra küldött szikráját, ám amennyiben egy isten huzamosabb ideig akar Worlukon tartózkodni, úgy védelmeznie kell magát, avagy elpusztul. Ez a pusztulás természetesen csak a fizikai megvalósulás pusztulása, illetve a benne foglalt Isteni Lényeg Szikrának elpusztulása, ám egy-egy ilyen szikra elvesztése láncreakciószerű pusztítást visz végbe az Isteni Lényeg tömbjében is, amely nem pusztul ugyan el, de komolyan legyengül. Az istenek a saját védelmükre két módszert dolgoztak ki. Az egyik, hogy egy olyan helyet hoznak létre Worlukon, ahová nem érhet el a világ esszenciája. Ez igen nehéz feladat, s eddig csupán négy istennek sikerült tökéletesen – Mark'yhennonnak, aki a Csőtornyokban hozta létre saját Sztáziskamráját, Yvorlnak, aki a Káoszfellegvár tróntermét tette biztonságossá, Zhéniának, aki a drakóniai Zöld Csarnok smaragdoktól csillogó barlangját tette esszenciamentessé, illetve Groomsnak, aki Groomar várának egyik tornyát védelmezte meg a gyilkos esszenciától. Ezeken a helyeken a halandók nem képesek feltöltődni esszenciával, de varázsolni tudnak – legalábbis addig, amíg a varázserejükből (a testükbe épült aktív esszencia) futja. A másik lehetőség a lelkek folyamatos zabálása, amellyel egyes bujkáló halálistenek, illetve a korántsem bujkáló manóisten, Verghaust anyagi megtestesülése óvja (óvta) isteni lelkét. Groomar pusztulása után Grooms is erre a módszerre fanyalodott. A felzabált lelkek valamilyen módon megvédik az istent Worluk esszenciájától, ám hogy miért, arra nincs magyarázat.

Azok az istenek, akik nem rendelkeznek épített védelemmel (a felsoroltakon kívül mindenki más), és a lélekzabálás eszközéhez sem nyúlnak, nem jelennek meg testi mivoltukban Worlukon, vagy ha igen, azt csak különösen indokolt esetben teszik, s nagyon rövid ideig tartják fenn testi mivoltukat.

A lélekről

Egyes vallások szerint a lélek egy darabka esszencia. Ennek a hitnek a téves voltára bármely kezdő varázshasználó rádöbbenhet, amikor érezni kezdi a testében áramló esszenciát – egyszerűen megérzik, hogy ez a varázserőfolyam nem a lelkük része, és semmi kapcsolódás nincsen e két dolog között.

A témában legtöbbet kutató nekromanták úgy vélik, hogy a lélek valamiféle utazó, amely Máshonnan jön, az anyagi világban testet ölt, majd a halállal Máshová távozik (ennek a Másholnak nem adtak nevet, mivel a nekromanták alapvetően gyakorlatias szemléletű varázslók, nem pedig elméletalkotók). A lélek útja a Zan ösvényein keresztül vezet, s így jut el egyik helyről a másikra.

Kiindulópontunk a testhez kötődő lélek, „amely nem a varázserő és nem is a tudat, hanem valami más" (idézet Alouita de Shernevqe munkáiból). A test halála után ez a lélek körülbelül egy napig még a testhez kötődik, majd elszakad attól. Az elszakadt lélek gyorsan áthatol Worluk esszenciaburkán, mivel az pusztító hatással bír ránézvést. Alouita de Shernevqe szerint: „Ha a lélek pille, akkor az esszencia a máglya, amely fényével magához vonzza őt, és hőjével a magasba emeli, hogy tovább utazhasson. Ám ahogyan a máglya lángjai felperzselik a pillét, ha túl közel merészkedik, éppúgy az esszencia is szétszaggatja a lelket, ezt a világok között utazó halhatatlan entitást, ha túlságosan megmerítkezik benne. S bár az esszencia így is felkapja és a magasba emeli az utolsó pillanatokra, de a Világokra többé vissza nem tér, hisz üres, kiégett tok lesz csupán."

A nekromanták számára hasznosítható idő tehát *a halált követő egy nap*, ennek letelte után a lélek elérhetetlen lesz a számukra.

De hova távozik lélek? Miként a halandó utazók előtt, úgy a halhatatlan lélek előtt is több út áll.

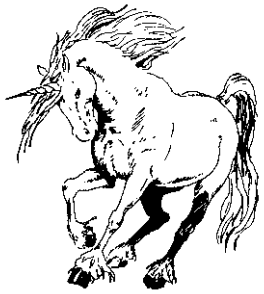
A *hit útja* a lelkeket a Zan tájain lebegő Isteni Lényeghez vezeti. Ott elvegyül istenben, ahol érdemei szerint öröm, avagy szenvedés lesz az osztályrésze – az Isteni Lényeg tehát nem csupán maga az isten, de egyben a hívek paradicsoma és a bűnösök pokla is. Az egyszerű halandók lelke saját hitük által vezérelve jutnak el az Isteni Lényeghez – ilyenkor a hit az iránytű, az Isteni Lényeg pedig a mágneses pólus. Azok a halandók, akik az istenek dolgába alaposabban beleértották magukat, és kiérdemelték egy, vagy több isten figyelmét, az istenek akaratából lépnek erre az útra – az istenek megküzdenek a hűséges követő (vagy állhatatos ellenség) lelkének birtoklásáért, majd a győztes isten magához ragadja a lelket. Egy életében sikeres, rendhitű generális lelkéért valóságos csatát vívnak a Rendistenek (hogy jutalmazzák és hűségének erejét továbbra is kihasználják, például irányított újjászületéssel), illetve a Káoszistenek (hogy megbüntessék, és hűségének erejét kifordítva a saját hasznukra fordítsák). A lelkek bizonyos időt eltöltenek az Isteni Lényegben, majd kiszakadnak onnan, és végül eljutnak Máshová. Más lelkeket az istenek maguk helyezik vissza az „életbe", ezt hívják irányított újjászületésnek (ugyanis az isten dönti el, hogy hova kerüljön a lélek, sőt, a halandó test fejlődését is figyelemmel kíséri). Megint mások örökre az Isteni Lényegben maradnak, eggyé válnak istenükkel, aki azonban időről időre kiszakítja őket magából, hogy isteni hatalommal felruházva visszaküldje az anyagi világban (pl. Yvorl *szlád*jai, vagy Mark'yhennon *cleron*jai, azaz angyalai).

A *hitetlenség útja* nehéz és veszedelmes, amelyre azok a lelkek lépnek, akik „életükben" függetlenek tudtak maradni a hittől (ez Worlukon nem azt jelenti, hogy tagadták az istenek létét, hanem azt, egyikhez sem voltak hűek, egyik céljait sem szolgálták). Mivel ez az út lassabb, és a halhatatlan lelkekre a pusztulás leselkedik (a lassú távozás miatt széttépheti őket Worluk esszenciája), ezért a lelkek „ösztönösen" keresik a hit védelmét (még életükben), azaz szolgálataikat adják cserébe a gyorsabb út használatáért. A hitetlenség útja, amennyiben a lélek sikerrel megjárta, egyenesen Máshová vezet.

A *gyors út* azon megátalkodottak lelkének az útja, akik fittyet hánynak a veszedelemnek, akik nem hajtják szolgasorba magukat – többek között a drének népe ilyen. A gyors út lényegében egy varázslat (Gyors búcsú, Fekete Kódex), amelyet azon a holttesten kell végrehajtani, amitől még nem szakadt el a lélek (tehát még nem indult útjára). A varázslat a lelket gyorsan kilöki Worluk esszenciájának hatóköréből, és egyenesen Máshová juttatja. A varázslat lényeges komponense a szájcsók, amelyet a varázslat alkalmazója (általában kermonpap, vagy nekromanta) a holttesten hajt végre. A gyors út varázslatának megtagadása az egyik legsúlyosabb büntetés Dréniában (mivel így a lélek a pusztulással fenyegető hitetlenség útjára kényszerül). A gyors utat nem csupán hitetlenek, de olykor hívek is kérik haláluk óráján – azok, akik életükben kivívták egy-egy isten bosszúvágyát, és nem számíthatnak követett istenük hathatós védelmére. Ők ezen úton keresztül próbálnak meg megmenekülni a hit útjának bejárásával járó következményektől: azaz az Isteni Lényegbe való eljutástól, amely számukra a poklot jelenti.

A három ismert úton kívül valószínűleg léteznek még mások is, hiszen más a világokon élő lelkek is megjárják a saját útjaikat Máshová és vissza. Ilyen út lehet az is, amelyet a madzsun lelkek járnak be – a thelan-szigetiek hite szerint halottaik rituális elfogyasztásával a halott lelke és annak tulajdonságai átszállnak azokba, akik *megfalták* a végtisztességet.

Miután a lélek megérkezik Máshová, vélhetően újabb időt tölt el itt – mintha pihenne –, majd visszatér az anyagi világok valamelyikére, azaz újjászületik. A nekromanták szerint a lelkek erősen ragaszkodnak a már megismert világokhoz, ezért szinte törvényszerűen ugyanoda térnek vissza, ahonnét előző „életük" végén eltávoztak. Ezzel bezárul a Kör, amely a Zan jelképe.



A Kör két esetben szenvedhet komoly csorbát. Az egyik, amikor a lelket rabságba ejti az anyagi világ – ez azonban csak kisebb csorba, mert a rabság végeztével a lélek felszabadul –, a másik, amikor a lélek elpusztul.

3. FEJEZET

A jártasságok

A Játékos karakterének tudása, fegyverforgató és egyéb képességei a jártasságok segítségével határozhatók meg; az adott ismerethalmazban való elmélyültsége, gyakorlati tapasztalatai pedig a jártasságok szintjében. A Káosz Szerepjáték a karakterek által elsajátítható jártasságokat 10 szintre bontja, melyből az első szint az abszolút kezdők szintje, a tizedik pedig a halandók által elsajátítható ismeretmaximumot jelenti (terveink szerint a későbbiekben lehetőség nyílik majd a jártasságok 10. szint felé fejlesztése). A játékban a jártasság fogalma sok mindent takar. Ide tartozik az általános műveltség megszerzése, de a harci jártasságok, a fegyverek ismerete, vagy a mágia is.

Egy átlagos karakternek számos jártasságra van szüksége ahhoz, hogy a mindennapok zord körülményei között életben maradhasson. Vannak olyan képességek, amelyek meglétét nem firtatjuk, már meglévőnek tételezünk fel (pl. tud enni, beszélni), de az alapképességeken túl minden jártasság megszerzésére külön gondot kell fordítani. Ahhoz, hogy a karakter varázsolni, harcolni tudjon, vagy akár egyszerűbb dolgok elvégzésére is képes legyen, mint mondjuk az olvasás, először meg kell szereznie a megfelelő jártasságot hozzá. Azaz meg kell tanulnia olvasni, ismereteket kell szereznie a mágia vagy a harcművészet terén. Ez az általános és a speciális ismeretekre egyaránt vonatkozik.

Jártasságpont

A Játékos szerepjátékáért, a karakter cselekedeteiért, ötleteiért, olykor a legyőzött ellenfelekért – de nem a lemészárolt szörnyetegekért! – és a megszerzett kincsekért a karakter *jártasságpontokat* kap jutalmul (a jártasságpont rövidítése Jp). Ezeket a pontokat használhatja fel a karakter (a Játékos) jártasságok megszerzésére. Minden jártasság minden szintje bizonyos jártasságpontba kerül, melyen „megvásárolható" az adott szint.

A Káosz Szerepjáték jártasságpontjai nem a karakterek tapasztalatát jelzi, melyet valamely kaland során szereznek – ezért is nem nevezzük tapasztalatpontnak. **A jártasságpont a Játékos jutalma a jó (hangulatos, ötletes, hiteles stb.) szerepjátékért, melyet a karaktere fejlesztésére fordíthat.** Így előfordulhat, hogy a karakter szerelmi légyottjáért (amely esetleg még pozitívan is befolyásolta a kaland kimenetelét), a Játékos kap egy rakás jártasságpontot, melyet aztán a karakter *mágiaismeret* jártasságára fordít. Semmi köze az újonnan megtanult jártasságnak a karakter előzetes tapasztalatához; az ismeretekhez szükséges tapasztalatot nem előre kell beszerezni, hanem a tanulási folyamat közben. (Egy kicsit evilági példa: valakiből nem azért lesz jó sárkányrepülő, mert gyermekkorában sokat ugrált a kanapéról és így megtapasztalhatta a repülés élményét, hanem azért, mert *miatt* megtanulta a sárkányrepülés fortélyát, eleget gyakorolta.) A jártasságpont tehát pusztán játéktechnikai fogalom, semmi köze a karakterek (többnyire harci) tapasztalatához, annál több a Játékosok szerepjátékához.

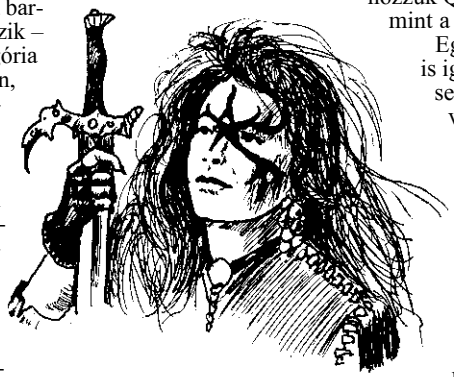
A karaktergenerálás során arra kell törekedni, hogy minden pontot felhasználjunk. Ez természetesen nem sikerülhet minden alkalommal maradéktalanul, ezért 100 pontig a játékba átvihető a maradék, az e feletti pontok végérvényesen elvesznek a karakter számára.

Jártasságpontok – mesélői szemszögből

Mint már azt leírtuk, a jártasságpont osztása a Káosz Szerepjátékban egyfajta jutalmazási rendszer, amellyel a Játékosok, illetve karaktereik különféle „erényeit" díjazza a Mesélő. Az általános szokás az, hogy a karakterek akkor fejlődnek jól, ha sok szörnyeteget legyőznek, mert a karakterfejlődéshez szükséges pontokat ezek megöléséért kapják. A Káosz Szerepjátékban azonban pusztán egy szörny legyőzése nem hoz magával azonnal jártasságpontot – nincs is ilyen rovat a szörnykarakterisztikában. A jutalmazás speciális, személyre szabott szempontok szerint történjen.

A differenciált fejlesztés elve. Ezen elv szerint a „jobbak" több pontot kapnak, a kevésbé jobbak kevesebbet. De ki a „jó"? Legfőképpen a jó szerepjáték – kvázi a tehetség – alapján jutalmazzuk a Játékost. Ez

egy nagyon összetett szempont: legegyszerűbben úgy fogalmazhatnánk meg, hogy az a jó szerepjátékos, akinek a karaktere „élni” kezd. Ugyanakkor éppen azért van annyiféle karakter, hogy a kevésbé tehetségesek is fejlődhessenek. Akinek bonyolult a mágia, az játsszon harcost – ez egy közhely, de mögötte általános igazságok húzódnak meg, ugyanis az egyszerűbb karaktert könnyebb megjeleníteni. Az már a Mesélő felelőssége (is), hogy a látszólag tehetségtelenekből kibányászsza a tehetséget. Van, aki kommunikatív, azaz sokat és jól járatja a száját, ebben tehetséges. Van, aki szenzitív, azaz érzékenyen reagál a virtuális valóság legkisebb változásaira is, és ez hozza őt előnybe. Van, akinek gyémántkemény a logikája – ez a típus néha bosszantó lehet Mesélői szemszögből. Van, akibe annyi visszafojtott agresszió szorult, hogy nála jobban senki sem tud barbárt játszani. Van, aki az érzelmein keresztül játszik – nem a sértődékenyekről beszélünk, az más kategória – és fejlett az erkölcsi érzéke. Van, aki kreatív. Van, aki szőrszál-hasogatóan alapos – nem is sétál bele sosem a csapdákba. Soroljuk még, hogy mit lehet jutalmazni? Például azt, hogy ihattál a kólájából... ha már más értékét nem vetted észre.



Az egységes fejlesztés elve. Sok Mesélő szereti azt a demokratikusnak tűnő módszert, hogy minden játékosának ugyanannyi fejlesztő pontot (tapasztalati pont, jártasságpont) ad minden játékalkalommal. A dolog legfőbb erénye, hogy a Mesélőnek nem kell megítélnie az egyes játékosok teljesítményét – a hátránya ugyanez, ugyanis lehetővé teszi, hogy a Mesélő ne figyeljen oda a Játékosaira. A Káosz Szerepjáték rendszere nem támogatja ezt az elvet, ugyanis a Játékosok szabadon költhetik el pontjaikat, és jártasságonként fejlődnek. Így nem lehet egységes fejlődést biztosítani a partinak – ráadásul ismét előjön a tehetség kérdése: egy átgondoltabb Játékos karaktere jobban ki tudja használni ugyanazokat a jártasságokat, mint egy hebehurgya Játékosé. Innen kezdve a parti máris különböző hatékonyságú karakterekkel fog játszani.

A játékközpontú fejlesztés elve. A Káosz Szerepjáték rendszere igen összetett fejlesztő tevékenységet kíván meg a Mesélőtől, így ennek leginkább ez utóbbi elv felel meg a legjobban. A fejlesztés ugyanis nem csupán annyiból áll, hogy kapja a karakter a pontokat, azután szintet lép, ami jól kiszámítható fejlődés. Itt a Játékos kapja a pontokat, amelyből teljesen egyéni – azaz kiszámíthatatlan – módon fejlesztí karakterét. Fejleszti, ha tudja! Ugyanis nem elég, hogy megvan a pontja, sok esetben megfelelő körülmények kellenek a tanuláshoz, esetleg mentor szükséges, vagy hosszas idő. Azaz a Mesélő eszköztára nem csupán a jártasságpont osztásában, visszatartásában merül ki – tulajdonképpen az egész történet alkalmas arra, hogy „kézben tartsa” a karaktereket. Ez a „kézben tartás” a köznyelvben leginkább a túlságosan tehetségesek féken tartását jelenti. Mi szeretnénk, ha a Káosz Szerepjátékban kissé árnyalódna a jelentése. A karakterek „kézben tartása” alatt mi a harmonikus parti-vezetést értjük, ahol a karakterek között nincsenek óriási különbségek – ez ugyanis előbb-utóbb megmérgezi a játékot. Ha ebbe jobban belegondolunk, akkor ez bizony azt is jelenti, hogy *a kevésbé tehetséges játékosoknak erősebb karakterekre van szükségük ahhoz, hogy lépést tudjanak tartani a tehetségesebb játékosokkal*. Amennyiben Mesélőként ezt a fejlesztési elvet választod, nyugodtan „jutalmazd túl” gyengébb Játékosaidat. Fontos viszont, hogy a parti legyen tisztában azzal, hogy miféle elv alapján osztod a pontokat, nehezíted, vagy könnyíted egy-egy karakter életét. Ha ugyanis ők is látják, hogy célod a kiegyensúlyozott, élvezetes játék vezetése, akkor elfogadják ezt a szélsőséges fejlesztési elvet. Ha viszont ezzel nincsenek tisztában, akkor joggal feltételezik, hogy „kivételezel” a gyengébb Játékosokkal, „érdemtelenül” adsz nekik pontokat.

Az általunk jónak tartott fejlődési ütem azt kívánja, hogy ***játékalkalmanként 50-500 jártasságpontot kapjanak a Játékosok*** (egy átlagos fejlődéshez kb. 300 pontra van szükség). Amennyiben úgy ítéled meg, adj kevesebbet (ha gyakran játszotok, de viszonylag rövid ideig tart egy-egy játék), vagy többet (ritkán játszotok, de akkor aztán végkimerülésig). Talán jó előre eldönteni, hogy milyen keretek között fogsz osztani, ugyanis ha előre eldöntöd, akkor valóban oda tudsz figyelni a karakterfejlődés kézben tartására, míg ha hirtelen benyomásaid vezérelnek, akkor könnyen elveszítheted a kontrollt.

A jártasságok és a karakter

A legpontosabb módszer a karakter ismereteinek behatárolására az ismerethalmazok jártasságonkénti számontartása. Minden karakter bizonyos jártasságpont mennyiséggel kezd a játék elején (Karakterépítés), később pedig új pontokat nyer hozzá. Induláskor a kapott jártasságpontokat felhasználva a Játékos kialakíthatja magának a számára legmegfelelőbb karaktert. Ha akarja, az általános műveltségét fejleszti, ha akarja, akkor mágikus vagy mentális tudományokat részesíthet előnyben, és persze az sincs kizárva, hogy Worluk Világa legnagyobb harcosának megalkotása a cél... mint ahogy az sem, hogy létrehozzuk Quasimodót, aki női szíveket tör össze, bár csúf, mint a pokol.

Egy igényes karakter kidolgozása akár több órát is igénybe vehet, s ez sokakat elrettenthet. Különösen a szerepjátékkal frissen megismerkedőket zavarhatja össze a szabályok nagy száma s a döntések sokasága. Nekik igyekszünk segíteni a konkrét példákkal és a magyarázatokkal.

Játszani sokféleképpen lehet. Számokra támaszkodva, vagy érzésből. Tápos karakterrel, vagy átlag alattiakkal. Ne feledjük azonban, hogy a jártasságok megszerzése nem a játék célja... sokkal inkább arra szolgálnak, hogy virtuális személyiségünket minél jobban el tudjuk képzelni a különféle helyzetekben, minél inkább elhiggyük, hogy „ő” él... minél inkább elhitessük másokkal is, hogy amit a karakter megcselekedett, az akár valóság is lehetne.

A mesélői-karakterek és a jártasságok

A mesélői-karakterek a jártasságok töredékét sajátítják csak el – mivel többnyire nincs szükség a pontosabb kidolgozásra. Egy városőr harci jártasságai fontosak a játék szempontjából, de hogy milyen szakács, az többnyire nem. Összetettebb mesélői-karakterek megközelíthetik a játékos-karakterek kidolgozottságát, sőt túl is haladhatják azokat, hiszen a mesélői-karakterek lehetőségei határtalanok: feladatuk a játék élvezetesebbé tétele, s ezért sok esetben a karakterépítési szabályok sem vonatkoznak rájuk.

Néhány elvet alkalmazhatnak a Mesélők a mesélői-karakterek kidolgozásakor – de ezen elvek ellenkezőjét is. Például az öreg mesterek általában sokkal többre képesek, mint a fiatal tanoncok – ám az életkor nem befolyásolja a tehetséget: vannak rossz kovácsok, átlagos kovácsok és igazi mesterek. Tehetségük nem a korukból, hanem szorgalmukból és adottságaikból erednek. Más: a városparancsnokok általában a törvény és a király képviselői – ám sokan közülük többnek képzelik magukat a királynál is, és sajátosan értelmezik a törvényt (lásd a gyevi bíró esetét).

A jártasságok elsajátítása

A legtöbb jártasságot csak úgy lehet megtanulni, ha az elsajátításhoz szükséges eszköz a rendelkezésre áll. Azaz senki sem tanulhat meg lovagolni hátas nélkül, úszni víz nélkül, íjjal lőni íj nélkül stb. Vannak olyan jártasságok, amelyeknél az eszköz könnyen helyettesíthető, ilyen például az írás, ahol a pennát és a papírt könnyen helyettesíthetjük az ujjunkkal és valamilyen poros felülettel. Az igazán kifinomult írás elsajátításához azonban már valódi papír és toll szükséges. Más jártasságokhoz a puszta észen kívül másra nincs szükség. Ilyen a hitelmélet, vagy a mágiaelmélet – mindkettő hihetetlenül száraz ismerethalmaz, melyet jegyzetelve könnyebb tanulni, ám ha nincs kéznél toll és papír, attól még a tanulás nem válik lehetetlenné.

Érdemes elgondolkozni azon, hogy melyik a jobb; ha a karakter mindenhez ért, de semmihez sem elmélyülten, vagy ha a karakter kevés dologhoz ért, de azokhoz mesterfokon.

A Káosz Szerepjátékban minden jártasságot 10 szintre osztottunk, amely szintek az egyre komolyabbá váló ismereteket, felkészültséget szimbolizálják. Az egymást követő szinteket egyre nehezebb elsajátítani, így egyre több jártasságpontot kell rááldozni. A jártasságok szint-

felépítése a következő: 1-3. szint - kezdő, 4-6. szint - haladó, 7-9. szint - mester; 10. szint - nagymester.

A tanuláshoz sokszor szükséges egy mentor (tanítómester), aki a tanítványánál magasabb szinten műveli az adott jártasságot, illetve (kötelezően) rendelkezik az *oktatás* jártassággal. **A jártasságoknál feltüntetett Jp-igény** – amellyel el lehet sajátítani az adott szintet –, **mindig a mentor által tanított jártasságra vonatkozik.** Ez a mentor valóban „mestere" a jártasságnak, és mindenképpen magasabb szinten gyakorolja azt, mint a tanítványnak szegődött karakter – általában 7-10-es szinten. A legtöbb mentor pénzt, vagy valamilyen szolgálatot kér a tanításért, de előfordulhat, hogy ingyen oktat.

Sok jártasságot *mentor nélkül* is el lehet sajátítani, pusztán gyakorlással (kódja: GY), illetve ha már alapszinten valaki elsajátította, mentor nélkül képes tovább fejlődni (kódja: M/1) – mindez persze nehezebb (ezeket a jártasságokat is lehet természetesen mentortól tanulni). Ha van lehetőség az alternatív, gyakorlással való tanulásra, akkor a mentor nélküli tanulás megnövekedett Jp-igénye a következő:

1-2. szint – +100%
3-5. szint – +50%
6-7. szint – +10%
8-10. szint – nincs módosító

Azon jártasságok esetében, ahol csupán az első szint tanulásához van szükség mentorra (M/1), s később gyakorlással is fejleszthetőek, ugyancsak a fenti százalékok a mérvadóak. Ebben az esetben lehetőség nyílik az első szint gyakorlással való elsajátításra is, az eredeti Jp-igény háromszorosáért (+200%), ám ekkor a jártasság nem fejleszthető tovább (a karakter rossz módszert tanult meg, amelyre nem lehet alapozni a további fejlődést). Amennyiben mégis tovább szeretné fejleszteni, mentort kell keresnie, akitől *újra megtanulja a jártasság alapjait* (első szint), immár helyesen, amelyet aztán a jártasságleírásnak megfelelően gyakorlással is továbbfejleszthet. Ekkor a korábban befektetett háromszoros jártasságpont természetesen elveszik a számára.

Az „M/ö" kódjelű jártasságok egyik szintjén sem lehet pusztán gyakorlással, mentor nélkül továbblépni; ilyenkor *mindig a mentor útmutatására van szükség*.

A jártasságok erősen függenek a karakterek Főértékeitől is. Például egy magasabb intelligenciájú karakter könnyebben tanul, mint egy alacsony intelligenciájú egyén, vagy az ügyesebb gyorsabban képes elsajátítani az ügyességalapú jártasságokat, mint az ügyetlen. Minden jártasság esetében feltüntettük azt a Főértéket, melyet figyelembe kell venni a tanulás során. Az egyes jártasságok elsajátítása magasabb szinteken magasabb főértéket kíván, ezért a szükséges Főérték megnevezése mellett mindig négy számot találunk. Az első számérték az 1-3. jártasságszint elsajátításához szükséges Főérték, a második szám a 4-6. jártasságszintre vonatkozik, a harmadik szám a 7-9. jártasságszintre, és az utolsó a 10. (és esetlegesen az afölötti) jártasságszintekre vonatkozik.

Így a mesterszintek elsajátítása egy átlagos képességű karakter számára már nagyon nehézzé vagy éppen lehetetlenné válik.

A módosított jártasságpont-igényekről a következő táblázat informál. Az első oszlopban feltüntetett szükséges főértékek mutatják meg azt a sort, amelyet a Játékosnak figyelembe kell vennie. Könnyedén meghatározható, hogy az öt kategória – +100%, +30%, +15%, -15%, -30% – melyikébe tartozik a karakter, azaz milyen módosítók vonatkoznak rá a jártasságszint megtanulásakor. Ezek a jártasságpont-módosító százalékok a tanulás alapesetére, azaz a mentortól való tanulásra vonatkoznak – amennyiben a karakter gyakorlással sajátítja el az adott jártasságot, a gyakorlás módosítóit is be kell számítani a végleges Jp-szükségletbe.

Példa: *A* diagnózis *jártasság megtanulásához szükséges főérték az Intelligencia, méghozzá annak 40/50/60/70 értékei. A jártasságot egy 49-es Intelligenciával rendelkező karakter kívánja elsajátítani. Az első három jártasságszintjének megtanulására nincsenek módosítói, mivel ekkor még a jártassághoz szükséges főérték az Intelligencia 40. A karakter a 4., 5. és 6. szintet már 15%-os többletpont ráfordítással tanulhatja meg, a 7., 8. és 9. szintet +30%-os jártasságpont-ráfordítással, míg a 10. szintet már +100%-os jártasságpont ráfordítással képes megtanulni.*

Jp módosulás a képzettség elsajátításához szükséges főérték függvényében

Szükséges Főérték	Jp módosulás				
	+100%	**+30%**	**+15%**	**-15%**	**-30%**
10	-	-	1-9	30-39	40-től
20	-	1-9	10-19	40-49	50-től
30	1-9	10-19	20-29	50-59	60-tól
40	1-19	20-29	30-39	60-69	70-től
50	1-29	30-39	40-49	70-79	80-tól
60	1-39	40-49	50-59	80-89	90-től
70	1-49	50-59	60-69	90-99	100-tól
80	1-59	60-69	70-79	100-109	110-től
90	1-69	70-79	80-89	110-119	120-tól
100	1-79	80-89	90-99	120-129	130-tól

Főértékhatárok a karakter esetében

Néhány jártasság esetében egyéb tényezők is módosíthatják a Jp-igényt. Például a *fegyverforgatás* jártasság esetében az, ha a karakter azonos fegyvercsoportba tartozó fegyverekkel akar bánni.

Figyelem! A jártasság elsajátításakor a helyes eljárás az, ha a negatív és pozitív módosítókat a játékos *összevonja*, mielőtt módosítaná az eredeti Jp-igényt. Helytelen eljárás a „kamatos kamat" elvén számolni, vagyis amikor a főérték módosítója által felszorzott új Jp-igényt újra változtatjuk a gyakorlás módosítójával.

Példa: Egy kiemelkedően jó főértékkel rendelkező karakter az adott jártasság 6. szintjének elsajátításához -15%-os módosítót kap, csakhogy a tanulás gyakorlással megy végbe, amely ezen a szinten +10% módosítóval jár együtt. A helyes eljárást alkalmazva (módosítók összevonása [+10-15= -5]) a karakter végül is az eredeti Jp-igénytől kicsit olcsóbban (-5%) sajátíthatja el az újabb szintet.

Jártasságok visszahatása a főértékekre

A jártasságok elsajátítása közben a karakter is változik. Megizmosodik, ügyesebbé válik, kitartóbbá, több esszenciát képes átengedni magán, vagy éppen okosodik. Ez játéktechnikailag azt jelenti, hogy miközben a karakter elsajátít bizonyos jártasságokat, akkor közben a főértékei is növekedni fognak. Szinte minden jártasság visszahat a főértékekre, ez először általában 5. szinten következik be, majd 7., 9. és 10. szinten jön a következő visszahatás. Erről külön táblázatot találsz a fejezet végén.

A magas szinten művelt jártasságok visszahatnak magukra a főértékekre is. Hogy mely jártasságok mely főértékekre hatnak vissza, arról a 123-125. oldal táblázataiból tájékozódhatsz. Így például az akrobatika 5., 7. és 9. szinten egyaránt a Rátermettséget növeli - **minden esetben 1-1 ponttal!** A logika mindig ez: az adott jártasság a táblázatban a főértékkel jelölt szintjén 1 ponttal növeli az adott főértéket.

Ugyanakkor a Nordes Kiegészítőben megtalálhatod majd a Dinamikus Visszahatás új koncepcióját, amelynek alkalmazása szükségetlenné teszi a 123-125. oldalak táblázatait.

A tanulás ideje

A tanulás mindig időbe telik, mire az első eredmények felmutathatóak – és mentor nélkül tovább tart, mint mentorral. A Káosz Szerepjáték szintén figyelembe veszi az időt, de *előre*. Úgy véljük, hogy fölöslegesen lassítaná a játék menetét, ha a karakterek állandóan hónapokat töltenének azzal, hogy éppen tanulnak. Ez is járható út persze, valósághű és főképpen mesélőbarát – a Káosz Szerepjáték azonban inkább egy sajátos időszámítást preferál.

Ebben az időszámításban a jártasság elsajátításához szükséges idő tulajdonképpen akkor telik el, amikor a Játékos összegyűjti a jártasságpontokat. Ez az idő a jártasság nehézségével egyenesen arányos,

hiszen minél nehezebb egy jártasság, annál nagyobb a Jp-igénye. Amikor a megfelelő mennyiségű Jp összegyűlik, a Játékos bejelenti, hogy a karaktere mit szeretne tanulni. A Mesélő eldönti, hogy a karakter tanulhatja-e ezt (lehet, hogy mentorra van szükség, vagy valamilyen eszközre, feltételre, ám ezek nem állnak a karakter rendelkezésére), s ha igen, akkor a Játékos elköltheti jártasságpontjait, és a karakter birtokába kerül a jártasság (vagy egy régebbi jártasságának magasabb szintje). A hatás azonnali – de legalábbis nem húzódik hónapokig. Valójában a karakter még nincs birtokában a biztos tudásnak, ám ez majd az idő múlásával elmélyül – viszont a játékrendszer megelőlegezi neki a tudást.

Például: Roggyant Gazkhul, az ork lótolvaj 3. szinten birtokolja a lovaglás *jártasságot. Összegyűjti a következő szinthez szükséges jártasságpontot, majd amikor a mesélő engedélyezi, hogy szintet lépjen (megvásárolja a 4. szintet), Gazkhul elkölti a szükséges Jp-t, és máris 4. szintű lovas lesz (de legalábbis napokon belül), holott még nem is volt ideje gyakorolni, sem mentorával konzultálni.*

Ez az időszámítás természetesen távol áll a valós logikától – bár nem is olyan nagy mértékben, hiszen a 10 részre felosztott jártasságoknál nincs olyan nagy különbség egy-egy szint között, hogy ne lehessen megelőlegezni a gyakorlással eltöltött időt. Azoknak a partiknak, akiknek fontos, hogy a szerepjáték az élet logikája szerint működjön, azt ajánljuk, hogy maradjon meg a hagyományos tanulás módszerénél („összegyűjtöm a Jp-t, gyakorlok/tanulok, majd meglépem a szintet"). Azoknak viszont, akik az élethűséget nem erőltetik annyira, hogy az a játszhatóság rovására menjen, a fentebb leírt tanulási metódust ajánljuk.

A jártasságok listája

Ebben a fejezetben a karakterek által elsajátítható jártasságok leírását, jártasságpont-igényeit és a vonatkozó speciális ismereteket találhatod meg. A jártasságok leírása hasonlóságuk szerint csoportosítva történik, és nem alfabetikus sorrendben. Négy nagyobb csoportot alkottunk, melyeken belül a hasonló jártasságok szintén egy kupacban találhatóak meg. Pl. a „Nappal jártasságai" csoportban találhatóak a mindennapi jártasságok, s ezen belül a gyógyítással kapcsolatos jártasságok egymás után találhatóak, nem keverednek például a *lóápolás*, vagy az *írás* jártassággal.

A különféle tudáshalmazok elkülönítése néha erőltetettnek tűnhet. Például a *gyógynövényismeret* jártasság a játékrendszer szerint nem alkalmas a gyógynövényekből készített gyógyszer felhasználásra, vagyis az orvoslásra. Ez azért van így, mert a valós életben az igazi gyógyítók komplex ismereteket sajátítanak el, amely ismeret birtokában számos dologra képessé válnak – ugyanakkor nem szerencsés egy képzettségalapú játékrendszerben ezeket a komplexeket alkalmazni, ugyanis a játékegyensúly megtartása érdekében a komplexeket olyan drágává (magas Jp szükségletűvé) kellene tennünk, hogy a karakter fejlődése gyakorlatilag megállna. Ezért ezeket az ismeret-komplexeket a lehetőségekhez mérten szétdaraboltuk, használhatóságukat szigorúan korlátok közé szorítottuk, hogy a játékosok több, kisebb jártasság elsajátítása között válogathassanak. Persze meg lehet mindet tanulni – és máris a karakter birtokába kerül az egész, komplex tudás.

A jártasságok karakterisztikája

Szükséges főérték: ahhoz, hogy egy karakter különösebb nehézségek nélkül elsajátíthassa az adott jártasságot, minimum ekkora főértékkel kell rendelkeznie. Az alacsonyabb főértékek növelik a Jp-igényt, a magasabbak csökkentik. A főérték-igény a jártasságszint függvényében növekszik:

Első szám – 1-3. jártasságszint (kezdő)
Második szám – 4-6. jártasságszint (haladó)
Harmadik szám – 7-9. jártasságszint (mester)
Negyedik szám – 10. jártasságszint (nagymester)

Szükséges jártasság: a jártasság elsajátításához szükség van ezen ismeretekre is. Nélkülük a jártasságot nem lehet megtanulni, sőt a jártasság szintje csak addig fejleszthető, amilyen szinten a „szükséges jártasság" is a karakter birtokában van. Ha a szükséges jártasság valamely fegyverforgatás, amelynek két része, a *támadás* és a *védekezés* nem feltétlenül azonos szintű, a vonatkozó jártasságot mindig az alacsonyabbik szintnek megfelelően lehet csak elsajátítani. Előfordulhat, hogy több jártasságra van szükség az adott jártasság elsajátításához. Ez esetben minden szükséges jártasság esetében igaz, hogy a jártasság szintje csak addig fejleszthető, amilyen szinten a „szükséges jártasságok" is a karakter birtokában vannak.

Például: A *mágiahasználat* jártasságot csak a *mágiaismeret* jártasság függvényében lehet tanulni, és csakis olyan szinten lehet elsajátítani, amilyen szinten a karakter a *mágiaismeretet* is birtokolja. A *mágiahasználat* fejlesztéséhez tehát fejleszteni kell a *mágiaismeretet* is.

A tanulás módja: a legtöbb jártasságot bár mentor is taníthatja, gyakorlással is elsajátítható. Némelyik jártasság azonban csakis mentorral sajátítható el, avagy legalább az első szinthez mentor szükséges. Egy jó könyv megtanulása, amely az adott *elméleti* jártasságot magyarázza valamilyen szinten, kiválthatja a mentort! A gyakorlat-alapú jártasságokat nem lehet könyvből elsajátítani. ***A karaktergenerálás során mindig rendelkezésre áll a mentor.***

A három lehetőség valamelyike itt kerül feltüntetésre.

Gy – bármely szintjén gyakorlással is elsajátítható jártasság (megemelt Jp-igény!).

M/1 – az első szinthez mentor szükséges, utána gyakorlással is elsajátítható (megemelt Jp-igény!), avagy az első szintet extrém magas erőfeszítéssel gyakorlás útján is el lehet sajátítani, de a jártasság ezen alapokról nem fejleszthető tovább.

M/ö – az összes szint elsajátításához mentor szükséges, pusztán gyakorlással nem lehet fejlődni.

Tábla: az adott jártasságpróbát melyik táblán kell dobni.

Jártasságpont (Jp): a jártasságpontok egy külön táblázatban találhatóak meg, a jártasságok leírása után. Így, akik pusztán a pontértékek alapján kívánnak válogatni a jártasságok között, könnyebben megtehetik, míg akik a jártasságra (és nem a pontértékre) koncentrálnak, azoknak ez úgyis csak másodlagos (bár kétségkívül fontos) információ a karakteralkotás során.

Mindig úgy adtuk meg az elsajátításához szükséges jártasságpontot, mintha mentor tanítaná. Ha nincs mentor (a játék során), akkor figyelembe kell venni a gyakorlással együttjáró Jp-igény emelkedést. A jártasságpont kumulatív, azaz ha egy szintet ki akarunk hagyni, akkor az eléréséhez szükséges pont hozzáadódik a következő szintéhez. Több szint egyszerre való meglépését azonban a Mesélőnek külön engedélyeznie kell (nem javasolt).

A nappal jártasságai

GYÓGYÍTÁS

Diagnózis

Szükséges főérték: Intelligencia 40/50/60/70
Szükséges jártasság: nincs
A tanulás módja: M/ö
Tábla: Zafír

A jártasság a betegségek felismerését takarja, azok tünetei alapján. A gyógyítónak nem elég tudni, hogy miképpen gyógyítható a mocsárláz – tökéletesen fel kell ismernie a kezelt betegséget, hogy valóban mocsárlázzal áll-e szemben, vagy valami mással. Egyszerűbb betegségeket e nélkül is fel lehet ismerni (pl. gyomorrontás), ám vigyázni kell, mert hasonló tünetekkel komolyabb betegségek is járhatnak (pl. az agyhártyagyulladást is hányás kíséri), s ez félrevezetheti a laikust. Az egyszerűbb betegségek előforduláskor nem kell diagnózisdobást tenni.

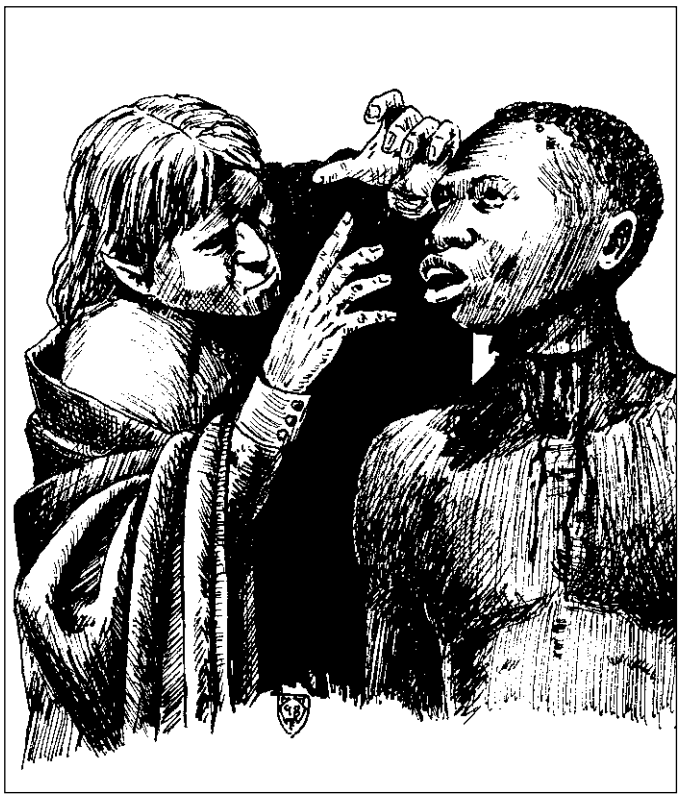
A diagnózis, mint feladat nehézsége függ a felismerni kívánt betegség gyakoriságától (mekkora eséllyel ismeri a karakter), valamint a betegség tüneteinek specifikusságától. Minél ritkább egy betegség, annál nehezebb diagnosztizálni, illetve minél sajátosabb tünet-együttes jellemzi, annál könnyebb diagnosztizálni. A meghatározás a rendelkezésre álló információk alapján a Mesélő jogköre.

A jártasságpróba célszámát a diagnózis jártasság szintje és a feladatnehézség határozza meg.

Orvoslás

Szükséges főérték: Tudat 40/50/60/70
Szükséges jártasság: anatómia/élettan
A tanulás módja: M/ö
Tábla: Zafír

A jártasság segítségével mindenféle betegséget gyógyíthat a karakter, legyen az fertőzés, vagy szervi eredetű. Nem alkalmas viszont a nyílt sebek és egyéb harci sérülések kezelésére, s nem lehet vele az elvesztett Fizikumpontokat pótolni. A gyógyító eljárás folyamán a gyógyítónak *mindig* szüksége van gyógyszerekre. Ezeket megvásárolhatja, vagy egyéb jártasságok segítségével maga készítheti el. Amennyiben nem áll rendelkezésére a megfelelő gyógyszer, a gyógyító alkalmazhat kevésbé hatásosakat (az orvoslás jártasságpróbáját úgy dobva, mintha alacsonyabb lenne a jártasság szintje), illetve ha kevésbé hatásos gyógyszer sincs kéznél, a gyógyító a lehetőségeihez mérten széttárhatja karját, és imádkozhat páciense gyógyulásáért.



A helyes orvoslás igényli a betegség diagnózisának felállítását. Bizonyos egyszerűbb, hétköznapi előfordulású betegség esetében nem szükséges a diagnózis jártasság a felismeréshez, valamint a tüneti kezeléseket is el lehet végezni diagnózis jártasság nélkül (pl. a lázas beteg hőmérsékletét csökkentheti a gyógyító akkor is, ha nem tudja, mi okozza a lázat... és persze van orvoslás jártassága). A tüneti kezelés azonban csakis időleges hatású lehet – a betegségtől függően egy-két dinamikadobást lehet kiváltani vele (egy-két napi gyógyítás), további alkalmazása hatástalan.

A jártasságpróba célszámát az orvoslás jártasság szintje és az aktuális betegségszint határozza meg.

Regenerálás

Szükséges főérték: Tudat 50/60/70/80
Szükséges jártasság: orvoslás, sebkötözés
A tanulás módja: M/1
Tábla: Zafír

A megrendült Fizikum helyreállítását szolgáló jártasság, amely a sebesülések, betegségek okozta elgyengülés kezelését foglalja magába. Az eredmény egy teljes napi gyógyító eljárás következménye.

A regeneráció mértéke függ a jártasság szintjétől – lásd a táblázatot. Minél magasabb a jártasság szintje, annál nagyobb számú d10-es kockával dobjuk a gyógyulás mértékét. (Nem szabad elfeledkeznünk a természetes regenerálódásról sem!)

A jártasságpróba célszámát a regenerálás jártasság szintje és az aktuális sebszint határozza meg.

Jártasságszint	Regeneráció
1	1d10
2	2d10
3	3d10
4	4d10
5	5d10
6	6d10
7	7d10
8	8d10
9	9d10
10	10d10

Sebkötözés

Szükséges főérték: Ügyesség 30/40/50/60
Szükséges jártasság: nincs
A tanulás módja: Gy
Tábla: Zafír

Magában foglalja a higiéniás szabályok ismeretét (hogyan tartsuk távol a fertőzéseket a sebtől), sebkötözést (kell-e kötni egyáltalán, hogyan kell kötni, milyen gyakran kell cserélni), törött csontok sínbe tevését, égések és savsebzések kezelését stb. Tartalmazza a diagnózis jártasság sebesülésekre vonatkozó részét is, de csak azt – tehát sebgyógyítás előtt nem kell külön diagnózisjártasság-próba. Alkalmazása lehetővé teszi, hogy a súlyosabb sebek regenerálódjanak, illetve, hogy a Fizikum csökkenést helyre lehessen állítani a *regenerálás* jártasság segítségével. Meggátolja a sebesülések szövődményeinek kialakulását.

A jártasságpróba célszámát a sebkötözés jártasság szintje és az aktuális sebszint határozza meg.

Anatómia/Élettan
Szükséges főérték: Intelligencia 40/50/60/70
Szükséges jártasság: nincs
A tanulás módja: M/ö
Tábla: Zafír
A gyógyítás nehezen képzelhető el a test felépítésének és működésének ismerete nélkül. Ezeket az ismereteket tartalmazza ez a jártasság. Jártasságpróbára ritkán kerül sor, mivel az *anatómia/élettan* tudása benne foglaltatik az *orvoslás* jártasságban, s ha a tudás kétséges, inkább a gyakorlati alkalmazás, vagyis a gyógyítás válik bizonytalanná – tehát a legtöbb esetben az orvoslás jártasságpróba jelenti az anatómiai és élettani ismeretek elbírálását is.

Amennyiben mégis kifejezetten az *anatómia/élettan* jártasságpróbára van szükség, a célszámot az *anatómia/élettan* jártasság szintje és a Mesélő által meghatározott feladatnehézség határozza meg.

Gyógynövényismeret
Szükséges főérték: Intelligencia 30/40/50/60
Szükséges jártasság: nincs
A tanulás módja: M/ö
Tábla: Zafír
A jártasság birtokában a karakter ismeri a gyógyhatású növényeket, képes felismerni azokat a természetben és szárított formában egyaránt, valamint ismeri a gyógynövénygyűjtés szabályait. A szárításon kívül semmilyen tartósítási formát nem ismer, a teaforrázat készítésén kívül semmilyen hatóanyag-kivonási eljárást nem ismer. A feladatnehézség két főbb összetevője a növény ritkasága és a vele gyógyítható betegség ritkasága. Minél ritkább ez a két tényező, annál nehezebb a feladat, vagyis annál kevéssé valószínű, hogy a gyógyító ismeri a megfelelő növényt. A gyógynövény gyűjtése a ritkaság és a szerencse függvénye – a gyűjtés sikerét célszerű egyszerű százalékos dobással meghatározni (minél ritkább a növény *azon a tájon*, annál alacsonyabb célszámot adva meg). A meghatározás a rendelkezésre álló információk alapján a Mesélő jogköre. Csupán erre a jártasságra alapozva gyógyítani nem lehet, ha a karakter mégis megpróbálja, az sarlatánságnak számít. A jártasságpróba célszámát a gyógynövényismeret jártasság szintje és a feladatnehézség határozza meg.

Gyógyszerkészítés
Szükséges főérték: Intelligencia 40/50/60/70
Szükséges jártasság: nincs
A tanulás módja: M/ö
Tábla: Zafír
A jártasság azt a célt szolgálja, hogy a gyógyító önmaga el tudja készíteni a gyógyításhoz szükséges gyógyszereket, ellenmérgeket. Ha nem rendelkezik ezzel a jártassággal, a gyógyszereit vásárolnia kell – ha van kitől. A jártasság birtokában a karakter tudja, hogy mely növényi részek miképpen hasznosíthatók, és képes gyógykészítményt gyártani azokból. Ismeri a nem növényi alapanyagú gyógyszerek készítési módját. A gyógyszerek alapanyagait megvásárolhatja, vagy maga gyűjtheti, megfelelő jártasság birtokában. Bár a karakter a jártasság birtokában tudja, hogy mely betegségre milyen gyógyszer jó, még a diagnózis jártasság birtokában sem gyógyíthat a karakter a gyógyszerkészítés jártasságra alapozva. A jártasság alapvetően az orvoslás kiegészítője. Jártasságpróbát akkor kell dobni, ha kétséges, hogy a karakter a rendelkezésre álló alapanyagokból el tudja-e készíteni a szükséges gyógyszert. Ilyenkor a célszámot a gyógyszerkészítés jártasság szintje és a feladatnehézség határozza meg. A feladatnehézség meghatározása a rendelkezésre álló információk alapján a Mesélő jogköre.

Ápolás
Szükséges főérték: Lelkierő 30/40/50/60
Szükséges jártasság: nincs
A tanulás módja: Gy
Tábla: Zafír
Kevéssé elismert jártasság, pedig igencsak fontos. A beteg ember testi-lelki regenerálódását segíti elő. Tartalmazza mindazon ismereteket, mellyel az ápoló személy elősegítheti az öngyógyulást, illetve támogathatja az orvoslás és a sebgyógyítás eredményét. Önmagát senki sem ápolhatja!

Az ápolás jártasság alkalmazása szintjétől függően módosítja a dinamikadobás eredményét, illetve az orvoslás, a sebkötözés és a regenerálás jártasságpróbák *célszámát*. A módosított dinamikadobás bármennyi lehet, a Zafír Tábla tulajdonságai miatt a módosított célszám viszont nem lehet alacsonyabb 05-nél, és magasabb 95-nél. A módosító hatások egyetlen ápolásban eltöltött nap után már jelentkeznek, és mindaddig érvényesek, amíg az ápolás tart.

Ha a Mesélő úgy ítéli meg, dobható próba az ápolás jártasságra (de alapvetően nem szükséges), melynek elrontása azt eredményezi, hogy az aznapi ápolás hatástalan volt, tehát nem módosíthatja sem a dinamikadobást, sem a gyógyítás jártasságpróbáit. Ez esetben az ápolás jártasságpróba célszámát az ápolás jártasság szintje és az aktuális betegség/sebszint jelöli ki.

Jártasságszint	Dinamikamódosító	Célszámmódosító
1	- 1	+ 1
2	- 3	+ 2
3	- 5	+ 4
4	- 7	+ 6
5	- 10	+ 8
6	- 13	+ 10
7	- 16	+ 13
8	- 20	+ 16
9	- 25	+ 19
10	- 35	+ 25

Életmentés
Szükséges főérték: Reflex 50/60/70/80
Szükséges jártasság: orvoslás
A tanulás módja: Gy
Tábla: Zafír
Az orvoslási eljárások szűk ismerete, amely a krízishelyzetek elhárítására alkalmas. A karaktert képessé teszi arra, hogy a rendelkezésre álló hétköznapi anyagokat a bajban lévő azonnali megsegítésére használja fel. Csak krízishelyzetben alkalmazható, egyébként több kárt okoz, mint hasznot.

Krízishelyzet: a beteg a 10. seb-, és/vagy betegségszinten van, és előreláthatóan rohamosan romlani fog az állapota. Az ettől alacsonyabb szintű problémák orvoslása az életmentés jártasság segítségével mindenképpen a probléma súlyosbodásához vezet! 10-es szintű, életveszélyes állapot sikeres kezelése megszünteti az életveszély tényét, azaz 9-es szintre süllyeszti a betegséget/sebesülést.

A jártasságpróba célszámát az életmentés jártasság szintje és a feladatnehézség határozza meg, ahol a feladatnehézség 5-10 között változik, a probléma bonyolultsága és a Mesélő megítélése alapján (tehát nem a sebszinttel azonos).

HÉTKÖZNAPOK

Értékbecslés
Szükséges főérték: Tudat 40/50/60/70
Szükséges jártasság: számtan
A tanulás módja: M/1
Tábla: Zafír
A tárgyak, épületek és egyebek árának, értékének felismerése. A becslés a dolgok piaci árából indul ki, de világlátott karakterek képesek meghatározni az anyagi javakért más vidékeken kapható pénz összegét is. Például a féldrágakövek nyers és csiszolt változatainak értékbecslése 3-4-es nehézségű feladat, a drágakövek és nemeskövek értékbecslése 5-7 nehézségű, az ékszereké, fegyvereké 2-10-es nehézségű (a tól-ig határok az adott darab ritkaságának és különlegeségének függvényei). A feladatnehézség a felbecsült tárgy ritkaságától és különlegességétől függ.

Alkudozás
Szükséges főérték: Lelkierő 40/50/60/70
Szükséges jártasság: értékbecslés
A tanulás módja: Gy
Tábla: Zafír
Az árak valós értékének ismeretében az alkudozás kedvezőbb helyzetbe hozhatja a karaktert, akár eladni, akár venni szeretne valamit. A lényeg, hogy a vásárló képes meggyőzni a kereskedőt, hogy neki érdemes olcsóbban eladni az árut, illetve az eladó képes meggyőzni a vevőt arról, hogy ezért az áruért érdemes az átlagárnál többet adni – függetlenül az áru valódi minőségétől. Az alkudozás gyakran nem a valós előnyök megvilágítása, hanem a többnyire alap nélküli meggyőzés eszköze. Bár ez az a jártasság, melyet inkább szerepjátékban kellene kijátszani, azok számára mégis beszinteztük, akik maguk nem túl jó alkudozók, viszont szeretnék, ha karakterük az lenne. A sikeres alku szintenként 2-5% kedvezményt jelent az árból a vásárláskor, illetve ugyanennyivel nagyobb bevételt eladáskor. Az *alkudozás* jártasságot szinte minden kereskedő ismeri valamilyen szinten. A feladatnehézség az áru fajtájától függ (élelmiszerre könnyebb alkudni, mint fegyverre), valamint a kereslet/kínálat viszonyától (éhínség idején nem lehet alkudni az élelmiszerre), és az „ellenfél" *alkudozás* jártasságától.

Meggyőzés
Szükséges főérték: Lelkierő 50/60/70/80
Szükséges jártasság: emberismeret
A tanulás módja: Gy
Tábla: Zafír
Akárcsak az alkudozás, a másik ember meggyőzése is lehet szerepjátékon alapuló és jártasságon alapuló. Nyilván, ha a karakter komoly érveket képes felhozni érdekei védelmében, azt a Mesélő akkor is elfogadhatja, ha a karakter nem rendelkezik a *meggyőzés* jártassággal. Jártasság alapján meggyőzni próbadobás útján lehet, a feladatnehézség pedig részben a meggyőzés által elérendő cél komolyságától függ, ám még ennél is inkább a meggyőzendő személytől. Meggyőzni egy iszákost, hogy sör helyett pálinkát igyon, nem különösebben nehéz, ugyanakkor, ha arra kívánnánk rávenni, hogy ivás helyett ugorjon a kútba, a lehetetlennel határos lenne (akárcsak a parancsvarázs esetében, a személyiség tiltakozik a közvetlen öngyilkossági felszólítások ellen). Ha egy absztinens gnómot akarunk meggyőzni arról, hogy jobb a bor, mint a víz, komoly feladat, de ha a közelben lévő vízforrások mind fertőzöttek, már nem annyira. A példákon is látszik, hogy a *meggyőzés* jártasság alkalmazása nagy odafigyelést igényel mind a Mesélőtől, mint a Játékosoktól.

Lovaglás
Szükséges főérték: Ügyesség 40/50/60/70
Szükséges jártasság: nincs
A tanulás módja: Gy
Tábla: Zafír
A karakter a jártasság birtokában képes megülni a lovat (vagy bármely ló-alkatú hátast). Alapszinteken kifejezetten nyugodt hátasra van szüksége, és lóháton harcolni egyáltalán nem tud. Mesterszinteken a karakter arra is képes, hogy szőrén ülje meg a lovat, vagy a megfelelően felszerszámozott repülő (úszó) hátasokat is megülje.

A lovas harc módosítói erősen függenek a karakter *lovaglás* jártasságtól. A képzetlen lovas örül, ha nem esik le a lóról, mialatt az állat békésen legelészik. Ilyen esetben harcról szó sem lehet; a karakter Támadó és Védekező harcértéke 0. Kevésbé képzett lovasok számára a harci helyzet a *rendkívül kedvezőtlen*től a *kedvezőtlen*ig terjed – csupán az 5. szinten jártas lovasok harcolhatnak átlagos körülmények között, illetve ekkortól lehet kihasználni a ló tulajdonságait (ha léteznek), illetve a magasság módosítóit.

Jártasságpróbája alapvetően nincs, viszont bármely különleges, a lovaglással összefüggő esemény lehet egy próbával összefüggő – például egy vadló betörése (8-10. nehézségszint), a megriadt hátas visszafogása (4-6. nehézségszint) stb.

Lóápolás/állatok gondozása
Szükséges főérték: Tudat 30/40/50/60
Szükséges jártasság: nincs
A tanulás módja: M/ö
Tábla: Zafír
Lovaglás lóápolás nélkül olyan, mintha valaki tudna autót vezetni, de azt sem tudja, hol kell megtankolni. A hátasló igen kényes jószág, törődni kell vele, és komoly gondozást igényel. *Lóápolás* jártasság nélkül a használt hátasok gyorsan leromlanak, megbetegszenek, lesántulnak, esetleg megdöglenek. A jártasság birtokában a karakterek elkerülhetik mindezen állapotok kialakulását, illetve ha már megesett a baj, ismerik a gyógymódokat. A lóápolás számos más ismerethalmaz kicsiny részét tartalmazza, mint például a patkolókovácsé (a pata és a patkó karbantartása,), a lódoktoré (betegségek), vagy a csikósé (mennyire terhelhető, mikor kell pihenni). A *lóápolás* jártasság tartalmazza az egyéb ló-alkatú hátasokra vonatkozó információkat is.

A jártasság mintájára tanulható *kutyagondozás* (külön jártasság, ugyanezekkel a jártasságpontokkal), vagy *egyéb háziállat gondozás*ára irányuló ismeret (külön jártasságok, a lóápolástól kevéssé eltérő jártasságpontokkal). A különleges lények ápolása nem tanulható.

A feladat nehézsége a ló hajszoltságától, a körülményektől, esetleg az állat betegségeitől függ.

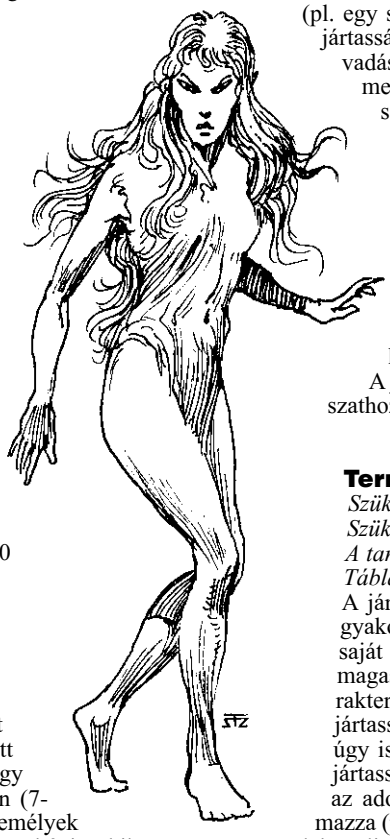
Idomítás
Szükséges főérték: Rátermettség 50/60/70/80
Szükséges jártasság: állatismeret
A tanulás módja: Gy
Tábla: Zafír
A jártasság kizárólag a háziállatok körébe tartozó állatokra alkalmazható – kivételes esetekben olyan vadakra, melyeket az ember régóta idomít (pl. vadászsólyom). Az idomítás hosszú folyamat, amely hónapokon keresztül tart, és állandó napi sikerekre van szükség, hogy a folyamat sikerrel végződjön. Ezért az *idomítás* jártasságpróbája mindig 10-es nehézséggel kezdődik, majd fokozatosan csökken – minél bonyolultabb a cél, annál lassabban csökken. (A hosszú hónapok munkáját nem feltétlenül fontos végigjátszani, lehet összetett jártasságpróbát alkalmazni, ahol néhány dobás sikere dönti el, hogy milyen eredménnyel zárult az idomítás.)

Fogathajtás
Szükséges főérték: Fizikum 50/60/70/80
Szükséges jártasság: nincs
A tanulás módja: Gy
Tábla: Zafír
A karakter képessé válik a mind nehezebb viszonyok között fogatolt lovat hajtani. Míg alapszinteken a karakter tudásának leginkább az ökrösszekér hajtása a megfelelő, addig mesterszinteken harci-kocsit, hatlovas hintót, vagy akár légi fogatot is képes elhajtani. Jártasságpróbája – hasonlóképpen a lovagláshoz –, csak indokolt esetben kérhető.

Hajózás
Szükséges főérték: Fizikum 50/60/70/80
Szükséges jártasság: nincs
A tanulás módja: M/1
Tábla: Zafír
A jártasság alkalmassá teszi a karaktert a különféle vízi közlekedési eszközök irányítására, használatára. Tartalmazza az evezés, a vitorlázás, de a rúddal való tutajhajtás csínját-bínját is. Jártasságpróbája – hasonlóképpen a lovagláshoz –, csak indokolt esetben kérhető.

Barkácsolás
Szükséges főérték: Ügyesség 40/50/60/70
Szükséges jártasság: nincs
A tanulás módja: Gy
Tábla: Zafír
Kifejezetten hobbi-jellegű tevékenység – csupán legmagasabb szintjei érik el egy-egy szakma átlagos szintjét. Ugyanakkor sokszínűségéből fakadóan majd' mindenre jó. Legnagyobb előnye az ideiglenes megoldások alkalmazásában rejlik (amíg szakember elé nem kerül a probléma).

Csomózás
Szükséges főérték: Ügyesség 40/50/60/70
Szükséges jártasság: nincs
A tanulás módja: M/ö
Tábla: Zafír
A karakter az egyszerűbb hurkoktól kezdve (1. szint) a végletekig bonyolított titkos elf csomóírás megalkotásáig (10 szint) bármire képes, ha egy darab kötél kerül a kezébe. A jártasság nélkül a karakter az egyszerű „perec-csomót" ismeri, mást nem – már egy fűzős cipővel is meggyűlik a baja. A csomózás nem alkalmas a kötelékekből való szabadulásra (mások ki-bekötözésére annál inkább).



Hasbeszélés
Szükséges főérték: Ügyesség 70/80/90/100
Szükséges jártasság: nincs
A tanulás módja: Gy
Tábla: Zafír
A különleges jártasság alapszintjén a karakter képes gyomorból beszélni, ám ez bárki számára felismerhető. 5. szinttől a hasbeszélő karakter természetes tónusokat képes alkalmazni, miáltal az így létrehozott beszédről nem lehet megállapítani, hogy nem természetes beszéd. Mesterszinteken (7-8.) a karakter képes az általa jól ismert személyek hangját utánozni, majd (9-10. szinten) olyanokét is, akiknek a hangját már régen hallotta, vagy csak éppen abban a pillanatban. Amennyiben a hasbeszélő irányítani próbálja a hangot (mintha az máshonnan hallatszana), a próba nehezebbé válik (a Mesélő módosítson a célszámokon).

Solymászat
Szükséges főérték: Rátermettség 40/50/60/70
Szükséges jártasság: állatismeret
A tanulás módja: M/1
Tábla: Zafír
A vadászmadarak tartásának és a velük való vadászatnak a tudománya. Nem tartalmazza a vadbefogás (speciális vadászat) és az idomítás ismereteit – ezeket vagy külön el kell sajátítania, vagy meg kell vásárolni az idomított vadászmadarat. Légi vadra sólyom és vércse, földi vadra héja, karvaly és sas tartható – a vadászmadarak nem mennek egymás zsákmányára.

Galambászat
Szükséges főérték: Intelligencia 20/30/40/50
Szükséges jártasság: nincs
A tanulás módja: Gy
Tábla: Zafír
A galambok különféle célra való tartásának és alkalmazásának tudománya – főképpen a húsukért tartott galambokkal és a postagalambokkal foglalkozik egy galambász. Nem tartalmazza az idomítás ismereteit.

Vadászat
Szükséges főérték: Szívósság 40/50/60/70
Szükséges jártasság: állatismeret, természetismeret
A tanulás módja: M/1
Tábla: Zafír
A jártasságot birtokló karakter képes becserkészni, majd elejteni zsákmányát. Ismeri az állatok szokásait, gyengéit, az elejtett vad feldolgozásának módszereit, és azt is, hogy miképpen ejtheti fogságba őket (pl. egy sólymot). Nem árt, ha a karakter *rejtőzés*, illetve *lopakodás* jártasságokkal is rendelkezik, mert ezek nagyban befolyásolják a vadászat sikerét. A feladat nehézsége a vadtól függ. A jártasság megléte nem befolyásolja az adott területen élő állatok gyakoriságát; ha nincs vad, nincs vadászat.

Állatismeret
Szükséges főérték: Intelligencia 40/50/60/70
Szükséges jártasság: nincs
A tanulás módja: M/1
Tábla: Zafír
A jártasság birtokában megismerhetőek a vadak szokásai (hova járnak inni, nappali, vagy éjjeli állatok-e, mivel táplálkoznak stb.), valamint a háziasított állatok tulajdonságai. A jártasság elengedhetetlenül fontos az idomításhoz és a vadászathoz.

Természetismeret
Szükséges főérték: Intelligencia 30/40/50/60
Szükséges jártasság: nincs
A tanulás módja: Gy
Tábla: Zafír
A jártasság részben elméleti ismereteket, nagyobb részt viszont gyakorlati tapasztalatokat tartalmaz. Alsóbb szinteken a karakter a saját természeti környezetének megfelelő helyeket ismeri, míg magasabb szinteken az egyre távolabbiakat is. Egy erdőlakó karakter tehát jól eligazodik bármilyen lombos-erdőben már alsóbb jártasságszinteken is, s ahogy az egyre magasabb szintekre kerül, úgy ismeri meg a füves rétek környezetét, vagy a sivatagokat. A jártasság – mivel gyakorlati orientáltságú, segít a vadászatban, és az adott környezetben szükséges túlélési információkat is tartalmazza (pl. milyen kaktuszban van iható víz). A jártasság alapján nem lehet eligazodni városi környezetben, és a társadalmi tényezők között sem igazít el (pl. mit kell mondani egy sivataglakó hadzsnak, hogy ne vágja el a torkod).

A feladatnehézség a hely különlegességéből, és a karakter eredeti környezetétől mért földrajzi távolságától függ.

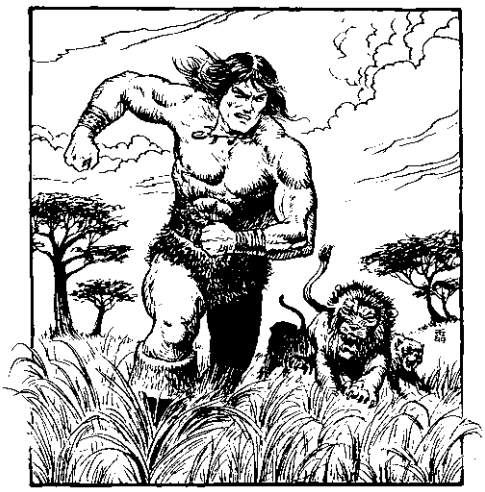
Helyismeret
Szükséges főérték: Intelligencia 30/40/50/60
Szükséges jártasság: nincs
A tanulás módja: Gy
Tábla: Zafír
A *helyismeret* jártasság a mesterséges környezet (városok, utak, társadalmi szokások) jellemzőit tartalmazza. Akárcsak a *természetismeret* jártasság esetén, a mind magasabb szintek az egyre távolabbi helyek ismeretével járnak. A karakter a jártasság segítségével eligazodhat a városokban – akár azokban is, ahol még sosem járt, hiszen ismeri a városrendezés szabályszerűségeit –, ismeri a szintjének megfelelő terület úthálózatát, valamint a biztonságos és/vagy a gyors közlekedés lehetőségeit. Ismeri az adott társadalom szokásait, így a *közemberek* udvariassági formuláit, s azt, hogy mi a sértő számukra – de nem rendelkezik az *etikett* jártasság által lefedett ismeretekkel. Ismeri az általánosabb törvényeket, *melyeket mindenki ismer* azon a vidéken – de nem jogász, tehát sem a törvények írott formáját, sem a bírósági eljárás részleteit nem ismeri, és a legtöbb törvénnyel sincs tisztában.

Nyomolvasás
Szükséges főérték: Tudat 50/60/70/80
Szükséges jártasság: nincs
A tanulás módja: Gy
Tábla: Zafír
A karakter képes a környezet különféle elváltozásai alapján a korábban megtörtént eseményekre következtetni. Észreveszi a természetes és a mesterséges környezetben létrejövő változásokat, felismeri a változás mibenlétét, és kikövetkezteti az okát. Bizonyos nyomok, jelek esetében az esemény óta eltelt időre is következtetni tud. A jártasság alapja a logika, mivel ez egyfajta nyomozás, amely a hátrahagyott lábnyomokon, letört gallyakon, megsérült porrétegen, oda nem illő tárgyakon, rendellenes helyzetű tárgyakon és számos más, apró nyomon alapul. A sikeres próbát sem követheti a történtek részletes rekonstruálása – csak amennyiben ezt a hátrahagyott nyomok sokasága valóban indokolja –, de az elrontott próba sem jelenti azt, hogy a karakter tökéletesen csődöt mondott, mert az esetek többségében valamilyen részinformáció birtokába juthat, még ha ezek az információtöredékek nem is lényegesek a számára.

Tájékozódás
Szükséges főérték: Tudat 40/50/60/70
Szükséges jártasság: nincs
A tanulás módja: Gy
Tábla: Zafír
A karakter saját kiindulási pontjához képest eligazodni bármilyen környezetben. Mivel folyamatosan nyomon követi környezete apróbb jeleit, képes visszatérni a kiindulási ponthoz. Amennyiben valamely információ a rendelkezésére áll, a maga elé kitűzött célhoz is el tud jutni, ám ha csak célpontot ismeri („az erdőben van egy barlang"), azt keresnie kell, hiszen nem tudja, milyen út vezet hozzá. Magasabb szinteken a karakter képes a föld alatti folyosók, barlangok sötétjében is tájékozódni, hiszen egyfajta belső irányérzék fejlődött ki benne.

Akrobatika
Szükséges főérték: Rátermettség 70/80/90/100
Szükséges jártasság: esés, ugrás, zsonglőrködés
A tanulás módja: Gy
Tábla: Zafír
A különféle tornamutatványok korántsem öncélú tudománya. E jártasság birtokában a karakter képes nagyobbakat ugrani bárkinél, képes egy szál kötélen egyensúlyozva végiglépdelni a szakadék felett, vagy olyan kifacsarodott testhelyzetben harcolni, amilyenben más mozdulni sem tudna.

Úszás
Szükséges főérték: Szívósság 30/40/50/60
Szükséges jártasság: nincs
A tanulás módja: M/1
Tábla: Zafír
A jártasság alapszintű birtokában a karakter képes fennmaradni a vízen, vagy a mélybe merülve tempózni addig, amíg egy lélegzettel bírja. Magasabb szinteken különféle úszásmódokat ismer – kitartó, vagy gyors módozatokat –, és tudása ellensúlyozza a könnyebb ruházat gátló hatását. 5. szinttől a karakter képes hosszan úszni úgy, hogy közben a felszerelését is magával viszi, valamint ez az a szint, amelyik már az erős sodrású folyamok vizében is megfelelő. Mesterszinteken a karakter akár sodronyingben is tud úszni, és képes elvinni egy nyugodtan viselkedő felnőtt férfit a hátán, valamint ismeri a fuldoklók kimentésének biztonságos technikáit.



Kitartó futás
Szükséges főérték: Szívósság 50/60/70/80
Szükséges jártasság: nincs
A tanulás módja: Gy
Tábla: Zafír
A jártasság birtokában a karakter egyre nagyobb távokat képes futni úgy, hogy a fáradság a futás alatt és után ne befolyásolja képességeit, harcértékeit: ez szintenként 1 kilométer. Amennyiben a karakter kihozza magából a maximumot, akkor szintenként 3-5 kilométeres távolságot is képes lefutni, ám ilyenkor erőit feléli, s hosszas pihenésre van szüksége ahhoz, hogy egyáltalán mozdulni tudjon. Jártasságpróbát csakis extrém környezeti körülmények között javasolunk dobatni (szélvihar, sáros út, bozótos, magas hó stb.).

Hajítás
Szükséges főérték: Erő 40/50/60/70
Szükséges jártasság: nincs
A tanulás módja: Gy
Tábla: Zafír
A különféle tárgyak mind messzebbre való hajítása tartozik a jártasságba – a célzott dobás nem. Az első szinten járatos karakter egy ökölbe szorítható tárgyat kb. 50 méterre képes elhajítani, amelyhez szintenként + 10 méter járul.

Esés
Szükséges főérték: Rátermettség 40/50/60/70
Szükséges jártasság: nincs
A tanulás módja: Gy
Tábla: Zafír
A jártasság felkészít a biztonságos esésre. Már kis magasságból való zuhanás, vagy akár egy szimpla elesés is okozhat komoly ficamokat, töréseket, ám a nagyobb magasságból való lezuhanás biztosan sebzi a karaktert – ezen hatások ellen véd a jártasság. A zuhanáskor bekövetkező sebzések mértékéből szintenként 1d6 sebpontot levon, valamint a mesélői fantázián alapuló következmények (ficam, törés stb.) lehetőségét csökkenti.

Ugrás
Szükséges főérték: Rátermettség 40/50/60/70
Szükséges jártasság: nincs
A tanulás módja: Gy
Tábla: Zafír
A jártasság segítségével a karakter háromféle alapugrásra képes: távolra, magasra és (biztonságosan) lefelé. Nem képes viszont akrobatikus ugrásokat végrehajtani. Az *ugrás* jártasság mind magasabb szintjei nem jelentek automatikusan egyre nagyobb ugorható távolságokat – legalábbis abszolút értékben nem –, viszont mindenképpen növelik a biztonságos ugrás sikerének esélyét.

Bűvészet
Szükséges főérték: Ügyesség 70/80/90/100
Szükséges jártasság: nincs
A tanulás módja: M/ö
Tábla: Zafír
A jártasság segítségével a karakter képes lesz bűvészmutatványok végrehajtására. A bűvészmutatványok kizárólag kézügyességen és a nézőközönség megtévesztésén alapulnak, a varázserő vagy az esszencia nagysága nem befolyásolja a sikert (a bűvészmester nem mágiahasználó, bár néha összekeverhetik vele). Alacsonyabb szinteken egyszerűbb trükkökre képes a karakter, s ahogy növekedik a tudása, úgy válnak egyre bonyolultabbakká a mutatványai (például ember kettéfűrészelése, stb.). A jártassághoz szinte minden esetben szükség van valamilyen eszközre (kártyára, preparált dobozra vagy botokra, stb.), melyek nélkül a bűvészmutatvány nem hajtható végre.

Zsonglőrködés
Szükséges főérték: Rátermettség 70/80/90/100
Szükséges jártasság: nincs
A tanulás módja: M/1
Tábla: Zafír
Káprázatos kézügyesség, sokan csak ezt látják a zsonglőrökben, pedig mutatványaikban kiemelt szerepet kap a reflex is. A különféle tárgyak dobálásán kívül ide tartozik az egyensúlyozás is (pl. állcsúcson tartani egy széket, stb.). A zsonglőrök alacsonyabb szinten egyszerűbb, ám már akkor is látványos mutatványokkal kápráztathatják el közönségüket, magasabb szinten pedig elképesztő dolgokat tudnak művelni. Zsonglőrködni gyakorlatilag bármivel lehet, ám alacsonyabb szinteken a gyakorlás elengedhetetlen idegen tárgy esetén. Mesterszinten (7-től felfelé) a zsonglőrködés bármilyen tárggyal megvalósítható, amit a karakter erőlködés nélkül fel tud emelni.

SZAKMÁK

Az alább felsorolt szakmákon kívül egyebek is léteznek és tanulhatóak. A jártasságpont-igény meghatározásához az alábbi szakmák jártasságpontjai adhatnak segítséget.

Fegyverjavítás
Szükséges főérték: Ügyesség 50/60/70/80
Szükséges jártasság: fegyverismeret
A tanulás módja: M/1
Tábla: Zafír
Megfelelő szerszámok birtokában a karakter képes kijavítani a fegyvereken esett kisebb-nagyobb sérüléseket.

Vértjavítás
Szükséges főérték: Ügyesség 50/60/70/80
Szükséges jártasság: nincs
A tanulás módja: M/1
Tábla: Zafír
Megfelelő szerszámok birtokában a karakter képes kijavítani a vérteken esett kisebb-nagyobb sérüléseket.

Kovácsmesterség
Szükséges főérték: Erő 60/70/80/90
Szükséges jártasság: nincs
A tanulás módja: M/ö
Tábla: Zafír
Megfelelő szerszámok birtokában a karakter képes akarata szerint megmunkálni a vasat, az acélt és a keményebb fémötvözeteket.

Ötvösmesterség
Szükséges főérték: Ügyesség 60/70/80/90
Szükséges jártasság: nincs
A tanulás módja: M/ö
Tábla: Zafír
Megfelelő szerszámok birtokában a karakter képes akarata szerint megmunkálni a nemesfémeket és az értékes fémötvözeteket, valamint képes felhasználni a különféle díszítőköveket.

Bányászat
Szükséges főérték: Fizikum 60/70/80/90
Szükséges jártasság: nincs
A tanulás módja: M/1
Tábla: Zafír
Megfelelő szerszámok birtokában és a megfelelő helyen a karakter képes biztonságosan kibányászni a föld kincseit.

Halászat
Szükséges főérték: Fizikum 40/50/60/70
Szükséges jártasság: nincs
A tanulás módja: Gy
Tábla: Zafír
A karakter e jártasság segítségével egyre nehezedő körülmények közepette is képes hálóval, vagy horoggal halászni.

Földművelés
Szükséges főérték: Fizikum 40/50/60/70
Szükséges jártasság: nincs
A tanulás módja: Gy
Tábla: Zafír
A jártasság mindazokat az ismereteket tartalmazza, amelyre egy szántóvetőnek szüksége lehet.

Állattenyésztés
Szükséges főérték: Fizikum 30/40/50/60
Szükséges jártasság: nincs
A tanulás módja: Gy
Tábla: Zafír
A jártasság a háziállatok nevelését, gondozását és szaporítását érintő ismereteket tartalmazza, valamint azt, hogy miképpen lehet hasznot húzni az egyes állatok tartásából.

Főzés
Szükséges főérték: Ügyesség 30/40/50/60
Szükséges jártasság: nincs
A tanulás módja: Gy
Tábla: Zafír
A jártasság az étkek elkészítési módjának – magasabb szinteken művészetének – és a fortélyos tálalás fogásainak ismeretét tartalmazza. Alsóbb szinteken még sikeres próba esetén is lehet csapnivaló az étel – de legalább főtt és tápláló –, míg magasabb szinteken, akár a körülmények ellenére is képes fejedelmi lakomát készíteni a karakter.

Kereskedés
Szükséges főérték: Tudat 40/50/60/70
Szükséges jártasság: nincs
A tanulás módja: Gy
Tábla: Zafír
A jártasság birtokában a karakter birtokolni fogja mindazon tudást, amely sikeres kereskedővé teheti őt – az áru gusztusos tálalásától a szekérkaravánok irányításáig. Igazán jól kombinálható az *alkudozás* és a *meggyőzés* jártasságokkal.

Pénzváltás, kölcsönzés
Szükséges főérték: Tudat 40/50/60/70
Szükséges jártasság: nincs
A tanulás módja: Gy
Tábla: Zafír
A jártasság birtokában a karakter ismeri a különféle népek fizetőeszközeinek egymáshoz mért viszonyát, és nagyjából naprakész információval rendelkezik arról, hogy hol mennyit ér a hivatalos fizetőeszköz.

Fazekasság
Szükséges főérték: Ügyesség 30/40/50/60
Szükséges jártasság: nincs
A tanulás módja: Gy
Tábla: Zafír
A megfelelő eszközök birtokában a karakter képes agyagból tetszése szerinti edényt formázni. Jól kombinálható a *szobrászat (művészet)* jártassággal.

Takácsmesterség
Szükséges főérték: Ügyesség 30/40/50/60
Szükséges jártasság: nincs
A tanulás módja: Gy
Tábla: Zafír
A megfelelő szerszámok és alapanyagok birtokában a karakter képes kelmét szőni.

Szabómesterség
Szükséges főérték: Ügyesség 30/40/50/60
Szükséges jártasság: nincs
A tanulás módja: Gy
Tábla: Zafír
A megfelelő szerszámok és alapanyagok birtokában a karakter képes ruhákat készíteni.

Tímárság
Szükséges főérték: Szívósság 40/50/60/70
Szükséges jártasság: nincs
A tanulás módja: Gy
Tábla: Zafír
A megfelelő szerszámok és alapanyagok birtokában a karakter képes feldolgozni a nyersbőrt, majd abból bőrterméket készíthet. Erre a jártaságra a vadászoknak, csapdázóknak is szükségük lehet, amennyiben az elejtett vad bőrével kezdeni akarnak valamit. A frissen nyúzott bőr egyszerű kikészítése (kaparás, vakarás, timsózás stb.) 4-es nehézségű feladat, és persze eszköz, illetve anyaigényes. Ez az eljárás nem teszi puhává a bőrt, de meggátolja a rothadást és a keményedést, amely néhány napon belül tönkre tenné a friss gereznát.

A vér jártasságai

Fegyverforgatás
Szükséges főérték: Rátermettség 40/50/60/70
Szükséges jártasság: nincs
A tanulás módja: M/1
Tábla: Rubin
A jártasság a harcrendszer alapjául szolgáló ismereteket tartalmazza. A karakter ezen jártassága alapján támad és védekezik – harcértékeit (Támadószint, Védőszint) a jártasságszintje adja meg. Második szinttől a karakter specializálódhat: csupán a védekezést, vagy csak a támadást helyezve előtérbe (azaz, innentől kezdve külön lehet fejleszteni az adott fegyverre a fegyverforgatást támadásra illetve védekezésre, s előfordulhat akár az is, hogy a karakternek 5-ös szinten van a fegyverforgatás jártasság támadás része egy adott fegyverre, míg ugyanazon fegyvernél a védekezésé csupán 2-es). A fegyverforgatás tehát olyan komplex ismeret, melyet játéktechnikai szempontból részismeretekre bontottunk. A karaktert semmi sem akadályozza meg abban, hogy mind támadni, mind védekezni megtanuljon ugyanazzal a fegyverrel – akár a valós élet harcosai –, ám megteheti, hogy fegyverével csupán támadni tanul, s bízik abban, hogy sosem lesz, aki visszaüt. A fegyverek sajátosságaiból adódóan a specializáció jártasságpont-igénye eltérő lehet – pl. a kardokkal ugyanolyan jól lehet támadni és védekezni, míg a csatabárdok inkább támadófegyverek, a velük való védekezést nehezebb elsajátítani.

A *fegyverforgatás* jártasságot annyiszor kell elsajátítani, ahány fegyverrel a karakter harcolni szeretne. Jártasság nélkül harcolni 0/0 harcértékkel, mint képzetlen fegyverforgató lehet. Ugyanabba a fegyvercsoportba tartozó fegyverek esetén a jártasságpont-igény módosul (lásd Fegyverek fejezet), mivel, ha már az egyik fegyver forgatásában járatos a karakter, a többi csoportbéli fegyver sem lesz teljesen idegen a számára. Ha olyan fegyver forgatását tanulja a karakter, amely fegyvercsoportjából már rendelkezik a *fegyverforgatás* jártassággal, a rokonfegyver tanulása **85 %-kal kevesebb** Jp-be kerül, mint ahogyan azt a táblázatban megtalálhatjuk (de nem vonódik össze más módosítókkal), mindaddig, míg az újonnan tanult jártasság szintje el nem éri a régi jártasságét (a támadás és a védekezés specializációban különkülön vizsgálva). Az azonos csoportba tartozó fegyverek használatának együttes tanulásakor ugyanez a szabály érvényes. A szabály mindazon harci jártasságokra is vonatkozik, melyek a különböző fegyvertípusokra egyedileg sajátíthatóak el, és a szükséges jártassága a fegyverforgatás. **A visszatámadás, lefegyverzés, pusztító csapás, kifárasztás és cselezés jártasságok esetében tehát ugyancsak 85 %-kal csökken a jártasságpont-igény**, ha a kiegészítő jártasságot a már elsajátított fegyverrel azonos csoportba tartozó másik fegyverre igyekszik a karakter megtanulni.

Jártasságpróbája lényegében a harc maga, ahol a karakter Támadószintje és az ellenfél Védőszintje adja meg a célszámot. A jártasság Jp-igényének kiszámításához opcionális szabályt és táblázatot találhatsz a 126. oldalon. Az opcionális szabály a különböző fegyvercsoportok között tesz különbséget.

Fegyverhajítás
Szükséges főérték: Rátermettség 50/60/70/80
Szükséges jártasság: nincs
A tanulás módja: M/1
Tábla: Rubin
Alapvetően a hajítófegyverekkel való harc jártassága. Ezek a speciális fegyverek teljességgel alkalmatlanok a közelharcra, ezért védekezni sem lehet velük. A jártasság viszonylag alacsony Jp-igénye nem azt jelzi, hogy könnyű megtanulni, hanem azt, hogy a hajítófegyveres támadást nehezebb kivédeni – ugyanis a jártasság szintje adja a harcban a karakter Támadószintjét.

A *fegyverhajítás* jártasság elsajátítható nem kifejezetten hajításra alkotott fegyverekkel is. Ilyenkor a jártasságpont-igény megváltozik, erről a Fegyverforgatás opcionális jártasságpont táblázatából tájékozódhatsz! A dobásra kifejezetten alkalmatlan fegyverek esetében (melyet nem tartalmaz a táblázat) 2-300% Jp-t kell befektetni.

Jártasságpróbája lényegében a harc maga.

Íjászat
Szükséges főérték: Ügyesség 50/60/70/80
Szükséges jártasság: nincs
A tanulás módja: M/1
Tábla: Rubin
A lőfegyverek használatának jártassága – nem íjszerű lőfegyverekre is. Ezek a fegyverek teljességgel alkalmatlanok a közelharcra, ezért védekezni sem lehet velük – a jártasságpontokat csak a Támadószint növelésére lehet fordítani. Jártasságpróbája lényegében a harc maga, ahol a karakter Támadószintje és az ellenfél Védettsége (speciális, lőfegyverek elleni) adja meg a célszámot.

Pajzshasználat
Szükséges főérték: Rátermettség 40/50/60/70
Szükséges jártasság: nincs
A tanulás módja: Gy
Tábla: Rubin
A jártasság a pajzs fegyverként való használatát foglalja magába. Akárcsak a fegyverforgatásnál, a második szinttől a karakter specializálódhat: csupán a védekezést, vagy csak a támadást helyezve előtérbe (azaz, innentől kezdve külön lehet fejleszteni az adott pajzsra a pajzshasználatot támadásra illetve védekezésre). Fontos különbség a *fegyverhasználat*hoz képest, hogy a *pajzshasználat* alapvetően egy főfegyver használatának a kiegészítését célozza, azaz úgy lehet karddal (vagy bármely más, a pajzshoz illő fegyverrel) és pajzzsal egyszerre harcolni, hogy nem szükséges hozzá a *két fegyver használata* jártasság. Ez azt is jelenti, hogy a *pajzshasználat* jártasságot elegendő egyszer elsajátítani az adott pajzstípusra, és ezt bármilyen (a karakter által ismert) fegyverrel kiegészíthető.

Ha a pajzsot támadásra használjuk, akkor a kiképzésének függvényében ereje 1-2 – pl. kerek, szögletes, éles, tüskés stb. A jártasság szempontjából nem számít a pajzsok mérete és anyaga; ez ugyanis a harci stílusoktól függ. Egy öklömnyi pajzzsal éppen olyan jól lehet védekezni, mint egy közepes pajzzsal. Az anyag pedig a pajzsok tartósságát befolyásolja elsősorban, amit viszont opcióként lehet figyelembe venni.

A csak védekezésre használt pajzs esetében a jártasság elsajátítása egyszerűbb, Jp-igénye a 122. oldal nagy táblázatában található. A támadásra is használt pajzs jártassága némileg bonyolultabb, az alap Jp-igény felett (122. oldal) extra Jp igénye is van, melyet a 126. oldal táblázatáról olvashatsz le. Ez az összeg hozzáadódik az alap Jp-igényhez.

Tárgyak fegyverként való használata
Szükséges főérték: Rátermettség 40/50/60/70
Szükséges jártasság: nincs
A tanulás módja: Gy
Tábla: Rubin
Békés célokat szolgáló, kézhez álló tárgyak fegyverként forgatása. A jártasságot nem kell minden tárgyra megtanulni, és szintje a karakter mindkét harcértékét egyformán jelöli (támadás, védekezés). A fegyverként használt tárgy esetében figyelembe kell venni a tárgy tartósságát az egyéb fegyverekkel szemben (pl. egy asztallábbal addig lehet „vívni”, amíg el nem kopik), vagy a bevitt sebzéssel szemben (pl. egy söröskriglivel általában csak egyszer lehet fejbe csapni valakit, aztán eltörik). Jártasságpróbája a tulajdonképpeni harc, ahol a karakter Támadó-, és Védekező szintjei a jártasság szintjéből fakadnak.

Két fegyver használata
Szükséges főérték: Rátermettség 60/70/80/90
Szükséges jártasság: nincs
A tanulás módja: Gy
Tábla: nincs
A jártasság alkalmazásával a főfegyver mellett mellékfegyvert lehet forgatni. Mellékfegyver lehet egy másik fegyver, vagy hárítótőr, nem pedig pajzs. Fontos, hogy csak olyan fegyvert használhat a karakter mellékfegyverként, amelynek a forgatását már ismeri – tehát rendelkezik az adott *fegyverforgatás* jártassággal, akár támadásra, akár védekezésre specializálva. Egy adott két fegyver használata jártasság csupán egyetlen, a tanuláskor meghatározott fegyverkombinációra érvényes. Hasonló fegyverek esetében a Mesélő kivételt tehet, és engedélyezheti az új kombináció alkalmazását az eredeti jártassággal. Például buzogány-kard kombinációt harci kalapács-kard kombinációra cserélve.

Főfegyvernek mindig az számít, amelynek összesített Támadó-, és Védekező Szintje nagyobb. Egy 5/4-es rapír és egy 1/7-es hárítótőr közül tehát a rapír a főfegyver.

A két fegyver használatának két sémája van. Az egyik, hogy a főfegyver Támadó- és Védekező Szintje vonatkozik a karakterre, míg a mellékfegyver csupán támadásra szolgál, tehát csakis a Támadószintjét veszik figyelembe. A másik séma szerint a karakter a főfegyverre vonatkozó Támadószintjét, és a mellékfegyverre vonatkozó Védekező Szintjét veszi figyelembe. Ez tipikusan a rapírral és hárítótőrrel felszerelt karakter sémája. A sémák harci periódusonként váltogathatóak. A sémaváltást viszont előre be kell jelenteni, hiszen nem mindegy, hogy az ellenfelek milyen védettségre támadnak.

A mellékfegyver szintjeit a reá vonatkozó két jártasság határozza meg: egyrészt a *fegyverforgatás* jártasságból származó Támadás és Védekezés, másrészt a *két fegyver használata* jártasság szintje. Hiába 1/7-es a karakter *fegyverforgatás* jártasságszintje a fentebb említett hárítótőrre (mellékfegyver), ha a *két fegyver használata* jártasság szintje csupán 2; ekkor a hárítótőrt csupán 1/2-es szinten képes használni.

Gyakorlatlanabb fegyverforgatók (1-4. *két fegyver használata* jártasság szinten) főfegyverének karakterisztikája is csökken, amikor mindkét fegyvert használja.

A mellékfegyverrel való támadás a főfegyverrel való támadást követően történik (vagy egyszerre, de a sebességük akkor is összeadódik), egyetlen periódusban. Ha a két fegyver összeadott sebessége meghaladja a 15-öt, nem lehet egyetlen periódusban használni őket. Ez alól egyetlen kivétel van: 80 feletti Erejű karakterek ezeket a nehéz és lassú fegyvereket is képesek egyidejű támadásra alkalmazni.

Az alacsonyabb szinteket sújtó levonások (kis táblázat) nem kötődnek a főfegyverhez. Annak a fegyvernek a harcértékei szenvedik el a levonást, amelyikre a harc közben a karakter kevésbé koncentrál. Ez kezdeményező-dobásonként változhat.

Jártasságpróbája nincs.

1. szint	-2/2 a főfegyvernek
2. szint	-2/1 a főfegyvernek
3. szint	-1/1 a főfegyvernek
4. szint	-1 a főfegyvernek, valamelyik harcértéken
5. szinttől	nincs módosítása a főfegyvernek

Szimultán harc
Szükséges főérték: Rátermettség 60/70/80/90
Szükséges jártasság: nincsen
A tanulás módja: Gy
Tábla: Rubin
A jártasság gyakorlati ismeretében több ellenfél esetén sem csökken a Védőszint, illetve többekkel támadva együtt nem 4 fő a lesz az ideális támadólétszám, hanem több. Több ellenfél elleni harcban segíti a karaktert a helyzet gyors felmérésében, valamint kitapasztalhatóvá teszi az ellenfelek gyengéit, hogy nagyobb létszámuk ne jelentsen hátrányt a karakternek. Egy ellenfél elleni harcban lehetővé teszi az összehangolt támadást, s egyszerre 4-nél többen is támadhatnak ugyanarra az ellenfélre úgy, hogy a helyzetük ne változzon (4 főnél többen is úgy támadhatnak, hogy a szimultán harc módosítója az ellenfelükre -3 maradjon), s ne zavarják egymást.

A célszámot a jártasság szintje határozza meg az ellenfelek *szimultán harc* jártasságszintjével szemben. Jártasságpróbát csak a szimultán helyzet elején kell dobni, illetve akkor, ha a helyzet nehezedik (pl. két ellenfél ellen harcolva dobni kell a küzdelem elején, majd újabb próbát csak akkor kell, ha az ellenfelekhez újabbak csatlakoznak). A jártasság előnyeit a karakter csak siker esetén élvezheti. Sikertelen próba esetén abban a küzdelemben a karakter nem volt képes felhasználni ezt a jártasságot.

Vértviselet

Szükséges főérték: Szívósság 40/50/60/70
Szükséges jártasság: nincs
A tanulás módja: Gy
Tábla: nincs

A vértek – de még a vastagabb ruhák is – gátolják a mozgást, súlyuk jelentős megterhelést ró a karakterre. A *vértviselet* jártasság mind magasabb szintjein a karakter hozzászokik a vértek viseléséhez, egyre kevésbé gátolja őt a mozgásban, míg magasabb szinteken már olyan könnyedén mozognak és harcolnak benne, mint más egy szál ingben. A jártasság nem csökkenti a vért súlyának hatását (fáradtság, leterheltség, gyorsaság növekedése), csupán a mozgást gátló tényezők hatását csökkenti, melyet a vértek karakterisztikájában a Gyorsaságmódosító (GyM) értéke jelöli. A jártasság mind magasabb szintjei ezt az értéket csökkentik – 0 alá azonban sosem mehet. Az alábbi táblázat arról tájékoztat, hogy mely szintű jártasság birtoklása milyen csökkentést eredményez – pl. a 4. és az 5. szinten álló karakter egy pontot levonhat vértje GyM-értékéből (de nem 1-1-et!). A táblázatban megadott GyM csökkenés nem kumulatív!

Jártasságszint	GyM csökkentés
1-3	0
4-5	1
6	2
7	4
8	6
9	8
10	10

Fájdalomtűrés

Szükséges főérték: Lelkierő 70/80/90/100
Szükséges jártasság: koncentrálás
A tanulás módja: M/1
Tábla: Zafír

A szélsőséges fájdalmak, kínok elviselését lehetővé tevő jártasság alapvetően a harcosok sajátja, akik lehetőségeik határáig kívánják nyújtani állóképességüket. A túlzott sebződésből fakadó ájulás ellenpróbája a Fizikumpróba, amelynek célszáma a Fizikum Főérték eredeti értéke. A *fájdalomtűrés* jártasság minden szintje tehát 5-5 ponttal növeli meg a próba célszámát, amely így akár magasabb lehet 100-nál is (ekkor már csak a különleges 00-ás dobás jelenthet rontott próbát). A legalább 6. szintű jártasság kiiktatja a 6. sebszinthez kapcsolódó (opcionális) képességromlás hatását, míg a legalább 9. szintű jártasság kiiktatja a 9. sebszint képességromlást okozó hatását is.

A jártasság másik, pontokhoz köthető szerepe a szándékos kínozás (kínzás) elviseléséhez kapcsolódik, ahol a kínzó mesterségbeli tudásának szintje ellen áll a jártasság szintje.

A jártasság egyéb, a kínok elviselését követelő tevékenységek során is sikerrel alkalmazható. Ilyenkor a kín természete, nagysága adja a feladata nehézségét.

Fájdalomdüh

Szükséges főérték: Lelkierő 30/40/50/60
Szükséges jártasság: fegyverforgatás, vagy tárgyak fegyverként való használata, vagy verekedés, vagy birkózás
A tanulás módja: Gy
Tábla: Rubin

A Gerondar őslakosai által felfedezett eljárás segítségével a karakter kétes előnyt kovácsolhat a fájdalmából. Ma a jeges pusztaságok barbárjai és a kondori orkok alkalmazzák gyakorta ezt a jártasságot. Egyfajta mentális metódus, amely során a fájdalom elvakult harci dühvé formázható, a jártasságszint függvényében – azaz a Támadószint növekszik, a Védettség csökken. A táblázat alapján meghatározható a változás mértéke – mindig a lehetséges maximumot kell figyelembe venni (azaz egy 7-es jártasságszinttel rendelkező karakter nem dönthet úgy, hogy neki most elég a 3-as szinthez rendelt módosulás).

Alacsonyabb szinteken (1-5) jártasságpróba szükséges, ahol a célszámot a jártasság szintje és a feladat nehézsége határozza meg. A feladat nehézsége az elszenvedett sebzés nagyságától és a harc hevétől függ. Lagymatag harci helyzet növeli a feladatnehézséget, a különösen forró harci helyzet csökkenti, a Mesélő megítélte mértékben – ugyanígy komolyabb sebzések csökkentik a feladatnehézséget. 6-os jártasságszinttől nem kell próbát dobni, a hatás akaratlagosan létrejön.

A fájdalomdüh hatása alól kikerülni a csetepaté végén lehet (automatikusan), illetve akaratlagosan a 7-es szinttől bármikor. 6-os szintig jártasságpróbát kell tenni a kikerülésre, ahol a lagymatag harci helyzet csökkenti a feladatnehézséget, a különösen forró harci helyzet pedig növeli, a Mesélő megítélte mértékben. A komolyabb sebzések *növelik* a feladatnehézséget! (Figyelem! Fordított logika: ami elősegíti a „begurulást”, az gátolja a „lehiggadást”.)

A fájdalomdüh kiváltása egyetlen szegmens műve, tehát nem okoz jelentősebb fennakadást a karakter harci cselekedeteiben. Egy csetepaté alatt csupán egy jártasságpróba tehető, hacsak a harci cselekmény különös változékonysága alapján a Mesélő nem tesz lehetővé még egy jártasságpróbát. A fájdalomdühből való kikerülésre akármennyi próba tehető, de csak akkor, amikor éppen a karakteren van a sor (egy periódus alatt egyszer lehet próbálkozni a kilépéssel, a következő próbát akkor teheti meg, ha ismét a karakterre kerül a sor).

A fájdalomdüh előnyeit csak képzett harcos (verekedő) képes kihasználni. A szükséges jártasság nem határozza meg, hogy csupán egy bizonyos fegyverre vonatkozóan lehet megtanulni a fájdalomdühöt, azaz az egyszer elsajátított fájdalomdühöt mindenféle fegyver esetén alkalmazhatja a karakter.

Jártasságszint	Támadásnövelő	Védettség csökkentő
1	+ 1	- 1
2	+ 1	- 1
3	+ 1	0
4	+ 2	- 1
5	+ 2	- 1
6	+ 2	0
7	+ 3	- 1
8	+ 3	- 1
9	+ 3	0
10	+ 5	0

Visszatámadás

Szükséges főérték: Reflex 60/70/80/90
Szükséges jártasság: fegyverhasználat (választott fegyverre)
A tanulás módja: Gy
Tábla: nincs

A jártasság birtokosa az ellenfél támadására – függetlenül annak sikerességétől, vagy sikertelenségétől – azonnal visszatámad, *még mielőtt a saját ideje eljönne*. A visszatámadás az adott pillanatban nyíló lehetőségekre épül, tehát a Mesélőt nem kell értesíteni a visszatámadás szándékáról az ellenfél támadódobása előtt.

A visszatámadás soron kívüli támadás a saját fegyverkarakterisztikával, de bizonyos levonásokkal jár. Mivel ez egy ad-hoc támadás, a karakter nem tud úgy odafigyelni a tökéletes kivitelezésre, ezért a szokásos támadószintje alacsonyabb szinteken levonást szenved.

Szint	Támadóérték változás	Támadás száma
1	- 4	1
2	- 3	1
3	- 2	1
4	- 1	1
5	- 1	2
6	- 1	3
7	0	4
8	0	5
9	0	6
10	0	7

A visszatámadás nem alkalmazható korlátlanul: *ugyanazon ellenfél ellen* szintenként meghatározott számban támadhat vissza a csetepaté folyamán. A rá irányuló támadásokból 10 szegmensenként csupán egyre tud visszatámadni. Jártasságpróbája nincs.

A visszatámadás alkalmazása nem akadályozza a karakter eredeti terveinek végrehajtását (például saját támadásának lebonyolítását), de némileg késlelteti: a karakter saját cselekedetének ideje a visszatámadásban alkalmazott fegyver gyorsaságával növekszik. Például ha egy karakter a 45. szegmensben egy 4-es gyorsaságú jatagánnal visszatámad, és a saját támadása eredetileg az 50. szegmensben lett volna, a visszatámadás következtében ez az 54. szegmensre módosul.

Fontos kiegészítés: ***visszatámadni csak olyan fegyverrel lehetséges, melynek gyorsasága maximum 5-ös!***

Lefegyverzés

Szükséges főérték: Reflex 60/70/80/90
Szükséges jártasság: az adott fegyverforgatás
A tanulás módja: Gy
Tábla: Rubin

Ezzel a jártassággal a karakter képessé válik ellenfelei lefegyverzésére a harc közben. Ahhoz, hogy sikerrel lefegyverezhesse ellenfelét, a játékosnak sikeres harci dobást kell tenni, ahol Támadószintje helyett a *lefegyverzés* jártasság szintje áll – az ellenfél normál Védettsége ellen. A lefegyverzés szándékát a periódus elején kell bejelenteni. A lefegyverzés elsajátítása egy adott fegyverre érvényes. Csakis a kézből kiüthető, kifordítható fegyverek ellen használható, természetes fegyverek ellen (fogak, karmok stb.) nem. A sikeres támadódobást követően az ellenfél Rátermettség-próbára jogosult, melyet a *rendkívül kedvezőtlen körülmény* módosítói sújtanak – sikeres Rátermettség-próba esetén a lefegyverzés nem sikerült.

A sikert erősen befolyásolja a támadó fegyver és a megtámadott fegyver. A nagyjából azonos méretű fegyverek esetében nincs probléma, ám ha jelentős eltérés mutatkozik a két fegyver között (akármelyik javára), a lefegyverzés nehezebbé válik, amely az ellenfél védettségének növekedésében mutatkozik meg – a nehezedés mértékéről a Mesélő dönt. Ugyancsak növelheti az ellenfél védettségét a saját *lefegyverzés* jártassága, hiszen ennek ismeretében hatékonyabban védekezhet ezen cselek ellen – három jártasságszint ad +1 Védettséget a lefegyverzés ellen, és a 10. szint újabb +1-et (összesen négyet).

A pusztakezes lefegyverzés elsajátításához a jártasságpont-igény háromszorosát kell ráfordítani a tanulásra – erre jönnek rá az egyéb módosítók!

Jártasságpróbája a tulajdonképpeni támadódobás, ahol a cél nem az ellenfél megsebzése, hanem lefegyverzése.

Fegyvertörés

Szükséges főérték: Erő 60/70/80/90
Szükséges jártasság: fegyverforgatás (lásd alább), fegyverismeret
A tanulás módja: Gy
Tábla: Rubin

A jártasság a karaktert képessé teszi ellenfelei fegyverének eltörésére a harc közben. Ahhoz, hogy sikerrel eltörhesse ellenfele fegyverét, a játékosnak sikeres harci dobást kell tenni, ahol Támadószintje helyett a *fegyvertörés* jártasság szintje áll – az ellenfél normál Védettsége ellen. A fegyvertörés szándékát a periódus elején kell bejelenteni. A fegyvertörés elsajátítása nem csak egy adott fegyverre érvényes, hiszen itt az eltörendő fegyverek gyengéinek ismerete a fontos. Természetes fegyverek ellen (fogak, karmok stb.) nem használható. A sikeres támadódobást követően az ellenfél Rátermettségpróbára jogosult, melyet a *rendkívül kedvezőtlen körülények* módosítói sújtanak – sikeres Rátermettségpróba esetén a fegyvertörés nem sikerült.

A sikert erősen befolyásolja a támadó fegyver és a megtámadott fegyver. A nagyjából azonos méretű fegyverek esetében nincs probléma, ám ha jelentős eltérés mutatkozik a két fegyver között (a kisebb fegyvereknek a gyengeség, a nagyobbaknak a lassúság a hátrányuk), a fegyvertörés nehezebbé válik, amely az ellenfél védettségének növekedésében mutatkozik meg – a nehezedés mértékéről a Mesélő dönt. Ugyancsak növelheti az ellenfél védettségét a saját *fegyvertörés* jártassága, hiszen ennek ismeretében hatékonyabban védekezhet ezen cselek ellen – 3-4 jártasságszint ad +1 Védettséget a fegyvertörés ellen. Jártasságpróbája a tulajdonképpeni támadódobás, ahol a cél nem az ellenfél megsebzése, hanem fegyverének eltörése.

Vakharc

Szükséges főérték: Esszencia 70/80/90/100
Szükséges jártasság: nincs
A tanulás módja: M/ö
Tábla: Rubin

Azoknak, akik sötét helyeken – tehát teljesen vakon – sem akarnak alulmaradni a küzdelemben, mindenképpen hasznos a *vakharc* jártasság ismerete. Alacsonyabb szinteken az alig hallható neszekre és a levegő áramlataira hagyatkoznak a karakterek – már az is rendkívüli erőfeszítést kíván a tanulótól, hogy a csata zajából elkülönítse a számára fontos neszeket –, míg magasabb szinteken a megérzés vezérli a harcost. A megérzés tökéletes harcot tesz lehetővé, az érzékelés – bármilyen jól is csinálják –, tökéletlent, ezért az 1-5 szinten jelentősen magasabb a jártasságpont-igény (ezzel fejezve ki a nehezebb elsajátítást és a nehéz alkalmazást).

A *vakharc* jártasság alkalmazása esetén a karakter harcértékeit a jártasságszint adja – a Támadószintet és Védőszintet egyaránt. Ez mindaddig így van, amíg a *vakharc* jártasság szintje alacsonyabb a vonatkozó fegyverhasználat szintjeitől. Amennyiben a fegyverhasználat szintje alacsonyabb lenne, mint a vakharcé, akkor az számít – tehát mindig az alacsonyabb szintek határozzák meg a harcértéket. (Pl. egy 5/3-as harcérték hosszúkardra, 4-es vakharccal kombinálva azt eredményezi, hogy a karakter Támadószintje 4 lesz /a vakharc miatt/, míg a Védettsége 3, mert a *fegyverforgatás* jártasságából adódóan a védettsége eleve alacsonyabb, mint ahogy azt a *vakharc* jártasság alapján képes lenne kihasználni.) Jártasságpróbája a támadódobás.

Verekedés (Ökölharc)

Szükséges főérték: Szívósság 30/40/50/60
Szükséges jártasság: nincs
A tanulás módja: Gy
Tábla: Rubin

A *verekedés* jártasság ütéseket, rúgásokat, alattomos testcseleket és fogásokat foglal magába, sőt, magasabb szinteken a karakter képes lesz fegyverként használni a saját öklét. Megtanulja mikor és hova üssön úgy, hogy az a legjobban fájjon az ellenfelének, és esetleg padlóra tudja küldeni egyetlen ütéssel. Jó hasznát lehet venni a kocsmai verekedéstől az apróbb nézeteltérések rendezéséig. A jártasság használata során alkalmazható vasalt orrú bakancs, vastag pecsétgyűrű, boxer, vagy páncélkesztyű, de egyéb tárgyak, vagy fegyverek nem. A *verekedés* jártasságban nem lehet specializálódni, szintje egyaránt meghatározza a támadás és a védekezés harcértékeit. A jártasság használatakor az ököl – mint fegyver – karakterisztikája az irányadó (lásd a fegyverek felsorolásánál). Fegyveres ellenféllel szemben a verekedés veszélyes módszer: a jártasság szintje csupán a támadás harcértékét adja a karakternek, míg a védettsége 0 lesz. Magasabb szinteken már fegyveres ellenféllel szemben is ad némi védettséget a jártasság: 6. szint – 1 VSz, 7. szint – 2 VSz stb. Jártasságpróbája a támadódobás.

Birkózás

Szükséges főérték: Fizikum 30/40/50/60
Szükséges jártasság: nincs
A tanulás módja: Gy
Tábla: Rubin

Ezen jártasság elsajátításával a karakter képessé válik az ellenfelének lefogására, leszorítására, amely kifejezetten jó alkalom a foglyul ejtésére. Minél gyakorlottabb a karakter ezen jártasságban, annál könnyebben ragadhatja meg ellenfelét, és annál nagyobb az esélye arra, hogy sikeresen leszorítva tudja őt tartani. Sebesülést nem lehet okozni vele (esetleg ájulást), azonban a leszorított ellenfelet a karakter társai támadhatják. Fegyveres ellenfél a birkózást életveszélyessé teheti!

A jártasság használata során a *birkózás* jártasságszintje lesz a karakter Támadószintje és Védőszintje egyaránt, ugyanígy az ellenfélé is. Sikeres támadódobás esetén a karakter leszorította ellenfelét – aki a saját periódusában szintén alkalmazhatja a *birkózás* jártasságát,

hogy siker estén ő kerekedjen felül. Fegyveres ellenféllel szemben a *birkózás* jártasság szintje csupán a támadás harcértékét adja a karakternek, míg a védettsége 0 lesz. Magasabb szinteken már fegyveres ellenféllel szemben is ad némi védettséget a jártasság: 6. szint – 1 VSz, 7. szint – 2 VSz stb. Jártasságpróbája a harc maga.

Harcőrület

Szükséges főérték: Tudat 50/60/70/80
Szükséges jártasság: nincs
A tanulás módja: Gy
Tábla: Zafír

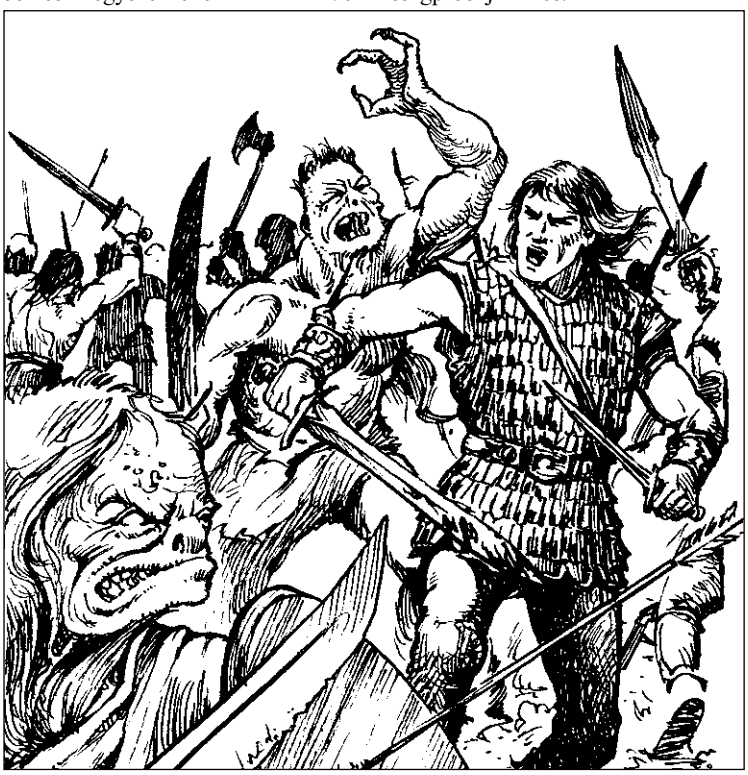
Mindazon rituálék, behergelő mondókák és eljárások gyűjteménye, melyek segítségével a karakterek képesek lesznek elvetni minden óvatosságukat, és mentális megkötések nélkül bocsátkozhatnak harcba. Mivel csupán a harc lényege, vagyis a győzelem lebeg a szemük előtt, a harcőrültbe hullott karakterek nem törődnek testi épségükkel. Minden *harcőrület* jártasságszint után 1 pontot a *Védőszint*ről (0 alá nem csökkenhet) a *Fegyvererő*re (sebzésszorzó) lehet mozdítani – a karakterek kötelesek mindig a lehetséges maximumot kihasználni. A Támadószint harcőrület hatása alatt nem változik.

A feladat nehézségét a Mesélő határozza meg a harci helyzet alapján. Minél kilátástalanabb a harc, annál könnyebb harcőrületbe kerülni – míg egy lagymatag csetepaténál, ahol a tét legfeljebb egy hordó sör, gyakorlatilag lehetetlen. Ugyancsak jártasságpróba szükségeltetik a harcőrületből való kikerüléshez is, ám ezt egy Lelkierő-próbának kell megelőznie, hogy a karakter egyáltalán gondolhat-e a harcőrület megszüntetésére.

Pusztító csapás

Szükséges főérték: Erő 60/70/80/90
Szükséges jártasság: az adott fegyverforgatás, anatómia/élettan
A tanulás módja: Gy
Tábla: nincs

A különösen nagy, pusztító sebzések bevitelének tudománya, amelyet minden használt fegyverre külön kell elsajátítani – feltéve, hogy a karakter nem elégszik meg egyetlen fegyverre megtanulni a pusztító harcmodort. A jártasság révén a karakter képes növelni a fegyvererőt (sebzésszorzó és páncélátütés), mégpedig annyival, ahányadik szinten birtokolja a *pusztító csapás* jártasságot. Ugyanazon ellenféllel szemben csak egyszer lehet alkalmazni! Jártasságpróbája nincs.



Kifárasztás

Szükséges főérték: Szívósság 40/50/60/70
Szükséges jártasság: az adott fegyverforgatás
A tanulás módja: Gy
Tábla: Rubin

A számottevő sebzés okozása nélküli győzelem érhető el általa – a küzdelem végén a kimerült ellenfél könnyűszerrel foglyul ejthető. A kifárasztás során a bevitt találatok nem sebzést okoznak, hanem csupán fárasztják az ellenfelet. Az így elért „sebzés” nem a Fizikumból, hanem a Szívósságból vonódik le, és amikor ez 0 alá csökken, a karakter összeesik a fáradtságtól. Ezzel a módszerrel természetesen elhúzódhat a küzdelem. A nagyon sikeres találat (01-es támadódobás) úgy sebez, mintha a támadó nem alkalmazta volna a kifárasztás jártasságot (fizikumpontból vonódik, és nem a szívósságból). Kifárasztás ellen nem dobható páncélvédő, illetve csakis akkor, ha a nagyon sikeres találat (01-es támadódobás) valódi sebzést okozna.

Használata során a *kifárasztás* jártasság szintje adja a karakter Támadószintjét, így a jártasságpróba a tulajdonképpeni harc.

Fegyverismeret

Szükséges főérték: Intelligencia 30/40/50/60
Szükséges jártasság: nincs
A tanulás módja: M/ö
Tábla: Zafír

Egy egyszerű jártasság, melyet sokoldalú felhasználása tett népszerűvé. A karakter a jártasság birtokában képes kiválasztani a legjobb fegyvereket egy kereskedőnél, vagy elkerülheti, hogy rossz minőségű fegyvert sózzanak rá. Ez a jártasság a fegyverjavítás alapja – márpedig a magányos kalandorok ritkán találnak olyan kovácsot, aki megfelelő mértékben ért a fegyverekhez, tehát célszerű, ha saját maguk javítgatják a kisebb sérüléseket. Ugyancsak ez a jártasság szolgál alapjául a fegyvertörésnek is.

A feladat nehézsége a vizsgált fegyver ritkaságától és a vizsgálat lehetőségétől függ – a Mesélő megítélte mértékben. Egy egyszerű tőr alapos szemrevételezése könnyű feladat, míg egy különös formájú, sosem látott tőr megvizsgálása, miközben azt valaki éppen a karakterbe kívánja mártani, igen nehéz feladat.

Taktika

Szükséges főérték: Intelligencia 50/60/70/80
Szükséges jártasság: nincs
A tanulás módja: Gy
Tábla: Zafír

A jártasság birtokában a karakter képes kihasználni a harci helyzet pillanatnyi előnyeit, és elkerülni az esetleges buktatókat. A feladat nehézsége a harci helyzetben rejlő előnyök és hátrányok függvénye, melyet a Mesélő határoz meg. Siker esetén a lehetőségekről és a veszélyekről a Mesélő tájékoztatja a Játékost, aki ennek megfelelően cselekedhet karakterével – ám az, hogy felismeri egy harci helyzet előnyeit, még nem jelenti automatikusan azt, hogy ki is tudta használni.

Stratégia

Szükséges főérték: Intelligencia 60/70/80/90
Szükséges jártasság: taktika
A tanulás módja: M/ö
Tábla: Zafír

Átfogó hadművészeti ismeretek birtoklása. A stratéga különböző nehézségű hadműveleteket, hosszú távú terveket képes kidolgozni, akár kisebb csapatok, akár egész hadseregek részére. A kidolgozott stratégiát azután a hadvezérek megvalósítják. A feladat nehézsége a hadművelet bonyolultságából fakad (hány katonát mozgat, mi a cél, milyen az ellenség stb.), melyet a Mesélő határoz meg. Siker esetén a karakter használható, sőt jó stratégiát dolgozott ki, sikertelenség esetén roszszat, ám erről nem biztos, hogy tud – tehát elképzelhető, hogy így is megvalósítják. A jó stratégia kidolgozása még nem jelenti automatikusan azt, hogy a csapat (hadsereg) meg is tudta valósítani, épp így a rossz stratégia sem jelent automatikusan csatavesztést – ilyenkor komoly feladat hárul a Mesélőre, hogy a jó, vagy a rossz stratégia feladatkönnyítő/nehezítő hatását bemesélje a partinak.

Hadvezetés
Szükséges főérték: Lelkierő 70/80/90/100
Szükséges jártasság: stratégia
A tanulás módja: Gy
Tábla: nincs
A *taktika* és a *stratégia* jártasságok igazi előnyei akkor nyilvánulnak meg, ha összeszokott csapatok küzdenek közös taktika szerint. Ezeket a jártasságokat birtokló karakter azonban inkább elméleti tudást birtokol, vagy csupán saját magára nézve képes kihasználni előnyeit. Ha tudását a csapatban kívánja kamatoztatni, szüksége van egy újabb jártasságra, a *hadvezetésre*. Ez a jártasság semmi egyébre nem szolgál, minthogy a *taktika* és a *stratégia* jártasságok előnyeit az egész csapatra kiterjeszthesse a karakter úgy, hogy mindvégig kézben tartja az eseményeket – tehát nincs szükség egy hadvezérre, vagy parancsnokra, aki megvalósítja a terveket, mert a tervező maga képes rá. Jártasságpróbája nincs.

Cselezés
Szükséges főérték: Rátermettség 50/60/70/80
Szükséges jártasság: az adott fegyverforgatás
A tanulás módja: M/ö
Tábla: Rubin
Egyszerűbb és bonyolultabb harci cselek (vívócselek) ismerete – nem csak karddal. Számtalan csel létezik, melyeket a játékosok kidolgozhatnak, ám ha nem éreznek hozzá tehetséget, a csel kidolgozása nélkül is élvezhetik előnyét a *cselezés* jártasság elsajátításával. A karakter szintenként egyre hatékonyabb és bonyolultabb cseleket sajátít el (lásd az alábbi táblázatot). A jártasság minden szintje +1-1 sebzésszorzót jelent a sikeresen alkalmazott cselezéssel egybekapcsolódó, sikeres támadásokban. Azaz a jártasság 5. szintje +5 sebzésszorzó, a 10. szintje +10 sebzésszorzót ad. A harcban az ellenfelek cselezés jártasságai kioltják egymás hatását, azaz az alacsonyabb jártasságú karakter cselezés-bónusza megszűnik, a magasabb jártasságszintű karakter cselezés-bónusza pedig ellenfele bónuszának mértékével csökken. A *cselezés* jártasságot 50 szegmensenként egyszer lehet használni - függetlenül attól, hogy ezalatt hány ellenféllel szemben hány támadást indított.. Jártasságpróbája nincs, csupán a sikeres támadódobás kell hozzá. Amennyiben a csel alkalmazása során sikertelen támadódobás következik be, akkor értelemszerűen a csel sem sikerült. A cselezés jártasság alkalmazása során más - fegyverforgatást kiegészítő - jártasság nem alkalmazható (visszatámadás, lefegyverzés, fegyvertörés, pusztító csapás, kifárasztás, harcőrület, fájdalomdüh, stb.).

Szint	Bónusz
1-3.	+1 sebpont * szint
4.	+1 sebzésszorzó
5.	+2 sebzésszorzó
6.	+3 sebzésszorzó
7-9	+1 Támadószint, +1 Védőszint
10.	+3 szint, tetszés szerint elosztva Támadó- és/vagy Védőszintre

Feldöntés
Szükséges főérték: Erő 50/60/70/80
Szükséges jártasság: nincs
A tanulás módja: Gy
Tábla: Rubin
Az ellenfél földre döntésének tudománya. Fegyvertelen és fegyveres ellenféllel szemben egyaránt használható. A jártasság magába foglalja a testtel, kézzel, lábbal, pajzzsal, fegyverrel, lóval, vagy bármi egyébbel történő földre vitel technikáit. Használata során a jártasságszintnek megfelelően támadódobást kell tenni az ellenfél normál Védettsége ellen – vagyis a jártasságpróba lényegében maga a harc. Siker esetén az akció sikerrel járt, sikertelenség esetén az ellenfél egy extra visszatámadásra jogosult a karakter periódusában – erre a támadásra a Támadószintje ideiglenesen 4-el csökken (avagy ha a visszatámadó ellenfél rendelkezik a *visszatámadás* jártassággal, akkor a Támadószint annak megfelelően alakul).

Az éjszaka jártasságai

Koldulás
Szükséges főérték: Intelligencia 30/40/50/60
Szükséges jártasság: nincs
A tanulás módja: M/1
Tábla: Zafír
A *koldulás* jártasság mindazon trükkök és viselkedésminták gyűjteménye, amelynek segítségével a karakter sikeresen kéregethet. A jártasság birtokában a karakternek nincsen szüksége látható testi hiányosságokra – ezek mutogatása nélkül is szánalmat képes ébreszteni az egyszerű járókelőkben. A jártasságot kétféleképpen lehet használni. Az egyik a hagyományos jártasságpróba, ahol a nehézség az adott közösség szokásaiból, a gazdasági helyzetből, a koldulást tiltó törvényekből stb. adódik. A másikról a táblázat ad képet. Ebben az esetben, jártasságszintenként más-más esély van arra, hogy a karakter egyetlen nap során a napi betevő falatját, heti betevőjét, vagy ennél értékesebb adományt koldul össze. Az esélyt naponta egyszer kell kidobni, százalékos dobással, ahol a megadott értékek esetén a feltüntetett esemény következik be. Ha a megadott intervallumokon kívül eső lesz a dobás eredménye, az aznapi koldulás eredménytelen volt.

Járt. szint	Esély a napi betevőre	Esély a heti betevőre	Esély értékes adományra
1.	81-95	95-99	00
2.	75-93	94-99	00
3.	71-92	93-99	00
4.	65-90	91-98	99-00
5.	61-88	89-97	98-00
6.	55-86	87-96	97-00
7.	51-80	81-95	96-00
8.	45-74	75-94	95-00
9.	41-70	71-90	91-00
10.	31-65	66-85	86-00

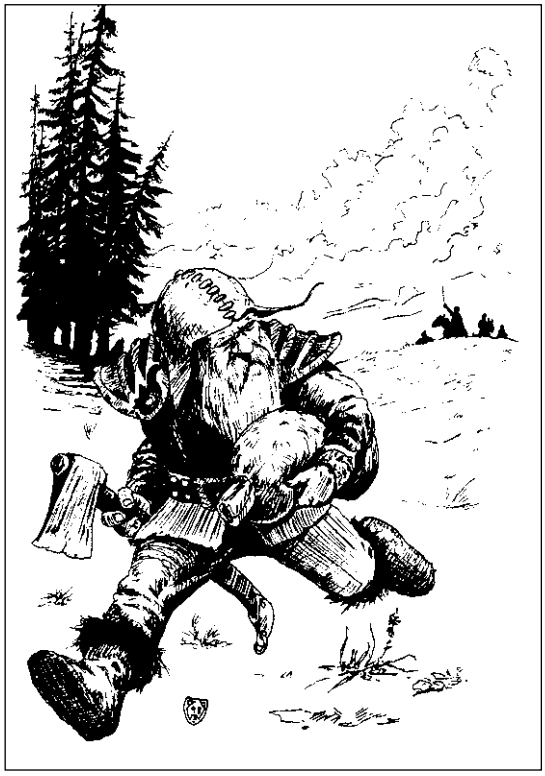
Álcázás
Szükséges főérték: Ügyesség 40/50/60/70
Szükséges jártasság: nincs
A tanulás módja: M/1
Tábla: Zafír
Az álcázás lehetőséget nyújt a karakter számára, hogy beleolvadjon a tömegbe (beolvadás), másnak adja ki magát (elmaszkírozás) vagy éppen adott helyen váljon észrevehetetlenné (elrejtőzés). Azt, hogy szükség van-e bármilyen eszközre az álcázáshoz, a szituáció határozza meg. Néha elég csupán egy kicsit átrendezni a vonásokat, hogy másnak tűnjön az ember, ám az esetek többségében az álcázás előkészületeket igényel. Az álcázás során a karakter ténylegesen jelen marad, csupán másnak mutatja magát, mint aki. Magára öltheti egy ismert személyiség külsejét (7-8. szintű próba), beolvadhat a környezetébe (ágakat borít magára egy bokros-erdős területen)... a lehetőségek száma végtelen.

Rejtőzés
Szükséges főérték: Ügyesség 40/50/60/70
Szükséges jártasság: nincs
A tanulás módja: M/1
Tábla: Zafír
Az álcázással ellentétben, a rejtőzés célja eltűnni a kutató tekintetek elől. A rejtőzésben járatos karakter mesteri módon használja ki környezetét, sokszor olyan helyen is képes rejtekhelyet találni magának, ahol épeszű ember keresni sem próbálna. Természetesen vannak szituációk, melyekben még a rejtőzés mesterei sem képesek elbújni (például egy víz felé lógatott ketrecben). Az egyik pillanatról a másikra történő elrejtőzés (a karakter hasra vágja magát az aljnövényzetben ül-

dözői előtt, és megpróbál elrejtőzni valamelyik bokor alatt) körülbelül 5-8. nehézségű feladatnak tekintendő, míg a gondos előkészületekkel megvalósított rejtőzés (a karakter megfigyelő pozíciót vesz fel egy alkalmas fa tetején) 1-3. nehézségűnek.

Lopakodás
Szükséges főérték: Rátermettség 50/60/70/80
Szükséges jártasság: nincs
A tanulás módja: Gy
Tábla: Zafír
Elosonni egy őr mögött, észrevétlenül eljutni egyik helyről a másikra vagy éppen becserkészni a mit sem sejtő áldozatot... számtalan alkalommal teheti próbára a karakter, milyen ügyesen lopakodik. Ez a jártasság lehetővé teszi a karakter számára a lopakodást. A lopakodás nem jelent automatikusan nesztelenséget, de a próba sikere azt is mutatja, hogy a lopakodót nem fedezték fel.

Követés/lerázás
Szükséges főérték: Reflex 50/60/70/80
Szükséges jártasság: lopakodás
A tanulás módja: Gy
Tábla: Zafír
Észrevétlenül követni valakit, nem könnyű dolog, mint ahogy az sem, ha megakarunk szabadulni azoktól, akik minket követnek. Ez a két jártasság annyira egymásra épül, hogy emiatt nem is választottuk szét őket. A követés eléggé összetett dolog, hiszen nem csupán a sarkában kell maradnunk a célszemélynek, hanem egyszersmind észrevétlen is maradni számára (beleolvadni a tömegbe, vagy elrejtőzni az árnyékok között, ha csupán néhányan járnak már az utcán). A követéshez egyetlen próba teendő (illetve ha a célszemély felfedezi, hogy követik, akkor még egy), mint ahogy a lerázás sikerességének eldöntéséhez is. Megjegyzendő, hogy a karakter csupán akkor dobhat próbát a lerázásra, ha tisztában van azzal, hogy konkrétan ki követi. Amennyiben többen követik (és a karakter tud róla), annyi próbát kell tennie, ahányan követik. A karakter csak azt a személyt rázhatja le, akiről tudja, hogy őt követi! Amennyiben a célszemély és a követő is rendelkezik a *Követés/lerázás* jártassággal, akkor speciális helyzet áll elő. A sikeres lerázás nem jelent automatikus sikert (bár a célszemély egy jó darabig meg lesz győződve arról, hogy sikerrel járt). Ilyenkor a követő is tesz egy újabb próbát (mintha felfedezték volna), s ha ez sikerrel jár, továbbra is a célszemély nyomában marad.



Szájról olvasás
Szükséges főérték: Intelligencia 40/50/60/70
Szükséges jártasság: nincs
A tanulás módja: Gy
Tábla: Zafír
A jártasság lehetővé teszi a karakter számára, hogy leolvassa a szavakat valakinek a szájáról. Ez komoly összpontosítást igényel, ám felbecsülhetetlen értékű információkkal szolgálhat. A jártasság használatához mindenképpen látni kell a célszemély száját (a jártasságpróba sikerét növeli, ha a teljes arc látható). Süket vagy halláskárosult karakterek nem kapják meg automatikusan a jártasságot! A próba nehézségét a távolság és a rálátás szöge határozza meg.

Tolvajnyelv
Szükséges főérték: Intelligencia 30/40/50/60
Szükséges jártasság: nincs
A tanulás módja: M/ö
Tábla: Zafír
A tolvajnyelv egy speciális kommunikációs forma, amelyet a tolvajok és a társaik ismernek. Nem egy különálló nyelv; szleng szavakból és társított jelentésekből áll, amit bármely nyelvbe be lehet ültetni. A tolvajnyelv szótára a tolvajokat érdeklő dolgokra szorítkozik: ellopott értékek, betörés és behatolás, rablás, szélhámosság és hasonlók. Két tolvaj nem tud kommunikálni a tolvajnyelven, hacsak nem ismernek egy közös nyelvet, melynek torzulása a tolvajnyelv. Ennek ellenére a nyelv hasznos a társak felismerésére, ha a nyelv néhány szavát a normál beszélgetésbe csempésszük. Próbát akkor szükséges tenni, ha a karakter alacsonyabb szinten ismeri ezt a jártasságot, mint akivel kommunikál. Ilyenkor azért kell dobni, hogy megállapítsuk, mennyit értett meg a jelekből (minél nagyobb a rontás, annál nagyobb az értetlenség). Eltérő jelzésrendszer használata estén mindkét fél próbát tesz. A próbákat minden esetben a kommunikáció legelején kell megtenni.

Jelbeszéd
Szükséges főérték: Intelligencia 30/40/50/60
Szükséges jártasság: nincs
A tanulás módja: M/ö
Tábla: Zafír
A jelbeszéd elsősorban egy kézjelekre vagy grimaszokra épülő, szavak és hangok nélküli kommunikációs forma. Az apró jelek komoly jelentéseket hordozhatnak magukban. Jelbeszéddel nem lehet túl bonyolult mondatokat kifejezni, de a tömör lényeg jól átvihető általa. A jelbeszéd nem egységes, többnyire az egyes alkalmazói csoportok (tolvajklánok és hasonlók) a saját elképzeléseiknek megfelelően alakítják ki. Ugyanakkor elmondható, hogy a legtöbb klánnyelv között vannak átfedések, hasonlóságok, így az egyszerűbb jelzéseket többnyire mindenki megérti.

Hangutánzás
Szükséges főérték: Ügyesség 50/60/70/80
Szükséges jártasság: nincs
A tanulás módja: Gy
Tábla: Zafír
A jártasság lehetővé teszi különféle hangok és zörejek utánzását. A karakter csak olyan hangot képes utánozni, melyet már legalább egyszer hallott élete során. A próba nehézségét az utánozni kívánt hang bonyolultsága és ismertsége határozza meg (azaz, a karakter hányszor hallotta: gyakori hangok nem jelentek problémát, de ha valakit utánozni akar, aki csupán egyetlen szót mondott egy zárt ajtó mögött, nos, az azért feladja a leckét még egy mesternek is).

Hallgatózás
Szükséges főérték: Tudat 30/40/50/60
Szükséges jártasság: nincs
A tanulás módja: Gy
Tábla: Zafír
A jó tolvaj figyel minden részletre, függetlenül attól, hogy milyen kicsi, beleértve az apró neszeket, amiket mások nem hallanak meg. A képessége hogy halk zajokat meghalljon (vastag ajtók mögött, hosszú folyosókon stb.) sokkal jobb, mint az átlagembereké. A figyelés nem automatikus; a tolvajnak mozdulatlanul kell állnia, és koncentrálnia kell arra, amit hall. Közvetlen környezetének zajai, a fején viselt zárt sisak több szinttel nehezíti feladatát. Ajtókon és más elzárókon átszűrődő hangok a legjobb esetben is bizonytalanok. Ez a jártasság tulajdonképpen felruházza a karaktert a szelektív hallás képességével, azaz ki tudja szűrni a neki fontos hangokat a többi közül.

Tolvajlás
Szükséges főérték: Rátermettség 50/60/70/80
Szükséges jártasság: nincs
A tanulás módja: M/1
Tábla: Zafír
Egyesek azt állítják, másoktól észrevétlenül elvenni valamit, igazi művészet. Vannak, akiknek megélhetési forrás. Tény s való, tolvajnak lenni kockázatos, ám gyakran kifizetődő foglalkozás (főleg, ha nem kapják el). A tolvajlás leginkább a zsebtolvajlást foglalja magába, ám ide tartozik az is, amikor a tolvaj villámgyorsan értéktelen hamisítványra cseréli ki a nem eléggé szemfüles ékszerkereskedő egyik kisebb gyémántját, ha elemel valamit a piacon (ellop egy almát), vagy ha behatol egy házba és onnan különféle értékeket emel el (ez utóbbi esetben a szituációtól függően más jártasságokkal kombinált, többszöri próbára lehet szükség). A próba nehézségét a helyszín és a feladat bonyolultsága határozza meg (egy almát leemelni a kupac tetejéről bagatell feladat egy igazi tolvaj számára, ám kiemelni egy gazdag kereskedő füléből drágakövekkel díszített, értékes fülbevalóját, nos, az már mesterekhez méltó feladat). A tolvaj bizonyos feladatokhoz segédeszközöket (fogókat, éles kést a zseb kimetszésére, gyémántot az üveg kivágására stb.) is alkalmazhat, ezek használata növelheti a siker esélyét is.

Zárnyitás
Szükséges főérték: Ügyesség 50/60/70/80
Szükséges jártasság: 1-5. szintig barkácsolás vagy mechanika, (6. szinttől csak mechanika)
A tanulás módja: M/1
Tábla: Zafír
A jártasság felruházza a karaktert a különféle lakatok és zárszerkezetek kinyitásának képességével. A nyitáshoz különféle segédeszközöket használ (álkulcs, apróbb fogók, drótok, elegendő idő és rendelkezésre álló eszközök esetén akár a megfelelő kulcsot is elkészítheti). A zárnyitás során nem a mechanika épségben való megőrzése, hanem a zár nyitása a cél. A zárnyitás jártasság nem fogja felfedni az esetleges csapdákat még magasabb szinteken sem. Egy hétköznapi lakat nyitása megfelelő segédeszközök segítségével nem jelent különösebb problémát (1-3-as nehézség), míg egy trükkös szerkezetű zár (mondjuk egy kincses ládikáé) 6-10-es nehézséget is jelenthet. A zárnyitás mesterei (7. szinttől) gyengébb mágiával védett zárak nyitására is sikerrel pályáznak A célszámot a zárszerkezet bonyolultsága határozza meg. Amint az a paraméterekből kiderült, 6. szintű Zárnyitást már csak 6. szintű Mechanikával lehet elsajátítani.

Falmászás
Szükséges főérték: Ügyesség 60/70/80/90
Szükséges jártasság: nincs
A tanulás módja: M/1
Tábla: Zafír
Elvileg mindenki fel tud mászni a sziklás hegyoldalon, ha nem túl meredek, vagy egy kötélen, ám ha a körülmények nem megfelelőek, a mászásban járatlan karakter könnyen csődöt mondhat. A *falmászás* jártasság elnevezése az egyik speciális alkalmazási területből fakad, de ugyanez a jártasság jogosítja fel a karaktereket a meredek sziklákra való biztonságos feljutásra, vagy az egyszerű kötélmászásra nehéz körülmények között kedvezőtlen időjárási viszonyok között, nagy magasságban, támadás alatt stb.).

Csapdakészítés
Szükséges főérték: Intelligencia 40/50/60/70
Szükséges jártasság: 1-5. szintig barkácsolás vagy mechanika, (6. szinttől csak mechanika)
A tanulás módja: M/1
Tábla: Zafír
A különféle csapdák pokollá tehetik a karakterek életét. Ám vajon kik készítik ezeket a csapdákat? Többnyire ügyes mesteremberek, gyakorta mások megrendelésére, esetleg uruk parancsára. A gnómok különösen járatosak ezen tudományban, csapdáik gyakran egyszerűbbnek látszanak, mint valójában, ám ez csak akkor derül ki, amikor valaki hatástalanítani akarja őket. A jártasság ismeretében a legegyszerűbb csapdától (például a lombokkal és némi földdel letakart, mély gödör) a legbonyolultabbakig (mechanikus, kombinált, több fokozatú) minden elkészíthető. A feladat nehézségét a csapda bonyolultsága adja meg. Amint az a paraméterekből kiderült, 6. szintű Csapdakészítést már csak 6. szintű Mechanikával lehet elsajátítani.

Csapdakeresés/ Rejtekajtó keresés
Szükséges főérték: Tudat 40/50/60/70
Szükséges jártasság: nincs
A tanulás módja: Gy
Tábla: Zafír (a mesélő dob!)
A csapdák és riadójelzők észrevétele, legyen az mérgezett tű, kiugró penge, halálos gáz, jelzőharangok, lezuhanó mennyezet, összenyomódó fal, vagy nagy mechanikus csapda. *Ugyancsak ez a jártasság szolgál a rejtekajtók felkutatására is.*

A csapda észrevételéhez a karakternek meg kell vizsgálnia a csapdával ellátott tárgyat. A Mesélő dob, hogy a karakter észreveszi-e a csapdát. Ha a Mesélő azt mondja „semmilyen csapdát nem találtál", a Játékosnak kell döntenie, hogy ez az jelenti, hogy nincs ott csapda, vagy van ott csapda, de a karakter nem látja. Ha a karakter észreveszi a csapdát, akkor tisztában van az általános elvével, de nem a pontos természetével (szerkezetével). A karakter tapasztalati szintenként egyszer vizsgálhat meg egy tárgyat. A csapdakeresés 1d10 percet vesz igénybe.

Ez a képesség kevésbé hasznos mágikus, vagy láthatatlan csapdák ellen. A karakterek megpróbálhatják észlelni ezeket a csapdákat, de az esélyük a sikerre fele a normálisnak.

Csapdák eltávolítása
Szükséges főérték: Rátermettség 50/60/70/80
Szükséges jártasság: 1-5. szintig barkácsolás vagy mechanika, (6. szinttől csak mechanika)
A tanulás módja: M/1
Tábla: Zafír
Tapasztalt mesterek azt beszélik, a csapdák élete három szakaszra osztható: az elkészítésükére, a megtalálásukára, s persze az eltávolításukára. Egyes állítások szerint a legutolsó szakasz a legveszélyesebb, és ebben bizonyára van is valami, hiszen számosan végezték már be életüket egy-egy egyszerűnek látszó csapda hatástalanítása közben. A csapdák eltávolításához ajánlatos tisztában lenni felépítésükkel, hiszen meg kell találni azt a pontot, melytől elindulva a szerkezet működésképtelenné tehető. (Természetesen az egyszerűbb gödörcsapdák és hasonlók eltávolításához nincs szükség komolyabb ismeretekre, ilyenkor egy ásó is megteszi, amivel földet hányunk a gödörbe...) A feladat nehézségét a csapda bonyolultsága (és a karakter általi ismertsége) adja meg. Ismeretlen csapda hatástalanítása 6-10-es nehézségű feladat.

Hátbaszúrás
Szükséges főérték: Rátermettség 50/60/70/80
Szükséges jártasság: megfelelő fegyverhasználat
A tanulás módja: Gy
Tábla: Rubin
A jártasság nagymértékben javítja a karakter hátulról vagy lesből történő támadásának erősségét és esélyét. A karakter megtanulja pontosan időzíteni támadását, megtanulja, hogy a mit sem sejtő áldozatnak hol vannak a legsebezhetőbb pontjai. Azt is tudni fogja mikor, mely testrészre a legérdemesebb vágni, szúrni avagy ütni. A jártasságot csak abban az esetben lehet alkalmazni, ha az áldozat nem számít a támadásra. Ez bekövetkezhet akkor, ha az orvtámadó hátulról, csendben oson; ha rejtekhelyről támad; vagy az áldozatnak eszébe sem jut, hogy támadás érheti. A jártasság előnyeit csak közepes, vagy kisebb méretű, egykezes fegyverekkel lehet kamatoztatni, azaz egy kétkezes csatabárddal, vagy ne adj' isten lándzsával, alabárddal történő támadásnál csak a meglepődésből származó módosítók érvényesek. A hátba szúrás korlátjai: az áldozatnak nagyjából humanoidnak kell lennie (a képesség egy része annak ismeretéből jön, hogy hová kell ütni). A karakter hátba szúrhat egy ogárt, de nem teheti meg ugyanezt egy patkánysáskával. Ezen kívül a karakternek el kell érnie a megfelelő területet. Egy óriás hátba szúrásához a karakternek egy sziklán vagy az erkélyen kell állnia. A bokáján „hátba szúrni" nem annyira hatásos. A jártasság minden szintje +1d6 sebpontot ad a fegyver normál sebzéséhez, sikeres jártasságpróba után. A próba a Rubin Táblán dobandó, a célpont Tudat-szintje ellenében.

Vallatás
Szükséges főérték: Tudat 60/70/80/90
Szükséges jártasság: anatómia/élettan, emberismeret
A tanulás módja: M/1
Tábla: Zafír
Információkat kiszedni valakiből, aki nem akarja elárulni azokat... nem könnyű, de nem is lehetetlen feladat, feltéve, hogy akad valaki, aki járatos a vallatás ősi és néha kétségkívül hátborzongatóan brutális tudományában. A vallatás nem feltétlenül jár együtt fizikai befolyásolással, sokszor elég a lelki ráhatás. Hogy milyen módszerekhez folyamodik a vallató, az elsősorban a képzeletére van bízva. Mágikusan blokkolt információkat ezen jártasság segítségével nem lehetséges visszanyerni. A feladat nehézsége erősen függ attól, hogy a célszemélynek mekkora a lelkiereje (60-as Lelkierő főérték felett minden 5 pont után eggyel nő a feladat nehézsége), illetve mennyire fontos számára az információ, amit el akar hallgatni (fontosságtól függően 1-5 szint nehezítés).

Hamisítás
Szükséges főérték: Ügyesség 50/60/70/80
Szükséges jártasság: értékbecslés, írás/olvasás, művészet (festészet, szobrászat) – függ a szakosodástól
A tanulás módja: M/1
Tábla: Zafír
Lemásolni valamit és az eredeti árán értékesíteni, jóféle kereseti lehetőség. Ám tökéletes másolatokat csak igazi mesterek képesek készíteni. A hamisítók gyakran művészek (főleg festők és szobrászok), akiknek saját nevük alatt nem igazán sikerült boldogulniuk, ezért neves társaik alkotásainak lemásolásával keresik kenyerüket, többnyire egy közvetítőn keresztül, aki felveszi a megrendeléseket, szállítja az árut... s persze lefölözi a tényleges hasznot. A hamisításban jártas karakter többféle műfajra szakosodhat: festmény, szobor, iratok, pénz, stb. (mesélői opció, de mindig adott műfajt ölel fel). A hamisítás elképzelhetetlen megfelelő eszközök nélkül, s azok milyensége is komolyan befolyásolhatja a sikert. A próbadobás a másolat minőségét fogja meghatározni: a célszám felett – abszolút siker, az eredetivel tökéletesen megegyező hamisítvány; pontosan a célszám – tűrhető másolat, mely becsapja a kevésbé hozzáértőket is; rontott próbadobás – a másolat a rontástól függően a gyenge másolattól az abszolút kudarcig változhat.

Szerencsejáték
Szükséges főérték: Tudat 50/60/70/80
Szükséges jártasság: bűvészet
A tanulás módja: M/1
Tábla: Zafír
A legártalmatlanabb alvilági jártasságnak tűnik – mindaddig, míg egy hamiskártyás el nem szedi a karakter összes pénzét a csizmájával együtt. A szerencsejátékban jártas karakter „képes befolyásolni szerencséjét" a játék során, azaz csal. Ehhez sokféle trükköt igénybe vehet (kabátujjba vagy csizmaszárba rejtett kártyalapok, ólmozott kocka stb.). A szerencsejátékos járatos a legtöbb közismert kártya- és kockajátékban, ismeri az egyes területeken honos változatokat (és azok szabályait). Nagyjából sejti a tételeket (azaz meddig mehet el feltűnés nélkül). Mindig van nála néhány jelölt lapokból álló kártyacsomag (csak a saját jelölését tudja felismerni) és pár darab cinkelt kocka. Képes felismerni a jelölt kártyalapokat és az ólmozott kockákat (sikeres jártasságpróba szükséges). Valahányszor a szerencsejátékos csalni akar, próbadobást kell tennie. Sikeres dobás azt jelenti, hogy megtette, amit akart (a kocka arra az oldalára fordult, ahogy a játékos szeretné stb.), sikertelen dobás esetén azonban két lehetőség is van: kicsi rontás – nem leplezték le, de kezdenek gyanakodni; közepes vagy nagy rontás – azonnal lebukott, és viselnie kell a következményeket.

Méregismeret
Szükséges főérték: Intelligencia 40/50/60/70
Szükséges jártasság: gyógynövényismeret
A tanulás módja: M/ö
Tábla: Zafír
A méregkeverés elméleti jártassága. Tartalmazza a különféle mérgek alapanyagainak ismeretét, elkészítésének leírását, hatásmechanizmusát, kinézetét, a mérgezések lefolyásának ismeretét. Kizárólag mérgezések esetében alkalmas arra is, hogy helyettesítse a diagnózis jártasságot. Jártasságpróbája során eldönthető, hogy a karakter ismeri-e az adott mérget (hogy elkészítse), avagy felismeri-e a mérgezés tüneteit (hogy diagnosztizálja).

A jártasságpróba célszámát a méregismeret jártasság szintje és a feladat nehézsége határozza meg. A feladat nehézségét a Mesélő a gyártott méreg ritkaságának, esetleg a szintjének figyelembevételével határozhatja meg.

Méregkeverés
Szükséges főérték: Intelligencia 50/60/70/80
Szükséges jártasság: méregismeret, anatómia/élettan
A tanulás módja: M/1
Tábla: Zafír
A mérgek előállításának gyakorlati jártassága. A jártasság birtokosa magasabb szinteken – 6. szinttől – varázskomponensekkel is képes dolgozni, de nem képes létrehozni azokat (ahhoz varázsló, vagy az *alkímia* jártasság szükséges). Ellenmérgeket képes készíteni. A szükséges alapanyagot a karakter vásárolja, lopja, hoznak neki, vagy maga gyűjti (*gyógynövénygyűjtés*), illetve maga állítja elő (*alkímia*). Minden méreg és ellenméreg elkészítéséhez a megfelelő alapanyagnak és időnek rendelkezésre kell állnia.

A jártasságpróba célszámát a méregkeverés jártasság szintje és a gyártott méreg szintje határozza meg. Rontás esetén több lehetőség: a.) a méreg nem sikerült, és ezt a karakter tudja; b.) nem sikerült, de nem tudja, ezért felhasználja; c.) sikerült, de megsemmisül (elhamvad stb.). Fatális tévedés – 00-ás dobás – a karakter magát mérgezi valamilyen véletlen baleset folytán. A többkomponensű mérgek esetében minden komponensre külön próbát kell dobni.

Méregdetekció
Szükséges főérték: Intelligencia 50/60/70/80
Szükséges jártasság: méregismeret
A tanulás módja: M/ö
Tábla: Zafír
A mérgek felismerésének művészete. A karakter a jártasság birtokában számos mérget felismer hatásában (látva a mérgezés tüneteit), vagy akár intakt (kész, de még fel nem használt) formában is. Ételbe, italba keverve nehezebb felismerni a mérgeket, hiszen sok esetben ízetlen, szagtalan anyagokról van szó. A gyanús ételek előkóstoltatása nem tartozik a méregdetekció jártasság eszköztárába – ezt bárki képes megtenni, a művészet az, ha valaki enélkül ismeri fel a mérget.

A jártasságpróba célszámát a már felhasználásra kész (bekevert) mérgeknél a méregdetekció jártasság szintje és a méreg felismerhetősége, mint feladatnehézség határozza meg. Intakt mérgeknél a feladatnehézséget a mérgek gyakorisága alapján a Mesélő határozza meg, ha erre a mérgeknél külön utalás nincsen. A már megtörtént mérgezés esetén a feladatnehézség a méregfelismerhetőség érték fele.

A fény jártasságai

MÁGIA

Mágiaelmélet
Szükséges főérték: Intelligencia 50/60/70/80
Szükséges jártasság: nincs
A tanulás módja: M/ö
Tábla: Zafír
A legalapvetőbb varázshasználó jártasság. Számos jártasság létezik, amely nem igényel elméleti tudást, vagy csupán minimálisat – a mágiahasználat nem tartozik ezek közé. Az akadémikus és a szabad mágiát gyakorló varázshasználó csakis úgy fejlesztheti varázslói képességeit, ha a *mágiaelméletet* is fejleszti. A két mágiaforma esetében a vonatkozó *mágiahasználat* jártasságok csak a *mágiaelmélet* jártasság szintjéig fejleszthetőek, tovább semmilyen esetben sem!

Jártasságpróbára ritkán kerül sor – főként a karakter elméleti tudásának tesztelésekor (pl. felismer-e egy idegen varázslatot) –, ilyenkor a célszámot a *mágiaelmélet* jártasság szintje és a Mesélő által meghatározott feladatnehézség határozza meg.

Hitelmélet
Szükséges főérték: Intelligencia 50/60/70/80
Szükséges jártasság: nincs
A tanulás módja: M/ö
Tábla: Zafír
A papok alapvető ismerete vallásukról, istenükről, illetve a más vallásokról. Szintje nem limitálja az *elhivatottság* jártasságot, ugyanakkor a Rend és az Egyensúly istenei előbb vagy utóbb leveszik kezüket arról a papjukról, aki nem igyekszik mind mélyebb ismereteket szerezni a hitről. Ennek következménye lehet a Sors romlása (növekvő balsors), de az *elhivatottság* jártasság drasztikusan csökkenő szintje is. A Káosz istenei nem igénylik papjaiktól a hitelmélet minimális elsajátítását sem, ám ha a pap az egyházon belül mind magasabb tisztségeket kíván betölteni, rákényszerül a hitelméletben való elmélyedésre.

Jártasságpróbára ritkán kerül sor – főként a karakter elméleti tudásának tesztelésekor (pl. felismer-e egy idegen szertartást) –, ilyenkor a célszámot a *hitelmélet* jártasság szintje és a Mesélő által meghatározott feladatnehézség határozza meg.

Mágiahasználat (Akadémikus)
Szükséges főérték: Esszencia 40/50/60/70
Szükséges jártasság: mágiaelmélet
A tanulás módja: M/ö
Tábla: Smaragd
A jártasság gyakorlati ismereteket ad a mágiahasználóknak; lényegében ez az a jártasság, amely képessé teszi az akadémikus mágiaformát művelőket a varázslásra. Minél magasabb a jártasságszint, annál nagyobb eséllyel képes mind nehezebb varázslatokat létrehozni a karakter. A varázslat sikerét a jártaság szintje és a varázslat nehézségi szintje által megadott célszám határozza meg.

Mágiahasználat (Szabad)
Szükséges főérték: Esszencia 50/60/70/80
Szükséges jártasság: mágiaelmélet
A tanulás módja: M/ö
Tábla: Smaragd
A jártasság gyakorlati ismereteket ad a mágiahasználóknak; lényegében ez az a jártasság, amely képessé teszi a szabad mágiaformát művelőket a varázslásra. Minél magasabb a jártasságszint, annál nagyobb eséllyel képes mind nehezebb varázslatokat létrehozni a karakter.

A jártaság szintje és a varázslat nehézségi szintje közötti célszám határozza meg a varázslat sikerét.

Elhivatottság
Szükséges főérték: nincs
Szükséges jártasság: nincs
A tanulás módja: szerepjáték!
Tábla: Smaragd
Az *elhivatottság* szakrális mágiához szükséges mágiahasználat jártasság, amely valójában nem is jártasság, hiszen nem lehet tanulni, csupán művelni. Ezért nincsen tapasztalat-igénye, a szintlépések a szerepjáték függvényében történnek. Jó szerepjáték esetén a Mesélő megnövelheti a pap karakter *elhivatottság* szintjét – rossz szerepjáték esetén pedig csökkentheti. Minél magasabb az elhivatottság szintje, annál nagyobb eséllyel képes mind nehezebb varázslatokat létrehozni a karakter.

Az *elhivatottság* szintje a varázslat nehézségének szintjével adja meg a varázslat sikerének célszámát.

Karakterépítés során minden szintje 400-400 jártasságpontba kerül, a játék során a karakter elhivatottságának fejlődése szerepjáték alapú, nem kerül jártasságpontba.

Esszenciakontroll
Szükséges főérték: Esszencia 60/70/80/90
Szükséges jártasság: nincs
A tanulás módja: Gy
Tábla: Smaragd
A vadmágiához szükséges jártasság – a mágiahasználat és az elhivatottság jártasságoknak felel meg. A vadmáguson átfolyó spontán mágiafolyam megzabolázása által a vadmágus képes varázslatot formázni a nyers esszenciából. Minél nagyobb gyakorlatra tett szert a nyers esszencia kontrollálásában, annál komolyabb varázslatokat képes létrehozni a balsiker minimális esélye mellett. A jártasság nem véd meg a túlcsordulás halálos következményétől, sem az elrontott varázslat visszahatásától, mivel ezek a jelenségek az esszencia kontrollálatlan formái, tehát éppen akkor jönnek létre, amikor az *esszenciakontroll* jártasság csődöt mondott.

Az *esszenciakontroll* jártasság szintje és a varázslat nehézségi szintje közötti célszám határozza meg a varázslat sikerét.

Esszencia-felszabadítás
Szükséges főérték: Esszencia 50/60/70/80
Szükséges jártasság: nincs
A tanulás módja: M/1
Tábla: nincs
Az akadémikus, a szabad és a szakrális mágiaforma műveléséhez szükséges jártasság. Szintjének növekedésével a varázshasználó a Varázserő Főértékének egyre nagyobb százalékát képes *egyetlen* varázslatba formázni; minden jártasságszint a Varázserő 10%-át szabadítja fel egyszerre (egy 70-es varázserőből tehát szintenként 7 esszenciapontot lehet egyszerre egyetlen varázslatba formázni). A jártasság által megengedett esszenciamennyiségnél több esszenciát igénylő varázslatok létrehozása túlcsordulást eredményez. Az *esszencia-felszabadítás* jártassága jobbára megvédi a varázslót a túlcsordulás halálos következményeitől, illetve a csekélyebb mértékben elrontott varázslatok visszahatásától. Jártasságpróbája nincs.

Koncentrálás
Szükséges főérték: Lelkierő 60/70/80/90
Szükséges jártasság: nincs
A tanulás módja: Gy
Tábla: Zafír
A zavaró tényezők kizárásának tudománya. Noha a *koncentrálás* jártasságát kifejezetten a varázslás megzavarása ellen dolgozták ki, más koncentrációt igénylő feladat esetében is segítséget nyújthat a karakternek. Alkalmazása nem növeli a szükséges jártasság (pl. *mágiahasználat*) szintjét és nem csökkenti a feladat nehézségét, viszont módosíthatja a cselekvés körülményeit, amennyiben azt valamilyen zavaró tényező határozná meg. A *koncentrálás* jártasság alapszinten csupán a legegyszerűbb zavaró hatásokat képes kivédeni (valaki hirtelen feltűnik a karakter látóterében, rákiáltanak stb.), míg magas fokon művelve (9-10. szint) extrém hatások ellenére is képessé teszi a karaktert, hogy negatív körülménymódosító nélkül végezze el kívánt cselekvését (pl. sebesülés, földrengés, összedőlő épület stb.). A *koncentrálás* természetesen nem szünteti meg magát a zavaró körülményt – amely akár halálos is lehet a karakterre nézve –, csupán lehetővé teszi, hogy a karakter kizárja a tudatából. A jártasság bármely más koncentrációt igénylő területen is alkalmazható, nem csupán a varázslás során: például az íjászatban.

A *koncentrálás* jártasság szintje és a zavaró hatás nagysága, mint feladatnehézség határozza meg a célszámot.

Aszkézis
Szükséges főérték: Lelkierő 50/60/70/80
Szükséges jártasság: mágiahasználat, vagy elhivatottság
A tanulás módja: Gy
Tábla: Zafír
Saját életerőből esszenciát formáz – a varázsló saját teste szolgál varázserő-tartalékul. Egyenesen a Varázserőt tölti fel, függetlenül az Esszenciapajzs állapotától, sőt, ezzel a módszerrel az Esszenciapajzsot lehetetlen feltölteni. A jártasság alkalmazása fájdalommal jár, a Fizikum értelemszerűen csökken, de sebek nem nyílnak a varázsló testén, és belső vérzést sem okoz. Az aszkézis során elszenvedett Fizikumcsökkenést *csak természetes úton lehet regenerálni, mágiával nem!*

Az *aszkézis* jártasság szintje és a karakter aktuális sebszintje (mint feladatnehézség) adja a célszámot. Siker esetén a kívánt mennyiségű Fizikumpont alakítható át esszenciává (a táblázatban foglaltak szerint), míg sikertelenség esetén automatikusan 1d10 Fizikumvesztés jön létre, de esszenciát a varázsló nem képes kinyerni belőle.

Jártasságszint	Hatás
1	4 Fp = 1 Ep (max 10 Ep)
2	3 Fp = 1 Ep (max 10 Ep)
3	2 Fp = 1 Ep (max 10 Ep)
4	1 Fp = 1 Ep (max 20 Ep)
5	1 Fp = 1 Ep (max 30 Ep)
6	1 Fp = 2 Ep (max 30 Ep)
7	1 Fp = 2 Ep (max 40 Ep)
8	1 Fp = 2 Ep (max 50 Ep)
9	1 Fp = 3 Ep (max 50 Ep)
10	1 Fp = 3 Ep (nincs maximális Ep)

Áldozat
Szükséges főérték: Lelkierő 50/60/70/80
Szükséges jártasság: elhivatottság
A tanulás módja: M/1
Tábla: Zafír
A papok azon jártassága, mellyel felgyorsíthatják elvesztett esszenciapontjaik visszatérését. Minél magasabb az *áldozat* jártasság szintje, annál nagyobb mennyiségű esszenciát képes általa visszanyerni a papi személy: ahányadik szintű a jártasság, annyiszor 10%-nyi esszencia tér vissza *óránként* (1. szint 10 %, 3. szint 30% stb. – azaz egy 68-as Esszencia Főértékű karakter első szintű áldozat esetén 6,8 [kerekítve 7] esszenciát fog visszakapni, egy 44-es Esszencia Főértékű karakter ugyanezen jártassági szinten viszont csupán 4,4 [kerekítve 4] esszenciát). Az áldozatbemutatás először az Esszenciapajzsot regenerálja, és csak az Esszenciapajzs teljes feltöltése után tölti a Varázserőt. Az áldozatbemutatás minimum egy órás, ennél rövidebb idő nem elég ahhoz, hogy az isten soron kívüli esszenciatömeggel jutalmazza papját. Az áldozatot minden isten saját rituáléjának megfelelően kell bemutatni.

A sikerszámot a jártasság szintje és az áldozat körülményeivel, hitelességével jelzett feladatnehézség adja meg. Egy saját templomban igen könnyű áldozatot bemutatni, nyugodt, elzárt helyen könnyű, egy zajos fogadó csukott szobájában közepesen nehéz, forgalmas helyeken nehéz, más istenek templomában igen nehéz (és néhány esetben öngyilkosság). A hitelesség a szerepjátékon és a játékos ötletességén múlik. Sikertelen áldozatbemutatás nem hozza vissza az esszenciát, bár nem akadályozza meg, hogy normális úton visszatérjen. A siker csupán az áldozatbemutatás végeztével derül ki.

Meditáció
Szükséges főérték: Lelkierő 50/60/70/80
Szükséges jártasság: akadémikus, vagy szabad mágiahasználat
A tanulás módja: M/1
Tábla: Zafír
A varázslók azon jártassága, mellyel felgyorsíthatják elvesztett esszenciapontjaik visszatértét. Minél magasabb a *meditáció* jártasság szintje, annál nagyobb mennyiségű esszenciát képes általa visszanyerni a varázshasználó: ahányadik szintű a jártasság, annyi százalék esszencia tér vissza *minden hatodik percben* (1. szint 1 %, 3. szint 3% stb. – azaz egy 68-as Esszencia Főértékű karakter első szintű áldozat esetén *egy óra alatt* 6,8 [kerekítve 7] esszenciát fog visszakapni, egy 44-es Esszencia Főértékű karakter ugyanezen jártassági szinten viszont csupán 4,4 [kerekítve 4] esszenciát). Ugyanakkor a meditáció folyamatosan tölt, tehát értelmezhető a hatása fél órára is (a legkisebb időtartam 6 perc). A meditáció először az Esszenciapajzsot regenerálja, és csak az Esszenciapajzs teljes feltöltése után tölti a Varázserőt.

A meditációnak egy 10 perces ráhangolódással kell kezdődnie, amely alatt nem tér vissza esszenciapont, majd ezt követően minden hatodik percben visszatér a szintnek megfelelő esszenciamennyiség mindaddig, míg a meditáció zavartalan, vagy a varázsló fel nem töltődik teljesen.

A célszámot a jártasság szintje és a meditáció körülményeivel jelzett feladatnehézség határozza meg. Egy nyugodt, elzárt helyen könnyű meditálni, egy zajos fogadó csukott szobájában közepesen nehéz, forgalmas helyeken nehéz, a karakterre irányuló veszedelmek közepette igen nehéz (és néhány esetben öngyilkosság). Sikertelen meditáció nem hozza vissza az esszenciát, bár nem akadályozza meg, hogy normális úton visszatérjen. A siker a ráhangolódás tíz perce után kiderül.

Varázsszer-készítés

Szükséges főérték: Varázserő 60/70/80/90
Szükséges jártasság: akadémikus mágiahasználat vagy elhivatottság, alkímia
A tanulás módja: Gy
Tábla: Smaragd

Mágikus hatású porok, főzetek és egyebek elkészítésének tudománya – nem azonos a varázstárgy készítéssel és a jelmágikus tárgyak készítésével. Segítségével a varázstudó különféle hatású szereket készíthet – a hatást a bennfoglalt varázslat és a szer alkotórészei együttesen határozzák meg. Az alkotórészek megvásárolhatóak, vagy más jártasságokra támaszkodva begyűjthetőek. A jártasság csak az ismert receptek elkészítését teszi lehetővé a Játékos Karakterek számára, új szerekkel való kísérletezést nem, vagy csak igen magas (9-10.) szinten.

A szerekbe foglalt sikeres varázslatot (külön próba dönti el, hogy sikerült-e a varázslat) varázsszer-készítés próba követi, ahol a feladat nehézsége a bennfoglalt varázslat szintje, melyet a szer recepturájának bonyolultsága módosít. Rontás esetén a varázsszer megsemmisül és a varázslat elszabadul – véletlenszerű irányba és/vagy célszemélyre (akit a varázslat ellen esszenciapajzsa véd) – miközben a varázsló nehezen gyógyuló sérüléseket szenved, mivel a megsemmisülés heves robbanással jár (5-10*d10 sebpont). Az *alkímia* és/vagy a *gyógyszerkészítés* jártasság megfelelő szintje (a Mesélő önti el, hogy mi a „megfelelő”) a próba során megkönnyíti a varázsszer elkészítését – azaz csökkenti a feladatnehézséget.

Zónaérzékelés

Szükséges főérték: Esszencia 60/70/80/90
Szükséges jártasság: mágiahasználat, vagy elhivatottság, vagy esszenciakontroll
A tanulás módja: M/ö
Tábla: nincs

A *zónaérzékelés* jártasság a varázstudók mágiahasználatát teszi mind hatékonyabbá. A varázsló alapesetben csupán a Tudat Főértékének megfelelő távolságra varázsolhat (méterben) – de csak akkor, ha látja, vagy megérinti a varázslat célpontját. A *zónaérzékelés* jártasság kihasználja, hogy a sajátos mintázatú esszencia minden anyagi dolgot kitölt. A jártasság birtokában a varázsló egyéb érzékszerveire alapozva is varázsolhat a zónáján belül. Bizonyos érzékek nem megbízhatóak: például hiába érzi (szagolja) egy varázstudó a medve bűzét a barlangban, ha a medve maga nincs a mágia hatósugarában. A téves érzetekre alapozott varázslat automatikusan sikertelennek számít, és mindenképpen spontán mágiában hat vissza (a varázstudó mégis megpróbálta a varázslást a medvére, holott csak a szag van jelen, a medve nem). A jártasság nem teszi érzékenyebbé az érzékszerveket, csupán lehetővé teszi, hogy azok alapján varázsolhasson a karakter.

A varázstudó magasabb szinten kifejlesztheti magában a hatodik érzékszervet, a *szenz*et, mellyel a mágikus esszencia áramlását érzékelik; úgymond „látják” vele a felhasználásra alkalmas saját esszenciát, és pontosan „lemérhetik” a rendelkezésre álló mennyiséget. A fejlesztett *szenz* a varázslók testén kívüli, szabadon áramló esszencia létére is utal, így az összes többi érzékszervet pótolni képes szuperérzékszerv jön létre. A *szenz* lezárható, hogy ne érzékeljen – erre gyakran szükség is van, mivel esszenciadúsabb helyeken, illetve ott, ahol sokféle esszenciamintázat fordul elő (mágiával telített helyek, tömeg stb.) a *szenz* használata kínzó fejfájást okozhat a varázslónak… sőt, akár rosszullétet, ájulást és delíriumot is, mintha a varázsló lerészegedett volna. (Ezek a túlzó hatások a környező esszencia áramlatának hevességétől, a mintázat sokféleségétől, illetve a szenz nyitva tartásának idejétől függenek.)

Jártasságpróbát nem igényel. Amennyiben a jártasság képessé teszi a varázslót valamely újabb érzékszervének bekapcsolására a varázslásba, úgy az automatikus – hiszen a látás sem igényel semmiféle próbát.

Jártasság-szint	Specialitás
1	Nincs
2	A célpont ízét érezve varázsolhat a célpontra
3	A célpont árnyékát látva varázsolhat a célpontra
4	A célpont szagát érezve varázsolhat a célpontra
5	Kifejlődik a szenz. Csak belső érzékelésre alkalmas
6	A célpont hangját hallva varázsolhat a célpontra
7	A szabad esszenciát érzékeli a szenz a zónán belül
8	A célpont által keltett zaj alapján varázsolhat rá
9	A varázslatba és személyekbe kötött esszenciát érzékeli a szenz a zónán belül. Csupán a létezését mutatja meg, pontos információval nem szolgál (mekkora, milyen erős mágia, milyen fajta, hol van stb.).
10	A szenz úgy működik, mint egy mágiadetektáló varázslat - pontosan informál a mágiában rejtező esszencia alapján. A személyes esszenciát továbbra sem képes beazonosítani, de érzi a helyet, ahol van valaki.

Esszenciapótlás

Szükséges főérték: Esszencia 50/60/70/80
Szükséges jártasság: esszencia-felszabadítás
A tanulás módja: M/ö
Tábla: nincs

A karakter a jártasság segítségével képes a saját testében őrzött esszenciát kipótolni a környezeti esszenciával, méghozzá varázslás közben. Ez azt jelenti, hogy az egyes varázslatokba egyre kevesebb saját esszenciát kell belepumpálni, mert egy részét azonnal a környezetéből meríti a mágus. Bármennyi esszenciát képes a varázsló a környezetéből a varázslatba építeni, legalább 1 pontnyi esszenciát a sajátjából kell a varázslásra fordítani.

A pótlás jártasságpróba nélkül alkalmazható, és tudatosan eldönthető, hogy a varázshasználó akarja-e használni, vagy sem. Ez utóbbinak akkor van jelentősége, ha a környezeti esszencia áramlása viharos, vagy éppen kaotikusan örvénylő – melyet a varázshasználók a 7. szintű *zónaérzékelés* jártassággal együtt járó *szenz* segítségével észlelhetnek – ez esetben ugyanis rendkívül veszélyes az *esszenciapótlás* alkalmazása: minden *varázslatrontást* azonnali *sorsdobás* követ: balsors esetén az óvatlan varázshasználót széttépik az esszenciaszörnyek, semleges zóna esetén a varázshasználó összes maradék esszenciája kiáramlik a testéből (varázserő és esszenciapajzs). Jósors esetén a rontásnak nincs negatív következménye. Az első három szint tulajdonképpen a jártasság használatának a megalapozása.

Jártasságszint	Felhasználható környezeti esszencia
1-3	0
4-5	1
6	2
7	4
8	8
9	12
10	20

Esszenciapajzs-aktivizálás

Szükséges főérték: Esszencia 30/60/80/100
Szükséges jártasság: nincs (8. szinttől speciális)
A tanulás módja: M/1
Tábla: nincs

A karakter a jártasság birtokában képes passzív esszenciájának mind nagyobb részét aktivizálni. E jártasság nélkül az ***Esszenciapajzs Főérték*** *20%-a szolgál a karakter valós mágikus védelmére*, míg a jártasság mind magasabb szintjei egyre nagyobb százalékát fordítják mágikus védelemre – egészen magas szinteken akár a főértéknél nagyobb mágikus védelmet is biztosítva. Egy 55-ös Esszenciapajzs Főértékkel rendelkező karakter, aki nem sajátította el az *esszenciapajzs-aktivizálás* jártasságát, csupán 11 pontos létező esszenciapajzzsal rendelkezik – ugyanez a karakter a jártasság 8. szintjének birtokában már 66 pontos esszenciapajzzsal védekezik a mágikus hatások ellen, holott a főértéke változatlan maradt. A jártasságot nem kell alkalmazni, birtoklása automatikusan (próba nélkül) növeli a karakter mágikus védelmét. A jártassághoz szükséges főérték szintjének növekedése a megszokottól eltérően ugrásszerű. Ugyancsak eltér a megszokottól, hogy bár nincs szükséges jártassághoz kötve az *esszenciapajzs-aktivizálás* elsajátítása, 7. szinten túl már csupán azok fejleszthetik (azaz az Eszszenciapajzs Főértékből 100%-os védelmen túl csak azok sajtolhatnak ki magasabb védelmet), akik bírják az *esszencia-felszabadítás* vagy az *esszenciakontroll* jártasságot (azaz aktív varázshasználók), méghozzá ugyanolyan szinten, amekkorára fejleszteni kívánják *esszenciapajzs-aktivizálásukat* (tehát 8., 9. vagy 10. szinten).

Birtokolt jártasságszint	A főérték pajzsként hasznosuló százaléka
Nincs jártasság	20%
1	30%
2	40%
3	50%
4	60%
5	70%
6	80%
7	100%
8	120%
9	140%
10	170%

Alkímia

Szükséges főérték: Intelligencia 50/60/70/80
Szükséges jártasság: számtan
A tanulás módja: M/ö
Tábla: Zafír

Az anyag átalakításának természetes és mágikus módszere. Közönséges és varázslatos anyagok vegyítése, közönséges anyagból mágikus anyag létrehozása, valamint mágikus anyagból közönséges anyag létrehozása tartozik ebbe a jártasságba. Az alkímia jártasság nem tesz képessé a varázslásra, azonban számos eljárása hasonlít a praktikus mágiára, amikor nem varázshasználó személy is képes használni az eszszenciát. Az alkimista „varázslatok" a praktikus mágia speciális válfaját képezik, kimondottan az anyagformázás területén. A jártasság szintje és a feladat nehézsége (a Mesélő határozza meg) adja a célszámot.

Diabolika

Szükséges főérték: Varázserő 60/70/80/90
Szükséges jártasság: ősnyelv, mértan
A tanulás módja: M/ö
Tábla: Zafír

A démonok és egyéb sötét lények ismeretét, megidézésük módszereit és uralásuk lehetőségeit tartalmazó elátkozott tudomány. Az átkozott Fekete Kódex legtöbb varázslata elképzelhetetlen nehézségek elé állítaná a varázslót, ha nem rendelkezne a démonokról és ördögökről szóló titkos ismeretekkel. Hiába idézi ugyanis meg a Sötét Síkok lakóját, ha tudatlanságában hibázik, még a pentagrammák és a védelmező körök sem védik meg a megidézett lény haragjától.

Jártasságpróbája azt jelzi, hogy a karakter milyen eséllyel ismeri a megidézett démon, ördöglény gyengéit, hogy uralni tudja. A jártasság szintje és a démon hatalma, mint a feladat nehézsége adja a célszámot.

Zsongás

Szükséges főérték: Tudat 40/50/60/70
Szükséges jártasság: koncentráció
A tanulás módja: M/1
Tábla: nincs

A karakter a jártasság birtokában jobban meg tudja magát védelmezni a *tudatra* ható varázslatok ellen (pl. Parancsvarázs). Első szinten mesterétől mantrát kap, melyet gondolatban ismételgetve egyfajta védőpajzsot képez tudata körül. Ez a zsongás. A hatás kiváltása akaratlagos, jártasságpróbája nincs, és annyit vesz le automatikusan az éppen érkező tudati varázslat Erejéből, ahányadik szintű *zsongás* jártasság van a karakter birtokában. Ha ezután marad még Ereje a varázslatnak, akkor eléri a karaktert, ahol az Esszenciapajzs megfoghatja – ez esetben a már legyengített Erő fogja csak roncsolni az Esszenciapajzsot –, de el is kerülheti azt, így kifejtheti *módosítatlan* hatását a karakterre. Természetesen ez a védőpajzs csakis akkor működik, ha a karakter használja jártasságát – azaz zsong –, és semmilyen esetben nem hat a *már létrejött* tudati varázslatokra.

A zsongást alkalmazva minden párhuzamosan végrehajtott egyéb cselekedet negatív módosítókat szenved (hiszen a karakter a zsongásra koncentrál, nem pedig az egyéb cselekedetekre). Az 1-3. szintű zsongást használva minden egyéb tevékenység szintje kettővel csökken (egyéb jártasságpróbák, harcértékek, mágiahasználat stb.), 4-6. szintű zsongást használva minden egyéb tevékenység szintje eggyel csökken, míg 7. szinttől nincs negatív módosulás.

Alkalmazójának 5. szinttől mélységes, meditatív nyugalmat biztosít. A nyugalom pihenés szempontjából megfelel a mélyálomnak, ám nem tisztázott gátló hatások miatt az esszencia nem töltődik gyorsabban, mint ahogyan azt aktív cselekvések során tenné. Az öngyógyító folyamatok azonban felgyorsulnak (5. Szinten óránként 1 Fp tér vissza a zsongás alkalmazása alatt, és minden újabb szinten +1), az intelligencia és tudatalapú feladatmegoldások célszáma kedvezően módosul (+5 célszám-módosító minden elért jártasságszint után; azaz 5. szinten +5, 10. szinten +25).

Lélekpajzs

Szükséges főérték: Lelkierő 40/50/60/70
Szükséges jártasság: koncentráció
A tanulás módja: M/1
Tábla: nincs

A karakter a jártasság birtokában jobban meg tudja magát védelmezni a lélekre, az *érzelmekre* (asztrál) ható varázslatok ellen. Első szinten mesterétől egy imát kap – valamely Rend-, vagy Egyensúlyistennek ajánlva –, melyet gondolatban ismételgetve egyfajta védőpajzsot képez az érzelmei és a lelke körül. Ez a Lélekpajzs. A hatás kiváltása akaratlagos, jártasságpróbája nincs, és annyit vesz le automatikusan az éppen érkező érzelembefolyásoló varázslat Erejéből, ahányadik szintű *lélekpajzs* jártasság van a karakter birtokában. Ha ezután marad még Ereje a varázslatnak, akkor eléri a karaktert, ahol az Esszenciapajzs megfoghatja – ez esetben a már legyengített Erő fogja csak roncsolni az Esszenciapajzsot –, de el is kerülheti azt, így kifejtheti *módosítatlan* hatását a karakterre. Természetesen ez a védőpajzs csakis akkor működik, ha a karakter használja jártasságát – azaz felhúzza a Lélekpajzsot –, és semmilyen esetben nem hat a *már létrejött* érzelmi varázslatokra. A lelket érő egyéb varázslatokra – amelyek nem az érzelmeket befolyásolják – gyengébb hatással bír: csupán minden második szinten von le egyet a varázslat Erejéből.

A jártasságot alkalmazva minden párhuzamosan végrehajtott egyéb cselekedet negatív módosítókat szenved (hiszen a karakter az ima folyamatos mormolására koncentrál, nem pedig ezekre az egyéb cselekedetekre). Az 1-3. szintű *lélekpajzs* jártasságot használva minden egyéb tevékenység szintje kettővel csökken (egyéb jártasságpróbák, harcértékek, mágiahasználat stb.), 4-6. szintű jártasságot használva minden egyéb tevékenység szintje eggyel csökken, míg 7. szinttől nincs negatív módosulás.

Alkalmazója személyiségét 5. szinttől eltakarja a fürkészvarázslatok elől, illetve a lélekpajzs alkalmazása alatt a varázslók szenze nem képes kimutatni a jelenlétét. Ettől a szinttől kezdve a jártasság alkalmazása növekvő eséllyel eltéríti az alkalmazóra irányzott varázslatokat is (úgy működik, mint a démoni ellenállás): 5. szinten 2%, 6. szinten 4%, 7. szinten 6%, 8. szinten 10%, 9. szinten 15% és 10. szinten 20% eséllyel. Amennyiben a lélekpajzs alkalmazása nem téríti el a varázslatot, a karakter esszenciapajzsa még mindig kivédheti azt.

TUDOMÁNY

Oktatás
Szükséges főérték: Tudat 60/70/80/90
Szükséges jártasság: nincs
A tanulás módja: M/1
Tábla: Zafír
A mesternek az oktatni kívánt jártasságot legalább 7-es szinten birtokolnia kell - ez alatt nem oktathatja. A birtokolt szintnél 2 szinttel alacsonyabban oktathat - azaz egy "kezdő" mester a 7. szintű szakácsmesterségét maximálisan 5. szintig oktathatja; a tanítvány 6. szintre emeléséhez neki magának is 8. szintre kell emelnie szakácsművészetét. A 10. szintű szakácsmester már taníthat 9-10. szintű tanítványokat is. Az oktatott jártasságra a fentiek minimális követelményként vonatkoznak, jártasságpróbát erre dobni nem kell.

A jártasságpróbát az oktatás jártasságra kell dobni, ahol a feladat nehézsége az oktatott jártasság szintje (tehát nem 10, mint ahogyan a 117. oldalon szerepel), a célszám pedig a Zafír táblán van. Példánk 7. szintű szakácsmestere 2. szinten bírja az oktatás jártasságát. Barátját, aki 3. szintű szakács, tovább oktathatja, hiszen a minimumkövetelménynek eleget tesz (7. szinten bírja a szakácsmesterséget). A Zafír Táblán a célszámot a mester 2. szintű oktatása és a tanítvány (megcélzott) 4. szintű szakácsmestersége jelöli ki: így az 55 lesz.

Sikertelenség esetén a tanulásba fektetett jártasságpont 5 százaléka elvész, ez nem változott. A mesélői karakternek is kell oktatás jártasságpróbát dobniuk: rájuk ugyanúgy a fenti szabályok vonatkoznak.

Anyanyelvismeret
Szükséges főérték: Intelligencia 30/40/50/60
Szükséges jártasság: nincs
A tanulás módja: Gy
Tábla: Zafír
Minden karakter ismeri valamilyen mélységben az anyanyelvét. Az induló karakterek automatikusan 5. szinten rendelkeznek ezzel a jártassággal, amely átlagosan jó nyelvismeretet jelent.

Közös Nyelv
Szükséges főérték: Intelligencia 30/40/50/60
Szükséges jártasság: nincs
A tanulás módja: M/ö
Tábla: Zafír
A Worluk Világán általánosan elterjedt, földi és mhyori eredetű nyelv (bővebbet az Általános információk c. részben olvashatsz róla). A népek és fajok közötti kommunikáció szinte kizárólag ezen a nyelven folyik – ugyanakkor nem természetszerű, hogy mindenki beszéli.

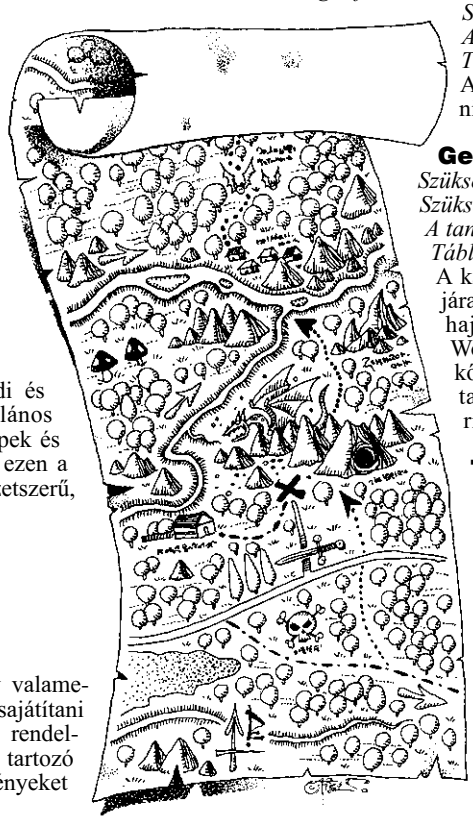
Nyelvtudás
Szükséges főérték: Intelligencia 40/50/60/70
Szükséges jártasság: nincs
A tanulás módja: M/ö
Tábla: Zafír
A Worluk Világán uralkodó számtalan nyelv valamelyikének ismerete. Ahány nyelvet a karakter elsajátítani kíván, annyiféle *nyelvtudás* jártassággal kell rendelkezzen. A Mesélő az azonos nyelvcsaládba tartozó nyelvek elsajátításakor komoly Jp-kedvezményeket adhat.

Ősnyelv ismerete
Szükséges főérték: Intelligencia 60/70/80/90
Szükséges jártasság: nincs
A tanulás módja: M/ö
Tábla: Zafír
Az ősnyelv a mágia nyelve – de nem jelenti azt, hogy ezen a nyelven beszélve vagy írva máris varázsol a karakter. Elvileg az ősnyelv ismerete nélkül is meg lehet tanulni a varázsszavakat – mint értelmetlen felkiáltásokat, halandzsaszöveget –, ahhoz viszont, hogy értse a legtöbb régi varázskönyvet, vagy képes legyen elolvasni egy varázstekercset, már igenis szüksége lehet erre a nyelvre. Az ősnyelv ismeretével nem varázshasználó karakterek is képessé válnak felolvasni az így leírt szövegeket. A varázsírás és a jelmágia nem az ősnyelven alapszik – tehát ezek elolvasására nem alkalmas ez a jártasság.

Írás-olvasás
Szükséges főérték: Intelligencia 40/50/60/70
Szükséges jártasság: az adott nyelvtudás
A tanulás módja: M/ö
Tábla: Zafír
A karakter képes valamely általa beszélt nyelven írni és olvasni. A jártasság még az anyanyelv esetében sem jár automatikusan – nem lesz mindenki írástudó, aki beszélni megtanult.

Számtan
Szükséges főérték: Intelligencia 40/50/60/70
Szükséges jártasság: nincs
A tanulás módja: M/ö
Tábla: Zafír
A karakter képes bánni a számokkal. A jártasság nélkül a karakterek maximum ötig képesek számolni (összeadni és kivonni), melyhez egyik kezük ujjait veszik igénybe úgy, hogy a másik kezük mutatóujjával böködik az éppen sorra kerülő ujjat (ezért nem tudnak ötnél tovább számolni). A *számtan* jártasság birtokában a karakterek egyre bonyolultabb számolási műveleteket képesek végrehajtani.

Mértan
Szükséges főérték: Intelligencia 50/60/70/80
Szükséges jártasság: számtan
A tanulás módja: M/ö
Tábla: Zafír
A jártasság birtokában a karakter ismeri a mértani idomok törvényszerűségeit.



Geográfia
Szükséges főérték: Intelligencia 40/50/60/70
Szükséges jártasság: nincs
A tanulás módja: M/ö
Tábla: Zafír
A karakter ismeri a földrajz aktuális eredményeit; járatos a domborzati viszonyok, a vízrajz és az éghajlat környezetalakító hatásaiban, ismeri a Worluk Világáról szóló geográfiai munkákat, a kőzetek tulajdonságait stb. – természetesen jártasságszintjének (és az adott információ ritkaságának függvényében) függvényében.

Térképészet
Szükséges főérték: Ügyesség 50/60/70/80
Szükséges jártasság: mértan, geográfia
A tanulás módja: M/1
Tábla: Zafír
A jártasság birtokában a karakter képes pontos térképeket készíteni egy adott területről, városról, ha módjában áll madártávlatból látni, bejárni, vagy kiháromszögelni azt. A jártasság segít a mások által készített térképeken való eligazodásban is, segítséget nyújt a térképeken alkalmazott ismeretlen szimbólumok és jelölések értelmezésében. A jártasság nélkül a karakter képtelen eligazodni a térképeken, és a térképek segítségével nem tud tájékozódni.

Legendaismeret
Szükséges főérték: Intelligencia 30/40/50/60
Szükséges jártasság: nincs
A tanulás módja: M/ö, speciális!
Tábla: Zafír
A legendák, enigmák, hősi dalok, eposzok, mondák és regék ismeretének jártassága. Magasabb szinteken a karakter nem csupán ismeri az adott legendát, de képes megérezni annak valóságmagját, ezáltal képes elkülöníteni a mesétől. A tanulás alapvetően mesterhez kötött, de a karakter megjegyezheti az élete során hallott legendákat, melyeket aztán a mestertől kapott útmutatások alapján elemezhet.

Történelemismeret
Szükséges főérték: Intelligencia 40/50/60/70
Szükséges jártasság: nincs
A tanulás módja: M/ö
Tábla: Zafír
A történelem ismerete kulcs a múlthoz. A nagy háborúkról, híres királyokról és a valaha élt legnagyobb hősökről szinte mindenki tud – a közszájon forgó mesékből –, ám ezekről a legendabéli eseményekről, személyekről a valóságot csakis a történelem aprólékos tanulmányozása árulja el. A jártasság nem csupán a hírességek és háborúik történelmét takarja, de a régmúlt mindennapok ismeretét is – így a karakter találkozva egy ősi tárggyal nagy eséllyel képes megmondani, mire használhatták.

A feladat nehézsége mindig attól függ, hogy milyen információra kíváncsi a karakter (hogy tudja-e). Általános ismeretek nagyobb valószínűséggel a birtokában vannak (alacsony nehézség), mint az aprólékos információmorzsák, a hírességekről többet tudhat, mint a közemberek életéről, de a mindennapokról nyilván többet tud, mint a régen is titokban művelt szertartásokról, varázslatokról, sötét titkokról.

Mechanika
Szükséges főérték: Intelligencia 50/60/70/80
Szükséges jártasság: mértan
A tanulás módja: M/ö
Tábla: Zafír
A mozgó alkatrészekből álló szerkentyűk felépítési elvének ismerete, összeszerelésük, működtetésük, vagy elrontásuk elmélete. Worluk Világának legnagyobb mechanikusai a gnómok, akik között olykor olyan tehetségek is születnek, akik képesek légiszekeret, önjáró gépszamarat, vagy gyilkolóautomatát is alkotni (az ő tudásszintjük természetesen nem fér bele a játékrendszer 10-es skálájába). Számos gyakorlati jártasság alapja, mint például a *csapdakészítés*.

A feladat nehézsége a mechanikus szerkezet bonyolultságának, összetettségének függvénye. Felismerni egy mechanizmust egyszerűbb, mint tönkretenni, tönkretenni egyszerűbb, mint működtetni, és működtetni egyszerűbb, mint megalkotni.

Csillagászat
Szükséges főérték: Intelligencia 50/60/70/80
Szükséges jártasság: mértan
A tanulás módja: M/ö
Tábla: Zafír
A csillagok, csillagképek, bolygók és holdak ismerete. A csillagászatban magasabb szinteken járatos karakter képes a csillagok állásából kiolvasni a jövőt (7. szinttől), ami gyakran elég kétértelmű vagy homályba burkolózó.

Építészet
Szükséges főérték: Intelligencia 50/60/70/80
Szükséges jártasság: mértan
A tanulás módja: M/ö
Tábla: Zafír
Az építészeti stílusok, kultúrák ismerete, a épülettervezés elméleti tudománya. Segítségével a karakter eligazodhat ismeretlen épületekben – mert például *tudja*, hogy a szamárhát-boltív után mindig a szökőkutas kert következik a kittarán kultúrában –, illetve könnyebben eligazodhat a labirintusokban – mert kialakult a látásmódja ahhoz, hogy apró építészeti jegyeket (egy furcsán faragott zárókő, leomlott vakolat stb.) megjegyezzen és rendszerezzen.

Heraldika
Szükséges főérték: Intelligencia 40/50/60/70
Szükséges jártasság: nincs
A tanulás módja: M/ö
Tábla: Zafír
A jártasság birtokosa felismerheti az országok vagy istenek, rendek, vagy törzsek, családok vagy híres személyek stb. zászlaját, jelét, címerét, vagy szimbólumát. Tisztában van azzal is, hogy a címerben melyik motívum, vagy ábra mit akar kifejezni. A címerből esetleg bizonyos információkra is következtethet. Lakóhelyének főbb jelképeit, valamint a leghatalmasabb birodalmak címereit és a főbb istenségek szimbólumait minden karakter *heraldika* jártasság nélkül is felismeri.

A feladat nehézségét a felismerni kívánt címer, szimbólum ritkasága adja a Mesélő meghatározása alapján. A kiszedhető információ minősége szintén nehezítheti a feladatot (csak felismerni egyszerű dolog, míg megtudni a tulajdonosról valamit a szimbólum által, már nehezebb feladat).

Emberismeret
Szükséges főérték: Tudat 50/60/70/80
Szükséges jártasság: nincs
A tanulás módja: M/1
Tábla: Zafír
A jártasság segítségével a karakter elemezheti az emberi viselkedést, a gesztusokat, az arcmimikát, a hangsúlyokat – ezek által információt nyerhet az illető hangulatáról, személyiségéről, szélsőséges esetben még a gondolatairól is. Képes az így kapott információkat felhasználva oly módon cselekedni, hogy azzal a megfigyelt személyt egy bizonyos reakcióra késztesse (pl. ha valaki fél, akkor fel kell bátorítani, hogy harcoljon, ha valaki dühös, vissza kell tartani, hogy akkor harcoljon, amikor szükséges stb.).

Elemezni az adott viselkedést mindig egyszerűbb, mint egy előre megtervezett cselekvéssorral kiváltani a másik félből az elvárt viselkedést.

Érzelmi kontroll
Szükséges főérték: Lelkierő 60/70/80/90
Szükséges jártasság: nincs
A tanulás módja: M/1
Tábla: Zafír
A karakter e jártasság birtokában képes szabályozni az érzelmei megjelenését (pl. eltitkolni, vagy mást mutatni), képes elfojtani a meglévő érzelmeit, vagy új érzelmeket generálni, képes legyűrni a hirtelen támadt érzelemhullámait (pl. pánik), sőt, képes mások érzelmeit is befolyásolni. A jártasság lehetőséget nyújt a Lelkierő Főérték ideiglenes megváltoztatására – csak az alkalmazó karakterre vonatkozóan. A jártasság nem alkalmas a mágikus úton gerjesztett érzelmek kontrollálására.

Szabályozni az érzelmek megjelenését egyszerűbb, mint magát az érzelmet befolyásolni. Befolyásolni könnyebb, mint elfojtani, elfojtani könnyebb, mint újat generálni. Erős érzelemhullámokat kezelni igen nehéz feladat, míg mások érzelmeit befolyásolni mindig 10-es nehézségű feladat.

Művészet
Szükséges főérték: Tudat 50/60/70/80
Szükséges jártasság: nincs
A tanulás módja: Gy
Tábla: Zafír
Nem igazán nevezhető jártasságnak, hiszen az igazi művészetet az ember nem tanulhatja meg, csupán a már meglévő tehetségét tökéletesítheti. A karakter az alábbi kategóriákban alkothat: szobrászat, festészet, irodalom, zene (hangszerhasználat) és ének, színészet, kertészet, szexualitás és a tánc. Ha valaki több művészeti ágban is el kíván mélyedni, mindannyiszor rá kell fordítania a szintenként meghatározott jártasságpontot.

Minél magasabb szinten műveli valaki a választott művészetét, annál nagyobb műélvezetet képes nyújtani másoknak.

A jártasság kategóriái egymást nem fedik, azokat külön művészet jártasságként kell elsajátítani. Így a karakter 3. szinten lehet jártas a tánc (művészet) jártasságban, míg (akár egy másik mestertől) 5. szinten sajátította el a színészet (művészet) jártasságot. Ez alól egyetlen kivétel a festészet, amely magába foglalja a rajzolást (grafikát) is. Ezt azért tartjuk fontosnak kiemelni, mert a kiegészítőben megjelenő *kalligráfia* jártasághoz szükséges a rajzolás, amely tehát nem más, mint az alapkönyvben szereplő művészet jártasság festészeti ága.

Titkosírás
Szükséges főérték: Tudat 60/70/80/90
Szükséges jártasság: írás/olvasás
A tanulás módja: Gy
Tábla: Zafír
Nem csak egy-egy titkosírás elsajátításáról van itt szó, hanem az elvek ismeretéről. Aki magasan képzett ebben a jártasságban, mindenféle ismeretlen titkosírás szöveget – akár ismeretlen jelekkel is – képes elolvasni – no persze hosszabb-rövidebb munka után. Ő maga is egyre bonyolultabb titkos nyelveket képes kidolgozni.

A feladatnehézség a titkosírás bonyolultságából adódik. A bonyolultságot a Mesélő határozza meg, avagy az írás létrehozójának *titkosírás* jártasságán alapul. A próba a mindent, vagy semmit elv alapján működik; rontás esetén a titkosírást még töredékesen sem sikerült megfejteni.

Etikett
Szükséges főérték: Intelligencia 40/50/60/70
Szükséges jártasság: nincs
A tanulás módja: M/ö
Tábla: Zafír
Az úriemberhez méltó viselkedés alapja – és a túlélés eszköze egynémely főúri udvarban. Etikett híján a karakterek gyakran viselkedhetnek nem megfelelő módon, sőt, sértően, melynek komoly következményei is lehetnek. Az *etikett* jártasság alsóbb szintjei csupán annak a vidéknek a nemesi szokásait tartalmazza, ahonnan a karakter származik, míg 10. szinten a karakter egyedülálló tudósa a helyes és helytelen viselkedésnek. A jártasság csak töredékesen tartalmazza a közemberek és pórok szokásait.

A feladatnehézség a karakter szülőhelyétől számított földrajzi távolságtól, a főúri udvar nagyságától, világtól való elzártságától és az ismerni vélt szokás különlegességétől függ. Sikeres próba esetén a karakter ismeri az adott szokásokat – az már más kérdés, hogy kívánja-e alkalmazni ismereteit.

Szónoklás
Szükséges főérték: Tudat 50/60/70/80
Szükséges jártasság: az adott nyelv, meggyőzés
A tanulás módja: M/1
Tábla: Zafír
A karakter képes tömeg előtt beszélni, úgy, hogy mondandóját meggyőzően adja elő. A jó szónok képes tetszése szerint játszani a tömeg hangulatával, sőt, irányítani képes az emberek indulatait. A szónoklatok visszatetszést kelthetnek, ha nem tömeg előtt adják elő őket, hanem kicsiny társaságban – ilyenkor alkalmazója fennhéjázónak, akarnoknak tűnik. A szónoklást mindig csupán azon a szinten lehet használni, ahányadik szinten a karakter megtanulta a használt nyelvet (vagy ha az az alacsonyabb, akkor a Szónoklás jártasság szintjén).

A feladatnehézség – a *meggyőzés* jártassághoz hasonlóan – részben a szónoklat által elérendő cél komolyságától függ, ám még ennél is inkább a szónoklat által meggyőzendő tömegtől.

Jártasságok összesített táblázata

	1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.	9.	10.
Akrobatika	100	200	250	300	300	300	600	600	600	1200
Álcázás	100	150	200	250	300	300	500	500	600	1000
Áldozat	200	300	400	500	600	700	800	900	1000	1500
Alkímia	200	250	250	400	500	600	700	800	1000	1500
Alkudozás	50	100	150	200	200	200	300	300	400	600
Állatismeret	50	100	150	250	250	250	350	500	600	800
Állattenyésztés	50	100	150	200	200	200	300	300	400	600
Anatómia/Élettan	100	100	100	200	200	200	300	300	300	800
Anyanyelvismeret	0	0	0	0	0	100	200	300	400	700
Ápolás	50	100	250	300	400	500	600	800	1000	1500
Aszkézis	200	250	250	400	500	600	700	800	1000	1500
Bányászat	50	100	150	200	200	200	300	300	400	600
Barkácsolás	150	200	250	400	400	400	600	800	1000	1500
Birkózás	100	200	300	400	500	700	900	1200	1500	3000
Bűvészet	50	100	150	200	200	200	300	300	400	600
Csapdák eltávolítása	150	250	300	400	500	600	800	1000	1200	2000
Csapdakeresés/ Rejtekajtó keresés	200	200	200	300	300	300	400	400	400	1000
Csapdakészítés	150	250	300	400	500	600	800	1000	1200	2500
Cselezés	100	200	300	500	700	900	1200	1500	1800	2500
Csillagászat	50	100	150	200	200	200	300	300	400	600
Csomózás	50	100	150	300	400	500	600	800	1000	1500
Diabolika	200	250	250	400	500	600	700	800	1000	2500
Diagnózis	100	100	100	200	200	200	400	400	400	1000
Életmentés	50	100	150	200	200	200	300	300	400	600
Elhivatottság*	400	400	400	400	400	400	400	400	400	400
Emberismeret	150	200	250	400	500	600	900	1200	1500	2000
Építészet	50	100	150	200	200	200	300	300	400	600
Értékbecslés	50	100	150	200	200	200	300	300	400	600
Érzelmi kontroll	150	200	250	400	500	600	900	1200	1500	2000
Esés	100	200	250	300	300	300	600	600	600	1000
Esszenciafelszabadítás	200	200	200	400	400	400	600	600	600	1500
Esszenciakontroll	700	700	700	1500	1500	1500	2500	2500	2500	6000
Esszenciapajzs-aktivizálás	100	100	100	300	400	500	800	1000	1500	3000
Esszenciapótlás	600	600	600	1000	1000	1000	1500	1500	1500	3000
Etikett	50	100	150	200	200	200	300	300	400	600
Fájdalomdüh	100	100	100	200	200	200	300	300	300	600
Fájdalomtűrés	300	400	500	700	800	900	1200	1300	1400	2500
Falmászás	100	150	200	250	300	300	500	500	600	1000
Fazekasság	50	100	150	200	200	200	300	300	400	600
Fegyverforgatás	600									
Támadás		300	300	600	600	600	900	900	900	2500
Védekezés		300	300	600	600	600	900	900	900	2500
Fegyverhajítás	350	350	350	700	700	700	1100	1100	1100	3000
Fegyverismeret	100	100	100	200	200	200	300	300	300	600
Fegyverjavítás	50	100	150	200	200	200	300	300	400	600
Fegyvertörés	150	150	150	250	250	250	400	400	400	700
Feldöntés	100	100	100	200	200	200	300	300	300	600
Fogathajtás	50	100	150	200	200	200	300	300	400	600

	1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.	9.	10.
Földművelés	**50**	**100**	**150**	**200**	**200**	**200**	**300**	**300**	**400**	**600**
Főzés	**50**	**100**	**150**	**200**	**200**	**200**	**300**	**300**	**400**	**600**
Galambászat	**50**	**100**	**150**	**200**	**200**	**200**	**300**	**300**	**400**	**600**
Geográfia	**50**	**100**	**150**	**200**	**200**	**200**	**300**	**300**	**400**	**600**
Gyógynövény ismeret	**100**	**100**	**100**	**200**	**200**	**200**	**300**	**400**	**500**	**1000**
Gyógyszerkészítés	**200**	**200**	**200**	**400**	**400**	**400**	**600**	**800**	**1000**	**1500**
Hadvezetés	**100**	**100**	**100**	**200**	**200**	**200**	**300**	**500**	**700**	**1000**
Hajítás	**100**	**200**	**250**	**300**	**300**	**300**	**600**	**600**	**600**	**1000**
Hajózás	**50**	**100**	**150**	**200**	**200**	**200**	**300**	**300**	**400**	**600**
Halászat	**100**	**150**	**200**	**250**	**300**	**300**	**400**	**400**	**400**	**800**
Hallgatózás	**150**	**250**	**300**	**400**	**500**	**600**	**800**	**1000**	**1200**	**2000**
Hamisítás	**200**	**300**	**400**	**600**	**700**	**800**	**1200**	**1500**	**2000**	**4000**
Hangutánzás	**50**	**100**	**150**	**200**	**200**	**200**	**300**	**300**	**400**	**600**
Harcőrület	**100**	**100**	**100**	**200**	**200**	**200**	**300**	**300**	**300**	**600**
Hasbeszélés	**300**	**300**	**300**	**500**	**500**	**500**	**1000**	**1500**	**2000**	**3000**
Hátbaszúrás	**400**	**400**	**400**	**800**	**800**	**800**	**1200**	**1200**	**1200**	**3000**
Helyismeret	**100**	**200**	**300**	**500**	**600**	**700**	**1000**	**1200**	**1500**	**2000**
Heraldika	**50**	**100**	**150**	**200**	**200**	**200**	**300**	**300**	**400**	**600**
Hitelmélet	**100**	**100**	**100**	**200**	**200**	**200**	**400**	**400**	**400**	**1000**
Idomítás	**150**	**200**	**250**	**400**	**400**	**400**	**600**	**800**	**1000**	**1500**
Íjászat	**500**	**500**	**500**	**1000**	**1000**	**1000**	**1500**	**1500**	**1500**	**4000**
Írás/Olvasás	**200**	**250**	**300**	**500**	**650**	**800**	**1200**	**1500**	**2000**	**2500**
Jelbeszéd	**50**	**100**	**150**	**200**	**200**	**200**	**300**	**300**	**400**	**600**
Kereskedés	**50**	**100**	**150**	**200**	**200**	**200**	**300**	**300**	**400**	**600**
Két fegyver használata	**100**	**100**	**100**	**200**	**200**	**200**	**300**	**300**	**300**	**500**
Kifárasztás	**100**	**100**	**100**	**200**	**200**	**200**	**300**	**300**	**300**	**600**
Kitartó futás	**100**	**200**	**250**	**300**	**300**	**300**	**600**	**600**	**600**	**1000**
Koldulás	**50**	**100**	**150**	**200**	**250**	**350**	**400**	**500**	**600**	**1000**
Koncentrálás	**300**	**300**	**300**	**600**	**600**	**600**	**900**	**900**	**900**	**1500**
Kovácsmesterség	**50**	**100**	**150**	**200**	**200**	**200**	**300**	**300**	**400**	**600**
Követés/Lerázás	**100**	**150**	**200**	**250**	**300**	**300**	**400**	**400**	**400**	**800**
Közös nyelv	**100**	**100**	**100**	**200**	**200**	**200**	**300**	**300**	**300**	**700**
Lefegyverzés	**100**	**100**	**100**	**200**	**200**	**200**	**300**	**300**	**300**	**600**
Legendaismeret	**100**	**150**	**200**	**300**	**400**	**500**	**700**	**1000**	**1500**	**2000**
Lélekpajzs	**200**	**300**	**400**	**500**	**600**	**700**	**800**	**900**	**1000**	**1800**
Lóápolás/állatok gondozása	**50**	**100**	**150**	**200**	**200**	**200**	**300**	**300**	**400**	**600**
Lopakodás	**100**	**150**	**200**	**250**	**300**	**300**	**500**	**500**	**600**	**1000**
Lovaglás	**150**	**200**	**250**	**400**	**400**	**400**	**600**	**800**	**1000**	**1500**
Mágiaelmélet	**100**	**100**	**100**	**200**	**200**	**200**	**400**	**400**	**400**	**1000**
Mágiahasználat (akadémikus)	**400**	**400**	**400**	**900**	**900**	**900**	**1500**	**1500**	**1500**	**3500**
Mágiahasználat (szabad)	**450**	**450**	**450**	**1000**	**1000**	**1000**	**1700**	**1700**	**1700**	**4000**
Mechanika	**50**	**100**	**150**	**200**	**200**	**200**	**300**	**300**	**400**	**600**
Meditáció	**200**	**300**	**400**	**500**	**600**	**700**	**800**	**900**	**1000**	**1500**
Meggyőzés	**50**	**100**	**150**	**200**	**200**	**200**	**300**	**300**	**400**	**600**
Méregdetekció	**50**	**100**	**150**	**200**	**200**	**200**	**300**	**300**	**400**	**600**
Méregismeret	**150**	**250**	**350**	**450**	**600**	**700**	**900**	**1100**	**1500**	**2000**
Méregkeverés	**200**	**200**	**200**	**400**	**500**	**600**	**800**	**1000**	**1500**	**3000**
Mértan	**50**	**100**	**150**	**200**	**200**	**200**	**300**	**300**	**400**	**600**
Művészet	**50**	**100**	**150**	**200**	**200**	**200**	**300**	**300**	**400**	**600**
Nyelvtudás	**100**	**150**	**200**	**300**	**350**	**400**	**500**	**700**	**1000**	**1500**
Nyomolvasás	**100**	**150**	**200**	**250**	**300**	**300**	**400**	**400**	**400**	**800**
Oktatás	**300**	**400**	**500**	**1000**	**1000**	**1000**	**1500**	**1500**	**1500**	**3000**
Orvoslás	**400**	**400**	**400**	**700**	**700**	**700**	**1200**	**1200**	**1200**	**3000**

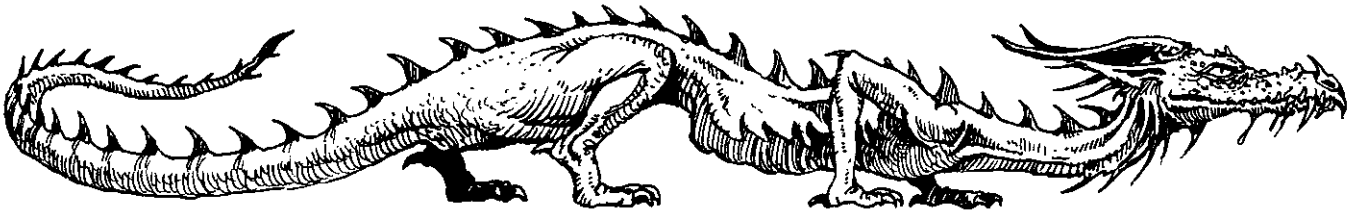
	1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.	9.	10.
Ősnyelv	**200**	**200**	**200**	**400**	**400**	**400**	**600**	**800**	**1000**	**2000**
Ötvösmesterség	**50**	**100**	**150**	**200**	**200**	**200**	**300**	**300**	**400**	**600**
Pajzshasználat	**100**	**200**	**300**	**500**	**600**	**700**	**900**	**1100**	**1300**	**2000**
Pénzváltás/kölcsönzés	**50**	**100**	**150**	**200**	**200**	**200**	**300**	**300**	**400**	**600**
Pusztító csapás	**100**	**100**	**100**	**200**	**200**	**200**	**300**	**300**	**300**	**600**
Regenerálás	**300**	**300**	**300**	**600**	**600**	**600**	**1200**	**1200**	**1200**	**3000**
Rejtőzés	**100**	**150**	**200**	**250**	**300**	**300**	**500**	**500**	**600**	**1000**
Sebkötözés	**200**	**200**	**200**	**400**	**400**	**400**	**600**	**600**	**600**	**1500**
Solymászat	**50**	**100**	**150**	**200**	**200**	**200**	**300**	**300**	**400**	**600**
Stratégia	**100**	**100**	**100**	**200**	**300**	**400**	**500**	**600**	**700**	**800**
Szabómesterség	**50**	**100**	**150**	**200**	**200**	**200**	**300**	**300**	**400**	**600**
Szájról olvasás	**50**	**100**	**150**	**200**	**200**	**200**	**300**	**300**	**400**	**600**
Számtan	**200**	**250**	**300**	**500**	**650**	**800**	**1200**	**1500**	**2000**	**2500**
Szerencsejáték	**50**	**100**	**150**	**200**	**200**	**200**	**300**	**300**	**400**	**600**
Szimultán harc	**100**	**200**	**300**	**400**	**500**	**700**	**900**	**1200**	**1500**	**3000**
Szónoklás	**50**	**100**	**150**	**200**	**200**	**200**	**300**	**300**	**400**	**600**
Tájékozódás	**150**	**250**	**300**	**500**	**600**	**700**	**1000**	**1200**	**1500**	**2000**
Takácsmesterség	**50**	**100**	**150**	**200**	**200**	**200**	**300**	**300**	**400**	**600**
Taktika	**100**	**100**	**100**	**200**	**200**	**200**	**300**	**300**	**300**	**600**
Tárgyak fegyverként való használata	**100**	**100**	**100**	**200**	**200**	**200**	**300**	**300**	**300**	**600**
Térképészet	**100**	**150**	**200**	**300**	**400**	**500**	**700**	**1000**	**1500**	**2000**
Természetismeret	**150**	**250**	**300**	**500**	**600**	**700**	**1000**	**1200**	**1500**	**2000**
Tímárság	**50**	**100**	**150**	**200**	**200**	**200**	**300**	**300**	**400**	**600**
Titkosírás	**50**	**100**	**150**	**200**	**200**	**200**	**300**	**300**	**400**	**600**
Tolvajlás	**600**	**600**	**600**	**1200**	**1200**	**1200**	**1800**	**1800**	**1800**	**5000**
Tolvajnyelv	**50**	**100**	**150**	**200**	**200**	**200**	**300**	**300**	**400**	**600**
Történelemismeret	**50**	**100**	**150**	**200**	**200**	**200**	**300**	**300**	**400**	**600**
Ugrás	**100**	**200**	**250**	**300**	**300**	**300**	**600**	**600**	**600**	**1000**
Úszás	**100**	**200**	**250**	**300**	**300**	**300**	**600**	**600**	**600**	**1000**
Vadászat	**100**	**150**	**200**	**250**	**300**	**300**	**400**	**400**	**400**	**800**
Vakharc	**250**	**300**	**400**	**500**	**700**	**900**	**1200**	**1500**	**1800**	**3000**
Vallatás	**50**	**100**	**150**	**200**	**200**	**200**	**300**	**300**	**400**	**600**
Varázsszer-készítés	**200**	**250**	**250**	**400**	**500**	**600**	**700**	**800**	**1000**	**2500**
Verekedés (Ökölharc)	**100**	**200**	**300**	**400**	**500**	**700**	**900**	**1200**	**1500**	**3000**
Vért javítás	**50**	**100**	**150**	**200**	**200**	**200**	**300**	**300**	**400**	**600**
Vértviselet	**200**	**300**	**400**	**500**	**700**	**900**	**1200**	**1500**	**1800**	**3000**
Visszatámadás	**100**	**200**	**300**	**400**	**500**	**700**	**900**	**1200**	**1500**	**3000**
Zárnyitás	**150**	**250**	**300**	**400**	**500**	**600**	**800**	**1000**	**1200**	**2000**
Zónérzékelés	**200**	**400**	**600**	**900**	**1200**	**1500**	**2000**	**2500**	**3000**	**5000**
Zsongás	**200**	**300**	**400**	**500**	**600**	**700**	**800**	**900**	**1000**	**2000**
Zsonglőrködés	**100**	**150**	**200**	**250**	**300**	**300**	**400**	**400**	**400**	**800**

Jártasságok visszahatása a főértékekre

	5. szint	6. szint	7. szint	8. szint	9. szint	10. szint
Akrobatika	Rátermettség		Rátermettség		Rátermettség	
Álcázás	Intelligencia		nem növel		Intelligencia	
Áldozat	Varázserő	Varázserő	Varázserő	Varázserő	Varázserő	Varázserő
Alkímia	Esszenciapajzs	Esszenciapajzs	Esszenciapajzs		Esszenciapajzs	Esszenciapajzs
Alkudozás	Lelkierő		nem növel		Lelkierő	
Állatismeret	Intelligencia		nem növel		Intelligencia	
Állattenyésztés	Fizikum		Fizikum		Fizikum	
Anatómia/Élettan	Intelligencia		nem növel		Intelligencia	
Anyanyelvismeret	nem növel		nem növel		nem növel	
Ápolás	nem növel		Tudat		nem növel	
Aszkézis	Fizikum		Fizikum		Fizikum	
Bányászat	Erő		Erő		Erő	
Barkácsolás	Fizikum		Ügyesség		Fizikum	
Birkózás	Erő		Erő		Erő	
Bűvészet	Ügyesség		Ügyesség		Ügyesség	
Csapdák eltávolítása	Reflex		Reflex		Reflex	
Csapdakeresés/Rejtekajtó keresés	Tudat		Tudat		Tudat	
Csapdakészítés	Lelkierő		nem növel		Lelkierő	
Cselezés	Rátermettség		Rátermettség		Rátermettség	
Csillagászat	Esszencia	Esszencia	Esszencia		Esszencia	Esszencia
Csomózás	Ügyesség		nem növel		Ügyesség	
Diabolika	Esszenciapajzs	Esszenciapajzs	Esszenciapajzs	Esszenciapajzs	Esszenciapajzs	Esszenciapajzs
Diagnózis	Tudat		nem növel		Tudat	
Életmentés	Reflex		nem növel		Reflex	
Elhivatottság*	nem növel	nem növel	nem növel		nem növel	
Emberismeret	Lelkierő		Lelkierő		Lelkierő	
Építészet	nem növel		nem növel		nem növel	
Értékbecslés	Tudat		nem növel		Tudat	
Érzelmi kontroll	Lelkierő		Lelkierő		Lelkierő	
Esés	Szívósság		Reflex		Szívósság	
Esszencia-felszabadítás	Esszencia	Esszenciapajzs	Esszenciapajzs	Esszenciapajzs	Esszencia	Esszenciapajzs
Esszenciakontroll	Esszenciapajzs	Esszenciapajzs	Esszenciapajzs	Esszenciapajzs	Esszenciapajzs	Esszenciapajzs
Esszenciapajzs-aktivizálás	Esszencia		Esszencia		Esszencia	
Esszenciapótlás	Esszencia		Esszencia	Esszencia	Esszencia	
Etikett	nem növel		Lelkierő		nem növel	
Fájdalomdüh	Fizikum		Lelkierő		Fizikum	
Fájdalomtűrés	Szívósság		Lelkierő		Fizikum	Fizikum
Falmászás	Ügyesség		Ügyesség		Ügyesség	
Fazekasság	nem növel		nem növel		nem növel	
Fegyverforgatás						
Támadás	Ügyesség		Fizikum		Ügyesség	
Védekezés	Reflex		Reflex	Esszenciapajzs	Reflex	
Fegyverhajítás	Erő		Erő		Erő	
Fegyverismeret	Intelligencia		nem növel		Intelligencia	
Fegyverjavítás	Erő		Rátermettség		Erő	
Fegyvertörés	Erő		Erő		Erő	
Feldöntés	Erő		Erő		Erő	
Fogathajtás	Erő		Fizikum		Erő	

	5. szint	6. szint	7. szint	8. szint	9. szint	10. szint
Földművelés	Szívósság		Szívósság		Szívósság	
Főzés	nem növel		nem növel		nem növel	
Galambászat	nem növel		nem növel		nem növel	
Geográfia	nem növel		Intelligencia		nem növel	
Gyógynövény ismeret	Intelligencia		nem növel		Intelligencia	
Gyógyszerkészítés	Ügyesség		nem növel		Ügyesség	
Hadvezetés	Lelkierő		Lelkierő		Lelkierő	
Hajítás	Erő		Erő		Erő	
Hajózás	Szívósság		Szívósság		Szívósság	
Halászat	Szívósság		Szívósság		Szívósság	
Hallgatózás	Tudat		Tudat		Tudat	
Hamisítás	Ügyesség		Ügyesség		Ügyesség	
Hangutánzás	Ügyesség		nem növel		Ügyesség	
Harcőrület	Fizikum		Fizikum		Fizikum	
Hasbeszélés	Tudat		Tudat		Tudat	
Hátbaszúrás	Rátermettség		Rátermettség		Rátermettség	
Helyismeret	Intelligencia		nem növel		Intelligencia	
Heraldika	nem növel		nem növel		nem növel	
Hitelmélet	Tudat		Esszencia	Esszencia	Tudat	
Idomítás	Lelkierő		nem növel		Lelkierő	
Íjászat	Lelkierő		Reflex		Lelkierő	
Írás/Olvasás	nem növel		nem növel		nem növel	
Jelbeszéd	Ügyesség		nem növel		Ügyesség	
Kereskedés	Tudat		nem növel		Tudat	
Két fegyver használata	Fizikum		Fizikum		Fizikum	
Kifárasztás	Szívósság		Szívósság		Szívósság	
Kitartó futás	Szívósság		Szívósság		Szívósság	
Koldulás	Lelkierő		Intelligencia		Tudat	
Koncentrálás	Esszencia	Esszencia	Esszencia	Varázserő	Esszencia	Esszencia
Kovácsmesterség	Fizikum		Erő		Fizikum	
Követés/Lerázás	Reflex		Reflex		Reflex	
Közös nyelv	nem növel		nem növel		nem növel	
Lefegyverzés	Rátermettség		Rátermettség		Rátermettség	
Legendaismeret	Intelligencia		nem növel		Intelligencia	
Lélekpajzs	Tudat		Lelkierő		Esszenciapajzs	
Lóápolás/állatok gondozása	Ügyesség		nem növel		Ügyesség	
Lopakodás	Rátermettség		Rátermettség		Rátermettség	
Lovaglás	Rátermettség		Rátermettség		Rátermettség	
Mágiaelmélet	Intelligencia		Esszencia	Esszencia	Intelligencia	
Mágiahasználat (akadémikus)	Varázserő	Varázserő	Varázserő	Varázserő	Varázserő	Varázserő
Mágiahasználat (szabad)	Varázserő	Varázserő	Varázserő	Varázserő	Varázserő	Varázserő
Mechanika	Intelligencia		Ügyesség		Intelligencia	
Meditáció	Varázserő	Varázserő	Varázserő	Varázserő	Varázserő	Varázserő
Meggyőzés	Lelkierő		nem növel		Lelkierő	
Méregdetekció	Esszenciapajzs		nem növel		Esszenciapajzs	
Méregismeret	Intelligencia		nem növel		Intelligencia	
Méregkeverés	Szívósság		Intelligencia		Szívósság	
Mértan	Intelligencia		nem növel		Intelligencia	
Művészet	nem növel		Tudat		nem növel	
Nyelvtudás	nem növel		Intelligencia		nem növel	
Nyomolvasás	Tudat		nem növel		Tudat	
Oktatás	Esszencia	Esszencia	Esszencia		Esszencia	Esszencia
Orvoslás	Tudat		Tudat		Tudat	

	5. szint	6. szint	7. szint	8. szint	9. szint	10. szint
Ősnyelv ismerete	Varázserő		Varázserő		Varázserő	
Ötvösmesterség	Ügyesség		nem növel		Ügyesség	
Pajzshasználat	Erő		Szívósság		Fizikum	
Pénzváltás/kölcsönzés	Tudat		nem növel		Tudat	
Pusztító csapás	Erő		Erő		Erő	
Regenerálás	Esszencia		Esszencia	Esszenciapajzs	Esszencia	
Rejtőzés	Ügyesség		Ügyesség		Ügyesség	
Sebkötözés	Lelkierő		nem növel		Lelkierő	
Solymászat	Reflex		nem növel		Reflex	
Stratégia	Intelligencia		nem növel		Intelligencia	
Szabómesterség	nem növel		nem növel		nem növel	
Szájról olvasás	nem növel		Intelligencia		nem növel	
Számtan	Intelligencia		Intelligencia		Intelligencia	
Szerencsejáték	Lelkierő		nem növel		Lelkierő	
Szimultán harc	Szívósság		Szívósság	Reflex	Szívósság	
Szónoklás	Lelkierő		Lelkierő		Lelkierő	
Tájékozódás	Tudat		nem növel		Tudat	
Takácsmesterség	nem növel		nem növel		nem növel	
Taktika	nem növel		Lelkierő		nem növel	
Tárgyak fegyverként való használata	Reflex		Fizikum		Reflex	
Térképészet	Ügyesség		nem növel		Ügyesség	
Természetismeret	Intelligencia		nem növel		Intelligencia	
Tímárság	nem növel		nem növel		nem növel	
Titkosírás	nem növel		nem növel		nem növel	
Tolvajlás	Rátermettség	Rátermettség	Rátermettség		Rátermettség	Rátermettség
Tolvajnyelv	Intelligencia		nem növel		Intelligencia	
Történelemismeret	Intelligencia		Tudat		Intelligencia	
Ugrás	Rátermettség		Rátermettség		Rátermettség	
Úszás	Fizikum		Szívósság		Fizikum	
Vadászat	Lelkierő		Szívósság		Lelkierő	
Vakharc	Tudat		Esszencia		Tudat	
Vallatás	Tudat		nem növel		Tudat	
Varázsszer-készítés	Varázserő		Varázserő	Esszenciapajzs	Varázserő	
Verekedés (Ökölharc)	Szívósság		Szívósság		Szívósság	
Vértjavítás	Erő		Fizikum		Erő	
Vértviselet	Szívósság		Szívósság		Szívósság	
Visszatámadás	Reflex	Reflex	Reflex	Reflex	Reflex	Reflex
Zárnyitás	Rátermettség		Reflex		Rátermettség	
Zónérzékelés	Esszenciapajzs	Esszenciapajzs	Esszenciapajzs	Varázserő	Esszenciapajzs	Esszenciap.
Zsongás	Tudat		Varázserő		Varázserő	
Zsonglőrködés	Reflex	Reflex	Rátermettség	Reflex	Reflex	Reflex



	1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.	9.	10.
Kard fegyvercsoport										
Támadás	300	300	300	600	600	600	900	900	900	2500
Védekezés	300	300	300	600	600	600	900	900	900	2500
Nehézkard fegyvercsoport										
Támadás	200	200	200	400	400	400	600	600	600	2000
Védekezés	400	400	400	800	800	800	1200	1200	1200	3000
Vívókard fegyvercsoport										
Támadás	300	300	300	600	600	600	900	900	900	2500
Védekezés	300	300	300	600	600	600	900	900	900	2500
Tőrök fegyvercsoport										
Támadás	300	300	300	600	600	600	900	900	900	2500
Védekezés	300	300	300	600	600	600	900	900	900	2500
Buzogányok fegyvercsoport										
Támadás	250	250	250	500	500	500	750	750	750	2300
Védekezés	350	350	350	700	700	700	1050	1050	1050	2700
Csatabárdok fegyvercsoport										
Támadás	200	200	200	400	400	400	600	600	600	2000
Védekezés	400	400	400	800	800	800	1200	1200	1200	3000
Szálfegyver fegyvercsoport										
Támadás	300	300	300	600	600	600	900	900	900	2500
Védekezés	300	300	300	600	600	600	900	900	900	2500
Lovas-lándzsa fegyvercsoport										
Támadás	200	200	200	400	400	400	600	600	600	2000
Védekezés	400	400	400	800	800	800	1200	1200	1200	3000
Pajzsok fegyvercsoport										
Támadás	500	400	300	700	600	500	900	700	500	3000
Hajítófegyverek fegyvercsoport										
Hajítás	250	250	250	500	500	500	750	750	750	2300
Minden egyéb fegyvercsoport										
Hajítás	350	350	350	700	700	700	1100	1100	1100	3000

Opcionális szabály a fegyverforgatás jártasság Jp-igényéhez.

A különféle fegyvercsoportok eltérő tulajdonságú – harci stílusú – fegyvereket tartalmaznak. Bizonyos fegyvereket inkább támadásra, másokat védekezésre alkottak, és akadnak olyanok is, melyeknél egyformán figyelembe vették mindkét célt. Az opcionális szabály alkalmazásával lehetőség nyílik arra, hogy az eltérő technikákat igénylő fegyverek némileg hangsúlyozottabban jelenjenek meg a szabályrendszerben is. A jártasságpont táblázatot megfigyelve láthatjuk, hogy egyes, kifejezetten támadásra alkotott fegyvercsoportok esetében jóval könnyebb elsajátítani egy-egy szintet a fegyverforgatás jártasság Támadóértékéhez (pl. nehézkardok), míg másoknál ugyanez a könnyebbség a védekezés megtanulásakor jelentkezik. Az opcionális változások végeredményben nem befolyásolják az eredendő jártasságpont igényt, hogyha a támadást és a védekezést azonos szintre tanulod.

A szabály alól a pajzsok fegyvercsoport kivétel, ahol védekezéshez szükséges jártasságpont-mennyiség a főtáblázatban, a pajzshasználat jártasságnál szerepel, míg a támadás (mint opcionális lehetőség, hiszen a pajzzsal kevesen tanulnak meg harcolni) Jp-értéke a fenti táblázatban található. Az ott meghatározott Jp-mennyiséget pluszban rá kell fordítani a jártasságra!

A táblázat második fele a fegyverhajítás jártasság két eltérő alkalmazására vonatkozik. Kifejezetten hajításra tervezett fegyverek esetében a jártasság jóval könnyebben elsajátítható, míg a kézitusa fegyvereire vonatkozó fegyverhajítás jártasságot nehezebb megtanulni (ráadásul ezeket a fegyvereket egyéb hátrányok is sújtják, például a rövidebb célzott távolság). Dobásra kifejezetten alkalmatlan fegyverek esetében a Jp-növekedést a táblázat nem tartalmazza.

Bizonyos fegyvercsoportok nem esnek az opcionális szabály hatálya alá. Ezek a lőfegyverek, melyek nem rendelkeznek külön Támadó és Védekező harcmodorral (így csupán egyféle jártasságpont igényük is van), illetve a különleges fegyverek csoportja (amely csak az egyszerűség kedvéért került ki az opcióból, vállalkozó kedvű Mesélők megalkothatják rájuk a saját opcionális kiterjesztésüket).

A karakteralkotáshoz kapcsolódó egyéb szabályok

Állatok

Bár a világot bejáró kalandorok legfőbb elve a „csak magadra számíthatsz”, ezen mondás igazát éppen ők maguk szokták mindegyre cáfolni. Bandákba tömörülnek, hogy megvédelmezzék egymást, sőt, barátságok és szerelemek szövődnek közöttük. De ha valaki meg is említi a barátokat, általában a „néma társakról” mindenki el szokott feledkezni. Pedig egy kalandor sem jutna messzire nélkülük.

Szinte minden világjáró szerencsevadásznak van hátaslova, némelyeknek kutyáik, másoknak idomított madaraik. Szoros szövetségben él ember és állat, egymásra utalva, egymást segítve – s ha e kapcsolat nem harmonikus, annak mindkettejük testi épsége látja kárát. Ezért fontosak azok a jártasságok, melyek az állatok ápolását, idomítását sajátíttatják el a karakterekkel.

A leggyakoribb társ a *hátasló* – olykor öszvér, szamár, póni –, mely nem csupán az utazást megkönnyítő, nehéz holmit cipelő szerepkörre van kárhoztatva, hanem gyakran részt vesz a csatákban is – élezett patájával rúg, fájdalmasat harap. Egy csatákat jól tűrő, sőt, aktívan küzdő hátas ára a csillagos égig emelkedhet, főleg megfelelő erőnlét mellett. Amennyiben egy karakter csatamént birtokol, úgy annak külön lapon vezetni kell legfőbb értékeit, harcértékeit. Fontos jellemzője a hátasnak, hogy tűri-e a csata forgatagát, avagy riadozik, ezáltal téve lehetetlenné lovasa küzdelmét. Mind a csatatűrés, mind az aktív harc megtanítható, noha igen képzett idomárok szükségeltetnek hozzá (akik méregdrágán mérik szolgálataikat).

Fontos tisztában lenni azzal, hogy ha egy karakter nem ért lovának ápolásához (bár legyen akár a legkitűnőbb lovas), és nincs a kíséretében szakavatott lovász, hátasa gyorsan legyengül, megbetegszik, erejét, gyorsaságát elveszti, elpusztul. A nemesebb paripák erőnléte szempontjából a minőségi táplálék is kiemelkedően fontos; nekik már nem elegendő a legelt fű, hanem zabot, árpát kell velük etetni.

Más állatok – *kutyák, macskák, sólymok*, egyebek – ösztöneikkel szolgálják gazdáikat. A kutya a szimatával, a macska azzal, hogy egerészik, a sólyom természetes vadászképességeivel. Bizonyos esetekben semmi idomításra nincsen szükség (pl. a macska), csupán arra, hogy az állat megszokja gazdáját. A sólymot és a kutyát meg kell tanítani arra, hogyan vadásszon együtt az emberrel.

Néhány állatot – így a kutyát, vagy a vadászgörényt – olyan dolgokra is meg lehet tanítani, amely túlmutat természetes ösztöneiken. A hozzáértők négylábú harcosokat és testőröket faragnak az ebekből, vagy surranó kis tolvajokat a görényekből, menyétekből.

Megtehető távolságok

Segédletként a kényelmes, kímélő tempóban egy nap alatt megtehető távolságokat adjuk meg – *jó időjárási-*, és *jó útviszonyok* között, nem túl megterhelő felszerelést cipelve. *A kímélő tempó az a sebesség, amelyet napokon keresztül képes tartani a karakter* (vagy a lova), illetve a nap bármely órájában testi és mentális képességei legjavát képes nyújtani, ha szükség van rá – magyarán nem fárasztja ki magát, s ha éppen megtámadják, képes harcolni, futni, avagy bármit tenni, amire egyébként is képes lenne. Ebből a szempontból mindegy, hogy a karakter egész nap lassan bandukol, vagy fél napon át tempósabban halad, majd másnap reggelig pihen – a játékrendszer megelőlegezi a teljes aktivitás lehetőségét a tempósabb haladás esetére is, feltéve, hogy

a napi megtett távolság nem nagyobb, mint amely a kímélő tempónak megfelel.

A lovasok esetében a kímélő tempó a hátasra vonatkozik – azaz a ló kifáradását veszi figyelembe. Aki azonban valaha lovagolt már hosszabb távon, az tudja, hogy a lóval együtt a lovasa is kifárad. Ezért a játékrendszerben a lovas épp úgy csak addig képes fizikai és mentális készségeinek legjavát nyújtani, amíg a lova a kímélő tempónak megfelelő távolságokat teszi meg naponta.

A nem-ló hátasok kímélő tempóját a Mesélő határozhatja meg (pl. az öszvér szívósabb, a pegazus hamarabb kifárad stb.).

Hosszabb napi távolságok kifárasztják a gyalogost, a lovast és lovát egyaránt. Igazán nagy távolságok pedig kimerítik őket. A maximális napi távolság megtétele után hosszabb – néhány napos – pihenésre van szükség, hogy visszanyerjék teljesítőképességüket. Pihenés híján kíméletlen csökkenés áll be a Szívósság Főértékben (napi 10-20%), s minden vonatkozó tevékenység időtartamában, hatékonyságában – melyek mértékét a Mesélő határozza meg. Sőt, több napos kimerítő lovaglás után a ló akár el is pusztulhat, az ember megbetegedhet!

Nem megfelelő időjárás, rossz útviszonyok, váratlan események, betegség-sebesülés a megtehető távolságot drasztikusan lerövidítik.

A karakterek gyalog a Szívósságuk 15-30%-ának megfelelő kilométert képesek kímélő tempóban naponta megtenni. Egy 50-es Szívósság Főértékkel rendelkező (tehát átlagos képességű) karakter kb. 8-15 kilométert. A városi karakterek inkább az intervallum alján (15%), a gyakorlott természetjárók inkább a tetején állnak (30%). Bizonyos fajok (barbár, gilf), és bizonyos szakmák gyakorlói (erdőjárók, vadászok stb.) akár szívósságuk 50%-ának megfelelő kilométert is képesek kímélő tempóban megtenni. Mindezek megfelelő körülmények között érvényesek, ahogy azt fentebb leírtuk.

A maximális távolság a karakterek Szívósságának 50-60%-át kitevő kilométernek felel meg. Bizonyos fajok és szakmák gyakorlói képesek 80%-ot teljesíteni. A megtehető távolságot természetesen nem érdemes „kicentizni”, hiszen ezek csak tájékoztató értékek.

Példa: *Siqr, a városi tolvaj, Rodrick, a Hóvihar Gárda edzett hadnagya és Annubog, a fagyföldi barbár klánok vadásza egyaránt 80-as Szívósság Főértékkel rendelkezik. Kímélő tempóban, nem túlzottan leterhelő málhával felszerelkezve, jó úton és jó időben Siqr körülbelül 12 kilométert képes megtenni egy nap, Rodrick 24-et, míg Annubog nagyjából 40-et. Ugyanilyen kedvező körülmények között Siqr maximum 40 kilométeres, a hadnagy 48 kilométeres, Annubog pedig 64 kilométeres teljesítményt képes kipréselni magából.*

A lovak teljesítményét nem kötjük Szívósságukhoz – hiszen többnyire ez nincs is kidolgozva. Az alább közölt értékek szintén tájékoztató jellegűek – a hátas minősége, az útviszonyok és a körülmények egyaránt módosítják.

	Kímélő	Maximális
Igásló terhelt szekérbe fogva	15 kilométer	40 kilométer
Öszvér	40 kilométer	80 kilométer
Hátasló	30 kilométer	100 kilométer
Nehéz csatamén, vértben	20 kilométer	70 kilométer

Gyorsaság

A karakterek sebessége is fontos lehet olykor – főként a harci szimulációban. Ilyen helyzetekben az alapgyorsasággal (a leterheltséggel módosított személyes gyorsaság) jellemezzük a karakter sebességét. Eszerint 10 méter lefutásához a karakternek annyi szegmensre van szüksége, amennyi a gyorsasága.

Teherbírás

A karakterek leterheltségének hatásáról részben a Karakteralkotás fejezetben már olvashattál (a terheltség hatása a gyorsaságra), így itt most kifejezetten azzal foglalkozunk, hogy a karakterek Főértéküktől

függően milyen leterheltséget bírnak el tartósan, mekkora terhet képesek egyáltalán elcipelni, illetve milyen hirtelen erőkifejtésre képesek. Mindhárom formánál fontos, hogy milyen alakú az a teher, hogyan lehet mozgatni, mennyire könnyű rajta fogást találni. A példákat a gerincre, vállra terhelhető súlyok esetére dolgoztuk ki (hátizsák, vállra kapott zsák), s bármely egyéb teher, melyet ennél esetlenebbül lehet cipelni, nyilvánvalóan csökkenti a lehetséges súlyt. Ha a tárgy elviseli a földön való vonszolást, taszajtást, netán még görgetni is lehet, akkor az alább ismertetett értékek többszöröse is mozgatható lehet a karakter által.

A *tartós leterheltség* alatt azt értjük, hogy mennyi súlyt képes a karakter úgy magán hordozni, hogy ez nem okoz számára komolyabb problémát. Természetesen a tartós leterheltség határáig megpakolt karakter már nem fog könnyedén szökellni a várfalon, de ez már a szerepjáték része a dolgoknak. A tartós leterheltség maximuma a *Szívósság Főérték fele* kilogrammban – ezt a súlyt akár napokig, sőt hetekig képes a karakter álló nap elcipelni.

A *maximális leterheltség* alatt azt a súlymennyiséget értjük, melyet a karakter maximális erőkifejtéssel rövid távon mozgatni képes. Ez az Erő Főértékének megfelelő tömegű teher (kilogrammban). A táv, amelyen mozgatni képes, a Szívósság Főértéke méterben.

Hirtelen erőkifejtéssel a karakterek az Erő Főértékük kétszeresét képesek felemelni. Ezt azonban nem képesek messzire vinni, sem messzire dobni.

A teherbírás mutatóit nem érdemes előre kidolgozni, hiszen a karaktereknek ritkán kell erejük végső határáig emelni valamit. Amennyiben mégis szükséges, a fenti szabályok alapján gyorsan kiszámolhatóak.

Világítóeszközök fénye

Bár néhány játszható faj viszonylag jól lát a teljes sötétségben, a legtöbbeknek valamilyen világítóeszközre van szükségük ahhoz, hogy éjszaka tájékozódni tudjanak. A bevilágított távolság mellett a világítóeszközök egyéb tulajdonságai is fontosak lehetnek.

A kalandorok által legkedveltebb csepűfáklya lángjait még az erősebb szél sem oltja ki, hiszen az olajos csepű jól tartja a tüzet, sőt, alkalomadtán fegyverként is lehet használni – viszont igen rövid életű, ráadásul bűzét messzire sodorja a szél. A csepűfáklyák fél-, egyórás lángja 10-15 méteres távolságra vet elfogadható fényt.

A *faggyúfáklya* tulajdonképpen egy rövid farúdra erősített vastag gyertya, amely köré szövétneket tekernek, majd többször faggyúba mártják. Az így kapott fáklya valamivel hosszabb életű, ugyanakkor folyamatosan csepeg róla az olvadt faggyú, amely ellen vastag kesztyűvel védekeznek. Ezekkel a fáklyákkal nem lehet harcolni, hiszen könnyen eltörnek. Lángjuk nagyjából 2 órás időtartamra elég, és 5-10 méterre vet fényt.

A *gyertyák* hosszuktól és vastagságuktól függően egy órától akár több napig is képesek égni: az általánosan elterjedt arasznyi hosszú, egyhüvelykes gyertya nyugalomban 3-5 órát ég, mozgatva, főképpen, ha közben a viaszát elcsöpögtetik, ennél jóval rövidebb időre elég. A gyertyák lángja egyébként is különösen érzékeny a mozgatásra és légáramlatokra; ha nem is alszik ki, reszkető lángja megkavarja az árnyékokat. Lángja 1-5 méterre ad elegendő fényt.

A kicsiny *agyagmécsesek*ben különféle szövétnekek, sodrott mohaszálak, taplódarabkák égnek kormos lánggal. Rendkívül rossz minőségű fényt adnak, amely éppen csak arra elég, hogy a mécses körül nagyjából kivehetővé váljon a környék. A szövétnekről lehulló pernye miatt gyakran a mécsesben úszó olaj is meggyullad, sűrű füsttel töltve be a szobát. Az 1-2 méterre világító lángja nagyjából egy óra alatt emészti fel a mécses olajtartalékát.

A burkolattal óvott *olajlámpások* biztonságos, nagy fényt adnak, ugyanakkor maga a lámpatest sérülékeny, és az olajos palackokra is vigyázni kell. A tükröző belsővel ellátott lámpások fénye messzire vetül, akár 20 méterre is, s az olaj a lámpatest nagyságától függően akár 24 órára is elegendő. A fejlettebb olajlámpások állítható magasságú szövétnekkel rendelkeznek, így a láng egészen nagyra csavarható, vagy kicsire fojtható.

A különféle *mágikus fényteremtések* tulajdonságai eltérőek, ezek a varázslatok vagy varázstárgyak leírásában szerepelnek.

Az idő

A Káosz Szerepjátékban háromféle időszámítást alkalmazunk.

Az első az, amelyiket a normális életben is megtapasztalhatunk: hónapok, hetek és napok osztják az éveket, valamint órák és percek a napokat. A percnél rövidebb időket szívdobbanásokban számoljuk. Ezt egyszerűen *idő*nek nevezzük.

A másik időszámítást a harci szituációkban alkalmazzuk, és *eseményidő*nek nevezzük. Minden összecsapást egy időegyenesre vetítünk, melyet Összesített Gyorsaságnak nevezünk. Az Összesített Gyorsaság első pillanata a Nulla Időpont, ekkor kezdődik a küzdelem. Az Összesített Gyorsaságot rövid időegységekre, az úgynevezett *szegmensekre* bontjuk. Ezek a szegmensek nem azonosak semmilyen valós időszámítási egységgel, és pusztán azt a célt szolgálják, hogy az egyszerre, folyamatosan cselekvő karakterek egymásutánisága szimulálható legyen – vagyis az eseményidőt méri.

Előfordulhat, hogy a Mesélő kéri a *valós idő* használatát. Ez azt jelenti, hogy ami az asztal körül történik (amit a játékosok cselekszenek, beszélnek), az éppen annyi idő alatt történik meg a karakterek járta szimulált világban. A valós idő alkalmazására leginkább akkor szokott sor kerülni, ha a játékban fontos szerepe van a párbeszédek hosszának, vagy annak, hogy a parti – azaz a karakterek – milyen gyorsan oldanak meg egy feladatot.

A természeti törvények és a tárgyak természetes tulajdonságai

A természeti törvények Worluk Világán is többé-kevésbé (ismét) érvényben vannak, bár a mágia és a gyakran előtörő Őskáosz felboríthatja ezeket. Alapvetően azonban működik a tömegvonzás (gravitáció), a meleg levegő felfelé száll, az égéshez megfelelő hőmérséklet kell, a hőmérséklet megváltoztatja az anyagok halmazállapotát, a zöld növények szerves anyagokat állítanak elő szervetlenből stb. Ezek a törvények alapvető (megszokott) dolgokat szabályoznak, és az átlagember úgy éli le az életét, hogy talán sosem döbben rá a létezésükre – ez egyaránt így van a valós világunkban és Worlukon.

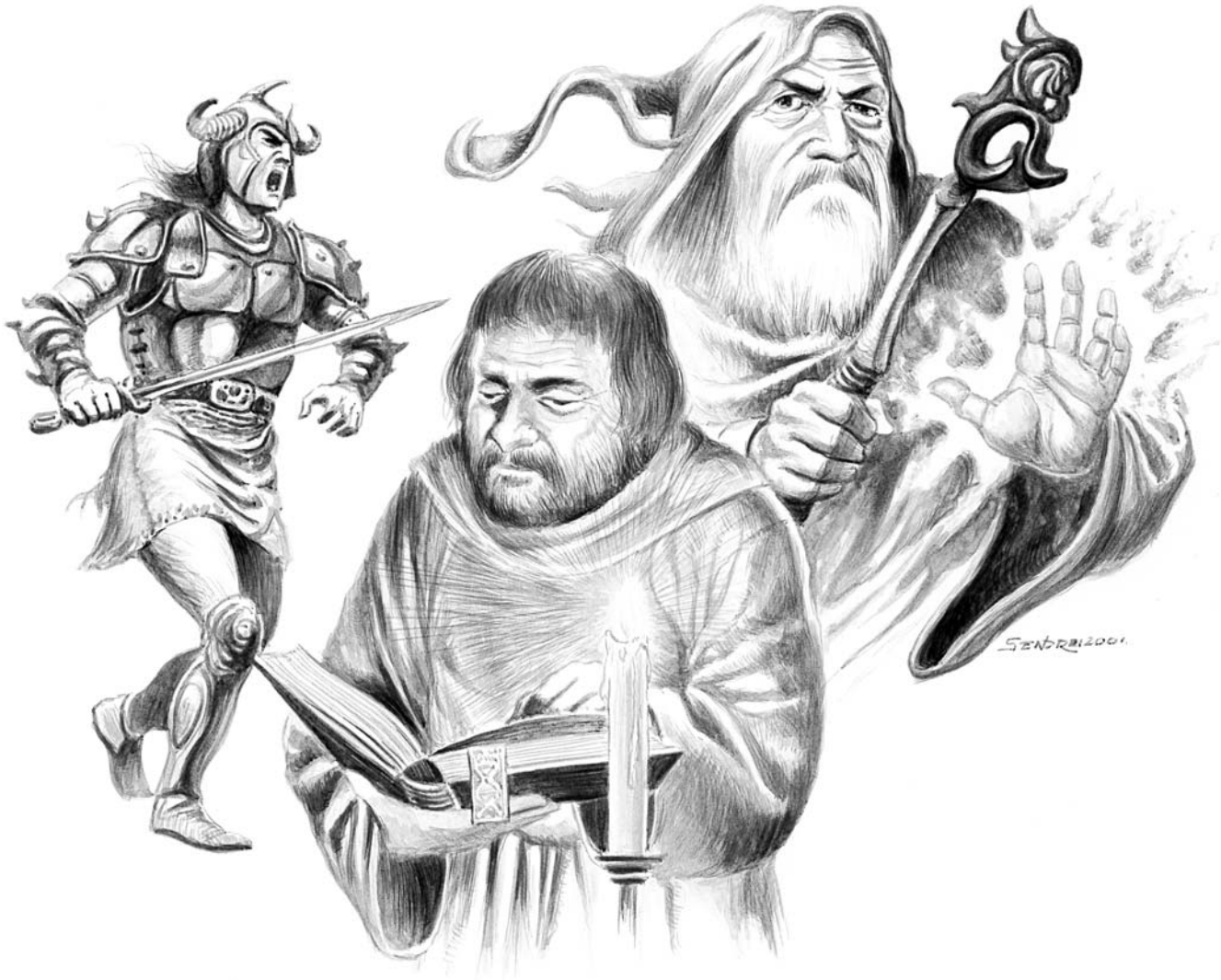
A tárgyak természetes tulajdonságai szintén a természeti törvényeken alapulnak. Itt is egészen egyszerű és alapvető dolgokról beszélünk. A vas kemény, ugyanakkor rugalmas, formatartó és formálható, rozsdásodik, nehéz stb. A fa könnyű, rugalmas, de ha száraz, törékennyé válik, jól ég stb. A tárgyak egymásra hatásából különféle események következnek. Egy acélbalta szétforgácsolja a faajtót, egy kődarab kicsorbítja a kardot stb. Úgy véljük, hogy fölösleges ezekre az egymásra hatásokra külön szabályt kidolgozni (beleértve a tárgyak Fizikumát is – ugye milyen szörnyen hangzik?).

Ha a szerepjáték során felmerül a kérdés, hogy a városőrök mikor törik be az ajtót, amely mögött rossz útra tévedt karaktereink rejtőznek, a Mesélőnek át kell gondolnia néhány dolgot, hogy megkapja a választ. Milyen házba menekültek a karakterek? Ha egy romos épületbe, akkor az ajtó is rozoga. Ha mégsem, annak oka van (egy tolvaj banda használja a házat, ezért tökéletesek a nyílászárók). Ha lakott az épület, ki lakja, mennyire ügyel oda háza állapotára, mennyire szeretnek a lakók elzárkózni a külvilágtól, mennyire fontos számukra a biztonság?

Ha egy asztalra ráesik valaki, összetörik-e? Ha kontármunka, biztosan. Ha sokat szolgált kocsmai asztal, valószínűleg nem. Ha lángol egy fahíd, mikorra rogyik össze? Ha magától gyulladt ki, akkor lassabban, mintha felgyújtották (fontosabb pontokon raktak tüzet, és akad egy kis olaj is). Ha a napokban sok eső esett, és a híd fája jól megszívta magát vízzel, lassabban ég el, mintha porzik a vidék a szárazságtól. Számtalan efféle kérdést indukálhat a szerepjáték és az adott helyzet, melyek alaposan megmozgathatják a Mesélő fantáziáját. Tulajdonképpen a lényeg itt is a gyakran emlegetett elv: a szerepjáték a parti örömére szolgáljon, és ne legyen az állandósult viták terepe! A Mesélői kreativitás és fantázia még akkor is megbocsátható, ha azzal a karaktereket szorult helyzetbe hozza, míg az öncélú szadizmus csupán arra való, hogy valós feszültségeket keltsen a Játékosok és a Mesélő között.

4. FEJEZET

Szabályok



4.1. Különleges Dobások

Az összes százalékos dobásnál – azaz többnyire ott, ahol valamely Tábla célszámára kell dobni – érvényes a Különleges Dobások szabálya. Egy harci szakaszban mind a támadó, mind a védekező fél dob valamilyen célszámra (Támadódobás, Varázslatdobás, illetve Páncélvédő, Esszenciapajzs-dobás, valamint bármilyen jártasságpróba), ezért oda kell figyelni, hogy kire vonatkozik az esetleges különleges dobás hatása. Célszerű, ha a Mesélő olyan hatást mesél be valamely különleges dobás esetén, amely megváltoztatja a küzdelem menetét, ám nem dönti el azt.

01 – *abszolút siker.* Ha a célszámdobás ennyi lett, akkor olyan esemény történik (a Mesélő határozza meg), amely a karakter szempontjából szerencsésen befolyásolja a küzdelem menetét. Ez lehet extra sebzés, különösen jó páncélvédés, melyben sérül az ellenfél fegyvere, különösen erős varázshatás, vagy éppen mágikus visszaverődés a mentődobás esetén... avagy bármi más, amely belefér a „szerencsés" szó jelentésébe. Nem harci események közepette is valamilyen szerencsés véletlen történik.

00 (100) – *abszolút sikertelenség.* Ha a célszámdobás ennyi lett, akkor olyan esemény történik (a Mesélő határozza meg), amely a karakter szempontjából szerencsétlenül befolyásolja a küzdelem menetét. Nem harci események közepette is valamilyen szerencsétlen véletlen történik. Általában a magas dobások már önmagukban is sikertelenséget jelentenek, ezért a 00 nem csupán valamely cselekvés sikertelenségét, hanem valóságos katasztrófát jelöl.

Cadmorun zihálva térdre roskadt, s minden erejét össze kellett szednie, nehogy a puhaszemû, sárga homokba omoljon. Szemhéja égett a rátapadt porszemektõl, homlokáról szemébe csorgott vére, s a fájdalom elemi erõvel mardosta minden tagját.

Legyen hát vége... rebegte egy hang a tudatában, s õ megadóan leeresztette kardját. Minden ellenállás értelmetlen...

Legyen mindennek vége...

Remegve a közeledõ barbár felé fordította fejét, hogy ha megakadályozni nem tudja, legalább láthassa a halálos csapást. A fekete óriás vigyorogva lépkedett felé, szemernyi kétséget sem hagyva afelõl, mi következik. A lelátón több ezer ork és pársz az hegyi barbár tombolt: egytõl egyig érezni vélték már a kifröccsenõ vér bódító illatát.

– Öld! Öld! Öld! Öld meg!

Cadmorun megrázta a fejét.

A barbár már ott tornyosult elõtte, eltakarta az aréna fölé hágó tûzhájas napot. Egy irdatlan izomköteg a magasba emelte a szigonyt.

A kis elf összerándult a félelemtõl, eszébe sem jutott, hogy felemelje a karjára csatolt ormótlan pajzsot. Aprócska rágcsálóként reszketett a fekete gigász mellett, s oly szánalmas volt e pillanatban, hogy a lelátón üvöltõ barbárok egy része csalódottan felhördült: arra számítottak, hogy legalább megpróbálja védeni magát.

– Öld meg! Öld! Öld! Öld! Belezd ki! – Az orkokat bezzeg nem zavartatta semmi, s mivel jóval többen voltak az arénában, mint a barbárok, azonnal felizzott a levegõ a küzdõtér felett.

– Öld! Öld! Öld! Öld!

A fekete óriás szétterpesztett lábakkal állt az elf fölött, s az utolsó pillanatig kiélvezte a hatalmat, amit kezében tartott: eljátszadozott néhány szemhunyásnyi időre a sebesült elf életével.

– Öld! Öld! Öld! Öld! Belezd ki!

Cadmorun lehajtotta fejét, igyekezett felkészülni a nagy utazásra.

Legyen hát mindennek vége...

Most...

A barbár azonban valamiért még közelebb akart lépni, talán hogy felülrõl épp az elf nyakszirtjét döfhesse át. Az utolsó mozdulat lendülete azonban megakadt, ahogy a hatalmas test elbotlott a földön rángatózó elf lábában.

– Öld! Öld! Öld! Öld!

Shhhhhhhh…

Hogy egyensúlyát el ne veszítse, gyorsan ledöfte a szigonyt, de az célt tévesztett, és Cadmorun feje mellett hasított a homokba. A következõ pillanatban a barbár már zuhant is, teljes súlyával elõredõlve, kimeredt szemekkel, pofáján még mindig azzal a szadista vigyorral, ami az elébb ült ki rá.

Cadmorun felsikoltott, ösztönösen megpróbált kigurulni a zsákként felé zuhanó testhegy alól, de ez már csak félig-meddig sikerülhetett...

DAMMMMM!!!

A barbár elterült, terjedelmes sárga porfelhõt kavarva. Cadmorun karjába sajgó fájdalom mart: a barbár csaknem öszszelapította jobbját. Ám amikor odakapta tekintetét, dermedten látta, hogy egy keskeny penge hegye áll ki a barbár széles hátából.

Az aréna egy csapásra elhallgatott. Néma csend támadt, csak a barbár sebéből áramló vér szolid bugyogását lehetett hallani.

Az én kezem! Az én kezem!

Cadmorun nem érezte a fájdalomtól, de tudta, hogy a kard markolatát még mindig görcsösen markolja a hulla alatt.

Életben maradt.

A Sors akarta így – gondolta az elf, és fáradtan lehunyta szemét.

4.2. A Sorspróba

A sorspróba a Káosz Szerepjáték egyik sajátossága. Nem szabad elfelejteni, hogy Worluk világán a Rend és a Káosz örökös küzdelméből jelenleg a Káosz javára billent a mérleg nyelve, s hogy a világ számos pontján kaotikus erők uralják a történéseket. Igaz, az elmúlt évtizedben sem Yvorl, sem Mark'yhennon nem mutatkozott és nem éreztette hatalmát a halandókon, ám számos kisebb istenség igyekszik kihasználni e vihar előtti „szélcsendet" saját céljaira. Amikor egy karakter elindul útján, sohasem tudhatja, miféle sorsot szánnak neki az istenek, s milyen körülmények befolyásolják a sorsát a leglényegesebb pillanatokban. Akadnak olyanok, akik élvezik a sors fintorait, és a szerencséjükben bízva igyekeznek boldogulni, míg mások megpróbálják a saját kezükbe venni a sorsukat, és mindent elkövetnek, hogy ne legyenek az istenek játékszerei…

A *sorspróba* alkalmazása nem könnyű feladat. Élvezetessége és hasznossága nagyban függ a Mesélő találékonyságától és ötleteitől. Azoknak a Mesélőknek, akik nem tudnak spontán reagálni a váratlan helyzetekre, nem javasoljuk! Ám azok számára, akik nem csupán gépiesen irányítják a történéseket, de együtt élnek az eseményekkel, a sorspróba alkalmazása a Káosz Szerepjáték sava-borsa lehet!

A sors zónái

Minden karakter *sorsvonala* 1 és 100 közötti értékre terjed, s három fő részre osztható: **balsors zóna, semleges zóna, jósors zóna**. E három zóna határvonalait a játék folyamán a Játékos befolyásolhatja – vagy némely esetben a karakterektől független események mozdíthatják el valamely irányba. Mielőtt az egyes zónák (és azok elmozdításainak) részletes ismertetésére sor kerülne, azt már előzetesen is beláthatjuk, hogy minél kisebb a karakter balsors zónája, az illetőnek annál csekélyebb esélye van a pechre, s minél nagyobb a jósors zónája, annál inkább támaszkodhat a szerencséjére.

S az is egyből nyilvánvaló, hogy azok a karakterek, akik nem akarnak az istenek játékszerei lenni s inkább kemény munkával megszerzett, elsajátított tudásukra és képességeikre akarnak támaszkodni, arra fognak törekedni, hogy minél inkább megnöveljék a semleges zónát, lecsökkentve a jósors és a balsors jelentőségét. Míg azok, akik szeretnek kockáztatni, imádják a váratlan helyzeteket és bíznak a szerencséjükben, azok arra törekednek, hogy minél inkább csökkentsék a semleges zónát, megnövelve ezzel a jó-, és balsors esélyét.

Képzeljünk el egy nullától százig terjedő, három részre osztott sávot! Jobboldalt a balsors zóna található, középen a semleges zóna, bal felől pedig a jósors zóna. Alaphelyzetben – a karaktergeneráláskor – az alábbi értékek jelölik a zónákat, ezért, ha sorspróbára kerül a sor, a karakternak nagyjából egyenlő esélye van arra, hogy a szóban forgó helyzetben balszerencsés lesz, szerencsés lesz, vagy a sors nem szól bele az eseménybe. A **01** és **00** különleges dobások itt is különösen nagy mázlit, vagy iszonyú balsorsot jelentenek.

jósors	semleges	balsors
01-33	34-67	68-100 (00)

A Játékos a jártasságpontjaiból már az induláskor, de a későbbiek folyamán is módosíthatja ezen értékeket, változtathatja zónáit (ennek módjaira később térünk ki). A kalandok közben előfordulhatnak olyan események is, amelyek a Játékos akaratától függetlenül valamely irányba elmozdíthatják a zónák határait.

A zónahatárok módosítása

Egy nagyon fontos alapelv: a most következő leírásoknál, ha azt nem jelezzük másképp, akkor mindig a ***semleges zónához*** *viszonyítunk.*

A zónahatárok módosításának háromféle módja van:

1. szimmetrikus módosítás
2. független módosítás
3. vegyes módosítás

1. SZIMMETRIKUS MÓDOSÍTÁS

1-1 pont módosítás: *150 jártasságpont*

A semleges zóna bal és jobb oldali határát csakis egyszerre mozgathatjuk. Lehetőség van a semleges zóna szűkítésére vagy bővítésére, de ezzel a módszerrel nem lehet a semleges zónát jobbra vagy balra eltolni, kizárólag a mindenkori középponthoz képest lehet szimmetrikusan elmozgatni.

1.1. Bővítés

Ez azt jelenti, hogy a Játékos úgy dönt, csökkenti a személyére irányuló isteni befolyást, és bővíti a semleges zónáját. Ha rákölt 150 Jp-t a bővítésre, akkor a semleges zóna alsó határa egy ponttal balra tolódik, a felső határa pedig egy ponttal jobbra (vagyis a balsors zónáját és a jósors zónáját egyaránt egy-egy ponttal csökkenti). Ha ezt alaphelyzetben teszi, a zónahatárok a következőképpen változnak:

jósors	semleges	balsors
01-32	33-68	69-100 (00)

Ha valaki például 1500 Jp-t áldoz a semleges zóna bővítésre, mert még kevésbé akar függni a kaotikus behatásoktól és az istenek szeszélyeitől, az értelemszerűen 10-10 ponttal tágíthatja ki a semleges zóna határait. Vagyis ha az előbb megváltoztatott helyzetet vesszük alapul, akkor a határok a következőképpen módosulnak:

jósors	semleges	balsors
01-23	24-77	78-100 (00)

FONTOS: Bármennyit áldozunk is a semleges zóna bővítésére, a jósors zóna sosem csökkenhet 5 pont alá, a balsors zóna pedig nem mehet 96 pont fölé! Ha valaki eléri ezeket a határokat, elérte teljesítőképessége végső határait, s ez már azt jelenti, hogy szinte teljes mértékig a maga ura, s gyakorlatilag nem kell attól tartania, hogy a külső körülmények kedvező vagy kedvezőtlen irányba befolyásolják a tudását és a képességeit.

1.2. Szűkítés

Ez azt jelenti, hogy a Játékos növeli a személyére irányuló isteni befolyást, szinte felkínálja magát a kaotikus hatásoknak, és szűkíti a semleges zónáját. Ha rákölt 150 Jp-t a szűkítésre, akkor a semleges zóna alsó határa egy ponttal jobbra tolódik, a felső határa pedig egy ponttal balra. (Vagyis a balsors zónáját és a jósors zónáját egyaránt egy-egy ponttal növeli.) Ha ezt alaphelyzetben teszi, a zónahatárok a következőképpen változnak:

jósors	semleges	balsors
01-34	35-66	67-100 (00)

Ha valaki például 1500 Jp-t áldoz a semleges zóna szűkítésére, mert bízik a szerencséjében vagy kihívja maga ellen a sors szeszélyeit, az értelemszerűen 10-10 ponttal (tehát összesen 20 ponttal) szűkítheti a semleges zóna határait. Vagyis ha az előbb megváltoztatott helyzetet vesszük alapul, akkor a határok a következőképpen módosulnak:

jósors	semleges	balsors
01-43	44-57	58-100 (00)

FONTOS: Bármennyit áldozunk is a semleges zóna szűkítésére, a semleges zóna nagysága sosem csökkenhet 5 pont kiterjedésnél kisebbre. Hogy ez az öt pontnyi kiterjedés a skála melyik részén helyezkedik el a balsors és a jósors zóna között, az számos körülménytől függhet, de az értéke sosem lehet nulla.

Melyik módszerrel érdemes játszani? Ez a Játékosok vérmérsékletétől függ. Az az igazán izgalmas és szórakoztató, ha egy kalandozócsapatban a legkülönbözőbb értékek fordulnak elő. Ám ha valaki pusztán azért csökkenti minimálisra a **semleges zónáját**, hogy újra és újra kihívva maga ellen a sorsot az esetleges balszerencséjét „átragassza" a saját képességeire építő társaira, bizton számíthat a társak rosszallására és egy-két nevelő célzatú buzogánycsapásra.

2. ASZIMMETRIKUS MÓDOSÍTÁS

1 pont módosítása: *300 Jp*

Ez azt jelenti, hogy a semleges zóna bal és jobb oldali határát különkülön, kedvünk szerinti irányba mozgathatjuk. Mint láthatjuk, az effféle módosítás sokkal többe kerül, mint a „szimmetrikus módosítás", ám hosszú távon jövedelmezőbb is, hiszen ezzel a módszerrel bárki növelheti a jósors zónáját úgy, hogy közben nem növeli a balsors zónáját is. Azaz 300 Jp árán a Játékos az általa választott irányba egy ponttal elmozdíthatja az egyik zónahatárt.

Például, ha valaki úgy dönt, hogy a szerencséjét szeretné növelni, akkor 300 Jp-ért az alaphelyzetet a következőképpen változtathatja meg:

jósors	semleges	balsors
01-34	35-67	68-100 (00)

Persze az is lehetséges, hogy egyszerre mindkét határt elmozgassuk – nyilván aszimmetrikusan, hiszen a szimmetrikus változtatás lényegesen olcsóbb. 600 Jp-ért tehát két pontot nyer a Játékos, amelyet a példa kedvéért most a jósors zónájának növelésére, egyúttal a balsors zónájának csökkentésére költ. Vagyis az előző állapothoz képest az értékek a következők lesznek:

jósors	semleges	balsors
01-34	35-68	69-100 (00)

3. VEGYES MÓDOSÍTÁS

Értelemszerűen ez az előző kétféle módosítás együttes használata. Vagyis ha valaki például 1050 Jp-t kíván rászánni a sorsa manipulálására, kedve szerint megoszthatja, hogy mennyit költ a „szimmetrikus" és mennyit az „aszimmetrikus" módosításra. Jelen példánkban az egyik variáció lehet, hogy 600 Jp-ért megnöveljük 1 ponttal a jósors zónát, és 1 ponttal lecsökkentjük a balsors zónát, majd a maradék 450 Jp-ért pedig 3-3 pontnyi szűkítést veszünk (növeljük mindkét zónát, a semleges kárára).

Ha mindezt az alaphelyzetből kiindulva tesszük, a zónák a következőképpen alakulnak:

jósors	semleges	balsors
01-37	38-65	66-100 (00)

Mikor és hogyan kerül sor a sorspróbára?

Amikor a Mesélő elrendeli

Egy kaland közben gyakran adódnak olyan helyzetek, amikor a Mesélőnek mérlegelnie kell a külső körülményeket. A sorspróba dobás segít megítélni bizonyos eseteket vagy befolyásolja a történéseket. *A Mesélő elrendelte sorspróbák nem változtatják meg a karakter sors értékeit. Egy eseményre csak egyszer lehet sorspróbát elrendelni.*

Például: egy magányos karakter letáborozik éjszakára egy tisztáson, nem rak tüzet, és minden elővigyázatossági intézkedést megtesz, hogy ne vonja magára a tíz kilométerre portyázó manócsapat figyelmét. Ez a „lapulás" a képességei alapján talán sikerülhetne is. Ám véletlenek bármikor adódhatnak. Hovatovább, az istenek útjai kifürkészhetetlenek… Nem tudható, hogy egyes események miért, mi célból következnek be. (De nem célszerű véletlen szörnygeneráló dobásnak használni a sorspróbát.)

A Mesélő eldöntheti, hogy úgy meséli-e a történetet, ahogy eleve eltervezte… avagy sorspróbát kér, és döntsenek az istenek. Ez esetben a Játékos dob a kockákkal a lentebb részletezett szabályok szerint.

Más esetben a szabályok határozzák meg a sorspróbát – például a magasból való lezuhanáskor, vagy a fatálisan elrontott varázslatok esetében.

Az ellaposodó játék élénkítésére is jó a sorsdobás, ugyanis ilyenkor a Mesélő és a Játékosok a véletlen generálta – olykor eléggé kifacsart – helyzettel kénytelenek szembesülni, amely során a gyakori improvizáció újra felpörgeti az eseményeket.

Nem túl szerencsés nyakra-főre sorspróbát dobatni. Ezzel egyrészt elvesszük a sorspróba különlegességét, másrészt a történet esetlegessé válik, amelyben a Játékosok úgy fogják érezni, hogy mindegy mit tesznek, hiszen a karakterük élete úgyis a Sors kezében van. Legyen a sorspróba olyan, mint a só: fontos, de módjával adagolt ízesítő.

Amikor a Játékos kéri

Előfordulhatnak olyan helyzetek, amiket a Játékos reménytelennek érez, s nem tud megoldani a képességeivel. Ilyenkor megkockáztathatja a szerencséjét vagy az istenek szeszélyére bízhatja magát. Kérhet sorspróbát. Ez esetben a Mesélő fog dobni a lentebb leírtak szerint, és a dobás eredménye dönti el, mennyire volt sikeres ez az akció. Egy eseményre csak egyszer lehet sorspróbát kérni!

Például a karakter szeretne bejutni észrevétlenül egy jól őrzött várba, de nem sok esélyt lát rá, hogy besurranjon a kapun az egymástól három lépésnyire álló, két alabárdos őr között. De feltétlenül be kell jutnia, ezért a sorsot hívja segítségül…

Hiányzó jártasságok esetén is alapozhat a karakter a sorsára. Így megpróbálhatja átúszni a zajló folyót alacsony szintű *úszás* jártassággal, bízva az istenekben és a felszín alatti áramlatokban. Ugyanakkor nyilvánvaló őrültségek esetében a Mesélő megtagadhatja a sorspróbára alapozott cselekvést, mint amikor az úszásban járatlan karakter egy jégtáblákkal megrakott, heves sodrású folyamon kíván átúszni úgy, hogy a folyó hemzseg a gyilkos szörnyektől, ráadásul a felszínen kiterjed, lángoló olajfoltok úsznak – persze a Mesélő engedélyezheti is a sorspróbát. Ilyenkor azonban külön oda kell figyelni a semleges zónára, amely azt jelenti, hogy sorshatás nélkül, a karakternek magának kell megoldania a feladatot – így az úszni nem tudó karakter még egy nyugodt, kellemes vizű tóba is belefullad –, valamint arra, hogy kisebb jósors valószínűleg még nem húzza ki a pácból a karaktert.

A Játékos kérte sorspróba azonban nem hagyja változatlanul a sorsot! *Minden esetben, amikor a Játékos kéri a sorsdobást, a jósors zónája 1-10 ponttal csökken,* de csak a sorspróbát követően! A mérték attól függ, hogy mennyire kritikus helyzetben folyamodik a karakter a sorshoz – élethalál helyzetben, abszolút reménytelenségbe taszítva 10 pont, vagy ha csak éppen baljós előérzetei vannak, akkor 1 pont –, hiszen a helyzet függvénye az is, hogy a sors mekkorát segít a karaktere. A helyzet függvényében a Mesélő meghatározza a sors „árát", amelyet a Játékos vagy elfogad – és akkor mehet a sorspróba –, vagy nem fogad el, de akkor a saját erejére kell támaszkodnia. A jósors ilyetén csökkenése természetesen helyrehozható aszimmetrikus módosítással, vagy szimmetrikus módosítással – ez utóbbi esetben azonban a balsors zóna is változik.

Lehetnek olyan esetek, amikor egy bizonyos eseményre egymás után többen is kérhetnek sorspróbát a Játékosok közül, ám fontos, hogy ez esetben számolni kell az előzőleg megtett sorspróbák hatásaival. Például, ha az első próbálkozó kikapott egy alapos balszerencsét, és az unatkozó kocsmai verekedő beleköt a békés piactéren, akkor valószínűleg nagy felfordulás támad, ami sok mindent megváltoztat.

Lehetnek viszont olyan esetek, amikor az egész csapat sorsa a meghatározó, de csak egyvalaki tehet sorspróbát. Amennyiben a csapat sorsa kérdéses, egy gyors átlagszámítással megalkotható a csapat három sorszónája, amelyre meg lehet tenni a dobást. Ilyen eset fordulhat elő például akkor, amikor egy gazdátlan tutaj sodródik lefelé a sebes folyón, amelyen a karakterek át szeretnének kelni. Szerencsés esetben a tutaj annyira a part közelébe sodródik, hogy hőseink könnyűszerrel el tudják kapni. Semleges esetben a tutaj sodródik tovább – ekkor a karakterek csakis a képességeik vagy varázsszereik segítségével kaphatják el. Balszerencsés esetben pedig kiderülhet, hogy egy éhes víziszörny bújik meg a tutaj alatt, amely épp prédára les…

Hogyan történik a sorspróba?

Százalékos dobást kell tenni két 10 oldalú kockával, melyek közül az egyik – előre meghatározva – a tízes helyértéket, a másik az egyes helyértéket jelöli. A dobás értéke 01 és 100 között lesz. Ha az eredmény a balsors zónába esik, a kérdéses esetben a karakternek balszerencséje lesz. Ha a semleges zónába, akkor semmilyen befolyásoló tényező nem történik. Ha a jósors zónába, akkor a karakternek szerencséje lesz a szóban forgó esetben.

A balsors avagy a jósors mértéke esetleg függhet attól, hogy az eredmény mennyire van távol a semleges zóna közelebbi határától. Minél távolabb esik, annál nagyobb a hatás, annál különlegesebb események befolyásolják a sorson keresztül a karakter életét.

Javasoljuk a Mesélőknek a következő értékeket:

1–5 pont eltérés: minimális sorshatás
6–10 pont eltérés: közepes sorshatás
11–20 pont eltérés: jókora sorshatás
01-es dobás: minden esetben óriási jósors
00-ás dobás: minden esetben óriási balsors

Ha a jósors, vagy a balsors kerül előtérbe, a Mesélő találékonysága, kreativitása igen nagy szerepet kap. Itt nem csupán arról van szó, hogy például a karakterrel valamilyen balszerencse történik, hiszen az ötletesség élvezetessé teszi a játékot – akár súlyos balsors mellett is.

FONTOS SZABÁLYOK:

– Ha a sorspróbát a Mesélő indítványozza, akkor a dobást a Játékos teszi. A zónahatárok nem változnak.

– Ha a sorspróbát a Játékos kéri, akkor a Mesélő dob. A jósors zónája 1-10 ponttal csökken.

– Ha a sorspróba egy csoportra történik, akkor a csoport zónahatárait a csoport tagjainak átlaga alapján számítjuk ki. A csapat nem kérhet közös sorspróbát, még egyhangúlag sem, ezt csakis a Mesélő rendelheti el. Ilyenkor az egyik Játékos dob.

PÉLDÁK sorspróba kérésekre:

Amikor a Mesélő elrendeli:

Egy magányos karakter letáborozik éjszakára egy tisztáson, nem rak tüzet, és minden elővigyázatossági intézkedést megtesz, hogy ne vonja magára a tíz kilométerre portyázó manócsapat figyelmét. Ez a „lapulás" a képességei alapján talán sikerülhetne is… ám véletlenek bármikor adódhatnak. A karakter értékei:

jósors	semleges	balsors
01-30	31-68	69-100 (00)

A dobás 61: a semleges zónába esik. Semmi befolyásoló tényező nem történik. Ha a Játékos a képességeire támaszkodva meglapul éjszakára, és nem csinál ostobaságokat – például nem rúg be, nem gyújtja fel az erdőt és nem rikoltozik bordalokat –, valószínűleg nyugodt lesz az éjszakája.

A dobás 29: kis jósors. A manók még véletlenül sem járnak erre. Viszont a bokor tövében lapuló, törött lábú nyúl, amely nem tud elszaladni a karakter elől, kellemes vacsoraként szolgálhat…

A dobás 22: közepes jósors. A manók nem jönnek arra; egy barátságos vándor viszont igen, akitől a karakter jó pár értékes és hasznos információt tudhat meg a környéken uralkodó viszonyokról stb.

A dobás 04: jókora jósors. A manósereg egy része az előző napokban épp ezen a tisztáson ásta el néhány féltett kincsét. A karakter felfedezi a rejtekhelyet... (Megjegyezzük, hogy a dobások eredménye néha kihatással lehet a történet folytatására is, hiszen a fenti eredmény esetén a manók aligha fogják tűrni, hogy valaki ellopja a zsákmányukat.)

A dobás 01: hihetetlen jósors. Valaha ez a tisztás ősi népek küzdőtere volt. Az egyik fa gyökerei közt egy hatásos varázsszer rejtezik, amire mellesleg még az aktiváló varázsszavát is rákarcolták. A kalandor meg épp „belebotlik" ebbe a holmiba, melyet mellesleg évszázadok óta nem fedezett fel senki.

A dobás 70: kis balsors. Manók ugyan nem jönnek oda, de a vándorló vöröshangyák rábukkannak a lapulóra…

A dobás 78: közepes balsors. A manók táborában az egyik manó meglopta a társait, és véletlenül épp erre a tisztásra menekül. A tolvaj manót a meglopott társak 8-10 fős csapata üldözi. (Amúgy a manósereg épp az ellenkező irányba vándorol.)

A dobás 88: óriási balsors. A manók valami gonosz isten sugallatára hirtelen felkerekednek, és egyenesen a karakter felé tartanak. Igaz, egyelőre nem tudnak róla, de keresnek valakit. Elkezdik tüzetesen átfésülni az erdőt.

A dobás 00: maximális balsors. A lapuló karaktert véletlenül meglátta egy arra settenkedő manó, szólt a sereg vezérének, és most az egész sereg megindul egy jó kis hajtóvadászatra…

Amikor a Játékos kéri:

A karaktert üldözi a vérszomjas manóhorda. Egyelőre gyors lábának köszönhetően előnyben van, ám a kitartó manók előbb-utóbb utolérik. Ekkor egy jégzajlástól hangos, kissé megáradt folyó állja a karakter útját, aki nagyjából úgy úszik, mint a nyeletlen balta. Azonban úgy tűnik, nincs választása, ezért az istenek kegyére bízva magát belegázol a jeges vízbe… A karakter értékei változatlanok:

jósors	semleges	balsors
01-30	31-68	69-100 (00)

A dobás 61: a semleges zónába esik. Semmi befolyásoló tényező nem történik, amely azt jelenti, hogy képességeire támaszkodva – jártasságpróba a Zafír Táblán – nagy valószínűséggel belefullad a folyóba.

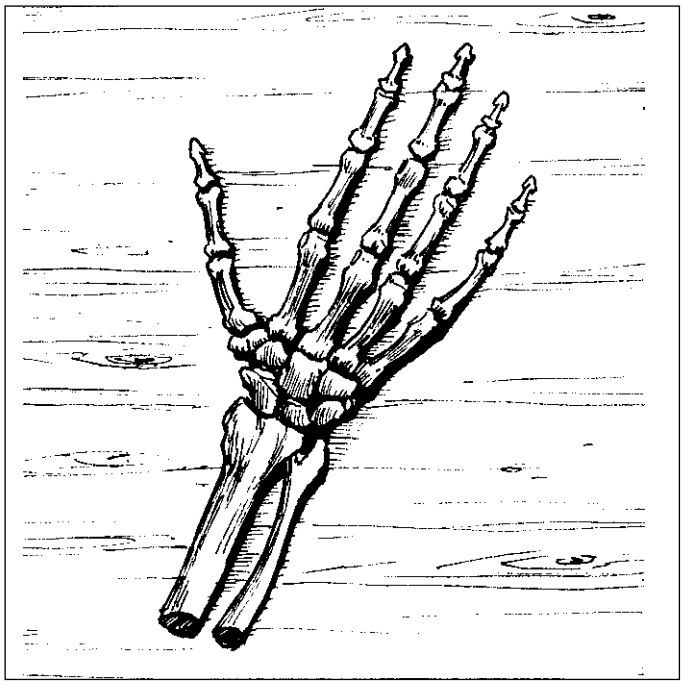
A dobás 29: kis jósors. Valahogy sikerül egy olyan áramlatot találnia, amely némileg megkönnyíti az úszást. Mivel ez önmagában nem elegendő a sikerre, jártasságpróbának kell alávetnie úszását, ám a jósors némileg növeli sikerének esélyét, azaz a Zafír Tábla célszámát.

A dobás 22: közepes jósors. A karakter el tudott kapni egy nagyobb jégtáblát, amelyre felkapaszkodva megpróbál átevickélni a túlpartra. Természetesen a jégtábla nem arra sodródik, amerre ő akarja, sőt, bármikor széttörhet, megbillenhet, és akkor a karakter a jeges árban találja magát – de nagy eséllyel akár a partra is sodródhat néhány kilométernyi út után.

A dobás 04: jókora jósors. A folyóparton egy sokat tapasztalt csónakos éppen indulni készül. Állója, hogy számára mindennapos – ha nem is veszélytelen – az effajta átkelés, és jó pénzért hajlandó átvinni a karaktert is a túlsó partra.

A dobás 01: hihetetlen jósors. Hirtelen három sárkány csap le a manóseregre, és füstölgő szénhalommá égeti őket. A karakternek mégsem kell átúsznia a folyón… bár valószínűleg sosem tudja meg, miért támadtak a sárkányok a manókra.

A dobás balsors: bármilyen mértékű balsors is következnék be, az mindenképpen a karakter halálát okozza, hiszen már a semleges zóna is csaknem 100%-osan halálos rá nézve. A Mesélő persze attól még megerőltetheti a fantáziáját, hiszen talán nem mindegy, hogy a karakter hősiesen pusztul el, vagy rendkívül megalázó módon.



A parányi cellaablakon át hûvös, télpárás levegõt sodort be a szél a hegyek felõl. A scriptorum kandallójában szokás szerint nem lobogott a tûz, az írnok-jelöltek fájdalmas pillantásokat vetettek a feketévé állott, szénné égett hasábokra, melyek több, mint egy hete adtak utoljára meleget.

Fázósan toporogtak mind a hatan, s magukban azért fohászkodtak, hogy ha az õ kedvükért nem is, legalább Ruggiero mester kedvéért begyújtson valaki. Csalatkozniuk kellett: Ruggiero a következõ pillanatban pirospozsgás arccal lépett a cellába, s öles léptekkel az elõkészített pulpitushoz sietett. Kipihentnek tûnt, jóllakottnak és elégedettnek. Egyáltalán nem zavarta a hideg.

- Felkészültetek? - kérdezte vidáman, s a csuhásokra pillantott. Senki sem érzett késztetést válaszolni. Komoran a saját írópadjukhoz somfordáltak, hogy felkészüljenek életük talán legfontosabb megmérettetésére.

- Látni szeretném, mire mentetek a Chaughus-fóliánsokkal! - harsogta Ruggiero. - Ez lészen az utolsó próbatételetek. Ezen múlik, melyiktek marad rendünk kötelékében, s melyiktek tér vissza földet túrni, halászhálót vetni a tengerbe, trágyát hányni, rongyos bakancsokat foltozgatni!

Ruggiero elégedetten elmosolyodott, látva a tanítványai arcára kiülõ rémületet.

- Nos, gyermekeim, mindannyian kaptatok egy-egy darabot rendünk féltve õrzött, titkos fóliánsaiból. Kaptatok azon felül megfelelõ pergameneket, tisztító- és elõkészítõ eszközöket, és tudtommal Fetteq testvér gondoskodott kiváló minõségû másolótollakról, színes téntákról is.

A sarokban várakozó Fetteq testvér szaporán bólogatott: a Pusztulás-tengerének távoli vízéből hozatott cápavér-míniumért példának okáért több aranyat volt kénytelen leolvasni a megbízhatatlan trialcori kalmár tenyerébe, mint amennyit a kódexek kötéséhez használatos bálnabõrért fizetett. Hiába! A rend mindig is sokat adott arra, hogy kiváló írnokokat neveljen.

- Lássam, mire jutottatok! - tárta szét karjait Ruggiero. - Terítsétek ki a másolatokat, gyermekeim!

Az írnok-cellában izgatott moraj futott végig. A mester megállt az elsõ írópadnál.

A sorban elsõ jelölt saját mûvére mutatott, s reszketve lehajtotta csuklyás fejét. Ruggiero néhány pillanatig a pugilláriát vizsgálgatta, aztán elégedetlenül így szólt:

- Az iniciálék aranyfestése roppant halovány, gyermekem! Azon felül még soha nem láttam ilyen ferde segédvonalakat! Tán Vectus testvér borát kortyolgattad, midõn ezen dolgoztál?

Az ifjú elnevette magát kínjában, de rögvest abbahagyta, mert Ruggieo így folytatta:

- Soha nem lehetsz scriptor!

Azzal a következõ padhoz lépett.

- Ügyes! - bólogatott elégedetten, miközben szemügyre vette a rajzolatokat a három lapra felvésett másolaton.

A csuhás reménykedve pillantott fel rá.

- Csakhogy - fûzte tovább szavait a mester - sehol sem látom az oldalsó ornamentumok indái végérõl a giagerakacsokat! Nézd! Mindenhonnan lefelejtetted õket!

- Én... én - kezdte dermedten a tanítvány. - Én azt hittem, azok...

- Azok éppúgy a fóliáns részei, mint a sorbetûk, miniatúrák, vagy akár az iniciálék! - ingatta fejét Ruggiero. - Sajnálom, fiam. A scriptor nem feledhet le semmit a lemásolandó fóliánsról.

A harmadik padnál a mester nem szólt semmit, csak a fejét rázta. A negyediknél hangosan felnevetett, és könnyed kézmozdulattal meglegyintette az írnok-jelölt arcát.

- Ugyan, fiam! Ugyan!

Az ötödik padnál már hosszasabban elidõzött, mellkasa elõtt összefont karral bámulta a másolatot.

- Ügyes - bólintott végül.

- Bár a kezed még meg-megremeg másolás közben, de összességében egészen ügyes munkát végeztél. Maradhatsz, fiam!

A csuhás megkönnyebbülten lélegzett fel.

Már csak egy írópad maradt hátra: egy nyurga, meglepõen magas fiú állt mellette. Csuklyáját hányavetin hátrahajtotta, és egyenesen a mesterre vigyorgott.

- Nocsak! - Ruggiero futó pillantást vetett a kiterített fóliánsra és a másolatra.

Illetve...

A másolatra és a fóliánsra.

A mester elsápadt, közelebb hajolt, és hirtelen mozdulattal mindkét iratot a kezébe vette.

- Ó, magasságos...

A nyurga írnok-jelölt elégedetten bólogatott.

- Egészen jól sikerült, igaz-e mester uram?

- De... de... - Ruggiero sápadtan pillantgatott egyik fóliánsról a másikra. - Melyik... melyik az igazi?

A többiek döbbenten hátrafordultak. Melyik az igazi? A nagy Ruggiero nem képes megállapítani, hogy melyik az eredeti és melyik a másolat? A másolat, amit egy írnok-jelölt készített, egyetlen, kézdermesztõen hideg éjszaka leforgása alatt?

A mester a fiúra pillantott.

- Te másoltad ezt?

- Ki más?

- Szólj: melyik hát a valódi a kettõ közül?

- Azt állapítsa meg nagytiszteletû uram, maga!

- Fiam.... neked mellettem lészen a helyed! Mellettem, az udvarnál! A személyes írnokom leszel! A kezed aranyat ér!

- Nos... - tárta szét karjait az ifjú. - Ez valóban megtisztelõ ajánlat, de nekem... más terveim vannak. Bocsánatáért esedezem, amiért meggondoltam magam. Nem akarok már írnok lenni. Isten áldja, mester uram! Ideadná a másolatomat?

Ruggiero dermedten bámult a kezében tartott fóliánsokra.

A másolatot?

Homlokán verejtékcseppek gyöngyöztek.

- Ha kérhetném, mester uram... - szólt a fiú türelmesen, és kinyújtotta kezét.

Ruggiero reszketõ karral adta át az egyik iratot.

Erre aztán a fiú arcán széles mosoly terült szét.

- Szálljon áldás bölcs homlokodra, mester uram! - Azzal a döbbent csuhások sorfala elõtt kisétált a cellából.

Néhány pillanattal késõbb Ruggiero a parányi ablakhoz ugrott. Az ifjú éppen áthágott az udvaron, a kitárt kapu felé tartva.

Egy Chaughus-fóliáns megér vagy ötven aranyat! Mondják, a rég elfeledett nyelven írt mondatok rettenetes titkot rejtenek azon kevesek számára, akik õrdögi praktikáik révén megfejthetik jelentésüket!

A mester a kezében tartott fóliánsra pillantott.

Nem lett volna szabad csak úgy elengednie azt a fiút! Intett Fetteq testvérnek, hogy azonnal küldje utána a csatlósokat: hozzák vissza rögvest, mielõtt eltûnik a ködben!

Miközben kisietett a cellából, a kezében szorongatott fóliánst összegyûrte, és a kandallóba vetette.

A többiek kiáltozva, fegyelmezetlenül utána zúdultak a folyosóra, le az udvarra, ahol már lóra pattantak a fegyveres õrök.

- Hozzátok vissza! Hozzátok vissza! Elrabolt egy értékes fóliánst! - kiáltozott Ruggiero dühösen, de legbelül már tudta, hogy a lovasok nem lelik majd a fiú nyomait a hóban. Aki az eredetire megszólalásig hasonlatos másolatot képes készíteni egyetlen éjszaka alatt, annak nem okozhat különösebb gondot eltûnni a ködben...

A hegyek felett éppen havazni kezdett, amikor a csaknem üres cellában egy kéz nyúlt a kandalló hamvai közé, hogy kiemelje az üszkös hasábok közé hajított fóliánst.

Kár lenne érte, ha azzal gyújtana be valaki...

4.3. Jártasságpróbák

A jártasságok alkalmazása

A jártasság gyakorolásához, használatához rendelkezni kell a szükséges szerszámokkal és nyersanyagokkal: szerszámai nélkül egy ács nem sokat tehet, s általában egy kovács is tehetetlen kalapács, üllő és egyéb eszközök nélkül.

Az eszközökön kívül a karakternek elegendő időre van szüksége jártassága kibontakoztatásához: az ács tud házat építeni, de nem egy nap alatt! Néhány jártasságnál az időfelhasználás adott: a legtöbb esetben azonban a Mesélő feladata ezt megbecsülni. Az aktuális helyzet alapján a játékmester növelheti vagy csökkentheti a karakter sikerének esélyeit (lásd Körülmények!). Azokhoz a faktorokhoz, melyek egy jártasságpróbát befolyásolhatnak, a rendelkezésre álló szerszám és nyersanyag felhasználhatósága és minősége, az idő, a feladat nehézsége és a karakternek az adott munka szempontjából való megbízhatósága tartozik. Kedvező módosítók emelik a próba esélyét, a kedvezőtlenek levonnak belőle.

A jártasságpróba

Ha egy karakter valamelyik jártasságát szeretné használni, a próbálkozás vagy automatikusan sikerül, vagy csak sikeres százalékos dobás után. A százalékos dobást *jártasságpróbának* nevezzük. Ha a megoldandó feladat egyszerű, vagy a jártasság a játék szempontjából nem túl fontos (például a kisebb javítások, vagy mondjuk az egyik karakter unalmában fát farag), úgy a szabályos próbadobástól eltekinthetünk. Ha a karakter által megkísérelt dolog nehéz, eredményessége kétséges, akkor a próbadobás elengedhetetlen. A játék szempontjából fontos cselekvésekre pedig még akkor is lehet jártasságpróbát dobni, ha a rontás esélye vajmi kicsinynek tűnik.

Az, hogy egyes jártasságok hogyan, s mikor használhatók, kiderül a leírásukból. A jártasságpróba során figyelembe kell vennünk az egyes feladatok bonyolultságát, más néven *nehézségi fokát*. Így két érték – a használni kívánt jártasság karakter által birtokolt szintje és a feladat nehézsége – áll rendelkezésre, amely a ***Zafír Táblán*** kijelöli a *célszámot*. Értelemszerűen a jártasságszint sorokat, a feladatnehézség oszlopokat jelöl ki, s a kettő metszetében csupán egyetlen rubrika lesz, amely a célszámot tartalmazza. A célszám az az érték, amely megmutatja, hogy a karakternek hány százalék esélye van sikerrel teljesíteni a próbát. A 75-ös célszám értelemszerűen 75%-ot jelent. A *célszámra százalékos dobást kell tenni*, amely kifejezés azt jelenti, hogy ha a kockadobás eredménye 75, vagy annál kevesebb lesz, a próba sikerült. Tehát amennyiben a karakternek sikerült a jártasságpróba célszámának a táblázatban megadott értékét kidobnia, akkor a karaktere meg tudta oldani a feladatot, ellenkező esetben próbálkozása meghiúsult. Ilyenkor a Mesélő dönt a kudarc következményeiről.

Ha két karakter dolgozik ugyanazzal a jártassággal egy feladaton, a magasabb esélyt kell figyelembe venni a jártasságpróbánál (a karakterek segítik egymást, ötleteik újabb ötleteket szülnek). Ha több, azonos jártasságú személy is beszáll a munkába, akkor a siker esélye tovább nő – azaz csökken a feladat nehézsége. Minden újabb érdemi segítő – aki ért is a feladathoz és hozzá is fér a munkához – 2-2%-kal növeli a siker esélyét. Bármennyien is dolgoznak azonban a problémán, a siker esélyét ily módon nem növelhetik 90% fölé. Ugyanezen az alapon a kontár segítők – akik nem értenek az adott feladathoz –, 3-3%-al csökkentik a siker esélyét.

A próbák lehetnek azonnali idejűek (a harci cselekmény alatt 0 szegmens igényűek) is, mellettük más cselekedetet – elvileg – végrehajthat a karakter. Gyakorlatilag bizonyos rontott próbák után nem lehet cselekedni, de nem azért, mert nincs idő rá, hanem azért, mert a rontott próba következtében a karakter alkalmatlanná válik a cselekvésre (elájul, megzavarodik stb.). Más próbák hosszas cselekvések eredményét tükrözik, ilyenkor az idő értelemszerűen annyi, amennyit a cselekvés megkíván.

A Zafír Táblán – a zafír kékje a tiszta tudást szimbolizálja – találjuk csaknem az összes *jártasságpróba* célszámait, valamint a főértékpróbák kivételével minden olyan dobást, ahol a karakter valamilyen képességét állítjuk szembe a tőle független feladatokkal, nehézségekkel.

A Zafír Tábla elve: a jártasságnak megfelelő nehézségű feladat megoldása nem okozhat gondot senkinek. Ezért a magas célszám. Az egyre nehezedő feladatok során fokozatosan csökken a siker valószínűsége. A különleges dobások szabálya (01, 00) a jártasságpróbák esetében is érvényes.

A próbák szintjei

1. Főérték-próbák

A karakterek főértékei számtalan esetben vethetőek próba alá. Olyankor kerül rájuk sor, amikor kifejezetten a karakter valamely főbb tulajdonságát (pl. az erejét) kell letesztelni, vagy olyankor, ha nincs a feladatra vonatkozó jártasság kidolgozva (pl. intelligenciapróba ahhoz, hogy a karaktert átverték-e, mert a játékrendszerben nem létezik *gyanakvás* jártasság). Ha a jártasság létezik, csupán a karakter nem birtokolja, a próba nem helyettesíthető főérték-próbával (pl. nem lehet lovagolni az Ügyesség Főérték alapján); ilyenkor *a karakter képzetlennek számít, s a jártasságszintje 0.*

A lehetséges főérték-próbák a következők:

- Fizikum-próba; Erő-próba, Szívósság-próba (egészségpróba)
- Rátermettség-próba; Ügyesség-próba, Reflex-próba
- Tudat-próba; Intelligencia-próba, Lelkierő-próba
- Esszencia-próba; Varázserő-próba, Esszenciapajzs-próba (mágikus ellenállás)

Zafír Tábla

Jártasságszint	A feladat nehézsége: 0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
0	90	75	35	15	05	05	05	05	05	05	05
1	90	90	75	55	35	15	10	05	05	05	05
2	95	90	90	75	55	35	15	10	05	05	05
3	95	95	90	90	75	55	35	15	10	05	05
4	95	95	95	90	90	75	55	35	15	10	05
5	95	95	95	95	90	90	75	55	35	15	10
6	95	95	95	95	95	90	90	75	55	35	15
7	95	95	95	95	95	95	90	90	75	55	35
8	95	95	95	95	95	95	95	90	90	75	55
9	95	95	95	95	95	95	95	95	90	90	75
10	95	95	95	95	95	95	95	95	95	90	90

A Főérték-próbák speciális próbák, mivel *a Főérték maga a célszám*, és nem a Zafír Tábla célszámai között kell keresni. Minél magasabb egy főérték, annál nagyobb valószínűséggel sikeres az adott főértékre történő próbadobás. Mint máshol, a 00-ás dobás itt is különösen szerencsétlen eredménnyel jár. Ez alól egyetlen kivétel van: amikor a kérdéses főérték 100-as, vagy afeletti értékkel rendelkezik. Ilyenkor a 00-ás dobást követheti egy újabb dobás, amelynek a sikerszáma a főérték száz feletti része – azaz egy 115-ös főértéknél 15. Siker esetén a feladat is sikerült, rontás esetén viszont nem egy egyszerű rontás következik be, hanem a 00-ás dobás elvének megfelelő katasztrofális rontás.

Amikor *két karakter hasonló jellegű* (vagy egymást kiegészítő) *főértékét* kell összevetni egymással, mint például amikor a viaskodó felek egyike hirtelen mozdulatával meg akarja lepni ellenfelét (Ügyesség versus Reflex, hacsak nincs kidolgozott jártasság erre), vagy mondjuk egy szkander-versenyen (Erő versus Erő), olyankor a Rubin Tábla célszámai a mérvadóak, ahol a Főértékek szintje jelöli ki a célszámot (a Főérték szintje a tízes helyérték száma, pl. 78-nál 7). A Rubin Tábla célszámával lényegében kikerüljük, hogy először egy hagyományos Ügyességpróbát, majd egy hagyományos Reflexpróbát kelljen tenni. Amennyiben a kérdéses főértékek 100 felettiek, a fejlesztett Rubin Tábla tartalmazza azokat a célszámokat, amelyek a 10. szint felett érvényesek.

Azonban, ha a célszám speciális is, a próba logikája nem: a célszám jelenti a siker százalékát, tehát a célszámnak megfelelő, vagy kisebb számot eredményező százalékos dobás sikeres próbát jelent.

Fizikum-próba. Az ájulás ellenpróbája. Amikor a Fizikumpontok a maximális érték 10%-ára, vagy az alá csökkennek (10-es sebszint: Egészség fejezet), a karaktert megkörnyékezheti az ájulás. Az ájulás ellen Fizikum-próba dobható, melynek célszáma a Fizikum Főérték *eredeti értéke*. Fizikumpróbát nem kötelező dobatni, viszont amennyiben a Mesélő elrendeli, az eredményét kötelező figyelembe venni.

Abban az esetben is ezt a próbát dobjuk, ha a karakter ereje és szívóssága együttesen fontos, ekkor a célszám az *aktuális* érték.

Erő-próba. Minden olyan feladat teljesítésekor, amikor a karakterek puszta ereje a meghatározó. Ha létezik a feladat során használható jártasság, akkor célszerűbb a főérték-próba helyett jártasságpróbát dobatni. Az erő-próba célszáma a karakter *aktuális* Erő Főértéke, viszont a feladat nagysága és a körülmények módosíthatják a célszámot (könnyű feladat és kedvező körülmények növelik, túl nehéz feladat és kedvezőtlen körülmények csökkentik a siker esélyét).

Szívósság-próba. Minden olyan feladat teljesítésekor, amikor a karakterek kitartása, állóképessége (pl. bírja-e még a hosszan tartó futást a homokdűnék között?), vagy a szervezetük betegség-ellenálló-, illetve méregellenálló-képessége a meghatározó. Ez utóbbinak *egészségpróba* a neve, és bővebben az Egészség fejezetben olvashatsz róla. A szívósság-próba célszáma a karakterek *aktuális* Szívósság Főértéke, viszont a feladat nagysága, a körülmények és a végzett feladat időtartama (mióta rohan a sivatagban?) módosíthatják a célszámot.

Tudat-próba. A kívánt varázslatok fogadásakor használatos. Előfordul, hogy a karakter olyan varázslatok célpontja, melyet a karakter hasznosnak tart (pl. képességnövelés, gyógyítás). Ilyenkor a karakter Tudat-próbát dobhat, melynek célszáma a saját Tudatának *aktuális* értéke. Sikeres próba esetén az esszenciapajzs nem lép működésbe, tehát a varázslatra nem kell mágikus ellenállást dobni. A karakter zavartsága, kábasága, valamint a kedvezőtlen külső körülmények a célszámot csökkentik. Eszméletlen, alvó stb. karakter nem dobhat Tudat-próbát. Az elrontott Tudat-próbát nem lehet megismételni, ilyenkor a varázslat szembekerül az esszenciapajzzsal – amely persze nem biztos, hogy megfogja.

Abban az esetben is ezt a próbát dobjuk, ha a karakter intelligenciája és lelkiereje együttesen fontos valamely feladat szempontjából.

Intelligencia-próba. Minden olyan feladat teljesítésekor, amikor a karakterek tudása, találékonysága, emlékezete a meghatározó, és a szerepjátékon alapuló megvalósítás nehézségekbe ütközik. Az Intelligencia-próba gyakorta helyettesíthető szerepjátékkal (pl. ha emlékszik a Játékos a korábban elhangzott információra, akkor a karakter is emlékszik). Célszám az Intelligencia *aktuális* értéke, melyet a feladat körülményei, nehézsége módosíthatnak.

Lelkierő-próba. Minden olyan feladat teljesítésekor, amikor a karakterek lelkiereje, érzelmi stabilitása a meghatározó. Gyakorta használatos a lelki folyamatok megjelenítésekor (pánik, düh), vagy az érzelem manipulálásán alapuló varázslatoknál. Szintén Lelkierő-próbát dobhat a megzavart varázsló, ha ezt a Mesélő engedélyezi. Célszám a Lelkierő *aktuális* értéke, melyet a feladat körülményei, nehézsége módosíthatnak.

Esszencia-próba. Amikor egy karakter túlterheli magát varázstárgyakkal, előfordulhat, hogy azok felrobbannak (erről bővebben a Mágia fejezet végén olvashatsz). A robbanás előtt a karakter jogosult egy Esszencia-próbára, amely siker esetén figyelmezteti őt, hogy azonnal bekövetkezik a robbanás… és a karakternek még marad annyi ideje, hogy valamelyik varázstárgyától megszabaduljon. Célszám az Esszencia Főérték *eredeti* mértéke.

Varázserő-próba. A gennymanók faji specialitása, a mágikus tolvajlás esetében alkalmazzuk.

Esszenciapajzs-próba. Ezt a próbát nevezzük *mágikus ellenállásnak* – szabályait lásd a Mágia fejezetében.

Rátermettség-próba. Minden olyan feladat teljesítésekor, amikor a karakter ügyessége és reflexe együttesen válik meghatározóvá. Célszáma a karakter Rátermettségének *aktuális* értéke, melyet a körülmények és a feladat nehézsége módosíthat.

Ügyesség-próba. Minden olyan feladat teljesítésekor, amikor a karakter ügyessége a meghatározó. Célszáma a karakter Ügyességének *aktuális* értéke, melyet a körülmények és a feladat nehézsége módosíthat.

Reflex-próba. Minden olyan feladat teljesítésekor, amikor a karakter reflexe a meghatározó. Célszáma a karakter Reflexének *aktuális* értéke, melyet a körülmények és a feladat nehézsége módosíthat.

2. Szigorú jártasságpróbák

A jártasságpróbák megmutatják, hogy a feladat teljesíthető-e a jártasságára támaszkodó karakter által. A szigorú jártasságpróbák esetében a rontás azt jelenti, hogy a feladatot nem sikerült véghezvinni. A feladat jellegéből és nehézségéből adódik aztán, hogy milyen további következményei lesznek a rontásnak.

Példa a nehézségre: egy harcos át akart úszni egy folyót. Alacsony nehézségű a feladat akkor, ha szép az idő és a folyó csendes. Ez esetben a rontás inkább azt eredményezi, hogy a harcos kénytelen visszafordulni, mert begörcsölt a lába, s ezért nem tudta átúszni a folyót. Magas nehézségű feladat esetén azonban (jégzajlás a folyón), a rontás könnyen halálhoz vezet.

Példák a feladat jellegére: Egy orgyilkos mászik a torony falán (nem mindegy, hogy milyen magasan véti el a jártasságpróbáját). Egy fegyverkovács javítja a sérült kardot (nem mindegy, hogy rontásával eltöri a kardot, vagy csak nem volt képes megjavítani). Egy orvos betegséget diagnosztizál (nem mindegy, hogy rossz diagnózist állít fel, vagy csak nem képes felismerni a bajt) – de bármelyik lehetőség is áll fenn, a feladatot *nem sikerült* végrehajtani.

3. Rugalmas jártasságpróbák

Bizonyos feladatok olyan jellegűek, hogy a jártasságpróba elrontása csupán azt jelenti; a feladatot rosszabb minőségben teljesítette a karakter – de teljesítette.

Például egy írnoknak el kell készítenie a hadüzenetet. A hadüzenet megírása magas nehézségű feladat, mert igen gondos betűformázás mellett a szép fogalmazásra is ügyelni kell (a királyok ritkán diktálják le szó szerint a hadüzenetet íródeákjaiknak). Az írnok elrontja a jártasságpróbáját, ám ez nem jelenti azt, hogy képtelen volt megírni a levelet, csupán azt, hogy izgalmában pacát ejtett, nem kerekítette elég szépen a kezdőbetűket, vagy nem megfelelő kifejezéseket használt. Súlyosabb rontás esetén (a kidobott érték messze meghaladja a célszámot, a mértékre külön szabály nincsen) a Mesélő komolyabb hibákat „fedezzen" fel a munkában. Csupán a fatális vétés (00-ás dobás) jelenti azt a rugalmas jártasságpróbák esetén, hogy a feladat egyáltalán nem sikerült (az írnok elájult izgalmában).

A feladat rontásának egyéb következményei (az írnokot kivégzik hanyag munkája miatt), már nem közvetlenül a sikertelen jártasságpróbából erednek, hanem másból (kegyetlen a király).

4. Összetett jártasságpróbák

Azon tevékenységek, melyekhez több jártasság együttes alkalmazása szükséges, több jártasságpróbát igényelnek. Például egy kém besurran az ellenséges táborba; ehhez *lopakodás, álcázás,* esetleg *nyelvtudás* jártasságpróbái szükségesek. Ilyenkor esetleg nincs szerepjáték, csak a próbák egymásutánisága, majd a Mesélő közli a végeredményt (főleg mesélői-karakterek esetében van ez így). Sok esetben az összetett tevékenység szétbontható, szerepjátékkal tagolható, ilyenkor lényegében a játékfolyamat alatt sok szimpla jártasságpróba követi egymást.

Ha egy feladat több szakaszra bontható, vagy hosszú folyamata lényeges a játék szempontjából, szintén dobható összetett jártasságpróba. Ilyenkor ugyanazt a jártasságpróbát ismételjük kétszer, vagy többször. Fontos szabály, hogy valóban csak akkor dobassuk többször ugyanazt jártasságpróbát egyetlen feladatra, ha az a játék szempontjából lényeges – ugyanis a valószínűség-számítás elvei alapján a karakternek rohamosan megnőnek az esélyei a feladat elrontására, minél többször kell jártasságpróbát tennie –, és indok nélkül nem lenne etikus rontani az esélyeit. ***Ne dobasson a Mesélő méterenként kötélmászás jártasságpróbát, csak egyet, az egész feladatra!*** Ha mégis több próbát rendelne el, legyen valamely különleges indoka az újabb jártasságpróbának. Például ha egy gnóm mechanikus hadiszekeret épít, és a különféle alkatrészek elkészítése eltérő nehézségű, külön jártasságpróbákat igényelhet a folyamat. Más: egy tolvaj két torony közt kifeszített kötélen halad és egy őr hirtelen rákiált, újra kell dobnia az *akrobatika* jártasságpróbáját (esetleg egy Lelkierő-próba után, hogy kiderüljön, megijedt-e) – de ugyanez vonatkozik a falmászásra és a kötélmászásra is. Ha ilyenkor a Mesélő képtelen eldönteni a rontás következményét – például azért, mert nem tudja, hogy hol jár éppen a karakter, el tudja-e kapni a torony kiugró párkányát, vagy túl messze van – Sorspróbával, vagy százalékos dobással eldöntheti azt.

A feladat nehézségi szintje

Amikor egy karakter végre akar hajtani egy feladatot, a Mesélőnek mindenekelőtt el kell döntenie annak nehézségi szintjét. A feladat nehézsége önmagából fakad, de befolyásolják a körülmények is! Az alábbi példa talán segít jobban megérteni a különbséget feladat és feladat között – a körülmények hatásával azután foglalkozunk.

Az alapfeladat: a karakter fel akar kapaszkodni a falon (zárójelben a képzeletbeli karakter reakciói).

0. szint („Ez vicc!"): A végletesen könnyű feladatok szintje. Jártassággal rendelkező karaktertől sértés az ilyenre próbát követelni. A falból nagy kiszögellések meredeznek egymáshoz közel, melyekről a karakter még akkor sem esne le, ha megcsúszna a lába, vagy az ujjai alatt letörne az egyik kapaszkodó. A karakternek szinte csak fel kell sétálnia rajtuk – ha lenne *lépcsőjárás* jártasság, inkább azt használná.

1. szint („Gyerekjáték!"): A nevetségesen könnyű feladatok szintje. A kapaszkodók elég közel vannak egymáshoz, hogy ne okozzon különösebb nehézséget az elérésük. A falra nem nehezebb feljutni, mint felmászni egy létrára.

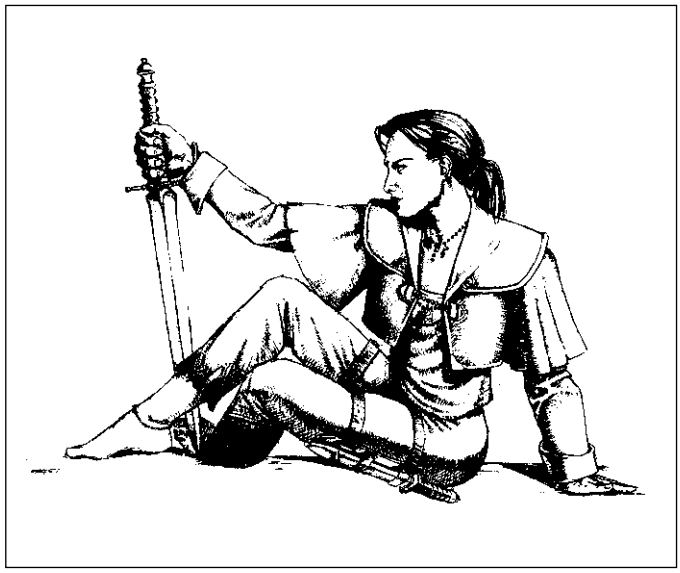
2. szint („Ugyan már!"): A könnyű feladatok szintje. A fal még kellemes mászófelületet ad.

3. szint („Ez is valami?"): Az átlagosnál némileg könnyebb feladatok szintje. A fal elég rücskös ahhoz, hogy egy erős ujjakkal megáldott karakter találhasson magának néhány kellemes kiszögellést, és könnyen megvetheti a lábát is, ám akadnak szakaszok, ahol különféle figurára lesz szükség a továbbjutáshoz.

4. szint („Essünk túl rajta!"): Az átlagos feladatnehézségek szintje. Néhány kiugró darab alkalmat ad arra, hogy a karakter megpihenjen, egyébként a mászásban csakis az alig ujjbegynyi repedésekre hagyatkozhat. A fal egész hosszában komolyabb észmunkára van szükség, nem lehet csak úgy vaktában mászni.

5. szint („Na, ez már igen!"): Az átlagos feladatnehézségek második szintje. A falon komolyabb kiugrók nincsenek, a repedések sokszor túl szűkek, hogy a lábat is meg lehessen vetni bennük.

6. szint („Emberpróbáló..."): Az átlagos feladatnehézségek harmadik szintje. A falon komolyabb kiugrók nincsenek, a kövek rései, az esővíz által kimosott repedések állnak a mászó rendelkezésére. Pihenésre már nincs lehetőség, a mászáshoz teljes összpontosításra és erőkifejtésre van szükség.



7. szint („...meg azt is, aki ezt kitalálta!”): A nehéz feladatok szintje. A fárasztó, a képességek maximális kiaknázását igénylő falszakaszokat veszélyes szakaszok tarkázzák (omlékony kiugrók, távoli kapaszkodók, kifelé hajló szakaszok). A kapaszkodók olyan kicsinyek, hogy a karakter a lábát jóformán semmire sem tudja használni.

8. szint („Rossz tréfa...”): A teljesíthetőség határáig nehezített feladatok szintje. A fal felszíne majdnem teljesen sima, vagy kifelé hajló... egyébként fel kell mászni rajta.

9. szint („A’zannya!”): A lehetetlennel határos feladatok szintje. A fal sima, a felszínén váratlan helyeken lyukak nyílnak, melyekből lándzsák vágódnak elő.

10. szint („Gnnn!!!”): A lehetetlen feladatok szintje. A fal *tükörsima* felszínén váratlan helyeken lyukak nyílnak, melyekből lándzsák vágódnak elő, ráadásul a fal egyes részei csupán illúziók, ahol a karakter tudata még meg van győződve arról, hogy kapaszkodik, jóllehet, a test már javában zuhan a föld felé. Minden huszadik szívdobbanásra villámló energia-kisülések perzselik végig a fal felszínét, a fal egyes szakaszai lángolnak, mert az őrök görögtüzet öntöttek rá, a karakter háta mögött egy hatalmas szörnyeteg araszol, szemből íjászok lövöldöznek...

Körülmények

Amikor egy karakter végrehajt valami feladatot, nem csupán a tudása és a feladat eredendő nehézsége befolyásolja annak végeredményét, hanem a körülmények is, melyek közepette végrehajtja a cselekvést. Az előző példánkban kedvező körülménynek számít, ha a karaktert társai segítik a mászás elején, vagy ha visz magával mászóvasat. Kedvezőtlenül hat a mászás végeredményére, ha esik az eső (síkossá válik a fal), vagy ha a falon időről időre őrök tűnnek fel (sietni is kell, meg rejtőzködni is). Tovább fokozva a kedvezőtlen körülményeket: a karakter fémpáncélt visel, s közben a villámok is csapdosnak...

Ugyanaz a körülmény néha kedvező, néha kedvezőtlen, mint például a csillagtalan éjszaka; kedvezőtlen, mert a karakter nem látja a fal repedéseit, csak kitapogathatja azokat, de kedvező, ha a falon őrök vannak, mert akkor ők sem látják a karaktert. Az a körülmény, ami kedvezőtlen az egyik karakternek, a másiknak nagyon kedvező lehet. Előfordulhat az is, hogy a kedvező és a kedvezőtlen körülmények egyszerre hatnak, s a hatásuk kiegyenlíti egymást.

Érthető, hogy a körülmények jócskán meghatározzák egy feladat végrehajtásának az esélyét – gyakran még a feladat alapvető nehézségénél is fontosabbak lehetnek. A jártasságalapú próbák – melyek célszáma a Zafír Táblán található –, illetve a főérték-próbák esetén ***a körülmények módosító hatását be kell építeni a feladatnehézségbe.***

Például: *Efedris, a dergán nemesifjú lovagolni tanul. Kifejezetten békés természetű, vén heréltet választ, melyet a szolgák gondosan felnyergelnek a számára – így a lovaglás jártasságával szemben álló feladatnehézség 3-as. Kedvező körülményként lehet figyelembe venni a kivénhedt hátaslovat jól ismerő főlovász jelenlétét, aki az első leckék alkalmával kötőféken vezeti a lovat. Így a kedvező körülmény által módosított feladatnehézség 1-es lesz.*

Azonban a lovaglás lecke vége felé, amikor már mind a ló, mind a lovasa eléggé elfáradt, három szolgakölyök ront be a gyakorlótérre, és már messziről ordítozzák, hogy Efedrist látni kívánja az apja, de azonnal. Efedris megzavarodik, mivel az apja csak olyankor kívánja látni, ha valami kivetnivalót talált fia viselkedésében… a ló is megriad, mert a hirtelen ordítozást nehezen viseli el öreg idegzete… így a három fiú negatív körülménymódosítóként azonnal 5-ös szintre növeli a feladatnehézséget. Amennyiben Efedris elrontaná a lovaglás próbát, nagyobb baja nem történik – a feladat jellegéből adódóan –, csupán a leesik a ló hátáról (hiszen a feladatrontás következményeit mindig az adott feladat határozza meg). Nagyon durva rontás esetén azonban el lehet gondolkozni azon, hogy vajon Efedris nem esett-e szerencsétlenebbül a kelleténél, vagy a hátas nem riadt-e meg annyira, hogy megtapossa a fiút…

Némán méregették egymást.

A lovagnak volt kevesebb félnivalója, elvégre testét páncél fedte, kezében kétkezes pallost szorongatott, s övében – a végszükség esetére – ott lapult egy szögecses buzogány is.

Kliana jóval védtelenebbnek tűnt a hajladozó cserjék levei közt áttűző napfényben. Vézna lányalak, rongyos, valaha jobb napokat látott ruhában, egy szál törrel a kezében.

A fák alatt vihogó gennymanók arra sem fecsérelték az idejüket, hogy ócsárolják, inkább gyors fogadásokat igyekeztek tenni a párbaj győztesére, de mire a lovag első támadásra lendült, kiderült, hogy senki sem hajlandó a lány esetleges diadalára blazírozni.

Kliana fürge kígyóként tért ki a lecsapó penge útjából, s magában örömmel könyvelte el, hogy a lovag magabiztosan, túlontúl nagy lendülettel esett neki. Így gond nélkül a háta mögé penderülhetett, és villámgyors döféssel megsebesítette a férfit vértjeinek illesztékénél.

A lovag felkiáltott, nem a fájdalomtól, inkább a meglepetéstől.

– Szuka!

– Szuka! Szuka! Szuka! – visszhangozták vihogva a gennymanók, és fel-leugráltak örömükben.

– Kuss! – Kliana egyetlen szemvillanása elhallgattatta őket, onnantól fogva mogorván a fa törzse mögé húzódva figyelték a viadal kimenetelét.

Most a lányon volt a támadás sora. Jobbjában hihetetlen táncot lejtett a tőr, a lovag szédelegve hátrált egy lépést előle, aztán még egyet. Kliana már jól ismerte a döbbent kifejezést, ami kiült az arcára, tudta, mennyire elvonja a másik figyelmet az efféle látványos hókuszpókusz. Hirtelen rúgott egyet, s mellvérten taszította a lovagot.

A védekezőn megsuhintott kard elzúgott a feje mellett, s a lány mosolyogva döfhetett megint. Ezúttal azonban ő tévedett: a lovagot csak egyszer lehetett meglepni. Az előretörő tőr lendülete a könyöktárcsán vásott el, s Kliana a következő pillanatban megtapasztalhatta, milyen is az, amikor egy könyöktárcsa érces csúcsa arccsonton találja az ember lányát.

A gennymanók a csattanásra felélénkültek megint, s válogatott szitkokat zúdítottak Klianára.

– Véged van, szuka! – A lovag elhajította pallosát, s vicsorogva kivonta övéből a buzogányt. – Bezúzom a koponyádat!

Kliana megtörölte homlokát: most ébredt csak rá, hogy ezúttal minden erejére szükség lesz, ha a harcot győzelemmel akarja befejezni. Esetleg csupán élve.

A gennymanók kezdték élvezni a dolgot...

4.4. Harc

Sokak szerint a szerepjáték sava-borsa. Mások kissé lefitymálva beszélnek a „kockadobálgatásról”. Vannak, akik alig várják, hogy képzelt személyiségük megmérkőzhessen valakivel, s legyőzhesse az ellenséget. És vannak, akik, ha lehet, kerülik a vérontást... Akármilyen is azonban a Játékosok indíttatása, a szerepjáték nehezen képzelhető el harci szimulációk nélkül.

Figyelem! A fejezet végén hasznos tanulási útmutatót találhatnak mindazok, akiknek első olvasásra túlságosan bonyolultnak tűnik a harcrendszer – pl. az abszolút kezdő szerepjátszók. Javasoljuk, hogy figyelmesen és értelmezve olvasd el a Harc fejezetét, majd kövesd a tanulási útmutató lépéseit! Az útmutató instrukciói feltételezik, hogy az információ szintjén tisztában vagy a Káosz Szerepjáték harcrendszerével.

Harcértékek

Ha a szabályok az események szimulációját szolgálják, akkor a személyiségek, karakterek szimulációját – többek között – a harcértékek segítik elő.

GYORSASÁG
A gyorsaság faji tulajdonságokon és egyéni képességeken alapul. Értéke minél magasabb, annál lassabb a karakter – ugyanis annál több időbe telik, míg egy adott helyzetet felfog, reagál rá. A karakter gyorsaságát mindig befolyásolja a rajta lévő vértezet, illetve a málha súlya, valamint harci cselekményekben a használt fegyver típusa. A karakter Gyorsasága nem csupán a harcrendszerben fontos.

TÁMADÓSZINT
A karakter harci jártasságának számszerűsítése. A használt fegyverre vonatkozó *fegyverforgatás* – illetve *fegyverhajítás*, *íjászat* – jártasság támadószintjével egyezik meg. Bővebben a Jártasságok fejezetben olvashatsz erről.

VÉDŐSZINT
A karakter *fegyverforgatás* jártasságának védőszintje. Ezt külön kell tanulni minden fegyverre, akárcsak a *fegyverforgatás* támadószintjét. Bővebb magyarázatot a Jártasságok fejezetben olvashatsz. Nem csupán az aktív védekezést szimulálja, hanem azt, hogy milyen nehéz a karaktert sikerrel megtámadni.

PÁNCÉLSZINT
Minden páncél rendelkezik valamilyen védőszinttel (0-10), amelyet szembeállíthatsz a fegyverek erejével. A vértek súlya, kiképzése gátolja a karakterek mozgását, s ezt figyelembe kell venni a karakter gyorsaságának kiszámításakor. Bővebb magyarázatot a Fegyverek, vértek fejezetben találhatsz.

FEGYVERERŐ
Minden fegyver rendelkezik valamilyen erővel; ez az érték jelzi, hogy milyen eséllyel üti át a fegyver a vértek védelmét, illetve azt, hogy mekkora sebzést képes okozni. Bővebb magyarázatot a Fegyverek, vértek fejezetben találhatsz.

CSATLAKOZÓ JÁRTASSÁGOK
A fegyveres harc során sokféle jártasságot használhat a karakter, ezek leírását a Jártasságok fejezetben találhatod.

A harc elvei

Véleményünk szerint egy szerepjáték harcrendszere akkor jó, ha valósághű, ugyanakkor egyszerű és logikus. A valósághűség a kockák, papír és ceruza segítségével lejátszott harc hihetőbbé tételét szolgálja, s azt, hogy a társasjáték jellegű, az esélyeken és a véletlenen alapuló szimuláció a Játékosok fantáziájában könnyebben alakulhasson át a valós harc képeivé. Az egyszerűség, logikusság pedig elengedhetetlen feltétele az izgalmas, fordulatos játéknak, hiszen ahol a harc matematikai feladványok gyűjteményévé válik, ott az izgalom távol marad.

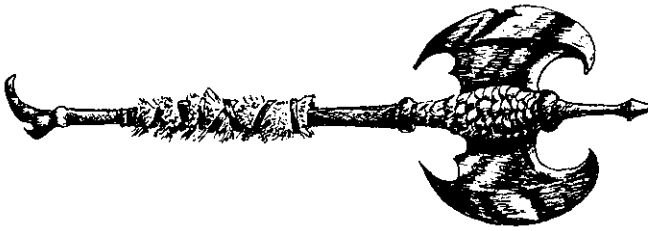
A Káosz Szerepjáték harcrendszerének kidolgozásakor ügyeltünk arra, hogy a szabályok összhangban legyenek egymással, ezért a küzdelmek szimulációja a jártasságpróba elvéhez hasonlóan valósul meg. Amíg a jártasságpróba a karakter valamely tudásban való elmélyültségén (jártasságszint) és a megoldandó feladat nehézségén alapul, addig a harcrendszer az ellenfelek harci jártasságának összemérésén. A feladat jellege megkívánta, hogy külön célszám-táblázatot állítsunk össze a harci dobások részére; ez lett a Rubin Tábla – a rubin vöröse a kiontott vért szimbolizálja. (Ugyancsak a Rubin Táblán találhatóak azon próbák célszámai, amelyek esetében az ellenfél valamely képessége, jártasságszintje alkotja a feladat nehézségét – pl. az egyik karakter Ügyessége a másik karakter Reflexe ellen.)

A Rubin Tábla használata rendkívül egyszerű. Ugyanúgy célszámokat tartalmaz, akár csak a jártasságpróbák Zafír Táblája; ezek a célszámok szimbolizálják az eltérő képességekkel harcolók győzelmi esélyeit.

A Támadódobás célszámát például úgy kapjuk meg, hogy alapul vesszük a támadó karakter Támadószintjét (TSZ: legyen mondjuk 3-as), majd a megfelelő soron végighaladva megkeressük a megtámadott Védőszintjének megfelelő oszlopot (VSZ: ez legyen 5). A TSZ sora és a VSZ oszlopa egyetlen rubrikát jelöl ki, s a benne foglalt számérték lesz a *célszám*. A példánkban a célszám 35, ami azt jelenti, hogy a támadónak 35% esélye van a nála jobban harcoló (védekező) ellenfelét megütni. A célszámra a támadó százalékos dobást tesz, majd a kapott eredmény összeveti a célszámmal. 1 és 35 között sikeres támadást hajtott végre, 36 és 100 között sikertelent. A támadás sikeressége befolyásolja a sebzés mértékét!

Képzetlen fegyverforgatás esetén a Támadószint és a Védőszint értéke 0. A Rubin Tábla 0-s oszlopához és sorához tartozó célszámok a képzetlen fegyverforgató átlagosnál rosszabb esélyeit tükrözik.

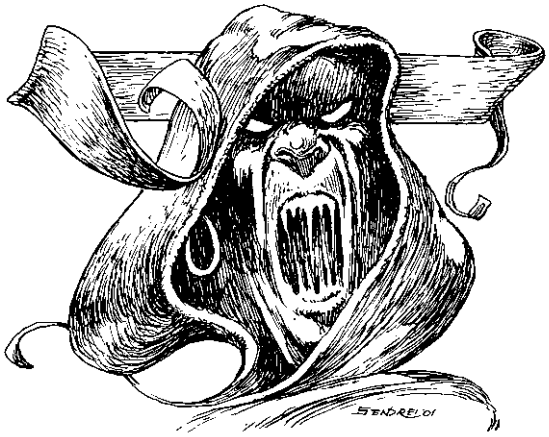
A másik harci dobás, melyet a Rubin Tábla célszámai alapján kell végrehajtani, a Páncélvédő Dobás, vagy egyszerűen csak Páncélvédő.



Rubin Tábla

Támadószint vagy Páncélszint	Védőszint vagy Fegyvererő: 0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
0	**45**	25	5	5	5	1	1	1	1	1	1
1	85	**55**	45	35	25	15	5	5	5	5	5
2	95	65	**55**	45	35	25	15	5	5	5	5
3	95	75	65	**55**	45	35	25	15	5	5	5
4	95	85	75	65	**55**	45	35	25	15	5	5
5	99	95	85	75	65	**55**	45	35	25	15	5
6	99	95	95	85	75	65	**55**	45	35	25	15
7	99	95	95	95	85	75	65	**55**	45	35	25
8	99	95	95	95	95	85	75	65	**55**	45	35
9	99	95	95	95	95	95	85	75	65	**55**	45
10	99	95	95	95	95	95	95	85	75	65	**55**

Ezt a dobást mindig a megtámadott végzi, abban az esetben, ha ellenfele sikeres Támadódobást tett. A Páncélvédő azt szimulálja, hogy mekkora eséllyel védi ki a páncél a sikeres támadás roncsoló, sebző hatását. Alapul a páncél szintjét kell venni (sorok), majd összevetni a támadó fegyver erejével (oszlopok), s így kapjuk meg a célszámot, melyre százalékos dobást kell tenni (az adatokat lásd: Fegyverek és vértek).



A támadás-védekezés elve

Alapvetően, aki valamilyen fegyveres harcot megtanul, az egyszerre tanulja meg a támadást és a védekezést is – de ez még a valóságban sem általános, gondoljunk csak például a láncos buzogány használatára, amely kifejezetten támadófegyver, és a vele való védekezés enyhén szólva önveszélyes. A Káosz Szerepjáték szabályai ennek megfelelően lehetőséget adnak a specializálódásra. A *fegyverforgatás* jártasságot két részre bontjuk: *támadásra* és *védekezésre*. A *fegyverforgatás* jártasság *támadás* része adja a karakter Támadószintjét, a *védekezés* rész a Védőszintet – természetesen az éppen használt fegyverre vonatkozóan.

A támadás nem csak egyszerűen azt jelenti, hogy valaki hadonászik a kardjával, s a védekezés sem a fegyverrel való védésre vonatkozik: mindkettő mindazon mozgások, testcselek és egyebek összességéből áll, amelyek sikeressé tehetik a harcban való részvételünket. Első szinten a karakter egyszerre tanulja meg mindkettőt, ám 2. szinttől kezdve eldöntheti, hogy csak a támadásra, csak a védekezésre, avagy mindkettőre egyformán odafigyel.

A támadás és védekezés szétválasztásában a pajzshasználat és a hárítófegyver-használat esetében van különös jelentősége – a játékrendszer értelmezésében ezek is fegyvernek számítanak, melyeket azonban főképpen védekezésre használnak, tehát a támadószintet nem érdemes növelni (de lehet, ha valaki például pajzzsal akar harcolni).

Példa: *Roggyant Gazkhul, a kóbor ork lótolvaj a buzogányra esküszik. Azt állítja, hogy akit egyszer megcsap vele, az többé vissza nem üt (ebben van is valami). Ezért hamarosan hanyagolni kezdi a védekezést, és csak azzal foglalkozik, hogy minél hatékonyabban tudjon támadni. Így sokkal gyorsabban fejlődik a buzogánnyal való támadásban, ugyanakkor védekezni igen gyengén tud. Roggyant Gazkhul Fegyverforgatás jártassága (buzogány): 5/2 – ahol az első szám a támadás szintje, a második a védekezésé.*

Kalandjai során azonban Gazkhul kénytelen szembesülni a ténnyel, hogy kóborolnak a világon nála nagyobb harcosok is, akik bizony hamarább kalapálják el őt, mint ahogy meglendíthetné a buzogányát. Ezért pajzsot vásárol magának, és megtanul a pajzzsal védekezni (ehhez szükséges a „két fegyver használata" kiegészítő jártasság is). Miután a pajzzsal elérte az 1/4 szintet, viszonylag kiegyenlítettebb harcosnak fog számítani, mivel a buzogányos Támadószintje továbbra is 5 marad, ám pajzzsal a Védőszintje már 4 a korábbi 2 helyett. Amennyiben a harc közben pajzzsal is támadni kíván, úgy a pajzs Támadószintjével teheti ezt meg.

A folyamatos kezdeményezés

Eltérően a megszokottól, a Káosz Szerepjáték nem osztja körökre a harcot. Folyamatos kezdeményezés alapján cselekednek a karakterek – azaz ahogy a valóságban. A kezdeményezéssel határozzuk meg, hogy a játékban szereplő karakterek, lények cselekedetei mikor játszódnak le, és azt, hogy mikor cselekedhetnek újból akkor, ha erre nem csupán hozzávetőlegesen, hanem egészen pontosan szükség van. A folyamatos kezdeményezés elve azt jelenti, hogy az események egy adott időpillanatban elindulnak – rendszerint a küzdelem elején – és az eseményeket lezáró utolsó cselekedet végéig tartanak. A folyamatos kezdeményezésben lehetőség van arra, hogy a gyorsabb karakter többször cselekedjen, mint lassabb társa. A karaktereknek továbbá lehetőségük van reagálni a korábban történt cselekedetekre, vagy a rövid időn belül bekövetkező, előre látható kimenetelű eseményekre.

Amikor egy szituáció során fegyveres vagy mágikus, esetleg pusztakezes összecsapásra kerül sor, minden alkalommal meg kell határozni, hogy melyik időpillanatban ki, mit cselekszik. A cselekedetek sorrendje rendkívül fontos, hiszen kihatással lehet az azután következő eseményekre. A folyamatos kezdeményezés igyekszik minél valósághűbben szimulálni a valóságot, ezért nem osztja körökre – szakítja meg időről időre – a cselekvésláncolatot. A harc kezdetét tekintjük a kiindulási pontnak – Nulla Időpontnak –, és innentől kezdve szegmensekben mérjük az eltelt időt. A szegmens egy fiktív érték (***nem egyenlő*** egy másodperccel), melynek csupán az összecsapások szimulálásában van szerepe. A karakterek kezdeményezései, cselekvéseinek ideje folyamatosan összeadódik az **Összesített Gyorsaság**ban, mely az összecsapás végéig jelzi a cselekvési sorrendet. A karakter Összesített Gyorsaságát minden Játékos köteles maga vezetni, hisz' a Mesélő képtelen lesz mindenre odafigyelni, ha folyamatosan a fejében kell tartani 5-10 időpillanatot, melyekben valamelyik karakter éppen cselekedne.

A harc kezdetén – a „Nulla Időpontban" – minden Játékos bejelenti, hogy mit fog cselekedni a karaktere, majd kezdeményező dobást dob (1d6-tal). A dobás eredményéhez hozzájárul a karakter személyes gyorsasága, illetve a cselekvési idő (ez a fegyvereknél a „sebesség", varázslatoknál a létrehozás ideje stb.). A kezdeményező dobás, a személyes gyorsaság és a cselekvési idő együttese kijelöli azt az időpontot, amikor a karakter *befejezte* szándékolt cselekedetét, és elvileg új cselekvésbe kezdhet – *ez az idő-együttes az* ***Összesített Gyorsaság***. A cselekedetek mindig a befejezés pillanatában hozzák meg eredményüket (ekkor „csattan el" a varázslat, ekkor sebez a fegyver stb.), függetlenül az események valós logikájától. Így, amennyiben egy megkezdett esemény a befejezés pillanata előtt megszakad, nem hozza meg a várt eredményét.

Az Összesített Gyorsaság meghatározza a sorrendet, hogy az adott karakter melyik időpontban következik, illetve látható, kik fognak előtte, vele egy időben vagy őt követően cselekedni. Mindig az cselekszik, akinek a legkisebb az Összesített Gyorsasága. Az újabb és újabb cselekedetek ideje folyamatosan hozzáadódik az Összesített Gyorsasághoz.

Az Összesített Gyorsaságot lehet írni, vagy a szabálykönyv legvégén található táblázaton figurákkal szimulálni.

Példa: *két harcos – egy elf és egy ogár – összecsap, egyikük egyenes karddal harcol, a másik csatabárddal. Az elf jóval gyorsabb, mint ellenfele (gyorsasága 3, szemben az ogár 8-as értékével), ráadásul kardjának sebessége 4, míg az ogár csatabárdjáé 5. Már ezek az értékek is sejtetni engedik, hogy az elf fog elsőként támadni, s a harc folyamán valószínűleg jóval többször sújthat le ellenfelére, mint amaz őrá. Mindketten dobnak, az elf 6-ot, míg az ogár 1-et. A szerencse némileg kiegyenlítette a különbséget, ám egy hajszállal még így is az elf bizonyult gyorsabbnak: Összesített Gyorsasága (3+4+6) 13, míg az ogáré (8+5+1) 14, így az elf egy szegmenssel korábban hajtja végre a szándékát.*

Amikor az elf túl van az első csapáson, ismét be kell jelentenie, mit fog tenni, majd dobni, s mindezt az ogár támadása előtt (fenntartva a cselekvés folyamatát), mivel az ő Összesített Gyorsasága egyelőre kisebb, mint az ogáré.

Példa: *Az elf újra dob, ezúttal 2-őt, melyhez hozzáadja a személyes gyorsaságát (3) és a cselekvési időt (kardsebesség, 4), majd mindezekkel növeli a már meglévő Összesített Gyorsaságát: így az 22 lesz. Ez a következő időpont, amelyben az elf végrehajthatja cselekvését. Mivel az ogár Összesített Gyorsasága jelenleg 14, előbb az ogár támadása hajtódik végre – hiszen azt már a Nulla Időpontban elindította. Az ogár támadása a 14. szegmensben célba ér, megteheti a támadódobást, hogy kiderüljön, sikeres volt-e az akció.*

Természetesen az ogár csapása kihatással lehet az elf cselekedetére, hiszen sok minden függ attól, hogy mekkora sebet sikerül ejteni ellenfelén. Miután az ogár is lesújtott, az esetleges sebzés meghatározása után neki is újabb kezdeményező dobást kell tennie, ám előtte bejelentenie, hogy *mit fog cselekedni*, hiszen az Összesített Gyorsaság új időpillanatát csupán *a cselekvési idő ismeretében lehet kijelölni*. Két fegyveres összecsapása során feltehetőleg újabb támadások sorozata fog következni, ám az is előfordulhat, hogy valamelyik résztvevő megkísérel elszaladni, esetleg felhajtani egy gyógyitalt, vagy mondjuk az ogár úgy dönt, nem megöli, hanem letaglózza ellenfelét, hogy később értékes titkokat szedjen ki foglyából.

A karaktereknek természetesen lehetőség nyílik az előre bejelentett cselekedeteik megváltoztatására. Ez azt jelenti, hogy a harc közben történt események hatására a karakter átértékeli szándékait, és reagál az új szituációra. Például egy varázsló, látva a harcos szorultságát, nem egy energiafalat emel maga elé, hanem varázslövedékekkel segít bajbajutott társán. Hasonló a szituáció, ha mondjuk az egyik, éppen lecsapni készülő harcos észreveszi, hogy a társa háta mögött éppen döfésre emeli kését egy orgyilkos. Ilyenkor új cselekedet kezdődik az adott időpillanatban, amelynek meghatározása azonban nem automatikus, nagyban függ a szándékolt cselekvések logikájától.

Példa: *Az ogár irtózatos sebzést visz be a 14. szegmensben, és az elf a földre kerül (nyilvánvalónak látszik, hogy már képtelen lesz végrehajtani előre eltervezett támadását a 22. szegmensben). Az elf társa, egy íjász eddig az íját ajzotta, mellyel a 10. szegmensben lett kész, majd bejelentette, hogy néhány rohamozó ogárra fog lőni. Ez a cselekedete a 17. szegmensben jött volna létre (ÖGY 10 + 2 személyes gyorsaság + 3 fegyversebesség + 2 kezdeményező dobás), csakhogy látva társa földre hanyatlását, úgy döntött, hogy inkább a csatabárdos ogárra lő. Döntésének pillanata a 14. szegmens volt (amikor az elf elesik), ekkor kell elvileg új cselekedetet elkezdenie. Ez új kezdeményező dobást jelent, amely egy új időpontot jelöl ki számára az Összesített Gyorsaságon: Ögy 14 + 2 személyes gyorsaság + 3 fegyversebesség + 4 kezdeményező dobás = 23. Azaz elvileg az íjász a megváltoztatott cselekedetét a 23. szegmensben hajthatná végre.*

Azonban az íjászat sajátosságaiból következően (a kifeszített íj új célra tartása nem túl időigényes), a Mesélő engedélyezheti, hogy rövidebb idő alatt is létrejöhessen a lövés, mondjuk úgy, hogy nem dobat új kezdeményezőt, hanem az eredetileg kitűzött időpillanathoz (17) csupán egy-két szegmenst ad hozzá, a döntés késleltető hatását szimulálva – így az íjász már az Összesített Gyorsaság 18-19. szegmensében realizálhatja szándékát.

Nyilvánvaló, hogy egy teljesen új cselekedet elkezdése esetén (az íjász kardot ránt, és ráront az ogárra), az addig az íjászat érdekében végrehajtott cselekedetek ideje kárba vész, és nem lehet lerövidíteni az új kezdeményezést. Ez mindig így történik, ha a megváltozott szándék szerint egy teljesen eltérő cselekedetet kellene végrehajtani

Ugyancsak problémás egy már elkezdett varázslatot megszakítani, hogy a varázsló reagálhasson az újonnan kialakult helyzetre. Ha csupán arról van szó, hogy a varázslatot új célpontra irányítja, nincs gond, ezt minden további nélkül megteheti, sőt, ez a lépés még késlekedést sem jelent a számára: az eredetileg kijelölt időpillanatban létrejön a varázslat (esetleg, ha nagyon eltér az új célpont helyzete a régitől, akkor plusz 1-2 szegmensre lehet szükség az újracélzáshoz). Azonban, ha teljesen új varázslatot akar, akkor ez az eredeti varázslat önkéntes megszakításának számít, ami azt jelenti, hogy a varázslatba fektetett esszenciapontok elvésznek a varázsló számára, és az aktuális időpillanattól kezdve csupán újabb kezdeményező dobásával varázsolhat újra.

A két fegyverrel való harc során az ütések történhetnek egyszerre is, vagy váltva, az Összesített Gyorsaság szempontjából azonban akárhogyan is történik, mindkét fegyver sebességét hozzá kell adni az aktuális cselekedethez. Ilyenkor a két támadás egyetlen akciónak számít az Összesített Gyorsaság szempontjából, amely csupán egy kezdeményező dobást és a személyes gyorsaság egyszeri hozzászámítását kívánja. Természetesen nem jelent egy akciót a támadódobás szempontjából, hiszen a két fegyver támadása egymástól függetlenül lehet sikeres, vagy sikertelen.

Példa: *A 14. szegmensben földre került elf a 45. szegmensre összeszedi magát, és sikerül feltápászkodnia. Hogy esélyeit javítsa, a kardja mellé tőrt húz elő, és mindkét fegyverével rátámad az ogárra. A személyes gyorsasága változatlanul 3, a kard sebessége 4, a tőré pedig 2. kezdeményezőt dob – amely 3 lesz –, a személyes gyorsasággal együtt hozzáadja az aktuális Összesített Gyorsasághoz (45 + 3 + 3 = 51), majd hozzáadja a kard sebességét (51 + 4 = 55) –, amely szerint a karddal az 55. szegmensben hajtja végre a támadást –, majd ehhez a tőr sebességét (55 + 2 = 57) –, tehát az 57. szegmensben a tőrrel is létrejön a támadás. Természetesen támadhat előbb a tőrrel, és aztán a karddal, ekkor a két támadás időpontja az 53. és az 57. szegmens lesz. Össze is hangolhatja támadását, így mindkét fegyverrel azonos időpillanatban vitelezi ki a támadását: ez esetben a kettős támadás az 57. szegmensre esik.*

Helytelen eljárás az, ha az elf – a személyes sebességével és kezdeményező dobásával megnövelt – Összesített Gyorsaságához (a példa szerint az 51. szegmens) párhuzamosan adja hozzá tőre sebességét (51+2=53), valamint a kardja sebességét (51+4=55), és úgy hajtja végre a két támadást. A két fegyver használata nem csupán mennyiségi, de minőségi kérdés is, ezért a megnehezedett, bonyolultabbá váló akciók kivitelezése némileg hosszabb időt vesz igénybe, melyet az Összesített Gyorsaság sajátos számolási módjával szimulálunk.

Közbelépés

A folyamatos kezdeményezés sajátosságai miatt gyakori eset, hogy valaki már cselekszik (de még nincs eredménye), amikor egy másik karakterre is sor kerül, aki igyekszik megakadályozni az első karakter folyamatban lévő cselekedetét. Így például egy íjász megzavarhat egy folyamatban lévő varázslatot, vagy egy elhajított tőr pontot tehet egy kétségbeesett párharc végére.

Példa: *Komoly küzdelem dúl a karaván megtámadó banditák és a karavánkísérők között. A kereskedők mágusa a 69. szegmensben varázsolni kezd, melynek eredménye a 75. szegmensben realizálódna. Közben a bokrok között rejtőzködő bandita végrehajtja a korábban már bejelentett szándékát, és rálő a mágusra – méghozzá a 72. szegmensben. A lövés sikerült, a nyílvessző megsebezte a mágust! Ha a fájdalom megzavarja a varázslás menetét, akkor nagy esély van rá, hogy az elkezdett varázslat nem jön létre.*

A közbelépés esetén külön figyelmet kell fordítani arra, hogy a közbelépés ténye megzavarhatta-e a karaktert az eredeti cselekedetének végrehajtásában. Itt komoly mérlegelésre van szükség a Mesélő részéről, hiszen ahány helyzet, annyiféle lehetséges végkimenet. Egy közelharcba bonyolódott lovagot valószínűleg nem fog megzavarni egy ordítás, de talán még az sem, ha váratlanul (azaz nem az ellenfele kezétől) megsérül. A nagy odafigyelést igénylő cselekvések pedig könnyebben megzavarhatóak, ámbár nem biztos, hogy a megzavarás automatikusan a cselekedet elrontását eredményezi: elképzelhető, hogy csupán a sikerhez szükséges célszámot csökkenti, esetleg a cselekvési időt növeli (a megzavart karakter kizökken egy kicsit a ritmusból, de aztán összeszedi magát). Ha szükséges, a Mesélő alkalmazzon *koncentráció* jártasságpróbát (aki nem rendelkezik ezzel a jártassággal, az 0 jártasságszintre dobhatja a próbát), de valóban csak olyankor, ha az indokolt.

A cselekvés szándékának bejelentése

Ezt a Játékosok közlik a Mesélővel – nem pedig a karakterek egymással. Igencsak lerombolná a játék hangulatát, ha a rejtőzködő mágus bejelentésre, miszerint „tűzgolyót varázsolok a fák rejtekéből”, minden karakterből őrült válaszreakciókat váltana ki, holott elvileg nincs is tudomásuk arról, hogy mágus van a közelben. Nagyon fontos elv, hogy bár a harc közben számtalan játéktechnikai információ birtokába jutnak a Játékosok és a Mesélő, a karakterek annak a tudásnak megfelelően cselekedjenek, amit valóban birtokolnak. Így például ha a tűzgolyót varázsló mágus látható, és a karakterek túléltek már efféle támadást, akkor valószínűleg sosem feledik, milyen mozdulatok után jött az „áldás”, tehát képesek megfelelően értelmezni a látottakat, és aszerint cselekedni.

Az automatikus (folyamatos és ciklikus) események harc közben

A csaták során számos olyan jelenség jön létre, melyek hatnak a karakterekre. Ez lehet például a lángoló ruházat (illetve annak a sebzése), egy tartósan ható varázslat szegmenseken keresztül tartó befolyása, a zuhogó eső hatása az íjak idegére stb. Lényeg, hogy a hatás már egyszer létrejött, és azóta is tart, azaz automatikus. Ezek ellen a hatások ellen nincs mentődobás, hiszen azt a hatás létrejöttekor kellett megdobni (ha volt rá mód egyáltalán), amikor az még nem volt automatikus.

A Mesélőnek két lehetősége van, hogy az automatikus eseményeket figyelembe vegye. Az egyik a folyamatosság elve. Ilyenkor azt mondja, hogy pl. a lángoló ruházat szegmensenként 1 fizikumpontot sebez, és ezt a Játékos folyamatosan kényszerül levonni karakterétől, míg az esemény meg nem szűnik (kialszik a tűz).

A másik a ciklikusság elve. Ilyenkor a Mesélő nem kényszeríti a Játékosokat – vagy saját magát – a folyamatos figyelésre, hanem meghatároz bizonyos időintervallumokat, melyek elteltével bizonyos események bekövetkeznek. Például azt mondja, hogy a zápor kitörésétől kezdve minden 20. szegmensben 50 méterrel csökken a húros lőfegyverek lőtávja. A valóságban ez is folyamatosan következik be, ám a játékot – talán – egyszerűbbé teszi, ha ettől eltekintünk. Ilyenkor csupán arra kell odafigyelni, hogy mikor következik be a ciklus vége. A már megkezdett cselekvést a bekövetkező ciklus nem befolyásolja; pl. az íjász éppen lő, amikor elérkezik a ciklus vége, erre az egy lövésre azonban nincs hatással.

A körülmények szerepe a harcban

Miként a jártasságok illetve a főértékek próbájánál, úgy a harc próbái – azaz a harci dobások – sem függetlenek a körülményektől. Ilyen körülmény lehet az eső, amelytől csúszóssá, sárossá válik a talaj, a heves szél, amely feldöntéssel fenyegeti a harcosokat, a sötétség, a négy napja mindenkit megfertőző és legyengítő hasmenés stb. Számos esetben ezek a körülmények egyforma mértékben hatnak a harcoló felekre – ilyenkor, amennyiben a Mesélő úgy ítéli meg, el lehet tekinteni a körülmények figyelembevételétől. Abban az esetben viszont, ha a harcoló felekre nem egyforma mértékben hatnak a körülmények, kötelező figyelembe venni azokat, hiszen alaposan megváltoztathatják az esélyeket, így a küzdelem kimenetelét is. (Kezdő partik és kezdő Mesélők a játék könnyítése miatt eltekinthetnek a harci körülmények figyelembevételétől, de akkor generálisan, az egész játékra vonatkozóan!)

A Rubin Tábla esetében nem lehet beépíteni a körülményeket a feladatnehézség szintjébe, mivel itt nincsen feladatnehézség – a siker esélyét, azaz a célszámot a harcoló felek különféle jártasságszintjei és egyéb harci karakterisztikái jelölik ki. Ezért a körülmények közvetlenül a célszámot módosítják, az alábbi táblázat szerint.

A körülmények módosító táblázata

Körülmények	Célszám-módosító
Rendkívül kedvezőek	+30
Nagyon kedvezőek	+20
Kedvezőek	+10
Átlagosak	0
Kedvezőtlenek	-10
Nagyon kedvezőtlenek	-20
Rendkívül kedvezőtlenek	-30

Így, miután a támadó fél Támadószintje és a védekező Védőszintje kijelöli a Rubin Tábla megfelelő célszámát, a kedvező körülmények ezt pozitívan, a kedvezőtlen körülmények negatívan módosítják. A módosítás tehát mindig az aktív fél célszámára hat – így például a harcot kifejezetten zavaró zuhogó eső felfogható úgy, hogy a sikeres támadás esélyét rontja, tehát a védekező fél számára kifejezetten hasznos is lehet… egészen addig, amíg belőle nem válik a támadó fél.

A fenti példában az eső minden harcoló félre egyformán hat, azaz nem muszáj figyelembe venni, de ha mégis, akkor minden Támadódobás célszámát a kedvezőtlenség mértékében lerontja – de mindig csak a Támadódobásét, viszont függetlenül attól, hogy éppen ki támad. Más körülmények nem egyformán érintik a harcoló feleket. Ilyenek lehetnek a különféle harci helyzetekből adódó módosítók – mint például a magasabban lévő harcos kedvező helyzete, amely csak az ő Támadódobásának célszámát módosítja, az alacsonyabban lévő ellenfeléét nem (a harci helyzetekről később még bővebben olvashatsz). Az sem mindegy, hogy mely jártasság használatát gátolja vagy segíti az adott körülmény. Pl. a karakter szemébe tűző verőfény akadályozhatja az íjászatot, de nem befolyásolja különösebben a varázslás esélyeit.

Összegezve tehát: a Rubin Tábla célszámait a harc körülményei közvetlenül módosítják – ez azt jelenti, hogy mindig az aktív fél esélyeit

módosítja, a dobások tulajdonságaiból következően –, ám minden körülmény esetében figyelembe kell venni, hogy kire, milyen módon hat. Ezáltal úgy tekintjük, hogy a passzív fél környezeti módosítói „nem élnek”, s csak akkor realizálódnak, amikor belőle válik az aktív fél.

Tudjuk, hogy a realitás azt kívánná, hogy a párharcban a mindkét félre ható körülmények megjelenjenek a célszámban. A célszám mindig az aktívan cselekvő karakterre vonatkozik, azaz arra, hogy milyen esélyei vannak a sikeres cselekvésre. Az őt érő kedvező hatások javítják a esélyeket, a kedvezőtlenek rontják, a táblázat szerint. Azonban az ellenfelet érő hatások – amennyiben beszámítanánk őket – éppen fordítva működnek: az ellenfélre nézve kedvező körülmény rontja a karakter sikerének esélyét, a kedvezőtlen körülmény pedig javítja. Bár az elv némi odafigyeléssel alkalmazható lenne, mégis úgy véljük, hogy szükségtelen, mivel a folyamatos kezdeményezés és az egyéb, realitásnövelő szimuláció-elemek már így is megkövetelnek „némi odafigyelést”. Mi viszont valóban azt szeretnénk, ha néhány gyors kockadobás és egy egyszerű esélyszámítás alapján dinamikus csatajelenetek születnének a Káosz játékterein.

Javaslat: a körülmények módosító hatásának figyelembevételével elvileg kialakulhatnak olyan helyzetek is, amikor a célszám nulla vagy negatívba fordul, esetleg 100 fölé megy. Ilyenkor a Mesélő dönti el, ad-e lehetőséget a Játékosnak a dobásra, hiszen nulla vagy az alatt automatikus rontás, 100 felett automatikus siker következne be. Ha a Mesélő figyelembe veszi a különleges dobások szabályát (01 - automatikus siker; 00 - automatikus rontás), akkor dobhat a Játékos. Azaz ez utóbbi esetben a Játékosnak van egy minimális esélye a sikerre/rontásra is.

Példa: *Alexis Torquedor, a drén lovag éjszakai rajtaütésre vezeti seregét. Az akció sikerét támogatja az időközben kitört vihar is. Azonban az ellenfelek létszáma jócskán fölülmúlta a várakozásokat, és a meglepetés okozta kezdeti előny hamar eltűnik. Öldöklő küzdelem bontakozik ki a viharos éjszakában…*

Alexis ellenfele egy vörös tollforgós lovag. Mindkettejük számára zavaró tényező az éjszakai heves vihar, melyet a Mesélő kedvezőtlennek ítél meg, -10-es célszám-módosítóval. A példa egyszerűsége kedvéért Alexis és a tollforgós lovag harcértékei teljesen megegyeznek, így a támadásokra mindkettejük célszáma 55 lesz. Ezt módosítja 45-re a vihar, mint kedvezőtlen körülmény, mindkettejük számára, mivel egyformán hat rájuk.

A vihart természetesen heves villámlás is kíséri. Az egyik közeli villám elvakítja Alexist – a tollforgós lovagot nem, mivel háttal áll neki.

A kissé elvakult Alexis számára az éjszakai fénytelenség rövid ideig (50 szegmens) megnöveli a kedvezőtlen környezeti hatást, -20-ra. Ezek után Alexis támadásainak célszáma 35-re csökken, amíg le nem telik a villámfény okozta vakság 50 szegmense, míg a tollforgós lovag célszáma változatlanul 45. Mint látjuk, Alexis rosszabb körülményei nem javítják a tollforgós lovag támadási esélyeit, csak a sajátját rontják (ezáltal persze közvetve javítják a tollforgós lovag védekezési esélyét).

A közelharc

A közelharc, a testközeli küzdelem a legegyszerűbben szimulálható és a legtöbbet alkalmazott forma az összes harci lehetőség között. Az alább leírt közelharci séma az összes többi harctípusra (fegyverhajítás, lövészet, mágia) érvényes lesz, igaz némi változtatással.

1. Kezdeményező dobás

A kezdeményező dobás hivatott eldönteni a cselekedetek sorrendjét. Előfordulhat ugyan, hogy az ellenfelek egyszerre támadnak egymásra, és egyszerre döfik szíven egymást – de ez nagyon valószínűtlen. Sokkal gyakoribb, hogy a fürgébb, könnyű fegyverzetű karakter hamarabb támad – esetleg többször is –, mint a lomha, leterhelt.

Mint már írtuk, a Káosz Szerepjáték nem osztja körökre a harc menetét, hanem a folyamatos cselekedeteket tartja számon. A harci események egy nulla-időpontban kezdődnek, és a harcban résztvevő karakterek ettől számítják cselekedeteik idejét. A nulla-időpontot a Mesélő határozza meg – célszerű a küzdelem valós kezdetét kijelölni vele. A küzdelembe később beszálló karakterek nem a nulla-időponttól kezdik számolni az Összesített Gyorsaságukat, hanem attól az időpillanattól kezdve, hogy részt vesznek a cselekményekben.

A kezdeményező dobásnál három dolgot kell figyelembe venni:

♦ az *alapgyorsaságot* amely nem más, mint a faji tulajdonságokon és egyéni képességeken alapuló (esetleg a felszerelés súlyától módosított) számérték.

♦ a *cselekvés idejét*, amely sok esetben a fegyver sebessége, vagy a varázslat létrehozási ideje.

♦ és magát a *dobást* (1d6), amely a véletlenszerűséget, az alkalom befolyásolta reflexidőt hivatott jelképezni.

Az alapgyorsaság + cselekvési idő + 1d6 jelöli ki azt az időpillanatot, amikor a karakter cselekszik, és ez adja az Összesített Gyorsaságot. A kezdeményezésekkel növelt, folyamatosan vezetett Összesített Gyorsaság értéke adja meg a karakterek cselekvési sorrendjét. Az ellenfelek közül az jön előbb, akié a kisebb érték, mert hamarabb reagált a helyzetre. Mivel a kezdeményezés folyamatos az alacsonyabb Összesített Gyorsaságú (a gyorsabb) karakter, addig dob újra és újra kezdeményezőt – természetesen minden kezdeményező után egy-egy támadással és a járulékos dobásokkal –, amíg az Összesített Gyorsasága el nem éri (meg nem haladja) a lassabb Játékosét. Az első dobástól eltekintve a kezdeményezés nem egyszerre történik: mindig az kezdeményez, akié a kisebb érték. Minden egyes dobás hozzáadódik az Összesített Gyorsasághoz, melyet a harci cselekmények végéig számon kell tartani.

A cselekvésidők a következőképpen számolhatóak:

♦ Fegyveres harc: a fegyver sebessége (karakterisztika)
♦ Varázsharc: a varázslás ideje (karakterisztika)
♦ Fegyver előhúzása: 1-10 (hüvelyébe dugott kard 1, takaróba-szíjakba tekert csatabárd 10)
♦ Lőfegyver felajzása: a fegyverleírás szerint.
♦ Rövid szó, kiáltás: 0
♦ Beszéd, hosszú szövegek: a Mesélő ítéli meg a valós helyzet alapján. Ha valaki mégis párhuzamosan beszélne és harcolna is, úgy a beszéd a harci jártasságokban *időleges szintcsökkenést okozhat*!
♦ Futás: 10 métert az alapgyorsaságnak megfelelő szegmens alatt lehet lefutni, jó minőségű, sík úton.
♦ Harci technikák: 0-10
♦ Egyéb cselekedetetek: A Mesélő dönt a logika és a játszhatóság elve alapján.

Jegyezd meg: A kezdeményező dobás minden esetben azt jelenti, hogy az Összesített Gyorsasághoz hozzáadod karaktered *alapgyorsaságát*, a *cselekvési időt* és az *1d6* értékét. A nulla-időpontban az Összesített Gyorsaság értéke értelemszerűen 0.

2. Cselekmények szakasza

Az Összesített Gyorsaság által kijelölt időben a gyorsabb karakter tehát véghezviheti szándékát; amennyiben ez a másik megtámadása, akkor támadódobást tesz. Előfordulhat azonban, hogy a karakter – bár rá került a sor – nem harcolni akar, vagy még nem tud harcba bocsátkozni, mert túl messze van a küzdelemtől. Bármit is szándékozik cselekedni, azt csak ebben a szakaszban teheti meg.

Alapvető elv, hogy egy cselekvési szakaszban egy cselekedet hajtható végre. Ugyanakkor bizonyos cselekedeteket egyszerre is el lehet végezni. Lehet például futva harcolni, vagy parancsot kiáltani verekedés közben. Egyes cselekvések nem növelik a cselekvési időt (pl. a kiáltás vívás közben), mások igen (pl. a harci trükkök vívás közben). Előfordulhatnak olyan harci helyzetek, melyek sehogyan sem férnek bele az itt elmondottba. Ez esetben a Mesélő felelőssége, hogy a logika és a valósághűség alapján eldöntse, a cselekedetek végrehajthatóak-e egyszerre, vagy csak külön.

2.1. Támadódobás

Ha a karakter az aktív harcot választja, Támadódobást kell tennie. A Rubin Táblát használva meghatározzuk a célszámot, amely forgatott fegyverre vonatkozó Támadószintjét figyelembe véve az ellenfél Védőszintje ellen történik. A célszám értéke azt jelenti, hogy ennyi százalék esélye van a támadónak a sikeres támadásra – azaz a célszámra százalékos dobást kell tenni. A sikeres dobás kockáit nem szabad elmozdítani (vagy a dobott értéket fel kell jegyezni), amíg a sebzést - ha lesz - ki nem számolják, ugyanis a siker mértéke befolyásolja a sebzés nagyságát!

Ha a támadódobás értéke meghaladja a célszámét, a támadás nem sikerült, a cselekmények szakasza ezzel lezárult.

2.2. Páncéldobás (Az ellenfél dobja)

A sikeres Támadódobást követi – amennyiben a támadás nem sikerült, ez a dobás elmarad, mivel nincs mit kivédenie a páncélnak. A Rubin Táblát használva határozzuk meg a célszámot, a páncél szintjét figyelembe véve a támadó fegyver ereje ellen. A célszám jelen esetben azt jelenti, hogy mekkora eséllyel védi ki a páncél a sikeres támadást. Szintén százalékos dobást kell tenni.

Siker esetén a páncél kivédte a sikeres támadást, s az nem okoz sebzést. Sikertelen páncélvédő esetén – mely nem feltétlenül azt jelenti, hogy a fegyver átütötte a vértet, inkább azt, hogy olyan helyen talált, ahol a vért nem védett – sebzést kell számítani.

Többrétegű vértezet esetén minden rétegre külön páncélvédőt kell dobni. Pl. egy tecath gyíklény pikkelyei 4-es szintű védettséget nyújtanak, az erre ráhúzott bőrvért 2-es szintű védettséget. A szintek nem adódnak össze, azaz sikeres találat esetén előbb a bőrvért védettségére kell dobni, és ha az nem védte ki a csapást, akkor a pikkelyek 4-es szintű védettségére. Figyelem! A súlyos fémvértek (sodronyvért, mellvért, lemezvért, csatapáncél) alá minden esetben vastag, puha alsóruházatot öltenek, amely védőszintje beleszámít a vért védőszintjébe, hiszen az alsóruházat integráns része a vértezetnek! Alsóruházat nélkül ezek a vértek komoly sebesüléseket okoznának viselőjüknek, akár még csata nélkül is, a puszta viselésükkel.

2.3. Sebzés

A támadódobás sikerességétől függ – ezért nem szabad a sikeres támadódobás kockáit háborgatni (vagy egyszerűen fel kell jegyezni egy papírra a dobott értéket). A támadódobás célszámából kivonjuk a sikeres támadás értékét, osztjuk 10-zel, ***fölfelé*** kerekítünk, majd a kapott értéket megszorozzuk a fegyver erejével. Ez lesz a sebzés, amelyet levonunk a megsebezett Fizikumából. Ha első olvasásra bonyolultnak tűnik, álljon itt egy példa a sebzés kiszámítására:

95-ös célszámra a támadó 32-vel sikeres támadást dobott. Tőrt használt, melynek ereje 2, ám a karakter kimagasló erejének köszönhetően (+1 sebzésszorzó) 3-ra módosul. Az ellenfél páncélvédője nem sikerült, tehát sebzést számolnak.

1. lépés: célszám mínusz támadódobás = 63
2. lépés: osztás tízzel = 6,3
3. lépés: kerekítés fölfelé = 7
4. lépés: szorzás a fegyver aktuális erejével = 21. **Ez a sebzés!**
5. lépés: a kapott érték levonása a Fizikumból

A fenti számítási módszer egyetlen sikeres találat esetében nem alkalmazható: amikor a támadódobás értéke megegyezik a célszámmal (a két érték különbsége 0). Ez esetben a fegyver aktuális (módosított) erejének megfelelő sebpontot kell felszámolni, azaz a fenti példában hármat.

3. Új kezdeményező dobás

Az dobja, aki legutóbb cselekedett! Előfordulhat, hogy az új kezdeményezőjével együtt is alacsonyabb az Összesített Gyorsasága, mint a többieké, ekkor újra ő cselekedhet, ám a gyakoribb eset az lesz, hogy az új kezdeményező dobással együtt a karakter Összesített Gyorsasága már meghaladja másokét, így a cselekvés lehetősége átkerül hozzájuk.

Jegyezd meg! Az első, kollektív kezdeményező dobást (nulla-idő) követően a karakterre vonatkozó harci periódusban a következő dolgok történnek:

1. Cselekvések
2. Új kezdeményező

Azaz minden periódus elején lezajlanak a cselekmények, és minden periódus végén a karakter kezdeményezőt dob. Azért van szükség a periódusvégi kezdeményezőre, hogy minden inaktív karakter olyan Összesített Gyorsasággal rendelkezzen, amely kijelöli számára a következő cselekvése időpontját.

Opcionális szabály: Minden fegyver, páncél és pajzs kopik, sérül, csorbul csata közben. Nagyon lelassítaná a csata menetét, ha még erre is oda kellene figyelni, ezért a harc szabályaiban ezekkel nem számolunk. Lehet azonban efféle hatásokat bemesélni a *különleges dobásoknál* („különösen jó ütésedtől megsérült az ellenfél mellvértje, innen kezdve alacsonyabb a szintje"), illetve a lejátszott csata után számba vehetik a Játékosok a fegyverek sérüléseit, amelyeket ki kell javítani, különben az újabb csatában már romlott harcértékkel vesznek részt a sérült tárgyaknak.

Opcionális szabály: Javaslatunk, hogy gyakorlottabb partik vegyék figyelembe a körülmények hatását is. Elvileg a környezeti hatások mindig hatnak, ám a legtöbb esetben nem befolyásolják cselekedeteink sikerességét. Kissé erősebb szélben vígan lovagolhatunk, míg a célzás már némi nehézségekbe ütközik. Szürkületben ugyanúgy varázsolhatunk, mint napfényben, ugyanakkor harcolni már bajosabb, hiszen nem látunk rendesen. Ha a Mesélő úgy dönt, hogy figyelembe veszi a körülményeket, akkor figyeljen oda, hogy kire miként hatnak. A szürkület másként hat egy orkra, mint egy emberre, a szél másként hat egy íjászra és másként az íjász célpontjára (az íjászat esetében egyébként kötelező figyelembe venni a körülményeket, s nem opcionális szabály).

Harc távolról

Távolról harcolni többféleképpen lehet. A harcoló felek dobhatják fegyvereiket, lőhetnek, illetve varázsolhatnak. Alább a távharc első két formáját és a rájuk vonatkozó szabályokat ismertetjük.

Harc hajítófegyverekkel

A legtöbb fegyvert alkalomadtán sebzési szándékkal el is lehet hajítani, illetve léteznek olyan fegyverek, melyeket kifejezetten a hajításra terveztek és készítettek. A fegyverek hajítása valahol félúton van a közelharc és a lövészet között – a támadásban sokat számít a testi erő, akárcsak a közelharcban, ugyanakkor bizonyos távolságot a fegyvernek le kell küzdenie, mint a lövészetben. Akár egy hajítófegyvert, akár

egy közelharci fegyvert akar a karakter hajításra használni (az első esetben ez a fegyver természetes funkciója, a második esetben ez a fegyver extra funkciója) el kell sajátítania hozzá az adott fegyverre vonatkozó *fegyverhajítás* jártasságot. A *fegyverforgatás* jártasság nem tartalmazza a szükséges ismerteket és gyakorlatot.

A fegyverhajítás játéktechnikai folyamata ugyanúgy zajlik, mint a közelharcé, azzal a különbséggel, hogy a támadódobás sikerszáma nem a támadó Támadószintjéből és a megtámadott Védőszintjéből adódik (mint a közelharc esetében), hanem a támadó *fegyverhajítás* jártasság szintjéből és a megtámadott Védőszintjéből.

A harci dobások és számítások menete ezáltal tökéletesen megegyezik a közelharc menetével. Két dolgot kell figyelembe venni csupán:

a) meddig képes a karakter pontosan célba találni,

b) meddig képes elhajítani a fegyverét.

a) A *célzott távolság* az, amelyen belül a karakter képes célzottan fegyvert hajítani. Kifejezetten hajításra tervezett fegyverek esetében a *célzott távolság* a karakter Ügyességének értéke, szorozva 0,2 méterrel (20 centiméter). Nem hajításra tervezett fegyverek esetén a célzott távolság a karakter Ügyességének értéke, szorozva 0,1 méterrel (10 centiméter). Kifejezettel esetlen fegyverek hajításakor (pl. pallos, alabárd), a célzott távolság még ennél is rövidebb, mértékét a Mesélő határozza meg. A *célzott távolságon* belüli célpontra a fentebb leírt szabályok szerint lehet fegyvert dobni – azaz a közelharc menete szerint, a Támadószintet alapul véve a jártasságalapú Védőszint ellen.

Az Ügyesség kijelölte *célzott távolságon* túl minden megkezdett méter eggyel csökkenti a *fegyverhajítás* jártasság szintjét. Nem dobásra tervezett fegyverek esetében minden fél méteren csökken eggyel a *fegyverhajítás* jártasság szintje. A jártasságszint 0-ra csökkenésével a további métereken nem csökken tovább a jártasság, ugyanakkor a célszám akkor sem lehet magasabb 05-nél, ha a Rubin Tábla ezt mutatná.

b) A fegyver elhajításának *maximális távolsága* a karakter Erő Főértéke méterben. Ez a távolság a könnyű hajítófegyverekre (kés, tőr, kő, dobókereszt, gerely) vonatkozik, a súlyosabb, nem dobásra tervezett fegyvereket ennél rövidebb távolságra lehet csupán elhajítani – a mérték megítélése az adott helyzet függvényében a Mesélő feladata. A maximális távolságra való dobás igen nagy erőkifejtést kíván, miközben a célzás lehetősége minimális. A maximális távolságig véletlenszerű dobást tehetnek a karakterek, melynek során a *fegyverhajítás* jártasságszint 0, és a célszám *minden esetben* 05.

Példa: *Egy 54-es Ügyességű karakter a dobótőrét 10,8 méteren (kerekítve 11 méter) belül képes célzottan hajítani a jártasságszintjének megfelelően, egyszerű tőrét ennek a távolságnak a felén belül, azaz 5,4 méterig. Ezen a távolságon túl minden megkezdett méter (fél méter) eggyel csökkenti a jártasságszintjét, míg el nem éri a 0-dik szintet. Ezen távolságon túl, a maximális távolságig a karakter 05-ös célszámra tehet dobást.*

Mozdulatlan és Védőszinttel nem rendelkező célpontok dobás elleni védettsége 1-5 között változik, a célpont nagyságától függően (1-es védettsége az ember-nagyságú célpontoknak van). Ha a Védőszinttel nem rendelkező célpont mozog, a védettsége növekedhet, a Mesélő meghatározta mértékben (pl. egy lejtőn guruló hordó).

Amennyiben saját Védőszinttel rendelkező karakter kifejezetten arra koncentrál, hogy elkerülje a felé repülő hajítófegyvert, úgy a támadódobás célszáma a karakter Rátermettség főértékének 20 százalékával csökken.

A dobófegyverekkel való harc a továbbiakban úgy zajlik, mint a közelharc.

1. Kezdeményező dobás
2. Cselekmények szakasza
   2.1. Támadódobás
   2.2. Páncéldobás (Az ellenfél dobja)
   2.3. Sebzés
3. Új kezdeményező dobás

Harc lőfegyverekkel

Az íjak, számszeríjak, parittyák értő kezekben veszedelmes fegyvernek bizonyulnak, hiszen amíg a lövész messziről támadhatja célpontját, az a lövedékek ellen nem tud védekezni – csupán elbújhat –, ráadásul nem tud időben visszatámadni, hacsak nincs lőfegyvere neki magának is.

A lőfegyverekkel való harc – vagy egyszerűen íjászat – hasonló sémák szerint zajlik le, mint a közelharc, természetesen a fegyver jellegéből adódóan némi változással számolni kell. Az alábbiakban csupán a változásokat emelnénk ki.

1. Kezdeményező dobás
2. Harci cselekmények
   2.1. Támadódobás

A Rubin Táblát használva meghatározzuk a célszámot, az adott fegyverre vonatkozó *íjászat* jártasság szintjét figyelembe véve – mint Támadószint –, a védekező Védőszintje ellen. **Figyelem!** A lőfegyverek esetében a Védőszint nem a karakter *fegyverforgatás* jártasságának *védekezés* specializációján alapul, hanem a helyzetén, mozgásán, méretén és a körülményeken, melyet ilyen esetekben külön ki kell számolni! Lásd alább!

   2.2. Páncéldobás (Az ellenfél dobja)
   2.3. Sebzés
3. Új kezdeményező dobás

A lőfegyverek elleni védettség

1. Távolság. A lőfegyver *célzott lőtávolsága* a fegyverek leírásánál található – természetesen ez nem a karakter Erejétől, hanem magától a fegyvertől függ – ahány lőfegyver, a konkrét távolság annyi lehet. A játékrendszerben úgy vesszük, hogy minden íjász karakter a saját erejének leginkább megfelelő íjat fog kiválasztani, olyat, amelyet maximálisan képes megfeszíteni – ezért az íjak lőtávolsága esetében sem vesszük figyelembe a karakter Erejét (viszont a magas Erő főértékek sebzésmódosítóját igen). A *maximális lőtávolság* a lőfegyverek esetében a *célzott lőtáv* kétszerese – ezen a távolságon már csak véletlenszerű lövéseket lehet leadni, amikor a támadódobás célszáma 05.

A *célzott távolság*on belül álló célpont védettsége 10 szintre osztható, attól függően, hogy milyen messze áll a dobó karaktertől. Ez a szint adja meg a célpont védettségének alapját.

A célzott táv százaléka	1-10	11-20	21-30	31-40	41-50
A védettség szintje	1	2	3	4	5

A célzott táv százaléka	51-60	61-70	71-80	81-90	91-100
A védettség szintje	6	7	8	9	10

2. Mozgás. A célpont mozgása megnehezíti a célzást. A távolság alapján kiszámított védettségi szintet az alábbiak szerint módosítsuk.

A célpont mozgása	A védettség szintjét módosító érték
Mozdulatlan	-1
Lassan mozgó	0
Gyorsan mozgó	+1
Kiszámíthatatlanul mozgó, harcoló	+3
Kifejezetten a lövés elkerülésére koncentráló	+4

3. Méret. A célpont mérete szintén befolyásolja a célzás nehézségét, sikerességét. A célpont méretének módosító értékét szintén számítsuk hozzá a célpont védettségéhez.

A célpont mérete	A védettség szintjét módosító érték
Pénzérme	+7
Dinnye	+3
Kutya	+1
Ember és egyéb humanoid	0
Ló	-1
Lónál nagyobb célpontok	-2 - -7

4. Pajzs és fedezék. Ha a célpont pajzsot használ, s aktívan védekezik vele, akkor annak mérete szintén befolyásolja a célzás nehézségét (a páncélok szerepét a páncélvédő dobás hivatott képviselni). Ha a célpont nem fordít gondot a védekezésre (vagy rossz irányba teszi azt), a pajzsok nem módosítják a védettségét.

A pajzs mérete	A védettség szintjét módosító érték
Alkarvédő, kispajzs	0
Közepes pajzs, bő köpeny	+1
Nagy pajzs	+3

A fedezékek esetében nem tartottuk célszerűnek, hogy meghatározzuk a módosítókat, ugyanis rengeteg fajta fedezék létezhet – gyakorlatilag bármi lehet fedezék, amely részben (vagy teljesen) eltakarja a célpontot, s ezek célzást gátló hatása igen eltérő. A fedezékek méretét kell figyelembe venni, olykor az anyagát is, azon kívül azt, hogy milyen mértékben takarja a célpontot. Az is befolyásoló tényező lehet, hogy a célpont aktívan kihasználja-e a fedezék nyújtotta védettséget (bujkál), avagy nem is sejti, hogy ő célpont, csak éppen szerencsésen takarásban álldogál.

5. A körülmények. A lőfegyverekkel való harc esetében kötelező figyelembe venni a körülményeket – a szelet, a fényviszonyokat, az esőt és mindazt, amely hatással lehet a célzásra, a lőfegyverre, vagy a lövedékre. Ezekre nem tartottuk célszerűnek meghatározni a módosítókat – ez az adott helyzet ismeretében a Mesélő feladata lesz. A körülmények módosító táblázata ekkor is használható.

Opcionális szabály: Az eldobott fegyverek, kilőtt lövedékek, *melyek nem találják el a célpontot* valahova azért csak megérkeznek. Többnyire teljesen lényegtelen, hogy hova esnek, olykor azonban eltalálhatnak egy másik személyt – barátot, vagy ellenséget. A célpont környékén sertepertélő egyéb személyekre a Mesélő kiszámíthatja a szóródást, egyszerű százalékdobást alkalmazva. A szóródás esélye általában igen alacsony, kb. 5%-nyi személyenként. Párharc esetében azonban a véletlenszerű találat esélye igen megnövekszik, akár 25-30%-ra is. Ennél nagyobb esélyt adni a szóródott találatra nem ésszerű.

Mágia a harcban

Worluk világán, ahol a mágikus tevékenység erős, gyakorta előfordul, hogy a varázshasználók is beszállnak az ember-ember elleni küzdelmekbe – noha rendszerint tisztes távolból, hiszen a mágia használatához nem csupán idő, de viszonylagos nyugalom is szükségeltetik.

A harci mágia alkalmazása is a standard harci dobások alapján történik, ám jellegéből fakadóan némely ponton eltér a közelharc és az íjászat sémájától. Amennyiben a varázshasználó nem varázsol, hanem fegyverrel harcol, akkor a korábban leírtak vonatkoznak rá is. Ugyancsak a korábban leírtak vonatkoznak a varázsfegyverrel vívott harcra, legyen az közelharc, vagy íjászat. A varázsfegyverek extra tulajdonságai – pl. lángcsóva, életerőszívás stb. – a normál harci szabályok szerint is kijátszhatóak. Az alább leírtak tehát kifejezetten a személyesen létrehozott harci varázslatokra vonatkoznak.

Számos, a varázslásra és varázslatokra vonatkozó dolgot nem írtunk le ebben a fejezetben, hiszen feltételezzük, hogy harcban varázsolni csak a varázshasználó karakterek fognak, és az ilyen karaktert indító Játékosok már ismerik a Mágia fejezetben leírtakat.

Nagyon fontos, hogy a varázsharc célszámai a Smaragd Táblán találhatóak, mint a legtöbb mágiával kapcsolatos célszám.

1. Kezdeményező dobás

Kezdeményező dobásra a varázshasználóknak is szükségük van, hiszen ők is rendelkeznek egyéni sajátosságokkal (*alapgyorsaság*), illetve a varázslataik létrehozása is időbe telik (*cselekvés ideje*). Az alapgyorsaságuk értékét ugyanúgy 1d6-tal növelik, majd amikor rájuk kerül a sor, varázsolhatnak.

2. Harci cselekmények

2.1. Varázslatdobás

Amikor rá kerül a sor, a varázshasználó véghezviheti szándékát; többnyire a mágikus támadást. A varázslat menete megfelel a Mágia fejezetben leírtaknak; a ***Smaragd Táblát*** használva meghatározzuk a célszámot, a varázshasználó *mágiahasználat* jártasság szintjét figyelembe véve, a választott varázslat nehézségi szintje ellen. Erre a célszámra kell százalékos dobást tenni; a kidobott kocka elmozdítható, hiszen a siker mértékének nincs szerepe a sebzésben.

Ha a varázslatdobás értéke meghaladja a célszámét, a varázslat nem jött létre.

2.2. Mentődobás (Az ellenfél dobja)

A mágia hatásai ellen az élőknek bizonyos mértékű rezisztenciájuk, ellenállásuk van (lásd Főértékek/Esszencia). A mentődobás menete megfelel a Mágia fejezetben leírtaknak.

Amennyiben a célpontot valamely mágia védi, annak hatását még a mentődobás előtt meg kell vizsgálni, hiszen lehet, hogy a védelem már azelőtt megszünteti a támadó mágiát, mielőtt az elérné a karaktert; ebben az esetben nincs is szükség mentődobásra. A mentődobásra csakis akkor kerül sor, amikor a támadó varázslat az összes létező mágikus védelmen átjutott.

2.3. A varázslat hatásának kifejtése

A varázslattól függ. Minden sebzést okozó varázslat leírásánál megtalálható annak mértéke. A nem sebzést okozó varázslatok a leírásnak megfelelően fejtik ki hatásukat. A hatás erősségét nem befolyásolja sem a Varázslatdobás sikerességének, sem a Mentődobás sikertelenségének a mértéke.

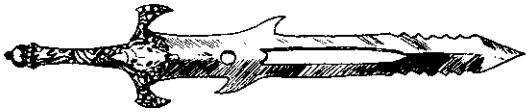
Értelemszerűen, hatást csakis az a varázslat képes okozni, amelyik sikerrel létrejött, majd elérte a célpontot és az Esszenciapajzs nem rezisztálta le.

3. Új kezdeményező dobás

Ugyanaz, mint a közelharcnál.

A harc típusai

Tekintve, hogy harci szimulációknak két, egymásnak majdnem ellentmondó igényt kell kielégíteniük, a Káosz Szerepjáték kétféle harcot ajánl – természetesen ugyanazokkal a szabályokkal. A két típus között ugrálni nem lehet, legalábbis ildomos egy játékalkalmon belül az egyikhez ragaszkodni. Szigorú kikötés, hogy amilyen harci típust választ a parti, olyan típusban fognak játszani a mesélői karakterek is!



Könnyített harc. Ennél a típusnál a karaktereknek nincs lehetőségük megjelölt testrészekre támadásokat leadni: minden sebzés a Fizikumból vonódik le, és a halál akkor következik be, amikor a Fizikum 0 alá csökken. Csonkolásra, bénításra lehetőség nincs. Ez a típus hosszú, viszonylag kiegyensúlyozott küzdelmet tesz lehetővé, melyben a Játékosok karakterei meglehetősen védett helyzetet élveznek.

Megjelölt testrészre támadás. Ínyenceknek való harci típus, amikor lehetőség nyílik a kifejezetten páncéllal nem védett területre, testrészre támadni, vagy bármi más okból egy bizonyos testrészt sebezni. A páncélvédő dobás során figyelembe kell venni a ténylegesen megtámadott testfelület páncélozottságát! A célzott támadás mindig nehezebb, mint az általános, illetve az így okozott sebzések nyilvántartása is több gondot okoz mind a Játékosnak, mind a Mesélőnek, mivel ezek nem „általános", hanem egy-egy konkrét testrészt érintő sebzések lesznek (ezért a technika alkalmazását kezdő partikban nem javasoljuk). Ugyanakkor ennél a típusnál előfordulhat, hogy egyetlen sikeresen véghezvitt támadás megöli az ellenfelet - de akár a karaktert is.

A kijelölt testrészekre való támadás módosítja az ellenfél Védőszintjét. Amennyiben nem jelölik meg a támadás konkrét helyét, akkor a támadás a könnyített harc elve szerint megy végbe – tehát a sebzés „csupán" a Fizikumból vonódik le. Ugyanakkor az íjászat esetében nem az alábbi Védőszint-módosítók érvényesek, hanem az íjászat saját, a célpont nagyságából és mozgásából adódó *védettség*-módosítója (pl. egy átlagos, ember méretű célpontnál a fejre való célzás esetében a dinnye méretű célpont védettség-módosítója a mérvadó).

Az egyes testrészeken elszenvedett sebzések hamarabb is megölhetik a karaktert, mivel extra sebzésszorzókat jelent az oda elhelyezett találat. ***Az adott testrészek után feltüntetett extra sebzésszorzó a fegyver és a karakter Erejéből adódó sebzésszorzókhoz adódik.***

Egyszeri, kiemelkedő sebzésekhez kötődik a bénítás és a csonkolás – ezek elszenvedése az adott testrésznél feltüntetett százalékos Fizikumérték egyszeri (egy összegben való) elvesztése esetén történik. Csonkolást többnyire vágófegyverekkel, bénítást zúzófegyverekkel lehet okozni, ám ez nem törvényszerű, mivel ha egy vágófegyver ideget sért, bénulás is bekövetkezhet, avagy egy zúzófegyver ízzé-porrá töri a végtag csontjait, az csonkolással lesz egyenértékű, mivel a gyógyító eljárás során nagy valószínűséggel amputálni kell a kérdéses végtagot.

Harc több ellenféllel szemben

A több ellenfél elleni harc szituációja gyakran előfordul a játék során. Több ellenfél ellen nehezebb harcolni, hiszen mindegyikre oda kell figyelni, több támadást kell elkerülni, többféle harci stílust kitapasztalni.

A legegyszerűbb eset, ha többen támadnak egy ellen. Ilyenkor az újabb támadók csökkentik a megtámadott Védőszintjét, mivel az nem képes egyformán odafigyelni mindegyikre. Néhány dolgot azonban érdemes figyelembe venni a többellenfeles harcnál:

· Négynél több támadó már egymást akadályozza, ezért minden újabb támadó növeli a megtámadott Védőszintjét (5 támadó esetén már csak -2, 6 támadónál -1 a levonás, ha pedig heten tolonganak egyetlen áldozat körül, akkor az nem szenved Védőszint csökkenést).

· A harc igen változatos térbeli képet mutat (a felek elmozdulnak, egy heves támadás elsodorja őket a közelből, meghalnak stb.), melyet figyelemmel kell kísérni. Javasoljuk a bonyolultabb harci helyzet bábukkal való szimulálását!

· A *szimultán harc* jártassága (lásd Jártasságok fejezet) mind a támadók, mind a megtámadottak részéről módosítja az alábbi táblázat értékeit.

· A két fegyverrel harcoló karakter nehezebben kerül hátrányba több ellenfél esetén, amennyiben a *harc két fegyverrel* jártasságát legalább 6. szinten birtokolja. Ekkor eggyel tolódik a táblázat oszlopa, azaz csak 3 ellenfélnél érné a karaktert a -1-es Védőszint-módosító, és így tovább.

Támadók száma	A védő Védőszint csökkenése
1	0
2	-1
3	-2
4	-3
5	-2
6	-1
7	0

Mi történik akkor, ha többen támadnak többeket? Ilyenkor el kell dönteni, hogy ki kicsodát támad, kivel áll harcban, majd minden egyes résztvevő karakterre kiszámolni a Védőszint csökkenést. Bármilyen változás is történik a harcban, a Mesélő a logika szabályai szerint dönt, hogy éppen milyen helyzet áll fenn.

Kibontakozás, menekülés

Minden karakter életében eljön az a pillanat, amikor nálánál erősebb ellenféllel kerül szembe. Ilyenkor gyorsan döntést kell hoznia: harcol a végkimerülésig (és feltehetően a halálig), avagy megpróbálja felkötni a nyúlcipőt? Ha ez utóbbit választja, akkor először a harcból kell kibontakoznia, és ha ez sikerült, csupán utána futhat el... azaz menekülhet. Ha nem így tenne, hanem rögtön futásra venné a dolgot, az ellenfele könnyedén lekaszabolhatná.

Testrészek	Védőszint módosító	Extra sebzésmódosító	Csonkolás/bénítás határ
Törzs	–	–	
Szívtájék	+ 3 VSZ	+ 5	–
Egyéb pontok	+ 2 VSZ	+ 3	
Láb	+ 1 VSZ	-	egyszerre 50%
Konkrét izületek	+ 3 VSZ	-	egyszerre 40%
Kar	+ 2 VSZ	-	egyszerre 40%
Konkrét izületek	+ 3 VSZ	-	egyszerre 30%
Fej	+ 3 VSZ	+5	–

A *kibontakozáshoz* különleges támadás szükségeltetik, ahol a karakter célja nem az, hogy megsebezze ellenfelét, hanem előre bejelentetten az elszakadás – éppen ezért a támadódobást nem követi sem páncélvédő-dobás, sem sebzés. A kibontakozásra a karakter harci cselekménye *helyett* kerül sor, a kezdeményező dobása által az Összesített Gyorsaságban kijelölt időpontban – cselekvési ideje 1-10, a harci helyzet bonyolultságától függően. Sikeres támadódobás esetén sikeres a kibontakozás – meg lehet kezdeni a menekülést, amely viszont már a futás szabályai szerint történik. Sikertelen támadódobás esetén a kibontakozás nem sikerült, a karakter bent maradt a harcban, ráadásul elvesztegetett egy támadási alkalmat a menekülés lehetőségének kutatásával. A sikertelen próba után újabb kezdeményezőt kell dobnia (mivel ez egy harci periódus), amely kijelöli számára a következő időpontot, amikor ismét megkísérelhet elszakadni.

Többesharcból való kibontakozás esetén a legjobb Védőszinttel rendelkező ellenfelet kell a próba nehézségének alapjául venni, és minden újabb támadónként egy-egy szinttel növelni a nehézséget.

Előfordul, hogy a karakter elveszti a fejét, és minden körültekintés nélkül *menekülni* kezd. Ilyenkor nem foglalkozik a harcból való biztonságos kibontakozással, hanem azonnal futni kezd. Ilyenkor az összes ellenfele, akivel a menekülés pillanatában harcban állt, *különösen kedvező körülmények közötti* támadást vihet végbe soron kívül (ugyanakkor a soron kívüli támadás a már betervezett cselekedetet megszakítja, elodázza vagy semmissé teszi). A menekülő Védőszintje 0. Ez nem csak a sikeres támadás valószínűségét növeli, de a sebzés nagyságát is... könnyen halálos lehet.

Ugyancsak a menekülés szabályai érvényesek akkor, ha a karakter megpróbálkozik a kibontakozással, amely nem sikerül neki, mégis elszakad ellenfelétől – lehet, hogy mindezt tiszta fejjel vitte véghez, az eredmény mégis ugyanaz, mint a pánikszerű meneküléskor.

Harci technikák, harci helyzetek opcionális szabálya

A harci technikák nem jártasságok, hanem ötleten és szerepjátékon alapuló, a küzdelmet színesítő elemek. Bármit ki lehet találni, de a Mesélő ítéli meg, hogy harci technikaként megengedhető-e, avagy jártasságként kell elsajátítani. Néhány példát alább leírunk.

A felsorolásban nem teszünk különbséget a technikák és helyzetek között, hiszen sokszor nincs is éles határvonal. A homokszórás egyértelműen technika, a védekező harc azonban technika és helyzet egyaránt, míg a harc sötétben inkább helyzetnek minősül. A játékban esetleg úgy érdemes különbséget tenni, hogy amely a normál fegyveres harc mellett, vagy helyett végezhető, az harci technika, s így cselekvési ideje is van, míg a cselekvési idő nélküliek helyzetek (itt a fegyverforgatás ideje adja meg a cselekvési időt).

A technikák alkalmazása és a helyzetek megélése előnyös, vagy hátrányos lehet a karakterek számára. Ezen előnyökből és hátrányokból kiindulva úgy kell őket kezelni, mintha a harc körülményei lennének – így beszélhetünk kedvező és kedvezőtlen körülményről. A körülmények éppen úgy használhatóak a harcban, mint a jártasságoknál, azaz a célszámot módosítják. Nagyon oda kell figyelni arra, hogy a körülményekből adódó módosítók milyen célszámokat módosítanak!

Figyelem! Kétféle típusú körülményt kell tehát a Mesélőnek egyetlen célszám-módosítóban meghatároznia. Az egyik a környezetből adódó körülmények hatása (pl. eső, kavicsos talaj stb.), a másik a harci helyzetből adódó körülmény-módosító. ***Mindkettő alkalmazása opcionális***, azaz, ha a Mesélő (a parti?) úgy véli, ezek alkalmazása túlzottan lelassítaná a harcot, bármelyiket el lehet hagyni. Akik inkább a valósághűségre törekednek, és esetleg rutinos Mesélőként/Játékosként képesek gördülékenyen kezelni a körülményeket, bátran használják az egyiket, vagy mindkettőt.

Homokszórás: Célja az ellenfél elvakítása, ám már az is sikernek számít, ha az ellenfelet csak megzavarni sikerül – ilyenkor az ellenfél kizökken támadása ritmusából, hogy elkerülhesse a szeme felé repülő homokot. Mivel az ellenfél közel van, gyakorlatilag bárki képes eltalálni az arcát – ezért nem kell próbát dobni –, viszont az ellenfél (a célpont), Reflexpróbát dobhat, hogy sikerül-e elkerülnie az arcába repülő homokot. A Reflexpróba esélyeit javítja, ha az ellenfél számított a homokszórásra – pl. látta, hogy homokot markol fel a karakter. A Reflexpróbát sikerrel dobó ellenfél az éppen folyamatban lévő *aktív* cselekménye kapcsán *kedvezőtlen* helyzetbe kerül (a homokra figyelt, és nem a támadás kivitelezésére stb.), viszont az, aki nem képes kikerülni a homokot, *rendkívül kedvezőtlen* helyzetbe kerül mindaddig, míg nem áll vissza a normális látása – erre pedig harci helyzetben vajmi kevés esély van.

A homokszórás cselekvési ideje 1-2. Külön figyelmet érdemel, hogy miként kerül a homok a karakter markába. A földről markolja fel? A zsebében hordja? Bárhonnan is szedi elő, az is külön időbe kerül. A homok megszerzése során ideiglenesen csökkenhet a karakter Védőszintje, hiszen nem a küzdelemre figyel.

Kiáltás: A hirtelen, hangos üvöltések megzavarhatják a karaktereket (a kiáltás cselekvési ideje 0). Az ellenfél a kiáltásra Reflexpróbát dob. Ha elrontja, hirtelen megretten, amely az éppen folyamatban lévő *aktív* cselekménye kapcsán *kedvezőtlen* helyzetbe hozza őt. Ha újból rákiáltanak újabb Reflexpróbát dobhat, ám ezúttal már pozitív módosítókkal. Harmadjára már Reflexpróbára sincs szüksége, hogy ne ijedjen meg, semmiképpen nem kap kedvezőtlen módosítókat.

Védekező harc: A karakter nem támad, minden figyelmét a védekezésre fordítja. Amikor az Összesített Gyorsaság révén rá kerülne a sor, cselekvés nélkül újabb kezdeményezőt dob (csupán a gyorsaságát adja hozzá a dobáshoz, a cselekvési időt nem), amely kijelöli a következő periódus elejét, majd tovább adja a cselekvés lehetőségét a következő Játékosnak. Védekező harcban a karakter *nagyon kedvező* helyzetben van, amely esetleg hosszas védekező harc után *rendkívül kedvezőre* módosulhat.

A karakter első cselekedete, amely megtöri a védekező harc ritmusát, megszünteti a kedvező helyzetet. Néhány egyszerűbb cselekvés végrehajtható védekező harcban is – ezekről a Mesélő dönt. Mivel védekező-dobás nincs, a védekező karakter nagyon kedvező (illetve rendkívül kedvező) helyzetét a támadó karakter dobásainál, mint a célszámot csökkentő hatást vesszük figyelembe (-20 illetve -30).

Rajtaütés: A karakter meglepi a gyanútlan ellenfelet. Rárontihat egy ajtó mögül, a bokrokból, vagy akár békés beszélgetés közben támadhat rá váratlanul – cselekvési ideje az adott helyzettől függ. Az ellenfél Reflexpróbát dob. Ha sikeres az ellenfél próbája, a karakter az első támadás során csupán *kedvező* helyzetbe kerül, majd automatikusan visszaáll a természetes Támadószintje. Amennyiben az ellenfél elrontja az első Reflexpróbát – amely azt jelenti, hogy a karakter sikeresen meglepte őt – a támadó karakter *rendkívül kedvező* helyzetbe kerül. A továbbiakban az ellenfél minden egyes *saját* akciója során *Rátermettségpróbákat* dob (sikerül-e legyűrnie meglepettségét): ha el is rontja, egy kicsit képes lett felülemelkedni meglepettségén. Ezáltal a támadó karakter körülményei *nagyon kedvező* helyzetre módosulnak, amely fennáll mindaddig, míg a meglepett ellenfél egyszer sikeres Rátermettségpróbát nem dob. Az első sikeres Rátermettségpróba azonnal visszaállítja az átlagos harci körülményt.

Rejtett fegyver előrántása: A rejtett fegyver előrántása tulajdonképpen a rajtaütés egyik formája, amikor nem a támadó tűnik fel meglepetésszerűen, hanem a fegyver, azaz a támadás szándéka. Az ellenfelek már harcban állnak egymással, és az egyikük hirtelen újabb fegyvert varázsol elő valahonnan, amelyre a szemben álló fél nem számított. Ilyenkor is a rajtaütésnél leírtak alapján kell eljárni, azzal a különbséggel, hogy a technika cselekvési ideje 1-5 (alaposabban eldugott fegyvereket nem érdemes „hirtelen” előrántani, mert meglehetősen kínos eredményre vezethet).

Roham: A karakterek erejüket megfeszítve, csak a gyilkolásra koncentrálva letámadják ellenfelüket. Alapvető esetben a roham bizonyos távolságból indul, s az ellenfelek rohannak egymás felé, de különleges harci iskolák ismerik a helyből való rohamozás jártasságát, amikor a harcos egy mélyről feltörő kiáltást hallatva szinte kirobban nyugvó helyzetéből.

A rohamozók a háromféle *kedvező* helyzet bármelyikében lehetnek, a harc körülményeitől függően. Bár ez eleve magasabb célszámokat jelent, melyek jó eséllyel nagyobb sebzést hoznak magukkal, a rohamozók ezen kívül a fegyvererőhöz +4 sebzésszorzót adnak – *akár adják, akár kapják* a sebeket. (A rohamban adott/kapott lőtt sebek az eredeti Fegyvererővel számítandóak.)

A roham több ütésváltáson keresztül is tarthat, ha a harci helyzet ezt megengedi (például csatákban, több ellenféllel számolva, amikor a karakter valósággal átviharzik az ellenség sűrűjén). Ugyanakkor nem lehet hosszabb távon rohamozni, mint a karakter Szívósság főértéke méterben – ezen túl a roham elveszti erejét, a karakter kifullad. A maximális rohamtávolságon belül a karakter akkor hagyhatja abba a rohamot, amikor akarja; ekkor körülményei és a sebzése visszaállnak a normálisra. A roham cselekvési idejét a következőképpen kell kiszámítani: karakter terhelt gyorsasága + a távolság/terhelt gyorsaság arányból eredő szegmens (futás) + kezdeményező-dobás (1d6). A fegyver sebességével nem kell számolni, ugyanis a fegyver lendítése (vagy irányba tartása) és a rohamozó futás párhuzamos cselekmény. A fegyver sebességét csak abban az esetben kell beszámítani, ha a roham (a futás) ideje kisebb, mint a karakter alapgyorsasága + fegyver a sebessége; ez ugyanis azt jelenti, hogy a roham távolsága oly rövid, hogy az idő, amely ennek a távolságnak a megtételéhez szükséges, nem elegendő a fegyver lendítéséhez is. Amennyiben a fegyvert nem lendítik, hanem csupán célra tartják roham közben (szálfegyverek), úgy ez utóbbi esetben sem kell a fegyversebességet a roham szegmens-igényébe beleszámítani.

Szálfegyverekkel harcolók a roham ellen extra védettséget élveznek: az egyébként a rohamozókat illető körülménymódosítók őket illetik; azaz ha a rohamozó *kedvező* helyzetben van, szálfegyverek ellen ez a helyzet elvész, sőt, maguk a szálfegyvert forgató célpontok lesznek *kedvező* helyzetben, a saját támadásuk (visszatámadás) alatt.

Hátulról támadás: Hátulról megtámadni valakit nem jelent nagy nehézséget. Sok esetben a támadás készületlenül éri a célpontot – ez esetben a rajtaütés szabályait is figyelembe kell venni, melynek következményei a célpontot sújtják.

Hátulról történő támadás esetén a támadó karakter *rendkívül kedvező* helyzetbe kerül. Ez a helyzet addig alkalmazható, amíg a karakter hátulról/félhátulról támadja ellenfelét, és csak erre kell koncentrálnia. Abban az esetben, ha nyílzápor, varázslat, vagy valami más, a karakter testi épségét veszélyeztető hatás zavarni kezdi, a *rendkívül kedvező* helyzete mérséklődik, vagy meg is szűnik.

A célpont Védettsége nem lesz automatikusan 0, ugyanis elvileg a célpont reagálhat a támadásra, megfordulhat, elugorhat stb.

Felülről támadás: Kisebb magaslatok – pl. néhány lépcsőfok – határozott előnyhöz juttathatják a harcolókat. Könnyebb a megszokott harci technikákat alkalmazni, nagyobb erőt lehet belevinni az ütésbe stb. A kiemelt helyzetből harcolók *kedvező* helyzetben vannak.

Ha az alacsonyabban harcoló ellenfél valamilyen szálfegyvert forgat (lándzsa, alabárd stb.), a magaslati előny nem jön létre!

Harc sötétben: A teljes sötétség minden cselekedetet bizonytalanná tesz, az olyan bonyolult mozgáskoordinációt igénylő tevékenységet pedig, mint a harc, csaknem lehetetlenné. Olykor az is kérdésessé válik, hogy akit sikerült megütni, az ellenség volt-e...

A sötétség *hatásait elszenvedő* karakterek egyöntetűen *rendkívül kedvezőtlen* helyzetbe kerülnek a legtöbb jártasságuk használta kapcsán. Mivel teljes sötétségben a karakterek harcértékei automatikusan 0-ra csökkennek, a harci jártasságokat egyéb (körülmény) módosítók nem sújtják. Amennyiben a sötétség nem teljes, pl. egy csillagos éjszakán, a kedvezőtlen helyzetek egyéb fokozatai érvényesek, és a harcértékek is enyhébben csökkennek.

Harc helyhez kötve: Amikor valamilyen oknál fogva a karakter nem képes korlátozás nélkül mozogni, harcolni, helyhez kötött harcról beszélünk. Az ok lehet külső (pl. mély sár, szűk hely, lábra csavarodó indák), és lehet belső (sebesülten heverő társ, akit a karakter meg akar védeni a támadásoktól). Az effajta harc következménye minden esetben a harci helyzet valamilyen fokú *kedvezőtlenné* válása – mértéke a helyzet súlyosságának függvénye, és a Mesélő határozza meg.

Harc a földön: A földre került karakterek kénytelenek igen komoly hátránnyal szembenézni. Kiszolgáltatott helyzetbe kerülnek, és alig van esélyük a sikeres támadásra. A helyzet számukra *rendkívül kedvezőtlen*, sőt, a Mesélő megítélése szerint Támadó-, és Védőszintjük is csökkenhet.

Harc közben (amennyiben folyamatosan támadják a karaktert) talpra állni csak sikeres Rátermettségpróba esetén lehet, melyre szintén vonatkozik a *rendkívül kedvezőtlen* körülmény módosítója. Talpra állás közben nem lehet támadni, sem védekező harcot folytatni, csak egyszerűen védekezni (a csökkentett Védőszinttel). Talpra állás közben elszenvedett sebzés nem befolyásolja a talpra állás sikerét.

Testközeli harc: A legtöbb harcmodor számára a testközeli harc csupán hátrányt jelent, ám van néhány kifejezetten testközeli harcot preferáló harci iskola is. Testközeli harcban az egy-másfél arasznál hosszabb fegyverek kifejezetten hátráltatják a harcost, és a páncélok sem nyújtják a teljes védelmet, hiszen a túlságosan közel került ellenfél könnyen kitapasztalhatja a páncél gyengéit.

Testközeli harcba kerülni lehet véletlenül belesodródva, és szándékosan. A szándékos közelkerüléshez a támadódobást megelőzően Rátermettségpróbát kell tenni. A próbát sikerétől függetlenül követheti a támadódobás – siker esetében testközeli harcban, sikertelenség esetén normál közelharcban. A testközeli harcból kibontakozni hasonló módon lehet – nyilván, mindig annak kell próbára tenni Rátermettségét, aki változtatni kíván a fennálló állapoton.

Ebben a harci helyzetben *a fegyverek ereje (sebzésszorzó)* pusztán 1. *A vértek szintje a felére csökken.*

Harc lovon: Lovon ülve nem csupán a magasabb helyzetből való támadás előnye illeti meg a harcost, de lovával együttműködve kihasználhatja az állat képességeit is – feltéve, hogy birtokában van a megfelelő jártasságoknak. A lovas harc módosítói erősen függenek a karakter *lovaglás* jártasságtól. A képzetlen lovas örül, ha nem esik le a lóról, mialatt az állat békésen legelészik. Ilyen esetben harcról szó sem lehet; a karakter Támadó és Védekező harcértéke 0. Kevésbé képzett lovasok számára a harci helyzet a *rendkívül kedvezőtlen*től a *kedvezőtlen*ig terjed (1.-4. szint) – csupán az 5. szinten jártas lovasok harcolhatnak *át-*

lagos körülmények között, illetve ekkortól lehet kihasználni a ló tulajdonságait (ha léteznek), illetve a magasabb helyzet módosítóit.

Lefegyverzés, fegyvertörés: A vonatkozó jártasságok elsajátítása nélkül az ellenfél lefegyverzésére, fegyverének eltörésére vajmi kevés az esély – hacsak az ellenfél nem vét fatális hibát (00-át dob), nem is fordulhat elő.

A jártasságok birtokában az ellenfél lefegyverzésének szándékát a cselekvés előtt be kell jelenteni (mint mondjuk a varázslásnál, ahol szintén be kell jelenteni, milyen varázslatot kíván a mágiahasználó alkalmazni), majd támadódobást tenni a megfelelő szabályok szerint, ahol a Támadószint nem a *fegyverforgatás* jártasságból adódik, hanem a *lefegyverzés* jártasságból. Értelemszerűen ez a támadás nem a másik megsebzésére irányul. Sikeres támadódobás esetén az ellenfél Páncélvédő helyett Rátermettségpróbára jogosult, melyet a *rendkívül kedvezőtlen* helyzet módosítói sújtanak. Sikeres Rátermettségpróba esetén a lefegyverzésre irányuló kísérlet meghiúsult, sikertelen próba esetén a karakter elvesztette a fegyverét.

A fegyvertörés technikája ugyanez.

Harc az ellenfél elfogásáért: Ezzel a harci helyzettel a Káosz Szerepjáték nem foglalkozik kiemelten. Fogolyszerzéshez a lefegyverzés, a fegyvertörés, a hátulról támadás, és egyéb harci technika kombinációja szükséges, természetesen megfelelő szerepjátékkal körítve. Akarata ellenére foglyul ejteni valakit csak úgy lehetséges, ha mozgásában korlátozzuk (háló, lasszó, ájulás), egyéb esetben el kell érni, hogy a kiszemelt áldozat beletörődjön helyzetébe... ha nem vagyunk elég ügyesek, vagy a célpont túlságosan elszánt, lehet, hogy inkább a halált választja.

Javasolt, hogy a Mesélő emelje ki a támadók *kedvezőtlen* helyzetét – hiszen óvatosak, nehogy megöljék a célszemélyt, így viszont nem képesek harci tudásuk legjavát hozni.

Harc kábulatban: A tudat tisztasága fontos alkotóeleme a harci képességeknek. Amennyiben ez a tisztaság időlegesen megszűnik, úgy a harcos sem tud képességeinek megfelelően harcolni. A kábulat fokától függően a Támadószintet és a Védekezési Szintet egyaránt levonások sújtják, de a legsúlyosabb kábulat is csupán a harmadára csökkentheti az eredeti harcértékeket. Kábulat hatása alatt semmiféle harci technikát, trükköt nem lehet alkalmazni – a karakter akaratától független harci helyzetek módosítói természetesen hatnak. A kábult egyén a levonásokon túl *kedvezőtlen* helyzetben van minden egyéb jártasságát tekintve.

Harc bénultan: Bénultan, görcsbe rándult izmokkal csaknem lehetetlen harcolni. A karakter ilyen esetekben összesen 2 harcérték szinttel rendelkezik – de eldöntheti, hogy miképpen osztja meg ezt a két szintet a két harci jártassága között (2-0; 1-1; 0-2). Védekező harcot bénultan nem lehet folytatni. A bénult egyén a levonásokon túl *rendkívül kedvezőtlen* helyzetben van minden egyéb jártasságát tekintve.

Harc indulatok hatása alatt: Mondják, hogy a harc az idegek harca is. A letisztult elméjű harcos maximálisan ki tudja használni képességeit, míg, aki indulatai által vezérelve cselekszik, nem képes a harcra koncentrálni, és rendszerint hibázik is.

Félelem. A megfélemlített karakter a *kedvezőtlen helyzet* valamelyik fokán áll.

Pánik. A karakter nem törődve semmivel, azonnal menekülni kezd. A következményeit lásd a *Kibontakozás, menekülés* paragrafus alatt. A helyzete mindamellett *rendkívül kedvezőtlen*.

Gyűlölet. A gyűlölködő karakter *kedvezőtlen* helyzetben van, de a sebzésszorzójához (fegyvererő) 1, vagy 2 pont adódik.

Őrjöngés. Az őrjöngő karakter *rendkívül kedvezőtlen* helyzetben van, de a sebzésszorzója (fegyvererő) megduplázódik.

Az indulatok hatása ellen Lelkierőpróba dobható, a karakter Lelkierő Szintjével, ahol a célszám a Zafír Táblán található. A feladat nehézségét a Mesélő határozza meg a körülményeket és hatásokat figyelembe véve. A mágikusan gerjesztett félelem, gyűlölet stb. ellen nincs jogosultsága a Lelkierőpróbának – a varázslat ellen kellett mentődobást tenni, és éppen a mentődobás sikertelensége miatt jött létre a nem kívánt hatás.

Tanulási segédlet a harcrendszerhez, kezdő Játékosok számára

A Káosz Szerepjáték a folyamatos kezdeményezés elvének alkalmazásával újszerű harcrendszert teremtett; a megszokott, körökre bontott harc helyett a Játékosoknak folyamatosan figyelemmel kell kísérnie a saját helyzetét az események sodrásában – és ezt nem csupán térbeli elhelyezkedésében, de időbeni állapotában is meg kell tennie. Ez a tanulási segédlet néhány olyan technikát tartalmaz, amelynek segítségével a kezdő Játékosok – vagy azok, akiknek a gondolkodásába már túlságosan beépült a körökre bontott harc elve – készségszinten elsajátíthatják a Káosz Szerepjáték harcrendszerét. Természetesen, aki nem igényli a gyakorlást, annak nem kell végigjárnia az alább javasolt lépéseket; nyugodtan építse fel karakterét, és játsszon.

A szerepjáték sok, gyakran összetett készséget igényel – nem csoda, hogy pusztán a játéktechnikai leírás (a „hogyan játszunk" kérdése) több száz oldalt foglal el egy méreteiben is tekintélyt parancsoló, jókora könyvben. A kezdő Játékosok így gyakran képességeiket meghaladó feladattal találják magukat szemben, mert egyszerre kell megismerniük a szabályokat, az adott világ kitalált történelmét és geográfiáját, az álközépkori szokásokat, egyszerre kell kifejleszteniük magukban az érzékletes mesélés képességét (a Játékosok saját karakterük cselekedeteit mesélik el), el kell játszaniuk – ha csak szóban is – egy elképzelt karakter mindennapjait, közben a kaland adta feladványok megoldásán kell törniük a fejüket, és fel kell fogniuk azt az absztrakt matematikai rendszert, amely kockák dobálásával próbálja meg szimulálni a játék eseményeit.

A hatékony tanulás lényege, hogy az első ránézésre bonyolultnak tűnő problémát olyan tanulási egységekre bontsuk, amelyek önállóan értelmezhetőek, majd miután részenként elsajátítottuk a „tananyagot", a részeket összekapcsolva megkapjuk a teljes tudást. Ezen az elven működik például az úszástanulás, amikor a gyerekekkel külön sajátíttatják el a légzéstechnikát, a kéztempót és a lábmunkát, majd újabb gyakorlatokkal összehangolják a részkészségeket. Egy másik lehetőség, hogy a feladat egyszerűbb formáit gyakorolva jutunk el a készség birtoklásához, melyet egyre bonyolultabb változatokon fejlesztünk tovább. Mi a két módszert ötvöztük, hogy segítsük a kezdő Játékosokat: kiemeltük az egyik legproblémásabb részfeladatot – a harcrendszert –, és egyre nehezedő szinteket hoztunk létre a gyakorláshoz. Így a játék során a Játékosok nyugodtan tudnak majd koncentrálni mindennemű feladataikra, mivel a harcrendszert még a játék megkezdése – sőt, a karaktergenerálás – előtt készségszinten elsajátíthatják. (A Játékosokra váró egyéb feladatokra (szabályismeret, szerepjáték) nem terjed ki ez a tanulási útmutató.)

Első lépésben egy egyszerűsített karaktert kell alkotni, amelynek még neve sincs, csupán harcértékei: úgymint gyorsasága, Támadó- és Védőszintje, valamint Fizikuma. Ezen kívül van egy fegyvere, annak pedig sebessége és ereje (sebzésszorzó). Nincs páncélja, így a páncélvédő dobás elmarad – minden találat sebez. Ez így hat számérték. Célszerű, hogy az egészen kezdő Játékosok azonos értékekkel és fegyverekkel játsszák le az első csatát, mert az is megkönnyíti az elvek készségszinten történő elsajátítását.

Ekkor néhány párharcot kell lejátszani, a Rubin Tábla segítségével. Páratlan számú Játékos esetén a Mesélő is megalkothatja saját karakterét, hogy mindenki tudjon gyakorolni – a párharc során egyébként sincs szükség mesélésre.

Második lépésben – amikor a párviadal kezd automatikus jelleget ölteni –, új karaktereket generálnak a Játékosok. A karakterek gyorsaságát 5+1k10-zel, a harcértékeket 1k6-tal határozzák meg; így eltérő képességű karaktereket kapnak (a Fizikum legyen mindenkinek egyenlő). A túl gyenge, vagy erős karaktereken a párharcok egyensúlya érdekében módosítani kell. A karakterek képességei alapján kapjanak közelharci fegyvert, amely a fegyverleírásban szereplő karakterisztikák középértékével szerepel, valamint viselhetnek vértet (lehetőleg olyat, amely kiegyenlítheti a harcértékből származó esélykülönbségeket). El lehet kezdeni a párviadalt. Ekkor már mind a folyamatos kezdeményezés, mind a harci cselekmények nagy változatosságot mutatnak, így ismét van mire odafigyelni – természetesen a feladat egyre könnyebbé fog válni a gyakorlás során.

Harmadik lépésben a Játékosok az előző karaktereik felhasználásával két csapatot alkotnak, amelyek egymás ellen küzdenek, de kizárólag közelharci stílusban. Ebben a fázisban a Mesélő már nem játszhat, mivel a parti egyszerre vesz részt a küzdelemben, amelyet neki kell koordinálnia. A helyzet ugrásszerűen bonyolódik, hiszen eddig csupán két karakter cselekményeit kellett egymáshoz viszonyítani a folyamatos kezdeményezés során, most viszont egyszerre öt-hat karakter küzdelmét kell összehangolni. Nagyon fontos, hogy mindenki maga vezesse Összesített Gyorsaságát.

Szintén bonyolítja a helyzetet, hogy ebben a fázisban komoly szerepet kap a taktika. A Játékosok taktikai ötletei bonyolítják a cselekményt, ráadásul ki kell mesélni a hatásait – ez már a Mesélő feladata –, hiszen egy-egy jól megválasztott taktika esetenként a harc kimenetelét is eldöntheti. Ebben a fázisban a harci helyzetek módosító hatásaival is számolni kell, hiszen a karakterek immár élhetnek velük. Tulajdonképpen itt kezdődik a Mesélő tanulási folyamata.

Ezt a fázist addig kell játszani, amíg meglehetős magabiztosságot nem érnek el a Játékosok (és a Mesélő). Nem kell meglepődni, ha ez a fázis több időt és nagyobb fáradtságot igényel, mint az előző kettő együtt!

Negyedik lépésben olyan csatát játszik a parti, amelyet élesben is játszana. Az alapfelállás az előzőhöz hasonlóan két ellenséges csapat küzdelme, melyet a Mesélő koordinál. De a közelharc mellett már megjelenhet a távharc bármely formája, és a mágia is (ezekhez természetesen ki kell egészíteni a karakterek harcértékeit néhány újabb adattal) – a mágia esetében javasolt, hogy a legegyszerűbb, legegyértelműbb akadémikus mágia-utat használják, hogy ez a fázis valóban a harci helyzet gyakorlása legyen, és ne a mágia mibenlétéről folytatott vita fóruma. Amennyiben a Mesélő képes megosztani a figyelmét, bevezethető a képességpróbákhoz kötött harci szituációk köre is. Elvileg, amennyiben a harmadik fázisban kellően begyakorolták ezt a szituációt, itt minden gördülékenyen fog menni.

Az *ötödik lépés* tulajdonképpen egy részlet a játékból. A parti immár egyetlen csapatot alkot, akik a Mesélő karaktereivel küzdenek, egy előre elképzelt szituációban (hogy ne legyen túl hosszadalmas az MK-k kidolgozása, a Mesélő alkalmazhatja a parti karaktereinek tükörképét is). Érdemes ezt a fázist úgy kidolgozni, mintha valóban része lenne valamely kalandnak – sőt, az sem elképzelhetetlen, hogy ezt a fázist normálisan kidolgozott karakterekkel játsszák, és gyakorlatilag a kalandsorozat *in medias res* kezdete legyen. Ez a lehetőség persze kellő óvatosságot igényel, hacsak nem akarja a parti azonnal új karakterek kidolgozásával folytatni a játékot.

A fenti fázisokat végiggyakorolva a Káosz Szerepjáték harcrendszere készségszintre emelkedik – amely persze nem jelenti azt, hogy „agyatlan kockadobálgatássá" degenerálódna, hiszen ezt alapvetően a harci szituációk változékonysága nem engedi. Természetesen a tanulási folyamat csakis akkor hatékony, ha az fázisok közötti átmenet megalapozott, mind a Játékosok, mind a Mesélő részéről.

Most aztán igazán nagy bajban voltak.

A hegy mögül népes orkcsapat közeledett feléjük, széles karéjban szétterülve a mezőn, elvágva minden lehetséges menekülési útvonalat.

– A fenébe! – sziszegte a félelf, aki amúgy képes volt a legobszcénabb kifejezéseket használni hasonló helyzetekben. Hogy most visszafogta magát, azt egyedül a mögötte lovagló Clairen hercegnőre való tekintettel tette. – A fészkes fenébe!

– Nem kell megijedni! – emelte fel a kezét a félork, de rögtön meg is szédült, oly részegen tántorgott a nyeregben. – Majd én beszélek velük! Hukk! Nem lesz... – egy pillanatra elhallgatott, erős kísértést érzett, hogy leokádja a lovát, de aztán úgy döntött, a közeledő ellenséges harcosok talán rossz néven vennék az ilyesfajta köszöntést. – Énrám hallgatni fognak... Énrám...

Kiléptetett, s megindult a bunkóikat és láncos buzogányaikat forgató orkok felé.

– Testvérek! Nyugalom! Nem kell félnetek tőlünk!

Nem tudni akadt-e valóban bárki az orkok között, aki testvérének tartotta, de ha igen, bizonnyal rossz testvér lehetett, mert rögvest egy nyílveszőt röppentett a félork bal szemébe.

– A fenébe! – sziszegte megint a félelf. – Most má' tényleg nagy bajba vagyunk!

Clairen hercegnő rémülten pislogott ki fátyla alól, mert az orkok fenyegetően még szorosabbra zárták körülöttük a gyűrűt. Néhány pillanat maradt csupán hátra az életükből, amikor...

– Nincs semmi baj! – mondta unottan a mindeddig hallgató koldus. – Csak maradjatok veszteg! – halkan mormolni kezdett valamit, mire az orkok gyanakodva megtorpantak.

A koldus felemelte fejét, s szemében már pokoli fény izzott.

Vakító villanás, vérszag...

Mire Clairen hercegnő újra ki merte nyitni szemét, már csak egy seregnyi döglött orkot látott maguk körül.

– Éjha! – suttogta szinte önkívületben. – Ezt te csináltad?

A koldus köpött egyet, válaszra sem méltatta.

Naná. Ki más?

4.5. Mágia

Mi a mágia? Lehetőség, hogy megvalósítsd legszebb álmaid (vagy mások rémálmait). A választás csakis rajtad múlik, s a mágia készségesen kiszolgálja vágyaidat.

Éppen ez a lehetőség, a választás egyébként meg nem tapasztalható szabadsága teszi olyan csábítóvá a varázshasználó karaktereket a szerepjátékosok számára. Mágiahasználó karakterrel Worluk Világán is kalandozhatsz, sőt, a Káosz Szerepjáték mágiarendszere a szabadság különféle ízeit kínálja számodra.

Az esszencia

A Káosz Szerepjátékban a mágia az esszenciának nevezett láthatatlan, mindent betöltő energiafolyam formázásán alapul. Az esszencia szabadon áramlik a világban, s kötött formában kitölti az élőlényeket és a tárgyakat. A varázshasználók saját testben kötött esszenciájuk aktív részét formázzák varázslattá (Varázserő Főérték), miközben folyamatosan rejtőzniük kell az esszenciaszörnyek elől, akik a szabadon áramló esszenciában léteznek. Ha a rejtőzés csődöt mond, az esszenciaszörnyek azonnal széttépik a szerencsétlen varázshasználót... belülről. De hát ki mondta, hogy a szabadságban nem a mindenütt jelenlévő veszélyérzet a legcsábítóbb?

Minden élőlény birtokol bizonyos mennyiségű *aktív esszenciát*, ám varázslattá formázni csak azok tudják, akik megtanulják az erre szolgáló diszciplínákat. Az anyagi testeket kitöltő *passzív esszencia*, melyet a varázstudók Esszenciapajzsnak neveznek, védelmezi meg az anyagi testeket a varázshatásoktól.

Bizonyos varázstudók kifejleszthetnek maguknak egy hatodik érzékszervet, mellyel a mágikus esszencia áramlását érzékelik; úgymond „látják" vele a felhasználásra alkalmas saját esszenciát és pontosan „lemérhetik" a rendelkezésre álló mennyiséget. Ez a *szenz*. A *szenz* a varázslók testén kívüli, szabadon áramló esszencia létére is utal, illetve arra, hogy az áramlás milyen erős – mint ahogy a bőrünk is képes megérezni a szelet és annak erejét –, de ez az érzékelés pontatlan. A varázslatba igázott esszenciát a *szenz* nem képes érzékelni, ahhoz detekciós varázslat szükséges, ugyanígy nem képes érzékelni a más lényekben kötött aktív és passzív esszenciát – ámbár a zónaérzékelés jártasság fejlesztésével a *szenz* olyan érzékennyé válhat, hogy a varázstudó birtokába kerül az igazlátás képessége, amikor tudati zónáján belül csupán a *szenzre* hagyatkozva mindent „láthat". Nem minden varázshasználó fejleszti ki magában a *szenzet*, leginkább a varázslórendekre és a kermon-papokra jellemző.

A drén kermon-papok, akik töredékesen birtokolják az ősi guarni faj mágikus tudását, a Fonatnak nevezett varázslatos, a világegyetemet átszövő hálót imádják, amely tulajdonképpen nem más, mint az esszenciaáramlatok mintázata. A Fonat egynémely tájékon örvényeket vet, ahol az esszencia szinte megvadul, s oly erőre tesz szert, hogy átalakítja az anyagi világot. Ezeken a vidékeken mintha az Őskáosz készülne újból kitörni – s talán így is van. A hozzáértők beszélik, hogy Gerondar északi kősivatagában maga Yvorl engedte szabadjára az Őskáoszt, s az vetett majd' fél kontinensnyi örvényt. Az esszenciaörvényekben különös dolgok történnek a varázshasználókkal: azonnal feltöltődnek, ám sikertelen varázslataikból nemkívánatos, spontán mágiakitörések keletkeznek. Mintha az örvényben mindenki vadmágussá válna...

Bizonyos csillagok és csillagképek helyzete, valamint különféle bolygóegyüttállások komoly hatással bírnak az esszenciára. Van, amelyik időlegesen elapasztja az áramlatokat, van, amelyik valóságos vihart kavar, mintha az egész világot örvénybe borítaná. Szerencsére a Worluk egészére ható csillagállások ritkák – azonban a kisebb területeken rövid időre létrejövő esszenciajelenségekkel csaknem minden varázstudó találkozhat élete során, s ezek bizony nemegyszer megtréfálják őket.

Az esszencia áramlatának változásai korántsem olyan veszélyesek, mint a szabadon lebegő esszenciában létező entitások, az *esszenciaszörnyek*. Senki sem tudja, hogy mifélék, csupán azt, hogy léteznek, és elpusztítanak mindent, ami feloldódik a szabad esszenciában. Így elpusztítják a holtak lelkét, ha az nem tér meg időben a túlvilágra – ezért olyan ritkák a kísértetek és hazajáró lelkek, akiket csupán az anyagi világ bizonyos tárgyai, különös helyei óvnak meg az esszenciaszörnyektől. Az esszenciát aktívan használó varázstudók is azonnal meghalnának, ha nem rejtenék el magukat előlük – bármelyik mágiaforma tanulása a rejtőzködés elsajátításával kezdődik. A vadmágusok, akik született mágiahasználók, sokkal inkább ki vannak téve az esszenciaszörnyeknek, noha legtöbbjük ösztönösen álcázza magát. Néhány varázstudó az esszenciaszörnyeket sziderikus rémeknek tartja, s úgy vélik, hogy a holdfény élteti őket – s valóban megfigyelhető, hogy telihold idején gyakoribbak a halálos kimenetelű találkozások. Mások, mint például a kermon-papok, úgy hiszik, hogy az esszenciaszörnyek nem is léteznek, s valójában a vigyázatlanul használt esszencia áradássá duzzadt folyama tépi szét az óvatlan varázstudót. Bárkinek is van azonban igaza, az tény, hogy a varázserő olyan szolga, amely olykor fellázad, és vesztét okozza urának.

A varázslás elvei

Míg a harci szimulációról szóló fejezetben valósághűségről beszéltünk, itt ezt nehezen tehetnénk meg. A valóságban – akár létezik, akár nem –, hétköznapi érzékekkel nem figyelhető meg a mágia. Így marad a másik két irányelv; a mágiarendszer legyen egyszerű és – amennyire csak a mágia lehet – logikus. Egyszerűségét részben azzal szeretnénk biztosítani, hogy a jártasságoknál, illetve a harci szimulációknál megismerthez hasonló szabályokat alkottunk, így a már egyszer elsajátított gondolatmenet szerint lehet varázsolni is. Ugyanakkor más célszám táblázatot alkottunk, a mágia játék-sajátosságai miatt. A mágia célszám-táblázata a Smaragd Tábla lett, mivel a smaragd ősidők óta a mágusok köve.

A Smaragd Tábla célszámai a mágiahasználó sikeres varázslatra való esélyeit szimbolizálják, így két dolog függvényében alakulnak ki: a varázshasználó *mágiahasználat* képességének szintje a varázslat *nehézségi szintje* ellenében adja meg a célszámot, melyre százalékos dobást kell tenni. Siker esetén a varázslat létrejön (tehát, ha a célszám értékét, vagy annál kevesebbet dobsz), sikertelenség esetén nem jön létre, a fel nem használt esszencia azonnal kiáramlik a varázslóból – vagy nem kívánt visszahatás jön létre, ha rontás oly nagymértékű.

Eltérően a másik két Táblától a Smaragd Táblán 5-nél alacsonyabb és 95-nél magasabb célszámok is előfordulnak – csupán azért, hogy ezzel is kiemeljük a varázslás metódusaiban való elmélyülés jelentőségét.

A varázslatnak nem csak nehézségi szintje van, hanem esszenciaigénye is, tehát azt is meg kell határoznunk, hogy a varázshasználó mennyi esszenciát tud magából egyszerre felszabadítani. Erre az *esszencia-felszabadítás* jártasság szolgál. Csak a legmagasabb ez irányú jártasággal rendelkező karakterek képesek egyetlen hatalmas varázslatba formázni az összes aktív esszenciájukat (vagyis a Varázserő Főértéküket), s aki csak minimális ismeretekkel rendelkezik az esszencia-felszabadítás jártasságában, legyen bármilyen hatalmas elméleti és gyakorlati tudása a mágiáról, aktív eszenciájának egyszerre csak töredékét képes varázslattá formázni, így nem tud komolyabb varázslato-

Smaragd Tábla

Mágiahasználat Jártasságszint	A varázslat nehézsége											
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
1	85	25	5	3	3	3	3	1	1	1	0	0
2	90	85	25	3	3	3	3	1	1	1	0	0
3	90	90	85	20	3	3	3	1	1	1	0	0
4	96	96	96	90	35	5	5	4	4	4	1	1
5	96	96	96	95	90	35	5	4	4	4	1	1
6	96	96	96	95	95	90	35	4	4	4	1	1
7	96	96	96	95	95	95	90	30	4	4	1	1
8	99	99	99	97	97	97	97	95	55	15	5	1
9	99	99	99	97	97	97	97	96	95	55	15	5
10	99	99	99	97	97	97	97	96	96	95	65	25

A táblázat utolsó két oszlopa a szabad és a vadmágia útját járók számára szükséges, ugyanis számukra a varázslás nehézsége minden esetben 2-vel magasabb, mint ahogy az az akadémikus mágusok kódexeiben le van írva – ezek a kódexek képezik alapját a varázslásnak. Ez azt jelenti, hogy egy 9-es nehézségű varázslat (a kódexek szerint) a szabad és a vadmágusoknak 11-es nehézségű lesz.

kat létrehozni. A Varázserő Főértéknél több esszenciát csak a vadmágusok képesek varázslatba formázni, másoknak ez lehetetlen.

Így két jártasságon múlik a varázslás: a *mágiahasználat* jártasság meghatározza, hogy a karakter milyen eséllyel képes létrehozni egy bizonyos nehézségi szintű varázslatot, az *esszencia-felszabadítás* jártasság pedig azt, hogy esszenciaigényét tekintve mekkora lehet az a varázslat.

Varázslattípusok

Az akadémikus iskolát létrehozó mágus-isten, Venefius írta le először mások által is elsajátítható formában a varázslatokat. Ő volt az, aki a varázslattípusokat rendszerezte, elkülönítette egymástól, azok sajátosságai alapján. Az így megalkotott csoportokat különböző varázskönyvekbe, kódexekbe írta, melyeket más-más színű bőrbe köttetett. Ezek a színes – később gyakran kövekről elnevezett – kódexek váltak a varázslattípusok keresztszüleivé, ugyanis a későbbi varázslatalkotók és varázshasználók tiszteletből, vagy megszokásból ragaszkodtak a „kódex" elnevezéshez. Végül a köznyelvben a mágia bizonyos formáit is kódexeknek kezdték nevezni, így a Skarlát Kódex nem csupán a tűzmágiákat tartalmazó könyvek neve lett, de maga a tűzmágia összefoglaló neve is (Skarlát Kódex Varázslatok).

Bár Venefius munkája igen alapos volt, mégsem terjedt ki mindenre. A későbbi varázslatalkotók kiegészítették az első kódexeket, valamint újakat alkottak, mint például az átkozott Fekete Kódexet, amely a nekromancia és a diabolika sötét varázslatait tartalmazza, vagy az igen ritka káoszvarázslatok Ámbra Kódexét.

A Worluk Világán általánosan ismert kódexek a következők (egyéb kódexek is léteznek):

Alabástrom Kódex	légmágia
Azúr Kódex	vízmágia
Gránit Kódex	földmágia
Skarlát Kódex	tűzmágia
Arany Kódex	illúziómágia
Ezüst Kódex	tér- és időmágia
Fekete Kódex	nekromancia, diabolika
Kígyókő Kódex	tudati és érzelmi mágia
Smaragd Kódex	állat és növénymágia (druidamágia)
Ámbra Kódex	káoszmágia (későbbi kiegészítőkben olvashatsz majd róla)
Guarni Kódex	jelmágia (későbbi kiegészítőkben olvashatsz majd róla)

Bizonyos varázshasználó rendek egy-egy kódex elsajátítására specializálódtak – ezek sosem tanulnak más kódexbe tartozó varázslatot, ugyanakkor saját kódexük varázslatait sokkal hatékonyabban képesek létrehozni. Más rendek több kódexre specializálódtak, vagy egyáltalán nem specializálódtak. A specializációról, és sok egyébről a rendek leírásában olvashatsz bővebben.

Mágiahasználat

A varázslat a világban szabadon áramló esszencia megformázása. A varázstudó az istenekhez válik hasonlatossá, hiszen látszólag teremteni képes a semmiből – csakhogy az esszencia nagyon is létező energia, mely a legnagyobb mágusok szerint nem más, mint a világokat alkotó ősanyag kipárolgása.

Az áramló esszenciát csupán az istenek képesek hasznosítani, munkára fogni – a halandók pedig ahhoz a formájához férnek hozzá, amely a saját testükben megfogant (egyes sötét praktikák hozzáférhetővé teszik mások esszenciáját is). A mágiával foglalkozó tudósok több útját különböztetik meg a mágiahasználatnak. Ezen utak közül az alapkönyv szabályrendszere négyet tesz járhatóvá a varázshasználó karakterek számára; az akadémikus, a szabad, a szakrális és a praktikus mágiát. Ezen kívül bemutatjuk a vadmágiát is, amely nem számít mágiahasználatnak, de mégis köze van (bizonyos) mágiahasználó karakterekhez.

Az utak különböző mágiahasználat jártasságon alapulnak!

A mágiaformák között az út elvileg most is átjárható, ám igen nagy türelem és elmélyülés szükségeltetik hozzá – egy halandó ember élete kevés is hozzá (vagyis Játékos karakter számára nem átjárható, neki külön meg kell tanulni minden mágiahasználat jártasságot). A mágia útjainak szétválása miatt nem tud az egyszerűbb varázslás érdekében memorizálni a szabad mágus, illetve ezért nem tudja pillanatnyi inspirációi szerint formázni az esszenciát az akadémikus mágus.

Lássuk tehát a mágia útjait:

1. Akadémikus mágia

Ez a legelterjedtebb mágiahasználati forma – az ősi szabadmágia leegyszerűsödött, kötött formája. Az akadémikus mágia művelői alaposan kidolgozott varázslatokkal formázzák az esszenciát. *A varázshasználó csak a kidolgozott, már egyszer megtanult, memorizált varázslatokat alkalmazhatja,* de azokat varázslás után nem feledi el azonnal – ámbár a feledés normális folyamatai rájuk is hatnak. A régen használt varázslatok megkopnak, a siker esélye lecsökken, ezért fontos a varázskönyv, ahol az egyszer már megtanult varázslatok leírása szerepel: a varázstudó folyton újraolvassa azokat, így gátolja a természetes feledés romboló hatását. A varázsló természetesen varázskönyve nélkül is képes varázsolni, azonban így a feledés veszélye megnő, s hosszú távon egyre nehezebbé válik a ritkán használt formulák varázslása. Sajnos a varázslatok kissé másképpen működnek, mint a közönséges emlékek: ha egyszer elfeledik őket, mágikus emlékerősítéssel, hipnózissal nem hozhatóak vissza! A varázslatok feledése ellen csak gyakorlással (varázslással), illetve folytonos újraolvasással, biflázással (varázslás nélkül) védekezhetnek a mágiahasználók (esetleg újratanulással).

A varázslás során a karakter *mágiahasználat* jártassága áll szemben a varázslat nehézségi szintjével (Smaragd Tábla, varázslatdobás), illetve a karakter *esszencia-felszabadítás* jártassága határozza meg azt, hogy egyszerre (egy varázslatra) mennyi esszenciapontot képes felhasználni.

Új varázslatok tanulásakor – a dolog nehézségét kifejezendő – a varázslat nehézségi szintje ideiglenesen magasabbnak számít, mint ahogy az a leírásban szerepel. Nyugodt, laboratóriumi körülmények között (pl. egy csendes szobában) az eredeti szint nem változik, egy fogadó szobájában +1, ennél forgalmasabb, zajosabb helyeken akár ennél is több szint adódhat hozzá az eredeti nehézségi szinthez. Az új varázslat tökéletesen megtanultnak számít, amikor a karakter egymás után többször sikerrel hozza létre. Az elsajátításhoz meghatározott számú – 2-10 – sikerre van szükség (egyszerűbb varázslatoknál elég kevesebb – 3-4 – siker, bonyolultabbaknál vagy a tudásszinthez képest jóval nehezebbeknél a Mesélő megítélése szerint ennél több is lehet – akár 10 is), ezek után a tanulás módosítói már nem érvényesek. A sikerszámok eloszlását tekintve látszik, hogy az sem mindegy, hogy egy 1. szintű mágiahasználó akar-e elsajátítani egy 3. nehézségi szintű varázslatot, vagy egy 3. szintű mágiahasználó egy 1. nehézségi szintű varázslatot – az első varázslónak igen nagy szerencse kell majd a többszöri (valószínűleg legalább 5) sikerhez, míg a második varázstudónak nem. *A tanulási folyamat közben bekövetkező varázslatrontások minden esetben spontán mágikus visszahatásokat produkálnak* – erről bővebben később olvashatsz.

A fentiekből kiderül, hogy egy frissen talált (lopott) varázskönyv varázslatait a karakter nem tanulja meg automatikusan. A tanulási folyamat korántsem egyszerű, ezért mások varázskönyvét célszerű kellő tisztelettel kézbe venni, még akkor is, ha egyébként semmiféle ártó mágia, rafinált trükköcske nem védelmezi azt.

Amennyiben elvész a varázsló varázskönyve, úgy a ritkábban használt varázslatainak nehézsége egyre nő (mivel nem tudja folyton aktualizálni tudását), addig és olyan mértékben, ahogy a Mesélő helyesnek látja. A nehézségi szint ideiglenes növekedése (vagy a célszám ideiglenes csökkenése) kifejezetten a ritkán használt varázslatokra vonatkozik, a gyakran és rutinból használt varázslatokra nem. Mihelyt a varázstudónak alkalma nyílik pontosítania ismereteit a megkopott varázslatról (gyakorlás, olvasás útján), a hátrányok maradéktalanul megszűnnek. Ha a pontosításra nem nyílik lehetőség, a varázstudó egy idő után elfeledi az adott varázslatot.

A Mesélő és a Játékos a karakterlapon található varázslista segítségével tudja számon tartani, hogy az akadémikus mágiát alkalmazó karakter milyen varázslatokat ismer. Ilyen formában elegendő természetesen csupán a varázslatok neveinek felsorolása. A varázslista nem azonos a varázskönyvvel: a lista játéktechnikai információt tartalmaz a Játékos és a Mesélő számára, a varázskönyv pedig a karakter birtokában van (ha van neki).

Az akadémikus mágiaformát leggyakrabban a nagy varázslórendek tanítják. Ezek a rendek csaknem minden varázskódexet ismernek – a leggyakoribb kivételek a Fekete és az Ámbra Kódex – de nem ismerik a kódexek minden varázslatát! A konkrét akadémikus rendek leírásakor mindig szerepelnek a preferált, az ismert és a tiltott kódexek. Az induló varázshasználó karakter által ismert varázslatok számát a Mesélő határozza meg (10-20 induló varázslat az ideális, a későbbiekben pedig a Mesélő a szerepjáték alapján kontrollálhatja a varázshasználó karaktert), de a konkrét varázslatokat a Játékos választja ki, úgy, hogy csakis olyan varázslatokat választhat, amelyeket képes elvarázsolni. Később, a játék során természetesen számtalan olyan varázslat juthat a birtokába, amelyet túlcsordulás nélkül nem lenne képes elvarázsolni. Előfordulnak olyan rendek, melyek tagjai sajátos varázslatokat is ismernek – ezek egy részét a rendtag karakter automatikusan ismeri (a többi elsajátítására pedig játék közben nyílhat alkalma), és nem csökkentik az induló varázslatok számát!

2. Szabad mágia

Az egyik legősibb, ritka mágiaforma. A szabad mágiát alkalmazó varázshasználó a testében kötött esszenciát pillanatnyi akaratának megfelelően formázza. A szabad mágia nem követeli meg az előre leírt varázslatokat – a varázstudónak nem kell ismernie, sem megtanulnia egyetlen varázslatot sem. Ha mégis ismer az akadémikus mágia által leírt varázslatokat, akkor ez nem jelent könnyebbséget számára a varázslásban, csupán ötleteket adhat, hogy mire használja a szabadon formázható varázserejét, ugyanis a speciális mágiahasználat jártassága nem teszi lehetővé az akadémikus varázslatok használatát.

A varázslás során a karakter *mágiahasználat* jártassága áll szemben a varázslat nehézségi szintjével (Smaragd Tábla, varázslatdobás), illetve a karakter esszencia-felszabadítás jártassága határozza meg azt, hogy egyszerre (egy varázslatra) mennyi esszenciapontot képes felhasználni.

Nem minden szabad mágiát használó karakter *varázsló* a fogalom hagyományos értelmében. Mint ahogy az, aki jól bánik az ecsettel, lehet szobafestő-mázoló, de lehet festőművész is (ebben az értelemben a varázslók általában gyakorlatias szobafestők). A szabad mágia gyakorlói javarészt művészek, akik a mágia különleges megformázásában teljesednek ki, s hagyományos értelemben vett varázslatot szinte sosem hoznak létre. A varázsművészek közül vásári mutatványosok éppúgy kikerülnek, mint a főúri udvar mulattatói, vagy magányos remeteként élő művészek, akik különféle isteneknek ajánlják alkotásaikat – ezek jó része természetesen elszáll a széllel, ám lehet maradandó is, akár egy szobor.

A bizonytalansági tényező miatt a szabad mágia varázslatai *2 szinttel nehezebbek*, mint az azonos típusú, erejű vagy hatású akadémikus varázslatok. Egyúttal a varázslat *esszenciaigénye 20%-kal több* a kidolgozott hasonmásainál. Ezekért a nehézségekért azonban bőven kárpótol a szabadság. Mivel a szabad mágia gyakran olyan varázslatokat is alkalmaz, amelynek nincs konkrét megfelelője a többi mágiaformában, komoly felelősség hárul a Mesélőre, amikor meghatározza pl. a *pillangóteremtés* nevű szabad varázslat nehézségét és esszenciaigényét. Ilyenkor sem szabad elfeledkezni arról, hogy a szabad mágiaforma varázslatai két szinttel nehezebbek és nagyobb az esszenciaigényük, mint a megfelelő akadémikus varázslatok.

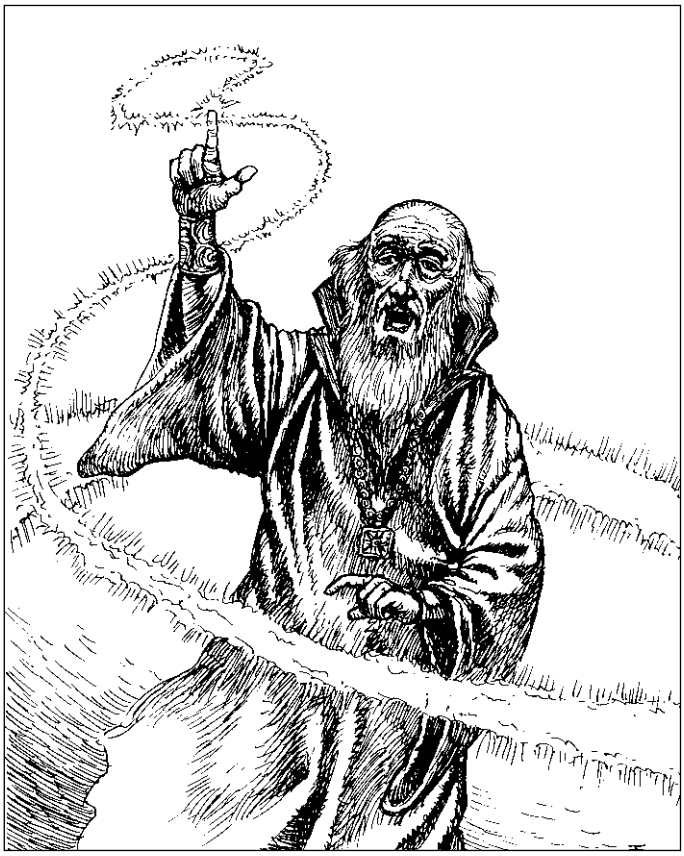
A szabad mágia útját ritkán tanítják rendekben. Ezt az utat többnyire magányos mesterektől lehet elsajátítani – vagy olyasféle renegátoktól, mint a Lendori Tar mester, aki valójában Derek Cuman.

Az ismeretlen varázslatok kidolgozására a következő irányelv érvényes: a Mesélő vegye figyelembe a kívánt hatást és a varázslat bonyolultságát, majd a már leírt akadémikus varázslatokhoz illesztve, azokhoz hasonlítva dolgozza ki a varázslat statisztikáit úgy, mintha az is akadémikus varázslat lenne. Ezután emelje nehézségszintjét kettővel, esszenciaigényét pedig 20%-kal növelje meg. Az egyes varázslattípusok sajátosságai az adott varázskódexek elején olvashatóak.

Például nyilván nem található meg az akadémikus varázslatlistában a *pillangóteremtés* nevű bájos varázslat, mivel ez főként a varázsművészek kedvence. De figyelembe véve a varázslat alapvető szándékát (békés), a hatását (ámulat) és a célját (mulattatás), már találhatunk hasonló varázslatokat az akadémikus mágiában, mint például a *gyertyagyújtás* – ennek szintjét és esszenciaigényét módosíthatjuk a szabad mágiának megfelelően. A pillangó (élőlény) létrehozása természetesen bonyolultabb feladat, mint a lángé, ezért a szint és/vagy az esszenciaigény is növekszik. Itt (is) megjegyeznénk, hogy alapvetően békés varázslatokat is lehet gonosz céllal létrehozni (pl. a *lánghívás* varázslat kiválóan alkalmas rágyújtani a lovakra az istállót), sőt, ártó varázslatokat is lehet pozitív célok érdekében alkalmazni (pl. *tűzgolyóval* elégetni egy rakás fertőzött ruhát, hogy a betegség ne terjedjen tovább), amelyek azonban nem módosítják a varázslatok karakterisztikáját, értékeit – ezért is írtunk a *varázslat* alapvető szándékáról és nem a *varázsló* alapvető szándékáról.

A gyakran alkalmazott szabad mágiaformulákat, melyeknek nincs akadémikus megfelelője, célszerű leírni, a hozzá tartozó statisztikával együtt, hogy ne kelljen minden egyes alkalommal újra és újra kiszámolni azokat. Az adatok feljegyzése azonban nem jelenti azt, hogy a varázsló megtanulta ezt a varázslatot – memorizálni, tanulni a szabad mágiában nem lehet, mert ez a szabad mágia sajátossága –, tehát a feljegyzett varázslat nem lesz könnyebb, sem alacsonyabb esszenciaigényű.

Mivel a szabad mágia meglehetősen nagy gyakorlatot igényel mind a Játékos, de főleg a Mesélő részéről, használatát csakis azoknak javasoljuk, akik magas szinten művelik a szerepjátékot. Másrészt lehet akármilyen elmélyült a parti a játék művészetében, ha a Mesélő és a Játékosok között valamilyen okból feszültség van, ugyanis a szabad mágia használata ezt a feszültséget oly mértékben fokozhatja, hogy az állandósult viták miatt a hangulat megromlik, a játék „rosszízűvé" válik. ***Tehát figyelem! A szabad mágiával tessék óvatosan bánni!***



3. Praktikus mágia

A praktikus mágia a köznép által is ismert ráolvasások, varázsmondókák, trükkök gyűjteménye; tulajdonképpen az akadémikus mágia primitív formája – a praktikus mágia egyes elemei azonban ősi varázslatok eltorzult formái, vagy a mágikus ősfajok elfelejtett és csonkult hatalomszavai. A legtöbb varázslat igen korlátozott hatású – pl. fegyverélező bűbáj, féregtelenítő mondóka, gyertyagyújtó pattintás –, de léteznek nehezebb, nagyobb hatású varázslatok is, amivel akár az időjárást is befolyásolni lehet. Gyakorlóit vajákosoknak, boszorkányoknak, tudákosoknak, garabonciásoknak nevezi a köznép. Bármilyen varázslatról is legyen szó, szerepük a mindennapi élet megkönnyítése, s csupán igen elvetemült boszorkányok és nekromanták dolgoztak ki ártó varázslatokat ebben a mágiafajtában.

A praktikus mágia hasonlít az akadémikus mágiához, amennyiben itt is csupán kidolgozott varázslatok ismeretében lehet felhasználni az esszenciát. Ezek a varázslatok azonban korántsem olyan kifinomultak, mint az akadémikus mágia varázslatai, hiszen a legtöbbjük a népi vágyakban és praktikákban gyökeredzik. A praktikus mágia épp úgy felejthető, mint az akadémikus, ezért a gyakorlás elsőrendűen fontos – lévén, hogy a praktikus mágia szájhagyomány és magányos mesterek útján terjed, könyv formájában nem (iskolákban sem tanítják, mert a legtöbb varázsló nem ereszkedik le a „parasztbűzű" mágiához). A praktikus mondókák igen ritkák, tehát már az is nagy szerencse, ha egy közönséges karakter rendelkezik belőle eggyel. Akinek két-három praktikus mondókája van, az már vajákosnak számít, s akinek ennél is több (Játékos karakterek ezt a szintet nehezen érhetik el), azok már messze földön híres garabonciások.

A praktikus mágia használatához nem kell külön *mágiahasználat* jártasságot, *esszencia-formázás* jártasságot szerezni. Mindezen jártasságok kicsiny része, éppen annyi, amennyi az adott varázslathoz szükséges, benne foglaltatik az adott varázsrigmusban. Ilyen szempontból tehát egy egyszerű parasztember is képes alkalmazni a varázsmondókákat, feltéve, hogy elég intelligens a megtanulásukhoz. Mivel egy-egy rigmus minden alkotóelemet tartalmaz, amely a varázsláshoz szükséges („instant" mágia), igen nagy esszenciaigényű: egy rigmus akár az összes esszenciát kiszipolyozhatja a használóból. A praktikus mágia varázslásakor a célszámot a Smaragd Táblán keressük (mivel mágia), ahol a Tudat Főérték szintje (mint jártasságszint) adja meg a varázslat nehézségi szintjével szemben. Amennyiben célszám-rontás következik be, a befektetett esszencia nyom nélkül elszáll, s nem tér vissza azonnal, csak a normális ütemben (azaz pihenéssel).

A fentiek nem jelentik azonban azt, hogy a praktikus mágia pusztán az élet hétköznapi aspektusában lenne használható. Csak képzeljük el, hogy mi történik akkor, ha a támadó jellegű *rovarfelhő* varázslat ellen valaki elmondja a *féregirtás* formuláját, melyet hétköznapi esetben tetvek, bolhák, csótányok vagy mezőgazdasági kártevők ellen alkalmaznak! Avagy mi történik a támadó hadsereg íjászainak fegyverével, ha egy arra járó tudákos szántóvető hosszan tartó esőzést kér a vidékre a jó burgonyatermés érdekében? Akár a csata menetét is megfordíthatja egy-egy varázsmondóka.

A praktikus mágia tanulási elve az, hogy minél nagyobb eszszenciaigényű egy varázspraktika, annál bonyolultabb a rigmus, eljárás, tehát annál nehezebb elsajátítani. A varázslat nehézségéhez az akadémikus mágiánál már ismertetett tanulási módosítók járulnak. Öt sikeres próbálkozás egymásutánisága szükséges a varázslat elsajátításához. Amennyiben a próbálkozások között akad sikertelen is, de sikeres is, úgy addig kell gyakorolni – a tanulás negatív módosítóival – míg az ötös sikerszéria el nem következik. Ezután már elsajátítottnak számít a praktikus rigmus, így a tanulás módosítói nélkül lehet létrehozni.

Amennyiben *a tanulás során* öt sikertelen próbálkozás követi egymást, a varázspraktikát a karakter *képtelen* elsajátítani, és soha többé nem próbálhatja meg elsajátítani. A már megtanult varázspraktika elvarázslását akárhányszor el lehet rontani, az már nem számít totális csődnek.

A praktikus mágia nem kötött jártasságokhoz, tehát a jártasságpontokat egyenesen az adott rigmusra kell költeni. A praktikus mágia könyvében ezért újabb sorral bővül a varázslatok leírása: a jártasságpont-igény értékével. A jártasságpont elköltése a tanulási folyamatra jogosít fel. Ezért sikertelen tanulási folyamat esetén (ötös sikertelenség-széria) a befektetett jártasságpontok nem térnek vissza.

Mivel a praktikus mágia legtöbbször varázserejű rigmusok formájában használatos, javaslatunk, hogy a praktikus mágiát alkalmazó karakter (Játékos) maga írja meg rémes-rímes mondókáját, melyet a karakterlaphoz csatolva őrizzen meg. Mivel a praktikus mágia alapvetően ritka, és a Játékos karakterek ritkán gyűjthetnek össze belőle kettő-háromnál többet, nem kell félni, hogy a karakterlap verseskötetté változik.

4. Szakrális mágia

Míg az előző három mágiaforma a jártasságokon és tanult készségek elsajátításán alapul, a szakrális mágia a követett isten akaratán, ezért papi mágiának is szokás nevezni. Ez azonban nem azt jelenti, hogy az isten varázsol a papon keresztül (olyan is létezik, de azt csodának szokás nevezni). A pap, vagy a szent ember varázsol, ám varázslataira az isten adja áldását. A követett isten nem vizsgálja meg aprólékosan a pap minden varázslatát, hogy az egyezik-e céljaival, vagy sem. A pap egész életét, cselekedeteinek sorát veti vizsgálat alá – tehát az *elhivatottságát* –, s ha ez megfelel szándékainak, akkor varázshatalmat adományoz papjának, aki arra használhatja kapott hatalmát, amire csak akarja... egészen addig, míg istene újból megvizsgálja tetteit, s esetleg úgy dönt, hogy a papja nem azt tette, amit elvárt tőle. A szakrális mágia tehát a megelőlegezett bizalom elvén működik: az isten a pap addigi tettei alapján bízik papjában, hogy eztán is megfelelően fog cselekedni.

A varázslat sikerének esélyét nem az adott mágiahasználatban való elmélyülés növeli (mivel szakrális *mágiahasználat* jártaság nincs is), hanem a papi személy, csodatévő szent ember *elhivatottsága*, amely tulajdonképpen a kötelék a halandók és az istenek között. A szakrális mágia esetében a karakter *elhivatottság* szintje számít *mágiahasználat* jártasságszintnek, így a Smaragd Táblában ezt kell figyelembe venni. Az *elhivatottság* – bár a játékban hasonlóképpen kezeljük – nem jártasság. Az *elhivatottság* messzemenően szerepjáték kérdése, így szintjét a Mesélő a Játékos szerepjátéka alapján határozza meg – vagyis az *elhivatottság* szint mutatja meg, hogy mekkora az isten megelőlegezett bizalma. Ugyanakkor nem szabad elfeledkezni arról, hogy mely istentől származik a varázshatalom. Mark'yhennon papjai nyilván a klasszikus papi elhivatottság útját fogják keresni, míg Yvorl papjai lehetnek öncélúak, sőt, abszolút mentesek a tulajdonképpeni elhivatottságtól, istenük mégis ad nekik hatalmat – avagy nem, hiszen Yvorl valóban kaotikus. Általánosságban elmondható,

hogy a Rend és Egyensúly istenek a helyes papi viselkedést jutalmazzák, a helytelent büntetik (hogy mi a helyes és a helytelen, az már az adott istentől függ), míg a Káosz istenek jutalmazásaikban, büntetéseikben is kaotikusak. Mivel ahány isten, annyi elvárás, a konkrét papság leírása mindig a rendek és iskolák között fog szerepelni, noha a karakter nem biztos, hogy tagja valamely egyházi rendnek.

A szakrális mágia útja is igényli az *esszencia-felszabadítás* jártasságot, tehát a papok varázslatait is korlátozza az egyszerre felszabaduló esszencia mennyisége.

A szakrális mágia varázslatai mindenben megegyeznek az akadémikus varázslatokkal – csupán a nevükben nem, mert ahány vallás, ahány szekta vagy magányos remete, annyiféle névvel látják el a már jól ismert, egyszer katalogizált varázslatokat –, így a nehézségi szintjükben és esszenciaigényükben is. Az egyes papságok kevés kódexet ismernek, de azokból *minden varázslat* a rendelkezésükre áll – a többi kódex tiltott a számukra, azok forgatása az elhivatottság szint csökkenését eredményezheti!

Ugyanakkor a papok nem tanulják meg a varázslatokat – nem is tanulhatják –, hanem kérik istenüktől. Ez azt jelenti, hogy a papok az általuk használható kódexekből *ismerik* az összes varázslatot (tehát kérhetik is), *de nem tudják* (tehát önerejükből használni képtelenek). A varázslatokat a papok naponta *bármennyiszer* kérhetik: miközben imádkoznak, imájukba foglalják kérésüket, melyet az isten tudattalanul teljesít, hiszen megelőlegezte már papjának a bizalmat. A papok csakis *olyan* varázslatokat kérhetnek, melyeket képesek elmondani, tehát a varázslat esszenciaigényének megfelelő esszenciát képesek magukból felszabadítani. Ezen kívül csakis *annyi* varázslatot kérhetnek, amennyit képesek elmondani, tehát a kért varázslatok összesített esszenciaigénye nem haladhatja meg a pap rendelkezésére álló összes esszenciát (aktuális Varázserő). A varázslás során a pap fejéből kiszáll a varázslat, újra nem képes elvarázsolni azt – ehhez megint kérnie kell. Az új kérelmező imákra is vonatkozik azonban az, hogy csupán annyi és olyan varázslatot kérhet, amelynek elvarázslására abban a pillanatban képes lenne – vagyis egy teljesen kiürült varázserejű pap hiába kér varázslatot, ha egyszer nincs miből varázsolnia – ellenkező esetben az isten esetleg tolakodásnak, sértésnek veheti a pap alaptalan kérelmeit, és visszavesz a megelőlegezett bizalomból (csökkenő *elhivatottság*), esetleg növekvő balsorssal sújtja meggondolatlan követőjét.

Az általános papi varázslatkérő ima egy 1-3 perces invokációval kezdődik, melyet a tulajdonképpeni könyörgés követ, amely időtartama annyiszor 10 szegmens, ahány esszenciapont-összértékűek a kért varázslatok. Egy 30 esszenciapont-összértékű varázslathalmazt tehát az invokációt követően 300 szegmensen keresztül kell kérni (100 szegmens = 1 perc). Számos isten megköveteli híveitől, hogy a varázslatkérő ima előtt rövid áldozatot mutassanak be (pl. Zhénia minden esetben étel- és italáldozatot kér), mások az áldozatot csak a pap elhivatottságának bizonyítékaként igénylik, a varázslatkérő imához nem (például Yvorl).

A fel nem használt varázslatok, amelyeket a pap már nem is szándékszik használni, egy egyszerű metódust használva (melyet minden pap ismer) kitörölhetők az elméből, s az esszenciatartalmuk nem vész el.

Varázslatai mellett a pap rendelkezik az Elhívás Formulájával. Használata során a papi személy megszólítja istenét, és kéri, hogy jelenjen meg személyesen, avagy egy küldötte által. Elhivatottságszintenként 2% esély van arra, hogy a küldöttek meg is jelennek. (Az isten haragja sújt le az őt zaklatóra, ha a Formula indokolatlanul hangzott el). A Formulát a legtöbb pap életében csupán néhányszor alkalmazhatja, magas rangú főpapok akár havonta is. Őrültség a Formulát a pap céljai érdekében használni – épeszű papok csakis akkor szólítják meg istenüket, ha az Ő érdekében járnak el.

Ez a mágiaforma az, amelyik a legjobban hasonlít a Káosz Regényekből megismert varázslási technikára, melyet ott memorizálásnak neveznek. Például Skandar Graun mint pap, amikor memorizált, lényegében istenéhez imádkozott, és kérte az adott varázslatokat. Némi változás természetesen van, mibenlétéről azonban hosszan értekezni nem érdemes, hiszen a regények világa és a játékrendszer nem fedi át egymást teljesen – legalábbis akkor nem, ha ez a játék rovására menne.

Javasoljuk, hogy mielőtt valaki pappal játszana, beszélje meg Mesélőjével, hogy mit jelent a karakter által követett isten számára az elhivatott viselkedés. Nem túl etikus, ha a Mesélő (mint isten) olyan dolgokért büntet, vagy jutalmaz, melyek súlyával a pap karakter nincs tisztában. (Etikáról a Káosz istenei, és főképpen Yvorl esetében nem beszélhetünk. Pszichopata Mesélők hajrá!) Az alapkönyvben bemutatjuk a főistenek (Mark'yhennon, Yvorl, Zhénia) papságát, majd a kiegészítők sorában a többi isten papjait is – ezekre a leírásokra mind a Mesélő, mind a Játékosok támaszkodhatnak.

A spontán mágia és a vadmágia

Talán a legveszélyesebb (mármint a Játékos karakterére nézve), ugyanakkor a legérdekesebb mágiaforma, amely a spontán mágián alapul (lásd Előny-hátrány rendszer). A spontán mágia nem tanulható – erre születni kell (azaz a Játékos felveszi a spontán mágia előnyt vagy hátrányt) –, de kontrollálható. Ez a kontroll a vadmágia, melynek alkalmazása jártasság (esszenciakontroll) függvénye – ***a spontán mágikus karakterek bármely más mágiaforma alkalmazásakor az esszenciaszörnyek áldozatává válnak***. A különbséget leginkább úgy lehetne kifejezni, hogy míg a tanult mágiaformák esetében a varázstudó használja a mágiát, addig a spontán mágia esetén a mágia használja az egyént. A spontán mágia veleszületett tulajdonság, amely azonban igen gyakran halálát okozza a szerencsétlennek – vagy azért, mert az ellenőrizetlen mágia megöli őt, vagy azért, mert ellenőrizetlen mágiája következtében mások ölik meg őt. Néhány nép, mint például a roal, születetten mágikus, így a vadmágus gyermek nem számít különlegesnek, valamint hamar megtanulhatja felnőtt fajtársaitól a spontán mágia kontrollját – emiatt körükben a véletlen halandóság is alacsonyabb – de Ogera szeszélyének köszönhetően vadmágusok más fajokban is születhetnek olykor.

A spontán mágia teljesen normális élettani folyamat, mint az éhség, vagy a vizeletürítés. Ebből következően meg lehet tanulni kontrollálni, bár a dolog korántsem olyan egyszerű, mint a szobatisztaság esetében. Ebben az esetben tehát nem a mágiahasználatot kell elsajátítani a mágikus tulajdonságokkal megáldott-megvert személynek, hanem képességei kontrollját (*esszenciakontroll* jártasság). Amennyiben képes kontrollálni mágikus tulajdonságát, a szabad mágiához hasonlóan varázsolhat, ám azzal a különbséggel, hogy csupán a varázslat nehézségi szintje emelkedik kettővel az akadémikus mágiáéhoz viszonyítva, az esszenciaigénye ugyanannyi marad.

A vadmágusoknak egyetlen jártasságra van szüksége a varázsláshoz, ez pedig az *esszenciakontroll*. Ennek szintje határozza meg, hogy a vadmágus milyen eséllyel képes kontrollálni varázslatait (a varázslat nehézségével szemben) – azaz, hogy az a varázslat jöjjön létre, amit a vadmágus akart. A vadmágusok annyi esszenciát használnak fel testükből, amennyit csak akarnak – egyetlen limit, hogy a Varázserő Főértéknél magasabb esszenciaigényű varázslatokat csakis túlcsordulva képesek létrehozni. Túlcsordulás esetén pedig – akár sikeres, akár sikertelen az így kipréselt varázslat – az esszenciaszörnyek észreveszik az eddig sikerrel rejtőzködő vadmágust, és széttépik, ezért minden épeszű vadmágus ragaszkodik a képességei által biztosított keretekhez, és nem kívánja átlépni azt.

A Spontán Mágia Táblázat

Dobás	Varázslat*	
01	Az eltervezett varázslat jön létre	
02-05	Az esszencia eltűnik a szabad áramlatban, nem történik semmi.	
06-10	Csak egyetlen személyre ható varázslat. Kockadobás jelöli ki; a vadmágus 60% eséllyel lehet célszemély, míg a zónán belül tartózkodó egyéb karakterek a maradék 40% esélyen osztoznak.	A célszemélyre pozitív varázslat.
11-20		A célszemélyre közömbös varázslat.
21-40		A célszemélyre negatív varázslat.
41-60		A célszemélyt sebző varázslat.
61-65	Területre és az emberek sokaságára ható varázslat. A terület nagysága a létrejövő varázslattól, vagy a véletlentől függ.	Pozitív varázslat.
66-70		Közömbös varázslat.
71-85		Negatív varázslat.
86-95		Romboló/sebző varázslat.
96-99	A környezetet örökre megváltoztató kaotikus varázslat. Nem feltétlenül halálos.	
100 (00)	Az esszenciaszörnyek széttépik a vadmágust. Sorsdobás nincsen!	

* A konkrét varázslatok kiválasztása a Mesélő feladata. Természetesen a játék örömét szem előtt tartva, igen-igen javasoljuk a kreativitást a szadizmus elé helyezni! Amennyiben a Mesélő képtelen dönteni (pl. a sebzés mértékének esetében), használjon ott is kockadobást (pl. „Ha páros számot dobok, 2d10-et sebez a robbanás, ha páratlant, 3d10-et.”).

Mivel a vadmágus sosem tanulja meg az *esszencia-felszabadítás* jártasságát – nincs rá szüksége és egyébként is képtelen lenne rá –, az előnyeit sem élvezi. Sikertelen varázslataiból szintén kiáramlik az esszenciapont, csakhogy nem nyomtalanul, hiszen valamely előre nem tervezett mágikus jelenség fog létrejönni belőle, azaz a sikertelen varázslat *visszahat*, kellemetlen, olykor halálos problémát okozva ezzel. A visszahatást a Spontán Mágia Táblázaton kell kidobni. A Spontán Mágia Táblázat varázslatainak nincsen korlátja: az elszabaduló esszencia csatornája a vadmágus, a létrejövő varázslat azonban a tervezett (de elrontott) varázslatnál nagyobb esszenciaigényű is lehet, mivel a kontrollálatlan varázslat esszenciája bevonja a környezeti esszenciát is a visszahatásba. A spontán varázslatba ürülő esszencia a tervezett varázslatnak megfelelő mértékben vonódik le a vadmágus aktuális Varázserejéből, a bevont környezeti esszencia mennyisége ezt nem befolyásolja.

A vadmágus sosem ürül ki, elhasznált aktív esszenciapontjai gyorsan visszatöltődnek! Sőt, a töltődési folyamat akkor sem áll le, ha a vadmágus nem varázsol, de még akkor sem, ha a vadmágus hosszabb időn keresztül nincs eszméleténél, vagy alszik – a szervezetében duzzadó esszencia pedig mindinkább igyekszik kitörni, akár álmában is, méghozzá kontrolálatlan formában. Ezért a vadmágusnak létérdeke, hogy rendszeresen varázsoljon, különben a létezését kísérő spontán mágiafolyamatok, melyeket nem képes kontrollálni, könnyen a vesztét okozhatják.

A vadmágus passzív esszenciája (tehát a mágikus ellenállása) ugyanúgy működik, mint a többi halandó esetében, és csak pihenéssel töltődik vissza, ha a kivédett varázslatok következtében lecsökken a szintje.

A vadmágus karakter, időről időre áldozatul esik az esszencia kitöréseinek – ezeket a kontrollálatlan mágikus kitöréseket nevezzük *spontán mágiának*, amely nem egy mágiahasználati forma, hanem egy kellemetlen jelenség. Minél ritkábban varázsol a vadmágus karakter, annál gyakrabban jön létre spontán mágia – konkrétabb szabály erre nincsen, a Mesélő dönti el a gyakoriságot. Irányelvként: napi egy-két varázslat még nem óvja meg a vadmágust a spontán mágiától, de minden órában varázsolni valamit már túlzásnak számít, ha viszont egyáltalán nem varázsolt aznap, akár több mágikus kitörés is létrejöhet. Ilyenkor változatos varázslatok jönnek létre körülötte, melyek rá épp úgy veszélyesek lehetnek, mint a környezetére. A varázslatokat a Spontán Mágia Táblázat alapján lehet, véletlen módon (százalékos kockadobással; azaz *vadmágia dobás*) kiválasztani. A spontán mágia okozhatja a karakter halálát (rosszkor jött képességromboló varázslat, túl nagy sebzés), de lehet hasznos is (véletlen gyógyítás).

Spontán mágiakitörésre minden esetben Sorsdobást követően kerülhet sor. Amikor a Mesélő úgy ítéli meg, hogy a spontán mágikus energiák már nagyon felgyülemlettek a vadmágusban, elrendeli a sorspróbát:

Jó sors zóna: a karakter észleli, hogy spontán kitörés készül, és megpróbálhatja kontrollálni (nem kötelező). Esszenciakontroll próbát tehet a Smaragd Táblán, ahol a feladat nehézsége minden esetben 10. Ha sikerül, eldöntheti, milyen varázslatot formázzon a következő pillanatban kiáramló esszenciából. Sikertelen esszenciapróba esetén a vadmágia dobásnak megfelelő mágia jön létre.

Közömbös zóna: a vadmágia dobásnak megfelelő mágia jön létre.

Rossz sors zóna: a vadmágia dobáshoz 25 pontot ad, így az ennek megfelelő mágia jön létre.

A varázslatok alapvető tulajdonságai

Bár azt minden varázstudó megtanulja, hogy a varázslás tulajdonképpen az esszencia formázása, ez a tudás még nem segíti őket a mágia gyakorlati alkalmazásához. Hiába *tudja* valaki, hogy várat építeni kőből lehet, ha bevezetnék egy kőfejtőbe, hogy építsen várat, csődöt mondana. Nem elég az elvet ismerni; a módszereket is birtokolni kell, s mindazt az eszközt, amellyel rákényszeríthetjük akaratunkat a kőre... vagy az esszenciára.

A varázslás eszközei a varázskomponensek. A három alapkomponens az *anyagi komponens*, a *mozdulatkomponens* és a *szókomponens*.

A szó- és mozdulatkomponens formázza az esszenciát varázslattá – ezek elhagyhatatlanok (néhány kivételtől eltekintve, melyekre a varázslat leírásában hívjuk fel a figyelmet). Az anyagi komponens a varázslat katalizátora, alkalmazása révén érhető el a leírásban szereplő, kedvező varázslati nehézség. **Az anyagi komponens elhagyása a varázslat nehézségét növeli**, a Mesélő megítélte mértékben – 1, 2 vagy 3 ponttal. **Nem hagyható el az őselemi kódexek általános anyagi komponense** (csak az elementalisták számára), az egyedi anyagi komponensek azonban ezen varázslatok létrehozásakor is elhagyhatóak.

Ha praktikus mágia igényli az anyagi komponenst, annak elhagyására nincsen lehetőség.

A szabad mágia és a vadmágia akkor sem igényli az anyagi komponenst, ha az kötelezően elő van írva (pl. az őselemi kódexek varázslatai, nem elementalisták számára), ám **az elhagyott általános őselemi komponens ebben az esetben a varázslat nehezedésével jár, amely ráadásul hozzáadódik a két kötetlen mágiaút eleve magasabb varázslati nehézségéhez!**

A praktikus, az akadémikus és a szakrális mágia mindhárom komponenst alkalmazza – noha nem minden varázslatához egyforma mértékben. A szabad mágia sosem használ anyagi komponenst – nem is használhat – tehát a nélküle való varázslás nem növeli tovább a varázslat nehézségét. A vadmágusoknak elvileg egyik komponensre sincsen szüksége, hiszen elég akarniuk (elképzelniük) a varázslatot, hogy az létrejöjjön, ám olykor ők is alkalmaznak mozdulatokat és szavakat az esszencia megzabolásához, mert az segíti a koncentrálást (a gondolatban véghezvitt varázslás nehézsége eggyel megnövekedik) – anyagi komponens ők sem alkalmaznak.

A mozdulatkomponens speciális formája az *érintés*, amikor a varázslat létrehozásához testi kontaktusra van szükség. Ugyancsak a mozdulatkomponensek közé sorolják a *szemkontaktust*, mellyel gyakorta az érintést váltják ki.

A csendvarázslat lehetetlenné teszi a szókomponens használatát, a mozdulatlanságra kárhoztatott varázstudó (varázslat, vagy kötelek) nem képes alkalmazni a mozdulatkomponenst – így gyakorlatilag képtelen efféle varázslatok létrehozására. A vadmágusok varázslására – mivel számukra a komponensek használta nem kötelező –, nem hatnak a hang- és mozgás-gátló varázslatok, körülmények.

A varázstárgyak készítéséhez szükséges anyagok nem anyagi komponensek, hanem alapanyagok. Ezekre ugyanis nem a varázslat létrehozásához, hanem a tárgy létrehozásához van szükség. Például a BANTAN-KÁRTYA nevű – varázslatok tárolására alkalmas – varázstárgy készítéséhez aranyra van szükség, mert ez a kártya anyaga. Ugyanakkor a BANTAN-KÁRTYÁRA írt varázslathoz már elképzelhető, hogy szükség van valamilyen anyagi komponensre.

A varázsírás nem komponens, hanem egy módszer, amellyel az éppen létrehozott varázslatot későbbi használatra eltárolhatjuk. Ilyenkor a varázslat nem jön létre, hanem beleíródik a varázslatos szövegbe, melyet kulcsszóval aktiválva, felolvasva, vagy megtörve a varázslat kiszabadul, létrejön.

A mágia hatósugara alapvetően a varázshasználó Esszencia Főértéke méterben – ez a ***zóna*** –, ám igen sok varázslat ennél rövidebb hatósugárral rendelkezik, néhány pedig hosszabbal. Speciális varázslatoktól eltekintve csakis azokra a személyekre, tárgyakra és helyekre lehet varázsolni, amelyeket a varázshasználó lát, esetleg megérint.

A zónán kívül varázsolni csakis olyan varázslatokkal lehet, melyeknek a leírásában ez szerepel.

A varázslatok célpontja lehet lélekkel bíró (értelmes) lény, állat, növény, tárgy, hely, vagy egyéb (pl. az időjárás). A lélekkel bíró lények a passzív esszenciájuk révén védettek a varázslatoktól (esszenciapajzs), a többieknek sajátos mágikus ellenállásuk van.

Ugyanakkor az értelmes lényekkel közvetlen kapcsolatba került tárgyakra kiterjed a lény esszenciapajzsa. Ez azt jelenti, hogy nem lehet a karakter ruhájára varázsolni, csak úgy, ha a varázslat átjut a ruha viselőjének esszenciapajzsán (ezután még számolni kell a ruha természetes ellenállásával). Az időlegesen ható mágiával ugyanez a helyzet: lehetséges egy pohár savat időlegesen borrá változtatni (legyőzve a sav természetes ellenállását), ám ha ezt a bor valaki megissza, az csak akkor változik vissza savvá a varázslat idejének letelte után, ha a varázslat legyőzte a karakter esszenciapajzsát – ellenkező esetben bor marad.

Az esszenciapajzs hatása minden tárgyra és nem-értelmes élőlényre kiterjed, amellyel a karakter érintkezik, az épületekre és helyekre azonban nem – főszabályként betartható, hogy a karakternél nagyobb tárgyakra nem terjed ki az esszenciapajzs védelme –, persze, aki nagyon keres biztosan talál olyan eseteket, amellyel megőrjítheti a Mesélőt... (ezt viszont nem ajánljuk, mert játszani jobb, mint állandóan vitatkozni).

Ha egy tárgyra egyszerre több esszenciapajzs védelmező hatása is kiterjed (öten ülnek egy lócán), az eredendően legerősebb pajzs kiszorítja a többit – így csak ennek az ellenállása védelmezi meg a tárgyat. Az eredendően legerősebb pajzs védelmezi ezt a tárgyat roncsolódása után is, függetlenül attól, hogy aktuálisan már nem a legerősebb.

Az „érintkezés" fogalmába beletartozik a kesztyűvel megfogott tárgy is, a ruhán kívül viselt öv is. stb.

A rész és az egész fogalma a mágiában

A mágia tulajdonságainak meghatározása alapvetően filozófiai feladat – mivel egy valós világban nem létező (legalábbis nem vizsgálható) jelenséget akarunk leírni, sőt, *szabályokkal* leírni. A mágia alapvető tulajdonságai – vagy ha úgy tetszik, szabályai – közé tartozik, hogy mely részre lehet varázsolni, illetve melyre nem. A zárnyelv önmagában lehet-e célpont, vagy sem? Lehet-e homokká változtatni a kupola zárókövét, vagy erre nincs lehetőség? Aki már játszott varázslóval, vagy mesélt varázslónak, pontosan ismeri e kérdés jelentőségét. Arról van szó ugyanis, hogy egyes rendszerek és állapotok (az épület kupolája, az ajtó zártsága) gyenge pontját ismerve (zárnyelv, zárókő) egészen minimális energia befektetésével jelentős állapotváltozásokat lehet elérni. Nem kell az egész épületet homokká változtatnom – ez túl sok kő állapotának mágikus befolyásolását jelenti, amely igen komoly feladat –, csupán azokat a fontos köveit, amelyek a szerkezetet hordozzák. Csak ismernem kell, melyek ezek…

A probléma az, hogy ha a mágia csaknem mindenható, akkor elvileg bármilyen kis részre lehet varázsolni, amely viszont igen felboríthatja a játékegyensúlyt. Ha megkötéseket teszek – ezzel több szerepjáték-rendszer is próbálkozott már –, akkor viszont kétségbe vonom a mágia szabadságát. Olyan ez, mintha azt mondanám, hogy a gravitáció mindig működik, kivéve, ha lila bohócsapkát viselünk – ez esetben a gravitáció hatásával nem kell számolnunk, mert a lila bohócsapka elve felette áll a gravitáció elvének. A mágiával bármit megtehetsz, kivéve, ha egy zárnyelvet akarsz kocsonyává változtatni; mert ezt nem teheted meg, mivel a zárnyelv funkcionális része a zárnak… mivel a zárnyelv és a zár összetartozása globális alapelv… mivel… Mivel nem akarjuk különleges előnyhöz juttatni az emberfeletti energiáknak parancsoló varázslókat.

Érdekes, hogy ami egy szimpla ajtózár esetében komoly fejtörést okoz a rendszerfejlesztőknek, Mesélőknek és Játékosoknak, azt minden különösebb probléma nélkül megoldják a *nyelvbénító varázs*, az *orrnövesztő varázs*, vagy éppen egy *parancsvarázs* esetében. Ezekben a példákban a varázsló a célszemély valamely részére kíván hatni. Azt akarja, hogy a nyelve bénuljon le, az orra nőjön meg, egyetlen cselekedetét hajtsa végre a varázsló akarata szerint. A varázslat azonban a célszemélyt magát éri és nem a nyelvét, az orrát, a tudatát – ugyanígy a célszemélynek van joga mágikus ellenállást kifejteni (ráadásul mindhárom varázslat esetében *egyforma* mértékben), nem a nyelvének. Azaz: a varázsló az *egész*re varázsolt, amely varázslat a *rész*ben hozott válto-

zást. Ha jobban megnézzük, ezen varázslatok varázserő-ára, nehézsége (ezek mind szabályrendszeri fogalmak) valamilyen arányosságban áll azzal a haszonnal, amelyet a varázslat létrehozójának jelent a változás. Tehát nem a részre kifejtett változás mibenléte, nagysága okozza a varázslat nehézségét. Nagyobb előny egy megbénított nyelv, mint egy megbénított záróizom a delikvens fenekében – ennek megfelelően komolyabb erőfeszítéseket fog megkívánni a varázslat létrehozása.

Terjesszük ki ezt az elvet az anyagi világ minden elemére: bármely részben elérhetünk változásokat, ám minden kényszerítő erőnk (azaz a varázslatunk) az egészre fog hatni, azt kell célba venni. Így már érdemes elgondolkozni a globális alapelveken, hogy mi számít egyetlen egésznek, egyetlen rendszernek. Az ajtózár? Az ajtó maga? Vagy az egész ház? Itt már alkalmazhatjuk a jól bevált gondolatmenetet: funkcionális egész, elvi egész stb. Végül is mindegy, hogy az ajtózár az egész, avagy az ajtó (nagyjából mindkettőnek egyforma ellenállása van a mágiával szemben): bármelyikre is varázsolom a *zárnyelv-kocsonyásítást*, ha a varázslat létrejött, az a zárnyelvben fog manifesztálódni, és nem a kilincs csapszegén.

Hogy a *zárnyelv-kocsonyásítás* mégsem egyenértékű öt deka vasdarab anyagának transzformálásával, az nem a rész-egész viszonyból ered, hanem abból az előnyből, amelyet a varázsló számára éppen az az öt deka elváltoztatása hoz meg. Ha a játékelvet tekintem, akkor azért, mert a Mesélőnek kézben kell tartania a Játékos szabadmágusát, különben felborul a játékegyensúly, és ennek végső soron az egész parti látja a kárát. Ha a mágia elvét tekintem (úgy veszem, mintha valóban létezne Worluk világa, és valóban létezne rajta a mágia), akkor azért, mert az esszencia változásai halmozottan összeadódnak: ha egy szimpla vasdarabot változtatok át, akkor csak maga az anyagi transzformáció ez a változás (és a célom is csupán az), ha viszont a zárnyelvet változtatom át, akkor a transzformáció mellett az eddig zárt ajtó kinyílása is hozzáadódik az esszenciaváltozáshoz (ekkor egyébként is a fő cél az ajtó kinyitása, és nem a transzformálás). A kupola zárókövének elváltoztatása nyomán összeomlik a kupola, de jó esetben az egész épület – ez már óriási változás, sokkal nagyobb, mint egy szimpla, mázsás kődarab elváltoztatása.

Amikor az akadémikus varázslatokat játéktechnikai szempontból megfogalmazzuk, sok egyéb szempont mellett elsődlegesen a játékegyensúlyra figyelünk oda – ugyanakkor éppen az anyagi világ felépítését megváltoztató mágiák (pl. transzformálás) esetében nem tudjuk ezt maradéktalanul megtenni. Létrehozunk egy szabályt, miszerint egyszerű anyagok kilogrammját ennyi-meg-ennyi esszenciapont befektetésével lehet megváltoztatni, ilyen-és-ilyen nehézség mellett. A varázslat megfogalmazásakor nem tudunk minden kitételt leírni, így a Mesélőnek kell kontrollja alatt tartani a varázslatokat (és főleg a varázslókat). Így a zárnyelv megváltoztatása valójában nem anyagi transzformáció, hanem egy speciális ajtónyitó varázslat, amely történetesen transzformáló elemeket is tartalmaz – de semmiképpen sem ugyanaz az varázslat, mint egy asztalon heverő, kiszerelt zárnyelv átváltoztatása kocsonyává.

Amikor egy Mesélőnek a szabad mágus által eltervezett varázslatokat kell „megfogalmaznia", szintén a játékegyensúlyra kell majd figyelnie – és ez igazán embert próbáló feladat lesz.

Rituálék

Az akadémikus és szakrális mágiát művelők – és csakis ők – ismerik a rituálék szerepét a varázslat sikerének növelésében. Ezek a rituálék olybá tűnhetnek, mint valami túlhangsúlyozott varázskomponensgyűjtemény: hosszas imák, kántálások, táncok, anyagi komponensek mértéktelen halmozása stb.

A rituálékkal előkészített varázslat célszámához bizonyos módosítók járulnak, melyek elősegítik a sikeresebb varázslást. A rituálékat megszakítás nélkül kell alkalmazni, különben hatásuk elvész – noha a varázslat a módosítatlan célszámok szerint létrejöhet.

A rituálék hatása hosszuktól függően a következő:

A rituálé időtartama	a célszám-módosító
10 perc	+ 3
1 óra	+ 5
1 nap	+ 10
1 hónap	+ 30
1 év	+ 50
10 év	+ 70
100 év	+ 90

A körülmények és a zavarás

Mint a másik két tábla esetében, a Smaragd Tábla célszámait is befolyásolhatják a körülmények – de csak bizonyos esetekben. Azonban, amíg a Zafír Tábla esetében a körülmények módosító hatását a feladatnehézség szintjébe kellett beépíteni, a Rubin Táblánál pedig közvetlenül a célszámot kellett módosítani, addig a Smaragd Táblánál egyikre sincs lehetőség. A varázslat nehézségi szintje – amely itt a feladatnehézséget szimbolizálja –, nem függ a körülményektől, tehát nem lehet megváltoztatni a körülmények függvényében. A varázslás játéktechnikai elve szerint a kedvező és az átlagos körülmények nem befolyásolják a varázsfolyamat sikerét, sőt, az enyhébb kedvezőtlen körülmények sem – például a harci varázslatokat, amelyeket eddig a varázstudó csupán békés körülmények között gyakorolt, az első éles helyzetben is a begyakorlott feltételek és esélyek mellett használhatja – mivel a varázstudók technikái a körülmények hatását alapvetően kizárják. Az igazán kedvezőtlen körülmények mégis negatívan befolyásolhatják a varázslás menetét – ezek minden esetben zavarásnak számítanak.

Speciális kedvezőtlen körülménynek számítanak az esszenciaörvények. Esszenciaörvényben varázsolni mindig nehezebb – kivéve az Ámbra Kódex káoszvarázslatait, amelyeket könnyebb –, rontás esetén minden esetben a Spontán Mágia Táblázat alapján kell meghatározni a mágikus visszahatást, siker esetén pedig az eredeti varázslat sokkal erősebb formája jön létre.

Gyakori eset, hogy a varázslót megzavarják varázslás közben. Rákiáltanak, meglökik, megtámadják, esetleg meg is sebzik. Egynémely rendkívül kedvezőtlen körülmény szintén zavaró hatással bír – például egy heves vihar, ne adj isten egy földrengés. A Mesélő jogköre eldönteni, hogy a zavaró tényező csupán nehezíti a varázslást – ez esetben csökkenti a célszámot –, avagy félbeszakítja azt – ez esetben automatikus rontás következik be. Enyhébb zavaró tényezők esetében a varázstudó Lelkierőpróbát tehet, hogy sikerül-e kizárnia a tudatából a hatást, erősebb zavaró hatásokat azonban csakis a koncentráció jártasság segítségével gyűrhet le.

Ha a varázslót sikerül megzavarni, a varázslat nem jön létre, ám csupán egyszerű rontásnak számít, tehát ilyenkor semmiféle visszahatás nem következik be, és a fel nem használt esszencia visszahatás nélkül kiáramlik. Ugyanakkor a megzavart vadmágus esetében azonnal spontán mágikus jelenségek jönnek létre. Ugyanezek vonatkoznak a varázslat önkéntes megszakítására is (abbahagyás).

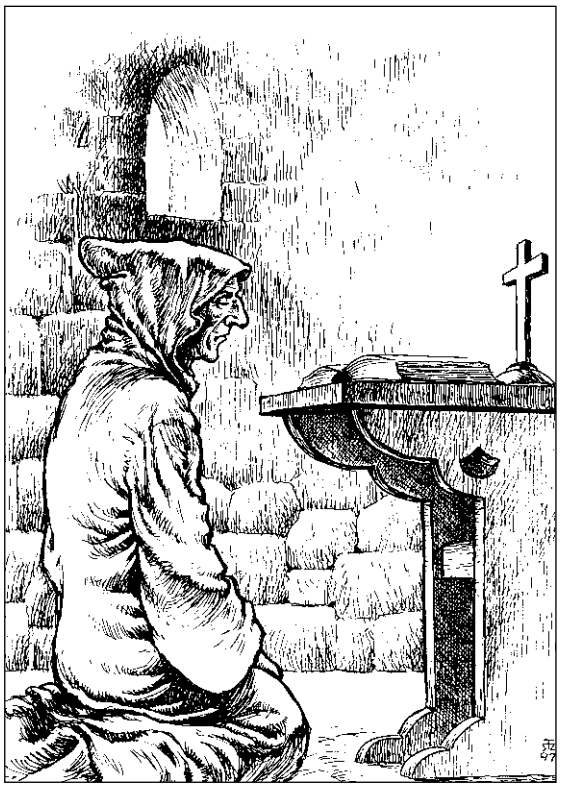
Olykor a körülmények nem a varázslót magát zavarják a varázslásban, hanem egyéb módon – főképpen gátló módon – hatnak a varázslatra. Ilyen egyéb mód lehet például a heves szél, amely elfújhatja a varázsló tenyeréről a varázskomponensek csipetnyi porát, így téve lehetetlenné az anyagi komponenst igénylő varázslat létrejöttét; vagy az eső, amely kioltja istennek felajánlott áldozat alatt a természetes lángokat.

A varázslás menete

A varázslatok alapvetően a következőképpen jönnek létre: a varázshasználó eldönti, hogy mit akar varázsolni, majd megpróbálja az elképzeléseit megvalósítani. Ugyanakkor az ötféle mágiaforma (a négy varázshasználói és a vadmágia) más-más gyakorlati megvalósítást követ.

1. A varázslat meghatározása

Minden varázstudónak be kell jelentenie, hogy milyen varázslatot fog létrehozni. Ez az akadémikus és a praktikus mágia esetében csupán annyit jelent, hogy a varázshasználó kiválasztja az általa ismert varázslatok közül a neki tetszőt. A szakrális mágia útját gyakorlók az aktuálisan fejükben lévő varázslatok közül válogathatnak. A szabad és a vadmágusok elvileg bármilyen hatást képesek létrehozni varázslataik révén, lehetőségeiknek csupán a jártasságaik és a fantáziájuk szab határt. A választást közölni kell a Mesélővel.



A karakternek nem szükséges előre eldönteni, melyik varázslatot alkalmazza, ám legkésőbb a varázslás elkezdése pillanatában ezt meg kell tennie. Egy már elkezdett varázslatot nem lehet megváltoztatni, csupán abbahagyni (azaz önként megszakítani, melynek során a varázslat esszenciaigénye kiáramlik a varázslóból), és az eltelt idő figyelembevételével új varázslatot kezdeni. (Lehet, hogy valakinek nem tetszik a bejelentés kötelezettsége, ám csak gondoljon bele, hogy egy harcos is bejelenti, hogy „kihúztam a kardom", különben a Mesélő nem fogadja el a harci cselekedeteket.)

A varázslat meghatározásában fontos szempont, hogy a varázshasználó képes-e egyszerre a varázslat igényének megfelelő esszenciát felhasználni. Erre az *esszencia-felszabadítás* (akadémikus, szakrális és szabad mágia) jártasság szintje ad választ. Amennyiben a jártasság lehetővé teszi a kiválasztott varázslat létrehozását, meg lehet tenni a sikerdobást. Amennyiben nem teszi lehetővé, úgy más varázslatot kell választani, vagy vállalni kell a *túlcsordulás* veszélyét. A túlcsordulást választva is sikerdobást kell tenni, hiszen nem biztos, hogy a varázslatot létre tudta hozni a karakter.

2. A varázslat létrehozása

Amikor rá kerül a sor, a varázshasználó véghezviheti szándékát. A Smaragd Táblát használva meghatározzuk a célszámot, az akadémikus vagy szabad varázshasználó *mágiahasználat* jártasság szintjét figyelembe véve, a választott varázslat nehézségi szintje ellen. Erre a célszámra százalékos dobást kell tenni. A kidobott kocka elmozdítható, hiszen a siker mértékének nincs szerepe a sebzésben, ha a varázslat sebez, hiszen az a konkrét varázslat leírásában található meg.

Praktikus mágia esetében a Smaragd Táblán feltüntetett *mágiahasználat* szintje alatt a Tudat Főérték 10-es helyértéke értendő, a szakrális mágiában az *elhivatottság* szintje, a vadmágiában pedig az *esszenciakontroll* jártasság szintje.

Amennyiben a varázslatdobás értéke meghaladja a célszámét, a varázslat nem jött létre. Azok a varázshasználók, akik az *esszencia-felszabadítás* metódusa alapján varázsolnak, csupán elveszítik a varázslatba fektetett esszenciapontjukat (hacsak nem rontották el túlságosan), míg a vadmágusok sikertelen varázslatának esszenciája minden esetben *visszahat*.

3. A mágikus ellenállás

Minden élőlénynek, sőt, bizonyos tárgyaknak is „joga" van mágikus ellenállást dobni, amennyiben mágikus hatás alá kerülnek, legyen az fizikai sebződést okozó támadó varázslat (pl. villámcsapás), érzelmi befolyásolás, illúzió, vagy mágikus gyógyítás – *tehát a mágikus ellenállás független a varázslat hasznosságától, károsságától, hatását mindig kifejti*. Így előfordulhat, hogy a legjobb szándékunk ellenére sem tudunk valakire sebgyógyítás varázslatot mondani, mert a szervezete ellenáll a mágikus hatásnak. A visszahatás, vagy a spontán mágiakitörés révén létrejött varázslatokra is jogosult minden célszemély mágikus ellenállást dobni, ugyanígy a varázstárgyakkal létrehozottakra is. Nem kell viszont mágikus ellenállással számolni, ha a karakter szándékoltan várja a varázslatot – ilyenkor sikeres Tudatpróbát kell tenni, amely egy időre kikapcsolja az esszenciapajzsot.

A mágikus ellenállás tényét százalékos dobással állapítjuk meg, melyben a célszám az Esszenciapajzs Főérték meghatározott százalékából származó esszenciapajzs. Az eljárás részleteit lásd lentebb.

Azon személyre ható varázslatok, melyeket megfog az esszenciapajzs, nem jönnek létre. A területre ható varázslatok akkor is létrejönnek, ha egy karakter esszenciapajzsa megfogta, ám maga a karakter sértetlenül átvészeli a varázslat közvetlen hatásait.

4. A varázslat hatásainak megállapítása

Amennyiben a célszemélyt az esszenciapajzsa nem védte meg a varázslattól, a varázslat leírása szerint megállapíthatóak a történések. A területre ható varázslatok esetében az érintett területre vonatkozó hatásokat figyelembe kell venni akkor is, amikor a célszemély esszenciapajzsa védett (mert a varázslat másutt is kifejtheti hatását – pl. a *tűzgolyó* felgyújt ezt-azt).

Mágikus ellenállás

Mint ahogy a fizikai hatások ellen valamilyen szintű védelmet ad az erős testfelépítés, vagy a vastag bőr, úgy a mágikus hatások ellen is védelmet nyújt az Esszenciapajzs Főértékből százalékos arányban munkára fogható passzív esszencia – vagyis az esszenciapajzs. A passzív esszencia bizonyos tehetetlenségi hatást fejt ki, melynek során az egyént direkt, vagy indirekt úton érő mágikus hatásokat elnyeli. Mágikus ellenállás szempontjából a varázslatokat három típusba soroljuk:

1. *Direkt varázslatok*, amelyeket azért hoznak létre, hogy a célpontot (személyt, tárgyat, helyet stb.), vagy annak egy részét, tulajdonságát, viselkedését megváltoztassa. A legtöbb varázslat ebbe a kategóriába tartozik, mint pl. a tudatot befolyásoló varázslatok, vagy a varázslövedékek. A célpont a direkt varázslatok ellen mágikus ellenállás dobásra jogosult.

2. *Indirekt varázslatok*, amelyeket azért hoznak létre, hogy a valóság valamely elemét megváltoztassák, s ezzel a megváltozott állapottal hassanak a célpontra. Ide tartozik pl. a Tűzcsapás varázslat, amely alapvetően a valóságot változtatja meg (a semmiből tüzet hoz létre), hogy a tűz természetes tulajdonságait kihasználva megsebezzen valakit, valamit. A varázslat célpontja tulajdonképpen nem a valóság, hanem az, akit a varázslattal befolyásolni akarnak. A célpont az indirekt varázslatok ellen mágikus ellenállás dobásra jogosult, míg a valóság (amelyet a varázslat fizikai tulajdonságaiban megváltoztat) nem jogosult mágikus ellenállásra. A sikeres mágikus ellenállás megvédelmezi a célpontot a megváltozott valóság fizikai hatásaitól!

3. *Áttételes varázslatok*, melyek valójában direkt varázslatok eredményének más célpontra átvitt, természetes hatásán alapulnak. Ez a csoport talán a legnehezebben definiálható és megfogalmazható, mivel gyakorlatilag csupán a célpont határozza meg, hogy direkt, vagy áttételes varázslatról van-e szó. Egy fadarabot ideiglenesen karddá változtató varázslat direkt varázslatnak számít a fadarab szempontjából (tehát a fadarab jogosult mágikus ellenállásra), míg az így létrehozott karddal megtámadott személy szempontjából már áttételesnek, így a célszemély *nem jogosult mágikus ellenállásra*, hiszen nem az átalakító mágia hat rá, csupán a kard élének természetes fizikai tulajdonságai. Ez ugyanolyan, mint hogy egy berserker-varázslat áttételesen azokra hat, akiket a direkt varázslattal vérengző vadállattá változtatott célszemély megtámad – nyilvánvaló, hogy ők sem jogosultak mágikus ellenállásra.

Példa: a varázsló magára mond egy lángaurát (direkt varázslat a varázslóra nézve); a lángaura lángjaival másokat meg lehet égetni (áttételes hatás), ám azok, akiket megégetnek, már nem jogosultak mágikus ellenállásra (a lángaurával szemben).

Az áttételes varázshatás más esetekben valamely átalakító, vagy tárgyakat létrehozó varázslattal jár együtt, amikor a mágiával létrehozott tárgy érintkezik másokkal. A különbség az indirekt és az áttételes varázslatok között elvi: ha a varázslat kifejezetten valamely célszemély ellen irányul (pl. egy tűzgolyó, amelyet *valakire* vagy *valakikre* mondanak ki) akkor indirekt, ha viszont arra, hogy valamely permanens változás előidézésével hasznos segédeszközökre tegyünk szert (pl. egy kardra, egy szakadék felett átívelő hídra, egy akadályként működő óriási pókhálóra, egy hűséges zombira vagy megidézett démonra), melyet aztán bárki ellen (vagy bárkiért) felhasználhatunk, akkor áttételes, mert ilyenkor a segédeszköz létrehozása elsődleges cél, míg a felhasználás esetleges. Ha egy varázslattal varázstárgyat, varázsitalt hozunk létre, amely létrejötte után nem természetes tulajdonságai által fog hatást gyakorolni másokra, hanem saját mágikus tulajdonsága alapján (pl. gyógyít, lángcsóvát vet stb.), úgy az nem áttételes varázslat, hanem a varázstárgy, varázsszer *saját* direkt varázshatása, így mágikus ellenállást vált ki.

Mivel a mágia alapvetően filozófiai kérdés – hiszen nincsen valós tapasztalatunk arról, hogyan működik, így csak filozofálgatunk arról, hogyan működhetne, ha létezne –, így nem tudjuk pontosabban meghatározni a két kérdéses varázslattípus közötti különbséget. Ezért nagy hangsúlyt helyezünk a Mesélői mérlegelésre, hiszen azon múlik, hogy az akciók célpontja védett-e valamilyen mértékben a mágia ellen, vagy sem.

Nagyon fontos elv, hogy *az esszenciapajzs nem a karaktert érő varázslatot teszi tönkre, hanem annak hatását gátolja* – ám ha már egyszer legátolja, akkor azt véglegesen gátolja. Ennek értelmében a félelemaura, amely egy helyet órákon át burkol, már nem okoz problémát *annak* a karakternek, akinek az esszenciapajzsa levédte a hatását, így neki nem kell újabb és újabb mágikus ellenállást dobnia. A hatás gátlása azonban csakis arra az *egyedi* varázslatra érvényes, amely „találkozott" az esszenciapajzzsal, azaz egy második félelemaura varázslat, amelyet az első lejárta után hoznak létre, újból megtámadhatja a hatókörébe esőket. Az egyik karakter sikeres mágikus ellenállása nem mentesíti a többi karaktert a mágikus ellenállás dobása alól – mivel a ható mágia nem szűnt meg –, mint ahogy azok sikertelelnsége esetén sem védelmezi meg őket.

Az *esszenciapajzs* a karakterépítéskor meghatározott Esszenciapajzs Főértékből kerül kiszámításra. Alapesetben a karakter esszenciapajzsa a Főérték 20 százaléka. Ezen felül az *esszenciapajzs-aktivizálás* jártasság birtoklása fejleszti a karakter mágikus védelmét – a jártasság leírásában meghatározott mértékben. Varázshasználó karakterek az Esszenciapajzs Főértéküknél magasabb mágikus védelmet is élvezhetnek, hiszen számukra lehetséges 120, sőt 170 százalékos esszenciapajzsot is aktivizálni a Főérték passzív esszenciájából. Értelemszerűen: az Esszenciapajzs Főérték a mágikus ellenállás lehetősége, az esszenciapajzs pedig maga a mágikus ellenállás.

Azt, hogy az esszenciapajzs kifejti-e a varázslatoktól védelmező hatását, százalékos dobással dönthetjük el, ahol a célszám minden esetben az esszenciapajzs aktuális értéke. Sikertelen célszámdobás esetében a varázslat hatással lesz a célszemélyre, viszont az esszenciapajzs nem sérül. Sikeres célszámdobás esetén a varázslat elnyelődik az esszenciapajzsban, ugyanakkor a varázslat Ereje (és nem a varázslat esszenciaigénye!) csökkenti a célszemély esszenciapajzsának aktuális értékét (ezáltal a következő mágikus ellenállás dobás célszámát is). Egy 25-ös Erejű varázslat, amennyiben elnyelődik, 25 ponttal roncsolja az esszenciapajzsot. A szervezetből kikerülő (roncsolt) passzív esszencia később pihenés, meditálás során újratöltődik. Figyelem! Az aktív esszencia (Varázserő) csak akkor kezd el újra töltődni, ha a passzív esszencia (esszenciapajzs) már az eredeti szinten van. Természetesen az „eredeti" szint nem magára az Esszenciapajzs Főértékre, hanem az abból származtatott esszenciapajzsra vonatkozik.

A roncsolt esszenciapajzs utolsó pontjai már nem képesek tökéletesen megvédelmezni a karaktert – és már arra is igen kicsi az esély, hogy erre egyáltalán sor kerül. Egy 9 maradékpontos esszenciapajzsnak 9% esélye van arra, hogy elkapja a varázslatot, ám ha ez sikerül, és a varázslat Ereje 9-nél nagyobb, a pajzs maradék pontjai levonódnak a varázslat Erejéből – az ezen felül eső Erő azonban létrehozza a varázshatást, igaz arányosan gyengébb mértékben. Ha nem lehet értelmezni a „gyengébb mértékű" hatást, akkor úgy kell tekinteni, mintha az esszenciapajzs tökéletesen megfogta volna a varázslatot. A fentiekből kiderül, hogy a célszemélyre ható varázslat Ereje nem befolyásolja a kivédés esélyeit (mert ez az esszenciapajzs függvénye), viszont meghatározza az esszenciapajzs roncsolódását.

Az esszenciapajzs értéke sosem csökkenhet 0 alá. A 0 értékű esszenciapajzsra nem lehet mágikus ellenállást (esszenciapajzs-próbát) dobni, így arra sincs lehetőség, hogy a Tükröződés bekövetkezzen (lásd később).

A különleges dobások szabálya a mágikus ellenállás során is érvényes. A 01-es dobás (abszolút siker) esetén egy különleges jelenség, a Tükröződés következik be (lásd később). A 00-ás dobás (abszolút sikertelenség) esetén a varázslat nem csak, hogy létrejön, de a célszemély esszenciapajzsa nullára csökkent, azaz gyakorlatilag megszűnik egy időre a mágikus ellenállása.

Az esszenciapajzs szintjét meg lehet növelni védővarázslatokkal, varázstárgyakkal, esetleg különleges drágakövekkel. Ezek hatása ugyanúgy viselkedik, mint a személyes passzív esszencia, azaz ha kifejti a mágia-ellenállását, eltűnik – az már az adott védelmező varázslat (tárgy) sajátossága, hogy miként nyeri vissza eltűnt passzív esszenciáját, ha visszanyeri egyáltalán. A sajátos tulajdonságokat és viselkedéseket mindig az adott védelmező varázslat (tárgy) leírásánál olvashatod.

Az esszenciapajzs tevékenységét az egyszerű halandók *nem érzékelik*. Senki sem lesz tudatában annak, hogy valamit kivédett az eszszenciapajzsuk, ha a kivédett varázslatnak nincs egyéb látható jele

(mint ahogy a legtöbb érzelem és tudatbefolyásoló varázslat hatása sem tudatosul, mivel a karakter azt hiszi, hogy az új tudatállapota természetes). A varázslók sem érzékelik, ha áldozatuk esszenciapajzsa megfogja a varázslatot, hacsak a saját szemükkel nem látják ezt a tényt (mint ahogy nem érzékeli azt sem, ha nem látja, hogy a varázslat hatott a célszemélyre). Ezek a kikötések nyilvánvalóan akkor érdekesek, amikor a varázslat hatása (illetve csődje) nem látványos. Számtalan varázslat esetén azonnal látszik, hogy a hatott-e, avagy sem – de itt sem az esszenciát érzékelik a karakterek, hanem a látható (hallható stb.) jeleket. Ugyanakkor a *szenz* jelzi a mágikus aktivitást, tehát a sikertelen varázslatokat is.

Példa: *A rabszolgából lett vadmágus, Yrunta Oiz-Diis passzív esszenciája 50, de jártasság nélkül csupán 20 százaléka, azaz 10 pont védelmezi őt esszenciapajzsként. Gazdája, a különös szokású vérmágus, Alouita rendszeresen tudatolvasó varázslatokkal fürkészi őt, mivel Yrunta berserker-természete meglehetősen kiszámíthatatlanná teszi a viselkedését. Az Alouita által használt tudatolvasás varázslat ereje 8-as, és amennyiben sikerül, Yrunta összes gondolata Alouita tudomására jut.*

Aluoita ebéd közben lepi meg Yruntát, aki ilyenkor csakis a zabálásra figyel, így nem is tudja, hogy gazdája a háta mögött éppen varázsol. Létrejön a varázslat, és Yrunta esszenciapajzsa azonnal megpróbálja legátolni a hatást. (Yrunta Játékosa 6-ot dob, siker! Az esszenciapajzs kivédte a varázslatot, ugyanakkor a varázslat erejétől roncsolódott, s a továbbiakban már csak 2-es az értéke.)

Mivel az esszenciapajzs védelme az egyszerű halandók számára érzékelhetetlenül működik, Yrunta nem is sejti, hogy mi történik éppen. Alouita ismét varázsol, hiszen valóban kíváncsi rabszolgája gondolataira. Létrejön a varázslat, Yrunta esszenciapajzsa megpróbálja legátolni a hatást. (Yrunta Játékosa 2-őt dob, siker! Az esszenciapajzs részben kivédte a varázslatot, ugyanakkor a varázslat erejétől teljesen elroncsolódott, s a továbbiakban már nem képes védelmezni Yruntát. A némileg legyengített tudatfürkésző varázs – az esszenciapajzs védelme után 6-os maradt az Ereje – eléri Yrunta elméjét, de már nem képes tökéletesen működni.) A varázsló homályos gondolatokat érzékel a szokott tiszta gondolatfürkészés helyett.

El kell különítenünk a varázslat létrejöttét, és a célszemélyre való hatását – éppúgy, mint a harc esetében a sikeres támadást, és annak kivédését a páncél által. A varázslat létrejön, ha a varázsló sikerrel dobja meg a célszámot a Smaragd Táblán. Ez a varázsló mágiahasználat jártasságán és a varázslat nehézségén múlik – a sikertelen varázslásnak pedig komoly következményei lehetnek. Ugyanakkor a célszemélyre való hatás a célszemély mágikus ellenállásának függvénye – és a kivédett varázslatnak nincs következménye a varázslóra (nincs visszahatás). Azonban attól még, hogy a hatás nem következett be, a varázslat már létrejött. Pl. a létrehozott tűzgolyó varázslatot kivédi a célpont esszenciapajzsa, ugyanakkor a tűzgolyó azért kifejti a hatását a célszemély környezetében – és az már nem garantált, hogy a robbanás által megrongált épület nem rogy a harcolók fejére, s nem üti agyon őket, abszolút mágiamentesen...

Kevésbé látványos varázslatok esetében (pl. egyetlen személyre irányított bűbáj) az elmaradó hatás gyakorlatilag egyenértékű azzal, mintha megszüntetné a varázslatot, ám nem teszi visszamenőleg létrenem-hozottá.

Tudatpróba. Bár a mágikus ellenállás automatikus, az értelmes lények tudatosan kiiktathatják esszenciapajzsukat. Ennek az útja a Tudatpróba. A karakternek tudnia kell, hogy hasznos varázslatot készülnek rá mondani (pl. egy gyógyító varázslatot), és *akarnia kell*, hogy a varázslat hasson rá. Sikeres Tudatpróba esetén az esszenciapajzsa egy villanásnyi időre inaktiválódik, éppen akkor, amikor a varázslat megérkezik. Nem kell pontosan szinkronba hozni a Tudatpróbát a varázslás utolsó pillanatával, mert a Tudatpróbával felkészített esszenciapajzs automatikusan megnyílik a varázslat érintésére. A varázslat eléri a célszemélyt, hat, és nem roncsolja az esszenciapajzsot. Sikertelen Tudatpróba esetén az esszenciapajzs nem nyílik meg, tehát mágikus ellenállást kell dobni (melynek eredménye természetesen bizonytalan). A varázsitalok hatása ellen fellépő mágikus ellenállást szintén Tudatpróbával lehet megszüntetni.

A Tudatpróba által megnyitott esszenciapajzs nem szelektál, azaz nem foglalkozik azzal, hogy a karakter által várt varázslat érkezik-e meg, vagy sem. Ha egyszer megnyílt, az érkező varázslat hatni fog.

A tárgyak, állatok, növények mágikus ellenállása. Az anyagi világ minden alkotórésze viszonylagos ellenállást tanúsít az esszencia áramlása ellenében. Ez a *természetes ellenállás*. Minden tárgy, hely, lélek nélküli lény (növények, állatok, élőholtak) jogosult mágikus ellenállást dobni. Az esély, hogy a varázslat nem hat rájuk, 10% (olykor magasabb, de maximum 30%, a tárgytól, lénytől függően), amely *akkor sem csökken, ha a varázslatot kivédte*, tehát ez az érték állandó.

A személyes esszenciapajzs védelme kiterjed a karakterek által birtokolt (viselt) tárgyakra. Ez azt jelenti, hogyha valaki egy másik személy által hordozott tárgyra kíván varázsolni, azt csakis úgy teheti meg, ha a varázslata előbb áthatol a karakter esszenciapajzsán (a célpont hordozójának mágikus ellenállás dobása sikertelen lett), majd áthatol a tárgy természetes ellenállásán.

A tárgyak bizonyos varázslatokra immúnisak lehetnek: például a kövek az átlagos tűzvarázslatokra, mivel a kő nem éghető. Ezekben az esetekben többnyire a természeti törvények kerekednek felül – az már a Mesélő feladata, hogy a konkrét helyzetben megítélje a természeti törvényszerűségeket.

A helyek ellenállása. A legtöbb hely szintén rendelkezik állandó védettséggel. Minél nagyobb területet akar valaki befolyásolni, annál magasabb mágikus ellenállással kell számolnia. Körülbelül egy közepes teremnek (40-60 m2) megfelelő hely bír 50%-os természetes ellenállással. Ugyanakkor az esszencia áramlatai ezt az esélyt lecsökkenthetik (esszencia-apály), vagy extrém módon megnövelhetik (örvények). Ugyancsak nagyobb eséllyel védik ki a helyre ható varázslatokat a templomok és egyéb szent helyek, illetve mindazon területek, ahol az esszencia az áramlatoktól függetlenül dúsabban van jelen (varázstárgyak kincstára). Ez a természetes ellenállás sem csökken le, ha kivéd egy varázslatot.

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

Démonok ellenállása. A démonok alapvetően nem ellenállóak a Worluki esszencián alapuló varázslatoknak, ám saját kisugárzásuk eltérítheti a rájuk irányzott varázslatokat. Az egyes eltérített varázslatok, amelynek létrejötte csakis a démonon lenne értelmezhető, nyom nélkül feloldódnak a szabad esszenciában. Azok az eltérített varázslatok, amelyek létrejötte célszemély nélkül is értelmezhető (pl. tűzgolyó), a démont elkerülve 2d10 méter távolságban jönnek létre. Minden démonnak más és más esélye van eltériteni a varázslatokat. Ezt az esélyt százalékos formában fejezzük ki, az adott démon leírásánál. Az esély semmilyen irányban, semmilyen körülmények között nem módosul.

Varázstárgyak ellenállása. A varázstárgyak is bizonyos mértékű természetes ellenállással rendelkeznek, amelynek mértéke akár egészen extrém is lehet (pl. 90 fölötti). Mint természetes ellenállás, ez sem csökken le a kivédett varázslatok hatására. Azok a varázslatok, melyek átjutnak a varázstárgyak védelmén, kifejthetik hatásukat, ám ez a hatás nem biztos, hogy képes megváltoztatni a tárgyak állapotát. Nyilvánvaló, hogy egy tűztől védő varázsgyűrűt nem lehet elpusztítani egy lángcsóva varázslattal még akkor sem, ha a varázslatot nem védte ki a gyűrű természetes ellenállása – egyrészt a gyűrű fémjét nem olvasztja meg a nem eléggé forró lángcsóva, másrészt a gyűrű lényegéből fakad, hogy immúnis a tűzre.

A fentiekből következik, hogy a varázstárgyakat el lehet pusztítani tűzzel, vízzel, szét lehet verni stb. – noha a tűz nehezebben égeti el a varázsköpenyt, mint egy normálist, és egy varázsgyűrűt nehezebben lehet szétverni, mint egy közönséges gyűrűt. Sok varázstárgy teljesen immúnis valamely természetes hatásra, például a tűztől védő SZALAMANDRAKÖPENY nem éghető. A varázstárgyak leírásánál részletesebb információkat találhatsz arról, hogy mely hatásokra immúnisak, és melyekre érzékenyek.

Az illúziók

Az illúziók speciális varázshatások, mivel gyakorta nem érintkeznek közvetlenül a célszemély esszenciapajzsával. Az illúzió a valóság hamis képzete – az illúzió áldozata érzékeli (látja, szagolja, hallja stb.) valaminek a jelenlétét, ami nem is létezik, nincs is ott. Mind az öt érzékszervet be lehet csapni illúziókkal.

Kétféle illúzió létezik. Az egyik, a *valódi illúzió*, amikor a dolog látszata jön létre – kép, hang, szag, tapinthatóság stb. – méghozzá valóságosan. Egy medve valódi illúziója a medve tökéletes (sok esetben mozgó) képmása, hallható hangja, szaga és tapinthatósága; mindez valódi kiterjedés, azaz test nélkül. A valódi illúzió célpontja a *valóság*, illetve annak látszólagos megváltoztatása. A karaktert, amely érzékeli a valódi illúziót, saját érzékszervei „csapják be", mivel azok teljesen normális módon közvetítik a látványt, hangot, illatot stb., amelyek azonban nem takarnak anyagi kiterjedésű dolgokat, lényeket. A valódi illúziót érzékelő lények, karakterek *nem jogosultak* esszenciapajzs próbára, mivel a varázshatás nem érinti meg őket, csupán látják (érzik) annak eredményét. Amennyiben a karakter megérinti – tehát testi kontaktusba kerül az illúzióval –, az esszenciapajzs akkor sem fejti ki tudatvédő hatását, mivel ilyen (tudati) mágia nem jött létre, tehát nem is fenyegeti a karaktert. Ugyanakkor, ha a karakter megérinti a valódi illúziót, azt fogja tapasztalni, hogy átcsúszik rajta a keze (tapintás-illúzió esetén érez valamit az ujjain, majd ahogy a keze áthalad az illúzió felületén, ez a tapintásérzet megszűnik). Azaz az illúzió hatása a tapasztalás útján jön létre (a karakter mágikusan létrehozott látványt és egyéb érzetet tapasztal teljesen természetes módon), és ugyancsak tapasztalás útján lepleződik le (a karakter a természetes érzékelés útján megtapasztalja az illúzió ürességét, így logikai úton képes kitalálni, hogy mivel áll szemben), ám meg nem semmisül, és hatását sem veszti el. Hiába *tudja* a karakter, hogy egy illúziómedvét lát, a látvány nem tűnik el.

A valódi illúzió ellen nem véd a kételkedés, vagyis nem szünteti meg azt. Hiába gondoljuk azt, hogy a közeledő sárkány csupán illúzió (tegyük fel, hogy tényleg az), kételkedésünk semmilyen befolyással nincs az illúzióvarázslat szövedékére, amely létrehozta a sárkány élethű képét. Azonban amint megérintjük az illúziósárkányt, rájöhetünk arra, hogy ez csak illúzió, hiszen átcsúszik rajta a kezünk.

A valódi illúzió nem befolyásolja a tudatot – csakis az érzékeinken keresztül. Ha látunk egy valódi illúziófalat (amely esetleg tapintható is), attól függetlenül, hogy megtapasztaljuk-e az érzékelés hamisságát, vagy sem, átsétálhatunk rajta – ugyanakkor a „fal" továbbra is ott lesz, és továbbra sem látunk át rajta, hacsak át nem dugjuk rajta a fejünket. (És hogy odaát mi vár ránk…?)

Nyilvánvalóan megérinteni csakis olyan illúziót lehet, amelyről tudjuk, látjuk, hogy hol van. Némileg bajos megérinteni egy illúzió virágillatot, vagy egy illúzió sárkányhangot, amelyek nem járnak együtt látható testtel. Ezért sokkal nehezebb eldönteni az efféle illúziókról, hogy hamisak-e, vagy valódiak – tulajdonképpen csak akkor van esélyünk erre, ha az illúzió nem tökéletes. Az illúzió tökéletlen, ha a létrehozó varázslat csak kis sikerrel jött létre, azaz a célszám és a sikeres varázslatdobás értéke között kevesebb, mint 20 a különbség. A tökéletlen valódi illúzió ellen minden *kételkedő* személy *Intelligenciapróbára* jogosult, és siker esetén észreveszi az illúzió hibáit (de a valódi illúzió ettől még fennmarad). Aki nem kételkedik, az nyilván nem is fogja keresni az illúzió hibáit, így intelligenciapróbára sem jogosult. Néha a tökéletes illúzió környezete lehet árulkodó: ha a sárkánybombolés alatt a környező ágakon ücsörgő madarak vígan csiripelnek, akkor biztosak lehetünk abban, hogy sehol a környéken nincs igazi sárkány. Amennyiben megérintik a valódi illúziót, az mindig elárulja a hamis valóság illúzió voltát – hacsak nem egy szellem illúziójával állunk szemben (a valódi szellemen is átmegy a kéz, tehát nem okoz logikai problémát, hogy az illúzió is így viselkedik).

Érdekes hatásokat hoz létre a tapintás-illúzió, különösképpen akkor, ha ez az illúzió a fájdalom (mondjuk lángot lehel az illúziósárkány, amely fájdalom-illúzióval jár együtt). A karakter ekkor érzékelni fogja a tűz fájdalmát, ám az nem sebzi őt, és a tudatát sem csapja be, hogy esetleg a szomatizálás útján megjelenjenek az égési sebek a bőrön. Viszont az irtózatos fájdalom okozhat ájulást (elrontott Tudatpróba). Elvileg a gyenge idegrendszerű – és gyenge szívű – egyének ilyen esetben halálra ijedhetnének, azonban ez a veszély a karaktereket nem fenyegeti, mivel jóindulatúan feltételezzük, hogy szervezetük képes megbirkózni a legvadabb ijedtséggel is.

A másik típus a *mentális illúzió*, amikor az illúzió közvetlenül az elmét csapja be, és a hamis kép, hamis érzet tulajdonképpen létre sem jön. Ilyenkor az illúzióvarázs nem arra törekszik, hogy a semmit (a „valóságot") képalkotásra (érzetalkotásra) késztesse, hanem arra, hogy a célszemély agyát becsapja. A célszemély szeme ilyenkor nem érzékel semmit (hamis képet sem), viszont az agya *látja, érzékeli* az illúziót. A mentális illúzió személyre ható mágikus befolyás, azaz az esszenciapajzs kivédheti. Amennyiben sikerül a védés, a karakter mentesül az illúzió hatásai alól – ám az illúzió nem szűnik meg, és amennyiben nem csak rá irányult az illúzióvarázslat, másokra még hathat.

Amennyiben a mentális illúzió átjut a célszemély esszenciapajzsán, úgy az illúzió tárgyát a célszemély valódinak fogja *tudni*. Ez számos dologra kihat. Az illúziófalon képtelen lesz áthaladni, mivel az izmai úgy *tudják*, hogy ott kő van, amin lehetetlen átjutni – esetleg át lehet dobni rajta a karaktert, vagy ha már tudja, hogy illúzió (mert mások átmentek rajta), akkor kényszerítheti magát, hogy sétáljon át a falon, hiszen arra is kényszerítheti magát, hogy szaladjon neki egy valódi kőfalnak. Egy mentális illúzió okozta sebzést (illúziódárda, illúziótűz stb.) a tudat – és így a test – valódinak fog érezni, olyannyira, hogy szomatizálni is fogja: a bőrön égési foltok és zúzódások jelennek meg (nyílt sebek sosem!). A szomatizált sebzés *fantom-fizikumpont* csökkenést eredményez. Mivel az agy sosincsen tudatában annak, hogy hány fizikumpontja van, sok apró mentális illúziósebzés sosem fogja „megölni" a karaktert. Amennyiben egyetlen „halálos" sebzés éri a karaktert, úgy a karakter becsapott tudata érzékelheti úgy, hogy „most meg kell halnia". Amennyiben ilyen látványos támadás éri a karaktert (az egyszeri, elvi sebzés nagyobb, mint a sértetlen Fizikum értéke), sorspróbát kell dobni. Jósors esetén az illúzió lelepleződik – a karakter tudata a „halál" sokkhatása miatt rádöbben a valóságra, és az illúzió összes hatása nyomtalanul elmúlik. Semleges zóna esetén a karakter automatikusan elájul, és a „halált" nem szomatizálja le. Balsors

Valódi illúzió	Mentális illúzió
Létezik a kép, a hang stb. Látható, érzékszervekkel érzékelhető.	Nem létezik, nem érzékelhető, csak az agy tudja, hogy van.
A környezetre hat, azt formálja látvánnyá, hanggá stb. Az elmét az érzékszerveken keresztül csapja be, mint egy bűvésztrükk.	Mágikus erejénél fogva az elmére hat. Az érzékszerveket nem érinti.
A kételkedés segít az intelligenciának, hogy a karakter eldöntse, hisz-e az érzékszerveinek, vagy sem. A kételkedés nem szünteti meg az illúziót.	A kételkedésnek helye nincs. Az elme különböző jelenségek alapján rájöhet, hogy illúzióhatás alatt áll, mégsem tud ellene semmit tenni.
Mágikus ellenállás nem dobható, mivel nincsen karakterre ható mágia.	Mágikus ellenállást a személyes hatás létrejöttekor kell dobni.
Az elme a tapasztalat alapján nem szomatizál. Még a fájdalom-illúzió sem okoz sebzést.	Az elme a tapasztalatait szomatizálja, a testen megjeleníti. Akár fizikumcsökkenés is létrejöhet.

zóna esetén a karakter Tudatpróbát köteles dobni: sikeres Tudatpróba esetén a karakter azonnal elájul, sikertelen Tudatpróba esetén a karakter szíve azonnal megáll, a légzése kihagy. Ebből az állapotból egy-két percen belül vissza lehet hozni (*életmentés* jártasság), ám amennyiben ez nem sikerül, a karakter meghal. A mentális illúziók okozta halálhoz tehát a „halálos sebzésen" túl három rossz dobás szükséges: a mágikus ellenállásé, a sorspróbáé, és a Tudatpróbáé.

Fontos dolog, hogy a mentális illúzió az agyat és az agy irányította izmokat, idegeket stb. befolyásolja, nem pedig a természeti törvényeket. Egy híd mentális illúziója nem fogja megtartani a karaktert – csak éppen a szakadékba zuhanó szerencsétlen egészen a zuhanás könyörtelenül bekövetkező végéig nem lesz tudatában annak, hogy már nem a hídon sétál.

Példa a valódi és a mentális illúzió közötti különbségre: *Egy székre egy ló illúzióját bocsátják. Valódi illúzió esetén a karakter minden érzékszervével a lovat érzékeli, mindaddig, míg a teste belül nem kerül a illúzió határain, azaz a ló testén. Amikor ez bekövetkezik, kitapogathatja a „ló-test" mélyén a széket. A mentális illúzió a karakter elméjére hat (mint egy hipnózis), hogy a szék, amin eddig ült, valójában egy vágtató ló – és az alany abban a pillanatban őrült módon kezd kapaszkodni, lovagol a széken, esetleg leesik, mert ő „tudja", hogy lovon ül, pedig az összes érzékszerve mást mond (ezek viszont nem jutnak el az agyához). A második példa esete akkor érvényes, ha a karakter mágikus ellenállása nem töri meg a varázslat hatását.*

Különleges Dobások és Hatások a mágiában

01 – abszolút siker. Ha a varázslat célszámdobása ennyi lett, akkor olyan esemény történik (a Mesélő határozza meg), amely a karakter szempontjából szerencsésen befolyásolja az események menetét. Ez a hatás lehet extra sebzés egy különösen jól sikerült varázslat nyomán, a varázslatba fordított esszencia azonnali visszatérése... avagy bármi más, amely belefér a „szerencsés" szó jelentésébe, és összefügg a varázslás tényével. Ugyan-akkor, ha a célszám egyébként is csupán 1 volt (ez a Smaragd Táblán előfordul), a 01-es dobás csupán szimpla sikernek számít, és nem különleges sikernek.

00 – abszolút sikertelenség. A varázslatok esetében a 00-ás dobás fatális rontásnak számít, s mindenképpen Sorsdobásnak kell követnie! A Sorsdobás eredményétől függ a fatális rontás hatása.

Jó sors zóna: visszahatásként spontán mágia jön létre (Spontán Mágia Táblázat).

Semleges zóna: visszahatás jön létre, valamint a sikertelen varázslatba fordított esszencia kiég a szervezetből, mint a túlcsordulásnál (kiégés: az esszencia napokig nem tér vissza semmilyen módon).

Balsors zóna: számos szerencsétlen esemény közül válogathat a Mesélő.

1. A balszerencsés esszencia roncsolhatja a karakter főértékeit: az elrontott varázslatba fektetett esszenciának megfelelően a négy Főérték valamelyikéből maradandóan és örökre kitörlődnek pontok – a hatás az aktív és passzív részre is kiterjedhet.
2. Ugyanez a hatás, de a roncsolás egyenlő mértékben megoszlik mind a négy (vagy tizenkettő) főérték területén.
3. Változatlan főértékek mellett a varázshasználót valamilyen maradandó, súlyos fizikai vagy mentális károsodás éri. Ez lehet bénulás, maradandó izomgyengeség, érzékszervek elvesztése, őrület, maradandó butaság stb.
4. A varázshasználóból örökre kiég a varázserő, és soha többé nem lesz képes varázsolni, semmilyen metódus alapján. A Varázserő főértéke érintetlen marad, így mások kiszipolyozhatják azt.
5. A szerencsétlen varázshasználót észreveszik az esszenciaszörnyek, és széttépik őt.

Varázslatrontás – a sikertelen célszámdobás következménye. Alapesetben ilyenkor nem történik semmi, a varázslat nem jön létre, a sikertelen varázslatba fordított esszencia pedig kiáramlik a varázshasználóból, mert az *esszencia-felszabadítás* jártasság megoltalmazza a varázslót a nemkívánatos visszahatástól – ugyanakkor a varázslat létrehozására fordított idő eltelt. Amennyiben a célszámot nagyobb mértékben elvétette a Játékos, visszahatás következik be (lásd lentebb).

Túlcsordulás – a varázstudók képességeiknek megfelelően csupán bizonyos mértékben képesek magukon átereszteni a varázslattá alakított esszenciát (*esszencia-felszabadítás* jártasság függvényében). Normális esetben a varázsló képtelen nagyobb esszenciaigényű varázslatot létrehozni, mint ahogy azt ez a belső szűrő engedi. Ugyanakkor minden varázshasználó ismeri azt a veszélyes technikát, amelynek segítségével időlegesen átléphetik saját korlátjaikat. Amikor a varázstudó több esszenciát szakít ki magából, mint amennyire egyébként képes lenne, bekövetkezik a túlcsordulás. A kívánt varázslat létrejöhet, azonban a természetellenes módon kiszakított esszencia hihetetlen kínokat okoz a varázslónak. Maga a varázslat csak akkor jön létre, ha a varázslatdobás sikeres, ugyanakkor a sikertelen varázslat is magával vonzza a túlcsordulás következményeit!

A túlcsordulással kiszakított esszencia sokáig nem tér vissza, a varázsló fizikálisan is legyengül, sőt, szélsőséges esetben akár meg is halhat. A túlcsordulás kevéssé ismert veszélye, hogy erős fellobbanása odacsalhatja az esszenciaszörnyeket, akik lecsaphatnak a kimerült varázstudóra. A túlcsordulás az *esszencia-felszabadítás* jártasságot használók esetében komoly, de túlélhető hatásokat okoz: fizikai fájdalmakat, a Fizikum Főérték időleges csökkenését (mintha öregedne a karakter), koncentrációzavart (minden tevékenység, amelyhez koncentrálás szükséges, megnehezedik tehát a varázslás is), valamint a

feltöltődés normális folyamatának késlekedését. Ilyenkor *a varázslatba fordított* ***minden*** *esszenciapont* ***két*** *Fizikumpont csökkenését okozza*! Ez a fizikumcsökkenés meg is ölheti a varázstudót. Tehát nem csak a normál esszenciaszint feletti rész, hanem az összes esszenciapont sebez, ugyanis a túlcsordulás nem a normális csatornákon áramlik ki a varázshasználókból. A jelenséget leginkább egy gátszakadáshoz hasonlíthatnánk. A feltöltődés idejét a túlcsordulás mértékének megfelelően a Mesélő állapítja meg – alapvetően a normális feltöltődés négyszerese, vagy többszöröse, ám a koncentrációkészség hiánya miatt eleinte lehetetlen meditálni, vagy tisztességes áldozatot bemutatni. A feltöltődéssel együtt javul a varázstudó fizikai állapota és koncentrációkészsége is. Azonban ha a túlcsordulás gyakran következik be, és majdnem halálos – csupán néhány fizikumpontja marad a karakternek –, előbb utóbb komoly testi és lelki károsodások érhetik a karaktert. A drén mondás szerint: aki a Halállal játszik, azt megfertőzi a Halál lehelete.

Amennyiben a túlcsordulást *rontott varázslat* követi, a varázslatba fordított esszencia a fenti módon kiáramlik (Fizikumcsökkenés), az *esszencia-felszabadítás* jártasságot használók Sorsdobást kötelesek tenni; balsors esetén a 00-ás abszolút rontott dobásnál leírt változatos hatások érhetik a varázslót!

Ha valaki esszenciaörvényben varázsol, s ott következik be a túlcsordulás, az esszenciaszörnyek azonnal széttépik őt. Az esszenciaörvényt csupán a fejlesztett szenzzel rendelkező varázshasználók képesek érzékelni (*zónaérzékelés* jártasság, 7. szint), mások nem tudják, mi vár rájuk, ha megkockáztatják a túlcsordulást.

Praktikus mágiát használva lehetetlen túlcsordulni. Ugyancsak nem lehet túlcsordulni a szakrális mágiát használva, hiszen a varázstudó eleve nem kaphat olyan varázslatot, amelyet csak túlcsordulva lenne képes elvarázsolni.

Mivel a vadmágusok Varázserejük bármekkora részét képesek varázslattá formázni, számukra a túlcsordulás azt jelenti, hogy Varázserő Főértéküknél nagyobb esszenciaigényű varázslatot próbálnak meg létrehozni. Ez viszont azonnal odacsábítja az esszenciaszörnyeket, amelyek megölik őt, és felfalják a lelkét (a varázslat még létrejön... feltéve, hogy sikeres volt). Sorsdobásra a vadmágusok túlcsordulása esetén nincs mód: ez egyfajta rituális öngyilkosság.

Visszahatás – olyan nem kívánt mágikus folyamat, amely az elrontott varázslat következtében jön létre: tulajdonképpen spontán mágiakitörés. A spontán mágiakitörést – azaz, hogy mi jöjjön létre – a Spontán Mágia Táblázaton lehet kidobni. Az efféle mágiakitörések nem használják el a varázstudó összes rendelkezésre álló esszenciáját, pusztán annyit, amennyit a varázsló eleve a varázslatba fordított – a spontán kitöréshez szükséges többi esszencia a környezetből származik. A spontán mágiakitörések esetében a Mesélői kreativitásra helyeznénk a hangsúlyt, és nem a karakter megbüntetésére (esszenciapontjai elhasználódása által már így is „megbüntettük").

Az *esszencia-felszabadítás* jártasság bizonyos határok között megvédelmez a visszahatástól. Az akadémikus és szakrális mágia esetében csupán akkor jön létre a visszahatás, amennyiben ***a varázslatdobás harminccal, vagy többel véti el a célszámot***, ellenkező esetben csupán a varázslatba fordított esszenciamennyiség vész el a karakter számára, és nem történik semmi. A Smaragd Tábla esélyei ismeretében könnyen belátható, hogy ha egy akadémikus mágus csak mágiahasználati szintjének megfelelő varázslatokat hoz létre, sosem ronthatja el azokat ily mértékben. A szabad mágia esetében elegendő ***tízzel véteni a célszámot***, hogy a visszahatás létrejöjjön, ellenkező esetben csupán a varázslatba fordított esszenciamennyiség vész el a karakter számára.

Praktikus mágiát használók esetében semmilyen mértékű célszámrontás nem jár visszahatással.

Vadmágusok esetében a rontott varázslat minden esetben spontán mágikus visszahatással jár!

Feltöltődés – az esszencia lassú visszatérése a szervezetbe. A feltöltődés során először mindig a passzív, majd az aktív esszencia eredeti szintje áll helyre. A folyamat sebességét meghatározza a pihenés minősége, illetve a *meditáció*, az *áldozat*, valamint az *aszkézis* jártasság alkalmazása.

A feltöltődés sebességét az ***esszencia főérték*** százalékában határozzuk meg – ez különösen fontos szempont az esszenciapajzs esetében, hiszen itt a valós mágikus védelem is a főérték bizonyos százaléka. *Példa:* egy 60-as esszencia és egy 50-es esszenciapajzs főértékkel rendelkező karakternek alapértelmezésben 10 a használatra fogható esszenciapajzsa (ez az a bizonyos 20%), amit ha elveszít, akkor a visszatérésnél a 60-as esszencia főértéket kell figyelembe venni (és nem a tényleges, 10-es esszenciapajzsot). Tehát, ha a karakter lovagol két órát, akkor a 60 pont 20 százaléka fog visszatérni (lásd alábbi táblázat), amely több, mint elegendő a 10-es, használatra fogható esszenciapajzshoz, így a továbbiakban már a karakter varázsereje töltődik.

A feltöltődés során először mindig az Esszenciapajzs hiányzó értékei térnek vissza, majd csak eztán a Varázserőé. A táblázat átlagos helyszínekre vonatkozik, ahol a szabad esszencia átlagos mértékben van jelen. (Az aktív feltöltő metódusok – az *Áldozat* és a *Meditáció* –, alacsonyabb szinteken rosszabb hatásfokkal töltenek vissza, mintha a karakter mélyen aludna. Ennek oka, hogy a jártasságban kezdő karakter a metódus alkalmazása során még nem képes elérni a pihentető álom tudati szintjét sem.)

A pihenés minősége	A feltöltődés sebessége óránként
Erőteljes fizikai/mentális cselekvés, nyugtalan alvás	5 %
Laza fizikai vagy mentális cselekvés (pl. lovaglás)	10 %
Ücsörgés, heverészés, szundikálás	15 %
Pihentető alvás	20 %
Meditáció, Áldozat és Aszkézis	Jártasságszint szerint

A vadmágusok nem igénylik a pihenést, hiszen lényegében azonnal újra töltődnek, sőt, számukra a tétlen pihenés életveszélyes! Egészen pontosan a vadmágusok aktív esszenciája percenként töltődik 1%-ot, és ezt semmilyen mértékben nem befolyásolja a cselekvés, sem a környezet – de még a passzív esszencia hiánya sem! Ugyanakkor egy tökéletesen feltöltődött vadmágus órákig képes ellenállni a beáramló esszencia nyomásának, s csak az ennél hosszabb tétlenség okoz spontán mágiakitörést.

A vadmágusok Esszenciapajzsa a Varázserővel párhuzamosan töltődik, amely azt jelenti, hogy a Varázserő akkor is képes feltöltődni, ha az Esszenciapajzs sérült. Csakhogy amíg a vadmágusok Varázsereje gyakorlatilag azonnal helyreállítódik, az Esszenciapajzs töltődése megfelel a normálisnak, azaz a fenti táblázatnak.

Nem varázshasználó karakterek sérült Esszenciapajzsa szintén a fentiek szerint töltődik újra.

Az esszenciaörvények felgyorsítják az aktív esszencia visszatértét: minden varázshasználó percenként 1%-ot kap vissza a Varázserejéből. Az Esszenciapajzs feltöltődése itt is normális. Az esszencia-apályok rendkívüli módon lelassítják a feltöltődést, még a vadmágusokét is – de az Esszenciapajzs feltöltődése itt is normális sebességű marad.

Tükröződés – ha mágikus ellenállás dobás 01-lett, a passzív esszencia nem nyeli el a varázslat hatását (tehát nem is csökken a Esszenciapajzs Főérték szintje), hanem visszatükrözi azt a varázslat elindítójára, mintha az, aki kivédte a varázslatot, egy ugyanolyat hozott volna létre – függetlenül attól, hogy valójában képes-e varázsolni. A tükröződés során a varázslat automatikusan létrejön (mivel már egyszer létrehozták), tehát nem kell sikerdobást tenni a Smaragd Táblán, ugyanakkor a varázslónak, akire visszaverődik saját varázslata, joga van mágikus ellenállás dobást tenni. A legtöbb esetben könnyen értelmezhető hatások jönnek létre: a *tűzgolyó* varázslat visszatükröződik a varázslóra, és ott robban, vagy az altatás varázslat őt altatja el. Ha a visszatükrözött varázslat nem értelmezhető ilyen egyértelműen, a Mesélő dönti el a hatást (pl. ha egy szerelemvarázs visszatükröződik a boszorkányra, nem önmagába lesz szerelmes, hanem a célpontjába...). Amennyiben az eredeti varázslatot nem egy személy, hanem egy önálló tárgy, vagy hely hozza létre (pl. mágikus csapda, illúziószoba stb.), a tükröződés véletlenszerűen jön létre a visszatükröző személy környezetébe tartozó értelmes lényeken, kivéve akkor, ha a varázslat ha-

A mágiaformák összefoglalása

	Akadémikus	Szabad	Praktikus	Szakrális	Vadmágia
Elméleti alap	Mágiaelmélet	Mágiaelmélet	–	Hitelmélet	–
A varázsláshoz szükséges jártasság	Mágiahasználat (Akadémikus)	Mágiahasználat (Szabad)	Tudat Főérték	Elhivatottság	Esszenciakontroll
A varázslat nagyságát eldöntő jártasság	Esszencia-felszabadítás	Esszencia-felszabadítás	–	Esszencia-felszabadítás	–
A varázslat alapja	Tanult varázslatok	Fantázia	Tanult rigmusok	Kérő ima	Fantázia
Nehézség	X	X+2	Sajátos	X	X+2
Esszenciaigény	N	N+20%	Sajátos	N	N
Visszahatás rontáskor	Ritkán	Gyakran	Nincs	Ritkán	Mindig
Túlcsordulás	Erős	Erős	Nincs	Nincs	Halálos

tása értelmezhető ezen a tárgyon (helyszínen) is. Ez utóbbi esetben a visszatükrözött varázslat a tárgyra irányul.

Ha a szerencsésen visszatükrözött varázslatot egy személynek engedelmeskedő tárgy (villámbot, vakító gyűrű stb.) hozza létre, a visszatükrözés célpontja az a személy, aki a tárgyat hordozza, függetlenül attól, hogy az ő akaratára jött-e létre a varázslat, vagy sem.

A természetes mágikus ellenállás (tárgyak, helyek stb.) semmilyen esetben sem tükrözi vissza a varázslatot.

A tárgyak mágiája

A varázstárgyak nem csupán hordozói a mágiának, mint a varázstekercsek, hanem valamilyen módon maguk bírnak mágikus hatásokkal. Ezeken sokszor meg is látszik, hogy nem közönséges tárgyak; minőségük szembeszökő, nehezebben koszolódnak, szebbek-jobbak – vagy éppen gusztustalanabbak, mocskosabbak, mint a közönséges tárgyak, alkotójuk személyiségétől függően. Általános tapasztalat, hogy a rosszindulatú mágusok olyan varázstárgyakat készítenek, melyektől minden normális lény undorodik, irtózik – de ez nem törvényszerű.

Két úton lehet mágikus tárgyakat készíteni. Az egyik, hogy a már meglévő tárgyakat ruházzák fel mágiával (jelmágikus tárgyak), a másik, hogy eleve mágikus tárgyakat készítenek (varázstárgyak). Mindkét módszer különös veszélyeket rejt magában, ugyanakkor az eredmény a legritkább esetben hétköznapi. (Itt jegyezzük meg, hogy a mágikus úton készített tárgyak nem mindegyike varázstárgy. Példa erre a hanhorti fém, amelynek megmunkáláshoz a normál kovácstűz hőmérsékletének tízszerese szükséges, amelyet csakis mágiával lehet elérni – ám a megmunkált hanhorti fémtárgyak nem mágikusak.)

A mágikus tárgyak csak akkor fejtik ki hatásukat, ha kötődnek az őket hordozó személyhez. Így előfordulhat, hogy valaki éveken keresztül az ujján visel egy láthatatlanságot okozó gyűrűt, mégsem vált egy pillanatra sem láthatatlanná – a gyűrű nem kötődött hozzá. Ezt a kötődést gyakran hasonlítják egy vadászkopó és a gazdája közötti kapcsolathoz, mivel a varázstárgyak folyamatos törődést igényelnek, olyannyira, hogyha ez a törődés sokáig elmarad – például a varázstárgy egy kincstárban hever –, megszűnik a tárgy és gazdája közötti kötődés, amely korábban pedig létezett. Nagyon fontos, hogy a kötődött varázstárgyak a tulajdonosukkal szemben úgy fejtik ki hatásukat, hogy nem váltanak ki mágikus ellenállást! Értelemszerűen ez csak a gazdájukra kifejtett hatásra vonatkozik, és nem a másokra ható varázstárgyakra (pl. VILLÁMBOT), viszont teljesen mindegy, hogy a gazdára kifejtett hatás jó-e, avagy káros.

Kötődés szempontjából három típusba sorolhatjuk a varázstárgyakat

♦ Azok, amelyeket külön varázslattal kell kötni. Ezt az egyszerű varázslatot csaknem minden akadémikus mágus ismeri, és a szabad mágusok is képesek létrehozni. Ha egy egyszerű ember és a tárgy között évtizedeken át tartó, bensőséges kapcsolat alakul ki (pl. egy örökölt varázskard esetén), akkor ez a kötővarázs elmaradhat – tulajdonképpen a varázslat ezt a hosszú kapcsolatot helyettesíti. Az új korokban készített varázstárgyak kizárólag ebbe a típusba tartoznak, illetve néhány ősi varázstárgy is. Ezek a varázstárgyak többnyire összetettek, hatásuk nem csupán abban nyilvánul meg, hogy a tárgy eredeti funkcióját még tökéletesebben hajtják végre (pl. egy jobban sebző kard), hiszen ilyen hatások eléréséért meggondolandó a veszedelmes és bonyolult varázstárgy-alkotó folyamatot elkezdeni, így a mai mágusok nem kockáztatják efféle apróságokért az életüket.

♦ Azok, amelyek magukat kötik. A régi korokban, melyeket születetten mágikus népek uraltak, ismerték még azt az eljárását, mellyel a varázstárgyak néhány nap alatt külön varázslat nélkül a birtoklójukhoz kötődhettek, függetlenül annak a tárgyhoz fűződő viszonyához. Ez a néhány nap alatt lezajló kötődés az egyszerű varázstárgyak éveken át tartó kötődési folyamatának felgyorsításából erednek. A tudás azonban elveszett, így ma már csupán az ősi varázstárgyak képesek varázslat nélkül (és együtt töltött évtizedek nélkül) kötődni gazdájukhoz. Mivel az ősi elfek, az azóta már kihalt guarnik és a kihalás szélére sodródott gilfek számára a varázstárgy-alkotás is hétköznapi mesterségnek számított, ezek a tárgyak gyakorta csupán az eredeti funkciót tökéletesítő mágiát tartalmaznak, mint egy messzebb lövő íj, vagy jobban sebző kard (egyszerű varázstárgyak), esetleg a napi élet megkönnyítését szolgáló tárgyak, mint például a forróságtól védő kesztyű, amellyel a rotyogó fazekat lehetett biztonságosan leemelni a tűzről. Az azonban, hogy ezek az egyszerű varázstárgyak gyakoriak az ősi tárgyak között, még nem jelenti azt, hogy a kihalt katakombák nem rejtenek bonyolultabb varázstárgyakat is, mint például a villámokat szóró PILLEBÁRDOT.

♦ Ereklyék, melyek önmagukat kötik gazdájukhoz, de csak akkor, ha azt maguk az ereklyék akarják. Ezek a varázstárgyak kezdetleges, vagy bonyolultabb személyiséggel rendelkeznek (de az is előfordul, hogy egykor élt személyek lelke lakozik bennük), és képesek eldönteni, hogy akarnak-e egy adott tulajdonoshoz tartozni, vagy sem. Mivel a legtöbb ereklye észrevétlenül képes formálni hordozóját, annak személyiségét, testi jegyeit, az is kétséges, hogy valóban a hordozó-e a „gazda", és nem az ereklye.

A kötődött varázstárgyak tehát kifejtik hatásukat – az már az adott tárgy specialitása, hogy ez a hatás mikor aktivizálódik:

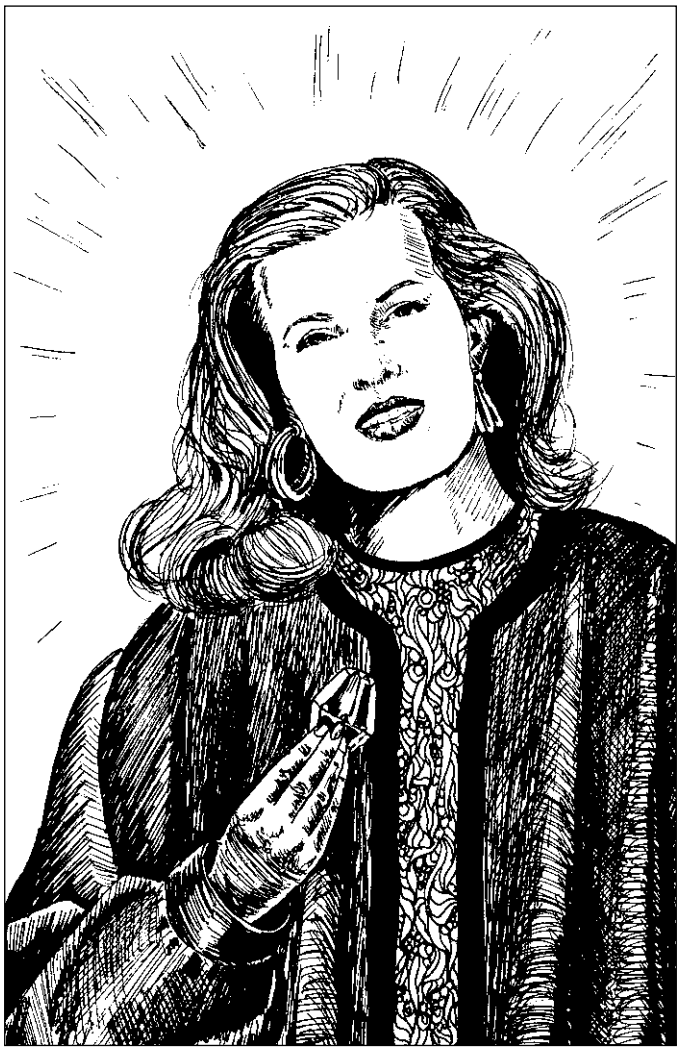
♦ Ha birtokolják (pl. a BALSORS TALIZMÁNJA, melyet elég akár a hátizsákban is hordani, máris kötődik, és kifejti a hatását).

♦ Ha viselik (pl. a MÉRGEKTŐL VÉDŐ GYŰRŰ, melyet a bal kéz valamelyik ujján kell hordani, másutt viselve nem fejti ki a hatását).

♦ Ha használják (pl. a PILLEBÁRD, mellyel, ha nem harcolnak, nem szór villámokat).

♦ Ha szóval (tettel stb.) aktiválják (pl. a KOPOLTYÚPÁNT, amelyet egy jelszó aktivál, így a viselője képes lélegezni a víz alatt, vagy a REGENERÁLÓ KRISTÁLY, melyet szopogatni kell).

A karakterek nem halmozhatnak magukra töméntelen mennyiségű varázstárgyat. Minden varázstárgy rendelkezik bizonyos mennyiségű terhelési ponttal, amely a karakter Esszencia Főértékét terheli. A karakterhez kötött és testközelben hordott varázstárgyak összesített terhelési pontjainak száma nem haladhatja meg a karakter Esszencia Főértékét. Amennyiben ez mégis bekövetkezne, a varázstárgyak interferálni kezdenek egymással, melynek kezdeti tünete a hordozó fejfájása, később maguk a varázstárgyak tűnnek úgy, mintha megbolondultak volna, hatásuk megbízhatatlanná válik, sőt, be nem épített mágikus hatásokat produkálnak. Amennyiben a túlterheltség néhány nap után sem szűnne meg, a varázstárgyak valamelyike felrobban, s az ezt követő esszenciaviharban a többi tárgy is megsemmisül (magába rogyik, elporlik, vagy felrobban).



Nem fenyegeti a túlterheltség a kincstárakban heverő tárgyakat, hiszen nincs jelen a tulajdonos – így ez visszafelé is igaz, a tulajdonos nem terhelődhet túl a nem testközelben viselt tárgyaitól. Ugyancsak nem terheli a karakter Esszenciáját a nem kötött varázstárgy sem, hiszen ha ez a kötődés nem jött létre, úgy a tárgy nem is mutatkozik mágikusnak, viseljék bár a megfelelő helyen, harsogják bár a megfelelő aktiváló igéket.

Egy másik megkötés, hogy ha két varázstárgy ugyanazt a hatást produkálja, csak az egyik fejti ki a hatását – mindig az, amelyik a kedvezőbb. Hiába visel tehát a karakter egy ERŐNÖVELŐ KESZTYŰT (+10 Erő), és egy ERŐÖVet (+15 Erő), csak az öv fogja kifejteni a hatását. Ugyanez vonatkozik pl. két SZIKRÁZÓ PÁLCÁRA, amely fájdalmas szikraözönt zúdít a célpontra – egyszerre nem használhatja a karakter mindkettőt, csupán egymás után, mert gátolják egymást a hatásuk kifejtésében.

A varázslatok és a varázstárgyak ilyen módon nem gátolják egymást, tehát az ERŐNÖVELŐ KESZTYŰ birtokosára lehet erőnövelő varázslatot bocsátani.

A varázstekercsek

Ezek nem varázstárgyak, hanem csupán varázslatok hordozói. Maguk nem mágikusak, ámbár a rájuk írt varázslat felszabadulhat, ha megsérül a tekercs, vagy az írás – mivel sérülékenyek, gondos tárolást igényelnek. Terhelési pontjuk nincsen, tehát nem terhelik birtoklójuk Esszencia Főértékét.

A varázstekercsekbe rejtett – konzervált – varázslat újraaktivizálása történhet a varázsírás megtörésével, felolvasással, jelszavas aktivizálással, vagy a jelszó és a felolvasás kombinálásával. Az aktivizált varázslatot újra felhasználni nem lehet; létrejön, majd megszűnik. A tekercsekről aktivizált varázslat minden esetben mágikus ellenállást vált ki.

♦ megtörés: a varázsírás megsértése, a tekercs eltépése stb.

♦ felolvasás: a varázslat eredeti nyelven való felolvasása, megtöréssel aktiválni nem lehet.

♦ jelszó: egy meghatározott szó kimondása által. Megtöréssel és felolvasással aktiválni nem lehet.

♦ jelszó+felolvasás: a varázsírás csupán a jelszó kimondása után válik olvashatóvá (az eredeti nyelven), egyéb módon a varázslatot aktiválni nem lehet. Jelszó nélkül értelmetlen jelek halmazának látszik csupán.

A varázsszerek

Olyan főzetek, kencék, italok, labdacsok és egyebek, melyek önmagukban nem mágikusak, ám felhasználva azzá válnak. Mágiaérzékeléssel nem ismerhetőek fel, csupán a varázsszer-azonosító varázslat árulja el róluk, hogy micsodák – esetleg még az üvegcse felirata. Birtoklásuk nem terheli a karakter Esszencia Főértékét, ugyanakkor igen veszélyes újabb varázsszert fogyasztani addig, amíg az előző hatása áll. Ilyenkor sorspróbát kell tenni, ahol a jósors zóna az eredeti hatások mellett újabb, kedvező hatás megjelenését jelenti, a közömbös zóna azt, hogy az eredeti hatások mellett más nem jelenik meg, a balsors zóna pedig azt, hogy az eredeti hatások megjelennek ugyan, de emellett újabb kedvezőtlen hatást váltanak ki. Minél több varázsszer keveredik össze egy karakterben, annál szélsőségesebb spontán hatások jönnek létre – öt-hat összekevert szer esetén a balsors akár halált is hozhat. A dolog akkor válik érdekessé, ha valaki kétféle varázsszer-alapú mérget vesz be, majd dob egy jósorsot: ilyenkor a spontán kedvező hatás talán még a mérgek eredeti, káros hatását is képes ellensúlyozni.

Ugyanazon szer több adagja nem okoz problémát – de az sem biztos, hogy hatékonyabbá válik. A hatékonyság kérdése mindig az adott szertől függ. Például két adag ÉLETERŐ ITALA ugyan kétszer hatékonyabb, mint egy adag (kétszer annyi Fizikumpontot hoz vissza), de ezer adag sem tesz senkit halhatatlanná. Ugyanakkor, amíg egyetlen SASSZEM pirula éles látást kölcsönöz, addig két pirulától nem lesz valaki kétszer olyan éles látású.

Bizonyos varázsszerek azonnali hatásúak (pl. az ÉLETERŐ ITALA), melyek elfogyasztása után gyakorlatilag újabb varázsszerek is fogyaszthatóak. Mások hosszan fejtik ki hatásukat, mely időtartam alatt más szert fogyasztani veszélyes.

A külsőleg alkalmazandó varázsszerek (pl. kenőcsök) nem kavarják meg a bevett szerek hatását, sem azokét, melyeket más testrészre kennek fel: ezek esetében csupán akkor lép fel kiszámíthatatlan hatású keveredés, ha egy helyre kerülnek.

A varázsszerek hatásával szemben a szervezet – azaz az esszenciapajzs – mágikus ellenállást fejt ki. Ezen hatást sikeres Tudatpróbával lehet kikapcsolni, éppúgy, mint az egyén számára hasznos varázslatok esetében. Sikertelen tudatpróba esetén a varázsszer hatásának a normál mágikus ellenállás Esszenciapajzs-próbája áll ellen, amely vagy átengedi a varázshatást (így az eléri a karaktert), vagy megfogja, így viszont az esszenciapajzs rombolódik.

Érdekes azon varázsszerek sorsa, melyek elsősorban nem a szert bevevő karakterre hatnak. Ilyen például a SÁRKÁNYITAL, amely elfogyasztva képessé teszi a karaktert egyszeri sárkánytűz kifújására. Ez esetben az ital ellen véd a fogyasztó esszenciapajzsa (hogy hat-e az ital, és átalakítja-e a fogyasztó leheletét), de ez a védelem a sikeres Tudatpróbával kikapcsolható. Másrészt a célpontot a sárkánytűztől nem védelmezi saját esszenciapajzsa, mert ez áttételes varázshatás!

A varázskönyv

Az akadémikus varázshasználók egyik legfontosabb eszköze a varázskönyv. Sok esetben ez csak egyszerű jegyzet, amely a varázslatok leírását tartalmazza – ezt a varázshasználó újra és újra átolvassa, hogy meggátolja a természetes felejtésből adódó varázslatrontást. A varázshasználóknak elemi érdekük, hogy jegyzeteiket mindig frissen tartsák, azaz beleírják az újonnan tanult varázslatokat, illetve kiegészítsék a régieket, ha egy hatékonyabb változatra bukkannak. Ugyanakkor azt is szem előtt tartják, hogy a varázslatok – mint puszta információk – igen nagy értéket képviselnek, ezért mindent meg kell tenni a varázskönyv megvédésére. Nincs nagyobb csapás annál, ha egy akadémikus mágus elveszti a varázskönyvét (ellopják), hiszen az élete során fáradtságos munkával összegyűjtött varázslatai egy része így az örök feledésbe merül, vagy olyannyira bizonytalanná válik a róla megőrzött tudás, hogy a varázstudó képtelen lesz hiba nélkül varázsolni. Természetesen az ellopott varázskönyv emlékezetből újra írható (a megfelelő kockázatok figyelembevételével).

Az illetéktelenek elleni védelem legegyszerűbb módja a szöveg titkosítása. Számtalan titkosírást dolgoztak ki az akadémikus mágusok – azonban nincs olyan titkosítás, melyet több-kevesebb munkával ne lehetne feltörni. Ezért a magára valamire is adó varázstudó jelmágikus védelemmel is ellátja jegyzeteit – vagy elláttatja olyanokkal, akik nála járatosabbak a jelmágiában. A jelmágiával felruházott varázskönyvek varázstárgynak számítanak, ugyanis a beépített varázshatástól függően aktív és passzív esszenciával rendelkeznek – persze maguk a jegyzetek ilyenkor sem mágikusak.

Létezik olyan varázskönyv, amely valójában több mint jegyzet – tulajdonképpen egy varázstekercs-gyűjtemény. Ezek a könyvek – esszenciális könyveknek is nevezik őket – nem azt a célt szolgálják, hogy az akadémikus varázshasználó újra és újra felfrissítse az emlékezetét, hanem arra, hogy bárki, aki képes aktivizálni a lapokra írt varázslatot, varázsolni tudjon általa. Ezek a varázslatok ugyanúgy működnek, mint a varázstekercsekre írtak: a megfelelő aktivizálás után létrejönnek, majd eltűnnek a lapokról. Az esszenciális könyveknek nincs terhelési pontjuk, azaz nem terhelik birtokosuk Esszenciáját. Mivel a varázslat megtanulható leírása, és a varázslat aktiválható, jelmágikus lejegyzetelése nem ugyanaz, az esszenciális varázskönyvek sem az új varázslatok tanulására, sem a régi tudás felfrissítésére nem alkalmasak – mint ahogyan a varázstekercsek sem.

Lilathe szálfaegyenesen állt a király csarnokában.

Az ólomüveg ablakok vörös, zöld, és élénk kék tábláin beáramló fény színes foltokat festett makulátlan vértjére, s bizarr alakú, leeresztett rostélyú sisakjára.

– Itt vagyok – mondta. Halkan beszélt, mégis mindenki meghallotta. A köröskörül ácsorgó udvaroncok elhallgattak, csak a terem hátsó fertályából hallatszott még némi sutyorgás.

– Azt látom! Mégis, elárulnád, hogy ki volnál, idegen? – kérdé a király negédesen trónusa magasából. – Igaz amit palotám tudorai rebesgetnek napok óta, miszerint te vagy egyetlen, s oly rég halottnak hitt fiam?

Valaki felnevetett a trón mögött, de Lilathe nem látott ott senkit. Igyekezett továbbra is délcegen állni a terem közepén, ám a páncél súlya csaknem leszakította már vállát, s úgy érezte, a sós izzadtságcseppek menten kimarják lüktető szemgolyóit. Szerette volna letépni vértjét, szeretett volna az ablakhoz rohanni, s nagyon harapni a friss, reggeli levegőből.

– Igaz-é továbbá –, folytatta a király vigyorogva, s papjaira kacsintott –, hogy te vagy, ki végeztél a rettegett Aggottal? Mondják –, gúnyosan megnyomta e szó hangsúlyát, érezze mindenki, micsoda ostobaságot beszél az aljanép odakünn, a városban. – Szóval, mondják, egy páncélba öltözött idegen egyes egymagában végzett a kapudémonokkal is... Fedd hát fel magad: te volnál a herceg valóban?

Lilathe nagyon nyelt, torkába ezer égő tű döfött.

– De vigyázz, idegen! Ha hazugságot terjesztesz magadról, véged! – mennydörögte a király. – Nem türöm, hogy bárki is halott fiamnak adja ki magát, s meggyalázza szent emlékét palotámban!

Lilathe előrelépett, de ereje elhagyta, s csaknem elvágódott a csillogó köveken. Felemelte fejét. A sisak szemrésén vibráló fénypászmák tüztek be: meleg volt... forró, vérszagú a levegő.

– Fenség... – kezdte. – Győződj meg róla magad is...

Kínkeservesen lecsatolta magáról a sisakot, de rögtön el is ejtette. Arra azonban már nem maradt ideje, hogy a láncing fejtetőt borító csuklyáját is hátrahajtsa. A teremben néhányan kuncogtak, de a trón irányából éles női sikoly harsant.

– Lilathe! Lilathe!

A királyné megfeledkezett minden másról, eszelősen rohant elveszettnek hitt fia felé, átkarolta, magához szorította, s elborította csókjaival. Lilathe elernyedt: ha a királyné nem tartja meg, azonnal összeesik.

– Lilathe – hördült fel az asszony. – Hiszen te vérzel! – rémülten visszahúzta jobbját, amivel a fiú derekát ölelte. – Lilathe! Istenek! Te megsebesültél!

A trónon felharsant egy bősz üvöltés:

– Orvost! Orvost hamar! Orvost Lilathe hercegnek!

4.6. Sebek, betegségek

Worluk világának azon néhány tudósa, aki efféle haszontalanságokkal foglalkozik, úgy tartja, hogy az értelemmel bíró lények teste és lelke egyazon túlvilági tökéletesség kétféle kivetülése. Ezt a „túlvilági tökéletességet” egyesek Ősformának, mások Szellemnek, megint mások Fensőbb Létnek nevezik, melynek anyagi kivetülése a *test*, esszenciális kivetülése pedig a *lélek*. A kettő összefonódása által jönnek létre az értelemmel bíró lények, s a test és lélek egyensúlya biztosítja számukra a tökéletes egészséget, vagyis azt az állapotot, amelyben az érző lény minden testi és lelki lehetőségét korlátok nélkül birtokolja.

Ha a test, vagy a lélek csorbulást szenved, avagy éppen a helytelen élet következtében valamelyik túlduzzad, felborul az egyensúly, és az érző lény elveszti egészségét, megbetegszik. Betegségek, mérgek, gyilkos fegyverek, óvatlanul kezelt varázslatok fenyegetik az egészséget, ám felboríthatja az egyensúlyt a mohóság, a hatalom, a gonoszság éppúgy, mint a nemtörődömség, a szertelenség, vagy a túlzó önfeláldozás. Ezért az egészséges élet titka a helyes életmódban rejtezik – ám még a legbölcsebbeken is erőt vehet a környező világ számtalan veszedelme, s még a legjobbaknak is szükségük lehet a gyógyítás tudományára, megrendült egészségük helyreállítására.

A Fizikum és a Fizikumpontok

A karakter életerejét, egészségét a Fizikumpontjai jelölik. Minél több Fizikumpontja van a karakternek, annál életerősebb, ugyanakkor ha megrendül az egészsége, az igen gyakran megmutatkozik Fizikumpontjai időleges csökkenésében. Az induló karakterek annyi *Fizikumponttal* rendelkeznek, amennyi a Fizikum Főértékük. A Fizikumpontok a szerepjáték során időlegesen változhatnak (sebződés, gyógyulás). A Fizikum Főérték is változhat, méghozzá véglegesen a karakterfejlődés során, amely változás természetesen kihatással lesz a Fizikumpontokra. Az egészséges, sértetlen karakter Fizikumpontja maximális, azaz eléri a Fizikum Főérték jelezte plafont. Az elvesztett Fizikumpontot nevezzük sebpontnak is (bár a veszteség bekövetkezhet betegség útján is).

A Fizikum veszteségeit 10 sebszintben jelöljük, a maximális Fizikumpont százalékában (nagyjából minden megkezdett hiányzó tíz százalék egy *sebszintet* jelent). A karakterlap sebszint rovatában 10 sebszint-rubrikát találunk, melyekben az elszenvedett sebpontokat jelöljük. A Fizikum 10-es helyértékének megfelelő vonás kerülhet minden rubrikába; ez (illetve ennyi) a *sebszint*. A fennmaradó fizikumpontok (egyes helyérték) extra vonásként kerülhetnek egy-egy rubrikába, de nem részei a sebszintnek. (Aki a vonások jegyzését túl gyerekesnek találná, és inkább az arab számokat használná, kiszámolhatja, hogy egy sebszintje mennyi sebzést képes elviselni. Így a példabeli Wils első sebszintje 8 sebpontig, a második 16-ig képes elviselni a fizikumvesztést, és így tovább. Az előre kiszámolt sebszint-határok ugyanolyan pontos adminisztrációra alkalmasak, mint a rovások és csillagok rendszere.)

Példa: *Wils, a hontalan orgyilkos Fizikum Főértéke 82, tehát a maximális Fizikumpontjainak száma is 82. Egy sebszint Wils esetében tehát 8, illetve az 5-ös és 10-es sebszint-rubrikában két kis csillag jelzi, hogy abba a rubrikába szokott 8 vonás helyett 9 kerülhet (ha összeadod a vonásokat – /10*8/+2 – megkapod Wils maximális Fizikumát). Ha egy átok következtében Wils Fizikum Főértéke maradandóan 75-re csökkenne, akkor egy sebszintje hét lenne – azaz alapvetően 7 vonás kerülne be –, illetve öt csillag jelezné az extra vonások helyét, mivel Fizikumpontjainak száma is 75-re csökkene. A csillagok elosztását lehetőleg egyenletesen végezzük, egy rubrikába csak egy csillagot téve, s a 10-es sebszintre minden esetben kerüljön egy (kivéve, ha nincs elosztható csillagunk, vagyis a kerek Fizikumértékek – pl. 70-es – esetében).*

Sebszintek változása, regenerálódás

A lecsökkent Fizikum kétféle módon regenerálódhat.

Az egyik mód a *természetes regenerálódás*, amely változó sebességű, attól függően, hogy milyen tevékeny napokat tölt el a karakter a sebesülése után. A természetes regenerálódás a karakter pihenésének függvénye, és függetlenül bármely más gyógyítási mód alkalmazásától létrejöhet. Ugyanakkor magától értetődő, hogy a súlyosabb sebek ellátatlanul nem képesek begyógyulni, sem regenerálódni – ezeket megfelelő ismeretek birtokában fertőtleníteni, bekötözni, netán összevarrni kell. ***Egy pihenő karakter Fizikuma egy sebszint felét* (lefelé kerekítve) *képes naponta regenerálódni.*** Az aktivitás függvényében a karakter regenerációja ennél csekélyebb lehet, sőt, ***a túlzott aktivitás a legyengült szervezetet megterheli, további fizikumcsökkenést okozva ezzel!***

A másik mód az, amikor egy gyógyító személy a *regenerálás* jártasságát felhasználva felgyógyítja a karaktert. Ilyenkor a természetes regeneráció folyamata *mellett* a karakter további Fizikumpontokat gyógyulhat, a gyógyító jártasságszintjének megfelelően (Lásd: Jártasságok). Ugyancsak képes az elvesztett Fizikumpontok visszahozására az *ápolás* jártasság, valamint a különféle varázslatok.

Amikor az aktuális Fizikum változik (gyógyul, vagy tovább romlik az állapota, újra megsebesül stb.), a sebzést jelző vonásokból is törölni kell, avagy hozzá kell adni. Amennyiben a konkrét fizikumpont változást külön nem jelezzük, a változás mindig egy sebszint. Ilyen változások fordulhatnak elő például a betegségek okozta Fizikumcsökkenéskor.

Nagymértékű Fizikumvesztés után érdemes bizonyos lábadozási időszakot is figyelembe venni a teljes gyógyulás után is! Ekkor a karakter – elvileg – már az összes Fizikumpontjának birtokában van, de nincs birtokában minden képességének úgy, mint a sebesülése, betegsége előtt. A lábadozás néhány hétig is eltarthat, az átélt betegség súlyosságának függvényében.

Képességromlás (opcionális szabály)

A karakter harci képességei a Fizikumcsökkenés során egyre romlanak. Hogy a csata hevében ne kelljen állandóan újra és újra számolni a harcértékeket, a csökkenés csupán két lépcsőben valósul meg. Amennyiben a karakter sebpontjai a 6-os mezőbe érnek, mind a *támadás*, mind a *védekezés* jártassága 1-gyel csökken. Amikor a karakter sebpontjai a 9-es mezőbe érnek, mindkét harcértéke 3-mal csökken!

A Fizikum csökkenése lassítja a karaktert, amely a játékrendszerben úgy jelenik meg, hogy 6-os sebszinten a karakter gyorsasága önmaga egynegyedével nő meg, 9-es sebszinten a felével.

Ezeket a módosításokat nem változtatja a fájdalomcsillapítás, mivel a harcérték romlása és a lassulás a sebek, zúzódások által korlátozott izomzat következményei, és nem a fájdalomé. Ha a Mesélő úgy ítéli meg, hogy a fájdalmat, mint harcérték-korlátozó tényezőt is be akarja kalkulálni, azt további levonásokkal teheti meg.

Sebesülések

A vágó- és szúrófegyverek sebzése, a lángok és a magasról való lezuhanás értelemszerűen csökkenti a karakterek életerejét, tehát a Fizikum Főérték pontjait – ilyenkor sebesülésről beszélünk. A karakterlap Egészség rovatában találunk helyet a sebesülés típusának feljegyzésére is, mivel a karakter gyógyításakor nem mindegy, hogy miféle sebet kell ellátni.

A nyílt sebek esetében fontos dolog a tisztaság. A legegyszerűbb seb is képes úgy elfertőződni, hogy az a karakter halálát okozza, ha nem ügyelnek a tisztaságra. A tisztasági rendszabályok betartását a *sebkötözés* jártasság foglalja magában. A higiénés igénytelenség következményeit a Mesélő határozza meg, külön szabály erre nincs – ugyanakkor szem előtt kell tartani, hogy másképpen reagál a koszra egy mocsokban fogant ork, illetve egy kényes elf. A *sebkötözés* jártasság önmagában nem hozza vissza az elvesztett Fizikumpontokat, de lehetővé teszi, hogy a sebek begyógyuljanak, tehát a regeneráció eredményes legyen.

A gondozatlan, kezeletlen sebek tovább gyengíthetik a karaktert, sőt a fertőzések következtében a sebesülés mellett már a betegségek (pl. sebláz) is csökkenthetik a karakter Fizikumát.

Az ellátatlan nyílt sebek Fizikumcsökkentő hatását a betegségek dinamikadobása szerint kell meghatározni (lásd lentebb). Az esetleg még *vérző* sebek Fizikumcsökkentő hatását a Mesélő határozza meg a vérzés mértékének megfelelően – ilyenkor viszont a Fizikumcsökkenés gyors (azonnali, perceken belüli, néhány órán belüli).

Példa: *Nemrég Wils kisebb csetepatéba keveredett három molnárlegénnyel, akik nem nézték jó szemmel, hogy fegyveresen sétafikál kedvenc kocsmájukban... a markos legények alaposan elagyabugyálták Wilst; ütéseik 35 Fizikumpontot „vertek le” Wils Fizikumából. Ezzel Wils az 5-ös sebszintre került. Mivel a Fizikumcsökkenését inkább zúzódások okozták, különösebb sebkötözésre, higiénés rendszabályok betartására nem kell sort keríteni. Amennyiben nyílt seb is lenne rajta, azt feltétlenül kezelnie kell!*

Különleges sebzések

Magasból való tehetetlen zuhanás esetén a karakter könnyen megsérülhet (az ugrás jártasság használata természetesen kizárja a „tehetetlen zuhanás" fogalmát). Két méternél alacsonyabbról leesve sorsdobás dönti el, hogy bekövetkezett-e sérülés – nem kötelező dobni –, amikor a balsors zóna alapvetően 1d10 sebpontot jelent, de bekövetkezhetnek „fantáziadúsabb" események is (törések, ficamok). Két méter felett *automatikusan* bekövetkezik a sebződés, méterenként 1d10-zel (ilyenkor már nem kell sorsdobás):

3 méter	3d10
4 méter	4d10
5 méter	5d10... stb.

Ilyenkor is lehet – de nem kötelező – Sorspróbát dobatni a Játékossal (vagy a Játékos maga kérheti), ahol a balsors zóna a fentebb említett „fantáziadús" eseményeket okozza, a jósors zóna pedig csökkenti, vagy teljesen kivédi a zuhanás sebzését.

A lángok sebzése a tűz nagyságától, az érintkezés idejétől és az érintett testfelülettől függ. Néhány irányadó sebzés:

Gyertyaláng	1 sebpont
Fáklyaütés	1d10/2 sebpont + a bot (fáklyanyél) sebzése (1-es fegyvererő)
Fáklyával égetés	1d10 sebpont minden tizedik szegmensben
Máglya	1d10 sebpont minden szegmensben

Harapott sebeknél, karmolásoknál a fertőzésveszély miatt külön egészségpróba teendő. Normál esetben a betegség sebláz, melynek szintje 1. Különleges állatoknál, élőholtaknál változatos betegségekkel találkozhatunk, melyek szintje is eltérő lehet. Sikertelen egészségpróba esetén a sebesült megbetegszik, így azt külön orvosolni kell.

Betegségek, egészségpróba

A fertőzések és egyéb betegségek ellen a Fizikum főérték passzív fele, a Szívósság védelmezi meg a karaktert (a Szívósság magába foglalja a szervezet erejét, ellenálló-képességét is). A betegségek kialakulásakor, fertőzésekkor *egészségpróbát* kell dobni, ahol a Szívósság aktuális értéke, mint célszám szerepel. Sikeres célszámdobás esetén a szervezet nem betegedetett meg, sikertelenség esetén megbetegedetett.

Figyelem! Az egészségpróba nem követi a Káosz Szerepjáték próbáinak logikáját! Ez azért van így, mert a megszokott logika szerint (a Főérték 10-es helyértéke és a betegségszint jelöli ki a célszámot a Zafír Táblán) az enyhébb betegségek gyakorlatilag sosem fertőzhetnék meg a karaktereket.

Akár csak a sebesülésnek, a betegségeknek is 10 szintje van, ahol az 1. szint a legenyhébb, a 10. szint a legsúlyosabb kórságot szemlélteti. A karakterlap Egészség rovatának megfelelő sorába jegyezhetjük fel a betegség nevét, szintjét, legfőbb jellemzőit és hátrányait. Számtalan betegség okoz Fizikumcsökkenést, ám léteznek olyan betegségek is, melyek nem csökkentik a Fizikumot, vagy csak akkor, amikor már igen súlyossá válnak. Azt, hogy mely kórság pontosan mit okoz, a betegség leírásában találjuk meg.

A betegségek legtöbbje enyhe fertőzéssel indul (1. betegségszint), de fertőzhetnek magasabb szinten is (kedvezőtlen körülmények, erősen fertőző környezet, járvány stb.), sőt, bizonyos heveny lefolyású betegségek kizárólag magasabb szinteken jelentkeznek – persze akár már másnaptól enyhülhet lefolyásuk. Ez azért fontos, mert **ahányadik szintű betegség támadja meg a szervezetet, annyiszor 5 pont levonás terheli a célszámot** (Szívósság) **az egészségpróba során** (1-es szinten -5 pont, 5-ös szinten fertőző betegségnél -25 pont).

Wils karakterlapján látjuk, hogy míg a sebszintje a verésnek köszönhetően 5-ös, addig a betegségszintje csupán 1-es (nemrég megfázott). A megfázását a következőképpen szimulálhatjuk a játékrendszer szerint: Wils Szívóssága 74. A Mesélő felszólítására („az éjszakai esőben bőrig áztál, meghűlés fenyeget, dobjál Szívósságpróbát!") Wils Játékosa 73-at dobott. A meghűlés 1-es betegségszinten támad, amely -5 pontot jelent a célszámból – így az csupán 69 lesz, vagyis a dobás sikertelen Szívósságpróbát jelentett. Wils enyhén megfázott.

A betegség dinamikája

Az egyensúlyából kibillent szervezet képes visszanyerni egyensúlyát – azaz egészségét –, ám arra is van lehetőség, hogy az egyensúlyvesztés még nagyobb legyen. Minél súlyosabb a baj, annál könnyebben romlik tovább a beteg állapota. A beteg könnyelmű viselkedése, tisztátalansága szintén ronthat az állapotán. Ugyancsak a dinamikadobás alkalmazandó az ellátatlan sebesülések állapotának meghatározásakor!

A betegségszintek alakulását százalékos dobással kell meghatározni – ez a betegség dinamikája –, a dinamikadobás táblázata alapján. A dinamikadobást *naponta egyszer*, ébredéskor kell elvégezni mind a sebszint, mind a betegségszint esetében, külön – illetve mindannyiszor, ahányszor erre egyéb szabályok köteleznek (ezeket lásd a Gyógyítás fejezetben). A dinamikadobás eredményétől függően a beteg állapota javulhat (csökkenő betegségszint), stagnálhat, vagy romolhat (növekvő betegségszint).

Nem kell dinamikadobást tenni *sikeres* orvoslás és sebkötözés jártasság után.

Ha a betegség olyan természetű, amely nem válhat igazán súlyossá (pl. a gyomorrontás, amely nem lehet súlyosabb 4-es szintnél), és már elérte súlyosságának maximumát, a rontást eredményező dinamikadobások is stagnálásnak számítanak.

Az egészségében megrendült karakterek számára elsőrendűen fontos a pihenés, mert ha nem törődik állapotával, s továbbra is éli a megszokott életét, *az állapota akár rosszabbra is fordulhat*! Az aktív gyógyító folyamatok az állapotromlást megakadályozhatják, ám ha a Mesélő úgy ítéli meg, és a betegség súlyos, akár a folyamatos gyógyítás mellett is káros lehet az aktív életmód. A nem pihenő karakter dinamikadobás-módosítója +5-20 pont a dobáshoz, melynek pontos mértékét

A dinamikadobás táblázata

Seb/betegségszint	2-vel javul	1-el javul	Stagnál	1-gyel romlik	2-vel romlik	Szövődmény
1	→50	51-80	81-98	99→	–	–
2	→05	06-40	41-80	81-98	99→	–
3	→05	06-30	31-80	81-98	99→	–
4	→04	05-20	21-70	71-98	99→	–
5	→04	05-20	21-60	61-98	99→	99→
6	→03	04-20	21-50	51-95	96→	96→
7	→03	04-15	16-40	41-95	96→	91→
8	→02	03-10	11-40	41-95	96→	85→
9	→02	03-10	11-30	31→	00→☠	81→
10	–	→10	11-25	26→☠	–	16-25

a Mesélő a karakter elmúlt napja alapján a dinamikadobás *előtt* közli a Játékossal.

A dinamikadobás értékén változtathat az extrém erős, és az extrém gyenge szervezet is. 80 feletti Szívósság –5, 90 felett –10 dinamikadobás módosítót jelent. A 40 alatti Szívósság +5, a 30 alatti +10 dinamikadobás módosítót jelent.

Fontos megjegyeznünk, hogy a különleges dobások (01, 00) szabálya a kidobott értékre vonatkozik, és nem a módosított értékre. A módosított érték ráadásul kevesebb is lehet, mint 0, és több, mint 100 – ilyenkor a táblázatban feltüntetett legközelebbi értékek a mérvadóak.

Szövődmények, veszélyek

Súlyosabb betegségek szövődményeket is okozhatnak, melyek az alapbetegségen túl okoznak gondot. Amennyiben a szövődmény létrejön, a betegség jellegéből kiindulva a Mesélő határozza meg az új betegséget. A szövődmény szintje a kialakulásakor az eredeti betegség szintjének a fele, lefelé kerekítve – ettől kezdve azonban önálló dinamikája van, s külön dinamikadobással kell meghatározni a változásait. A gyógyító részéről külön odafigyelést és gyógymódot igényel.

Halál

A karakter *azonnal* meghal, amint a Fizikuma a sebzések következtében 0 alá csökken, vagy ha súlyos betegsége a 10-es betegségszintről tovább romlik (a 0 Fizikumpont még nem okoz halált). A halál automatikus, Sorspróbát sem lehet tenni az elkerülésére. Ekkor már nincs esély a beavatkozásra – legalábbis a halandók számára. Csodák azonban mindig előfordulhatnak, s az istenek bármit megtehetnek... és bármit kérhetnek ezért.

Wils 82 pontnyi sebzést képes elviselni, a 83-dik megöli őt.

Sorspróbát az utolsó sebzés „bekapása" *előtt* lehet dobni, ha a Mesélő élni akar vele, hogy lássa, esetleg elkerülhető-e a fatális sebzés – betegségek esetén a 10. szint dinamikadobása előtt, hogy kiderüljön, valamely különös szerencse folytán javult-e a beteg állapota. A már megtörtént eseményeken a Sorspróba visszamenőleg nem változtathat, tehát ha a halál oka már létrejött, az okozat sem maradhat el.

A karakterlap egészség rovata

(A szemléltetőanyagot Wils karakterlapjából emeltük ki.)

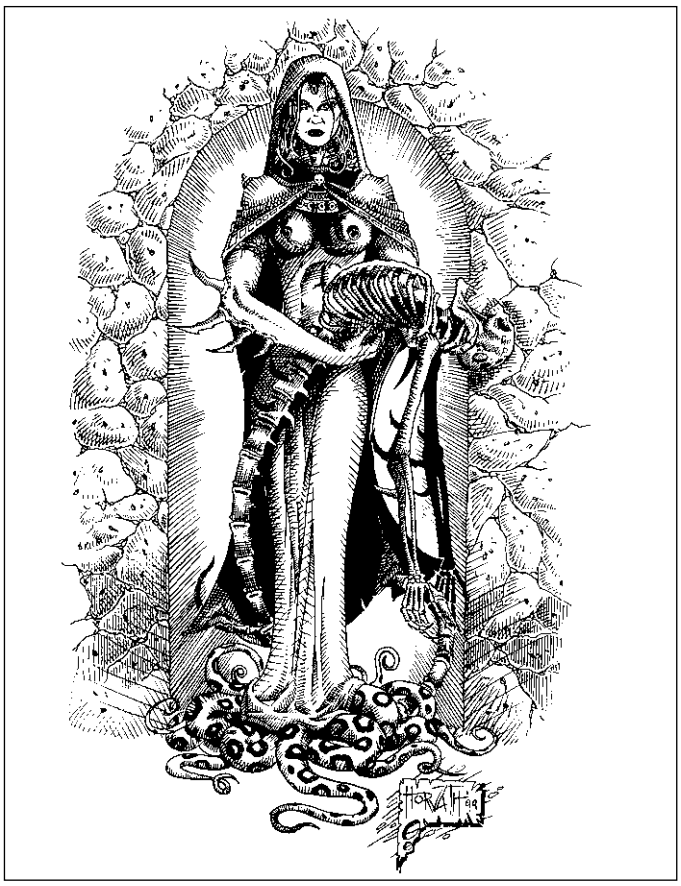
A „Fizikumpont" rovatba a Fizikum Főértéknek megfelelő szám kerül kerül. Ez a szám csupán akkor változik, ha maga a főérték változik meg. Az ideiglenes változásokat (sebesülés), a sebszint-rubrikákban jelöljük. Gyógyuláskor a megfelelő számú rovást kiradírozzuk.

*Mivel Wils maximális Fizikumpontja 82, a sebszint-rubrikákba egyenként 8-8 vonás kerülhet az elszenvedett sebzések jelölésére, illetve a két *-gal jelzett rubrikába 9.*

A Sebesülésrovatba a sebek típusa (típusai) kerülnek, részint emlékeztetőül, részint, mert ez befolyásolja a gyógyítás módját, az esetleges szövődményeket és a szerepjátékot.

A Betegségrovatban a betegség szintjét, típusát, főbb jellemzőit jelöljük. Itt két különböző betegség jelölésére van mód.

Az Egyéb rovatba minden olyan információ bekerülhet, amely az előzőekbe nem illik, de mégis meghatározza a karakter egészségi állapotát, fizikai/mentális lehetőségeit. Ilyen lehet az állandó részegség, a hosszan tartó kábaság, a veleszületett rendellenességek (pl. kancsalság), a csonkulások stb.



Példabetegségek

A példabetegségek neve után zárójelben az a betegségszint található, amellyel az adott betegség kialakulhat – ennyiszer 5 ponttal kell módosítani a Szívósság-próba célszámdobását.

Gyomorrontás (1-3). Egyszerű betegég, amely nem romolhat tovább a 4-es betegségszintnél. Heveny hányás, hasmenés jellemzi, s egyben ezek a hátrányai is. A folyadékveszteség még pótlás mellett is legyengíti a szervezetet; betegségszintenként egy fél sebszintnyi Fizikumveszteséget okoz *naponta*, lefelé kerekítve. Ha az elvesztett folyadékot és az energiát a karakter nem pótolja, a hányás-hasmenés betegségszintenként egy sebszintnyi Fizikumveszteséget okoz naponta! Két nap múltán, ha a karakter diétázik, a gyomorrontás mindenképpen helyrejön, akármit is mutat a dinamikadobás – azonban ha a karakter nem diétázik, a betegség a dinamikadobásnak megfelelően alakul. Veszélye: más, komolyabb betegségek ugyanilyen tünetekkel jelentkeznek, s ezért azok félrekezelhetők, rontva a beteg állapotát.

Meghűlés (1-5). Egyszerű betegség, komoly szövődményekkel. Az éjjel-nappal a vadonban kószálók gyakori látogatója. Rossz közérzet, orrfolyás, köhögés, tüsszögés, rekedtség, néha láz jellemzi. Hátrányai: nyugtalan alvás, romló koncentráció, alkalmatlan időben érkező köhögési inger (pl. rejtőzés, varázslás közben.). Könnyen szövődményekhez vezet, mivel hétköznapiságánál fogva az emberek elhanyagolják, s maguk sem pihennek. Szövődményei között szerepelhet a tüdőgyulladás

Fizikumpont 82	1 IIIII III	2 IIIII III	3 IIIII III	4 IIIII III	5* III	6	7	8	9	10*
Sebesülés	Zúzott									
Betegségek	Szintje: 1		Enyhe megfázás, gyakran tüsszög							
	Szintje:									
Egyéb	–									

(halálos is lehet), az idült rekedtség (néhány napos némaság), különféle gyulladásos megbetegedések az izületektől a középfülig. Önmagában a meghűlés nem romolhat tovább a 6-os betegségszintnél, ám az önállósodó szövődményei igen. A meghűlés nem vezet Fizikumvesztéshez.

Légyláz (5). A tűzlégy okozta heveny lázas megbetegedés, amely pontosan egy hétig tart, ezért hívják hetednapos láznak is. Az apró rovar éppúgy fájdalmas, viszkető csípéséről ismert, mint a bögöly, azonban a tűzlégy nem vért szív marása közben, hanem a petéit juttatja be az áldozat véráramába. Mivel a kicsiny peték azonnal arrébb sodródnak, a légycsípés helyét kivéreztetve, kiszívva sem lehet biztonságosan megszabadulni tőlük. Rövid lappangási idő után a légyláz azonnal súlyos formájában jelentkezik. Ezen a napon kelnek ki a petéből a mikroszkopikus lárvák, amelyek immunreakciót csökkentő anyagokat bocsátanak ki magukból – ez az anyag okozza a heves lázat. Hét napi fejlődés után a lárvák a bélrendszer hátsó traktusában átfúrják magukat, bebábozódnak, majd az enyhén véres széklettel a külvilágba ürülnek. Néhány óra múltán a kifejlett tűzlegyek előbújnak az ürülékből, hogy párjukra lelve életet adjanak az újabb generációnak.

A légyláz azonnal 5-ös betegségszintről indul – ha a karakter elrontja az egészségpróbát (siker esetén a vér immunanyagai megölik a légylárvákat, és azok nem okoznak lázat.). A szervezet erején múlik (dinamika), hogy a továbbiakban ez a lázas állapot enyhülni, vagy romlani fog – elvileg a szervezet le is győzheti a lázat, és hamarabb is meggyógyulhat a karakter. Hét nap múltán a véráramból kikerülő érett lárvákkal együtt a láz is távozik a szervezetből, méghozzá olyan csodálatos hirtelenséggel, ahogy keletkezett – akárhányadik szinten is állt a betegség. A bélbe való távozáskor kis vér is ürül a szervezetből, ez azonban nem okoz semmiféle gondot. A légyláz egyetlen, igaz korántsem elhanyagolható veszélye a heves, magas láz, s ennek következményei: a kiszáradás, a lázgörcs, és a túlhevüléses halál. Szövődménye nincs – akkor sem, ha a dinamikadobás ezt kijelölné. 7-es szinttől a betegség nagymérvű Fizikumvesztéshez vezet: a 7-9-es betegségszint három sebszint-rubrikányi Fizikumvesztést okoz, a 10-es sebszint négy sebszint rubrikányit – *naponta*.

Sebláz (5-6). A kezeletlen vágott sebek leggyakoribb szövődménye – csak a sebesülések szövődményeként jöhet létre, ugyanakkor ettől kezdve önálló betegségként károsítja a szervezetet. Magas lázzal, végtagfájdalommal, izomgörccsel jár, s a kialakulása napján azonnal magas betegségszinten jelenik meg. A sebláz azért különösen veszélyes, mert a sebláz okozta Fizikumvesztés hozzáadódhat a sebesülés esetleg még meglévő sebpontjaihoz. Fizikumvesztés meghaladja a karakter Fizikum értékét, a karakter meghal. 7-es szinttől a betegség nagymérvű Fizikumvesztéshez vezet: a 7-9-es betegségszint három sebszint-rubrikányi Fizikumvesztést okoz, a 10-es sebszint négy sebszint rubrikányit – *naponta*.

Vízkór (1-5). Az egyik legkomolyabb fertőzéses betegség, amely enyhe formájában könnyen összetéveszthető a gyomorrontással. Fertőzött víz fogyasztásával terjed, emberről emberre nem fertőz. Tünetei: hányás, hasmenés, gyors kiszáradás. Mivel a folyadékpótlás csaknem lehetetlen – azonnal „kijön" –, a vízkór gyorsan legyengíti a szervezetet. Minden betegségszint után fél sebszintnyi Fizikumvesztés éri a karaktert naponta. Szövődménye nincs – akkor sem, ha a dinamikadobás ezt kijelölné. Elérheti a halálos szintet.

Döghalál (6). Igen veszedelmes fertőző betegség, amely járványos méreteket öltve egész országrészeket pusztít ki. Leginkább nagy hadjáratok nyomában jelenik meg, amikor a sok temetetlen holttetem melegágyul szolgál a kórokozóknak. Az emberre a patkányok, illetve a rajtuk élősködő bolhák terjesztik. Amennyiben valaki megbetegszik, azonnal 6-os szinten fejlődik ki benne a betegség. Minden betegségszint után fél sebszintnyi Fizikumvesztés éri a karaktert naponta. Tünetei: gyengeség, eszméletvesztés, láz, látomások, vérző hólyagok és fekélyek a testen. Szövődménye pozitív hatás: aki túléli a döghalált, és betegsége közben a dinamikadobás csak egyszer is kijelölte a szövődményt, immúnissá válik mindenfajta himlős megbetegedésre – ugyanakkor a döghalál fekélyeinek forradásait örök életére viselni kényszerül. (Tehát értelemszerűen: a szövődmény itt nem újabb betegséget jelent, hanem immunitást.)

- Kérem! - A lány szeme sarkában egy kövér könnycsepp jelent meg. - Könyörgöm! Gyógyítsa meg!

Simof a fejét ingatta.

- Nem tehetem! Sietnem kell tovább, nem késlekedhetek többet!

- Kérem! - A lány még közelebb lépett a fekete köpenyes férfihoz, oly közel, hogy az megérezhette telt mellei, és hosszú combjai feszességét. - Kérem! Nem lennék hálátlan!

Simof dörmögött valamit az orra alá, aztán hirtelen a levegőbe kaszált. Mozdulatára hollók röppentek fel a környező fákról.

- Mondtam már...

A lány nem szólt többet, de tekintetét nem vette le róla egy pillanatra sem.

Az egész kezdett kínossá válni.

- Bármi áron? - kérdezte Simof.

- Bármi áron - suttogta a lány.

- Jól van. Vetkőztessétek le! - sziszegte bosszúsan a fekete köpenyes, és elfordult tőlük. - Átkozottak! Mindig ugyanaz a vége! Mindig ugyanaz!

A lány és az elf sietős mozdulatokkal lecsupaszították szerencsétlen felsőtestét. Amikor Simof rápillantott sötét szemöldöke alól, egy vézna, falfehér testet látott a hóban. A sebekből csöndesen patakzott a vér, vörös foltot festve alájuk.

Simof szánalmat érzett a fiú iránt, s ez - ha lehet -, még jobban bosszantotta. - Öregszem - motyogta, és letérdelt hozzá.

- Bármit is teszek... - emelte tekintetét lányra, aki szerelmes gyengédséggel tartotta kedvese fejét. - Bármit is teszek, ne merészeljetek közbeavatkozni! Megértettétek?

A lány és az elf szótlanul bólintottak, aztán csak figyelték, miket vesz elő iszákjából.

Simof folyamatosan dörmögött az orra alá: egyszerűen hihetetlennek találta, hogy még mindig itt van. A lány hatotta volna meg? Vagy a fiú nyeszlett, védtelen teste? Nyilvánvaló volt: ha itt hagyja, perceken belül elvérzik szerencsétlen.

Benyúlt az iszákba, és belemarkolt az üvegcse alján ficánkoló vérfalók közé.

- Készen álltok? - kérdezte fojtott hangon. Amazok csak bólogattak: bármire felkészültek, ami megmenthette a fiú életét. Azaz majdnem bármire...

Simof kihúzta kezét az iszákból, és a rángatózó vérfalók közül párat a fiú mellkasára helyezett. A lány erre felsikoltott, s az elf is rémülten szűkölt hátra. - Mi a...

- Nyugalom! - intette őket Simof, és ujjaival fentebb pöckölte a kis szörnyetegeket. - Ne moccanjatok!

A következő pillanatban a férgek befúrták magukat a fiú mellkasába.

Simof magában számolt. Ha egy kis szerencséjük lesz, nemsokára eljutnak a fiú ereibe, és akkor talán képesek lesznek eljutni a sérült szakaszokhoz, és nyáladékukkal befoltozni az érfalakat. S ha a fiú már nem vérzik, akár életben is maradhat!

A lány felpillantott, egyenesen a szemébe bámult. Simof figyelmét nem kerülte el, hogy puha, fehér keze tőre markolatára csusszan. - Nyugalom! - ismételte, immár sokadszor. - Arra semmi szükség, kislány! És nem kell a tested sem!

- Mit művelsz vele? - A lány reszketett a félelemtől és a megindultságtól.

- Megmentem az életét - mosolygott Simof. - Én vagyok az egyetlen, aki ezt megteheti. Jegyezd ezt meg jól: az egyetlen.

- Hazudsz! Megölöd!

Simof a fejét rázta. A vérfalók még néhány napig a fiú testében élnek majd, talán petéket is raknak odabent, de ez már nem az ő gondja lesz.

Simof szeme megvillant bozontos, sötét szemöldöke alatt.

Hisz azt akarták, hogy éljen! Hát élni fog... Igaz... mostantól természetfeletti érdeklődést mutat majd a vér iránt... A friss vér iránt...

Felkelt és megtörölte homlokát. - Életben marad - elindult a fák felé, ahol - a sötétség falán túl vad szövetségesei vártak már rá. - De azért... - fordult hátra a tisztás széléről - a helyetekben nem várnám meg, hogy felébredjen.

Elvigyorodott.

- Szokatlanul éhes lesz majd... azt hiszem...

Érezte, hogy gyűlöletteli pillantások kísérik, míg csak el nem tűnik a fák között.

4.7. Gyógyítás

A gyógyítás elvei

- Minél súlyosabb a probléma, annál nehezebb gyógyítani.
- Minél komolyabb a baj, annál gyakoribbak a szövődményei.
- Sokkal nehezebb valakit meggyógyítani, mint megbetegíteni – legyen szó mágiáról, vagy természetes módszerekről.
- A Fizikum csökkenését a *regeneráció* jártasság segítségével lehet „gyógyítani", a sebeket a *sebkötözés* jártasság segítségével lehet kezelni, a betegségeket pedig az *orvoslás* jártasság birtokában lehet megszüntetni. Egy jól képzett gyógyító mindhárom jártasságot birtokolja.

A gyógyítás folyamata

A gyógyítás – alkalmazzon bármilyen metódust – a test és a lélek sértetlenségének, egyensúlyának helyreállítása. Minél súlyosabb a baj, annál nehezebb dolga van a gyógyítónak... de hát éppen ezért fejlesztik vonatkozó jártasságaikat azok, akik nem a gyilkolásra, hanem az életek jobbítására esküdtek fel.

A *gyógyítás*, mint játéktechnikai fogalom egy hosszú folyamatot takar. A gyógyító Játékos naponta jártasságpróbát tesz – minden reggel egyet –, és végigjátssza a gyógyító folyamatot is (a szerepjáték része elvileg elmaradhat, ha a parti unja). A reggeli jártasságpróbák *az elmúlt nap összes* gyógyító folyamatának sikerességét szimbolizálják, tehát csak a gyógyítás megkezdésének másnapján dobható először. Ha ugyanazt a betegséget ugyanaz a gyógyító kezeli, egyetlen jártasságpróba tehető egy nap. Ugyannak a páciensnek másik betegségére másik jártasságpróba tehető, illetve ugyanazt a betegséget egy másik gyógyító a saját képességeinek megfelelő jártasságpróbával szintén gyógyíthatja. A gyógyítás ideje a betegségek és a sebesülések felgyógyulási idejével azonos, ez a legtöbb esetben 5-15 nap. Súlyosabb betegségek, sérülések gyógyulása után még hosszabb-rövidebb lábadozási időszak is következik, amikor a karakter bár egészséges, még nincs készségei teljes birtokában. A gyógyítást nem kell feltétlenül a teljes gyógyulásig folytatni, hiszen ha a beteg szervezet a kezelés hatására megerősödik, akár magától is felgyógyulhat (lásd: öngyógyulás). Amennyiben a gyógyító folyamat egy-egy szakasza csődöt mond (elrontott jártasságpróba, súlyosbodó betegség, nehezedő feladat), a gyógyító folyamat nem áll meg, a gyógyító tovább kezelheti betegét, amíg az fel nem gyógyul, vagy meg nem hal.

Az egyensúly helyreállításának három jól elkülönülő része van. Meg kell szüntetni a betegséget, meg kell szüntetni a sebesüléseket, valamint újból el kell érni a maximális Fizikumpontot. Ezt a három oldalt három különböző jártasság szimbolizálja.

1. *Sebesülések* esetén a sebeket el kell látni: minden nap újra kell kötözni, hogy a szervezet regenerálódó tulajdonságai kifejtsék hatásait! A sebkötözés sikerpróbáját a jártasságok Zafír Tábláján dobjuk, méghozzá úgy, hogy a *sebkötözés* jártasság szintje és a sebszint, mint feladatnehézség jelöli ki a célszámot. Erre is reggelente kerül sor, függetlenül attól, hogy mennyi, és hányféle sebet kellett ellátni aznap. A játék szempontjából sok apró sebesülés ugyanolyan feladatnehézséget jelent, mint egy nagyobb seb ellátása. Itt is a folyamat a lényeg, mely számos apró lépésből, különböző intenzitású tevékenységből áll össze – ennek a folyamatnak a sikerességét teszteli a reggeli jártasságpróba.

Sikeres célszámdobás esetén a sebet megfelelően kezelték, az nem fog elfertőződni, és a természetes regeneráció – vagy a *regeneráció* jártasság – lassan begyógyíthatja a sebeket. Sikertelen célszámdobás esetén a gyógyító az előző nap nem megfelelően látta el a sebet, így a természetes regeneráció nem volt képes javítani a sebesült állapotán, sőt, komolyabb sebek esetében (7-10. szint) a sebesült állapota tovább romolhatott. Sikertelen sebkötözés esetén, 7-10. sebszinten dinamikadobást kell tenni, ahol a javulást jelző értékek is csupán stagnálást jelenthetnek.

Az 1-3. sebszinten nem kell bekötözni a sebeket, azok olyan enyhék, hogy anélkül is normálisan gyógyulhatnak. Elvileg a sebek akkor tekinthetők gyógyultnak, amikor a Fizikumpont újból maximális lesz – gyakorlatilag már hamarább is, amennyiben a fizikumcsökkenés nem sebesülésből, hanem mérgezésből, betegségből származik.

2. *Betegségek*, lassan ható *mérgezések* esetén először fel kell ismerni a bajt, melyhez megfelelő ismereteket a *diagnózis* jártasság ad. **Egy adott betegséget egy gyógyító csupán egyszer próbálhat meg felismerni!** A célszámot a jártasság szintje és a betegség szintje jelöli ki a Zafír Táblán. Sikeres diagnózis-dobás esetén a gyógyító tökéletesen felismeri a betegséget, sikertelenség esetén nem képes felismerni azt, 00-ás dobásnál viszont félreértelmezi, és a hamis kép alapján próbál meg gyógyítani. Hamis diagnózis alapján végzett gyógyítás mindenképpen rontja a beteg állapotát. A sikeres diagnózisdobást követően kezdődhet a gyógyító folyamat, míg a sikertelen dobás után célszerű új ismereteket gyűjteni, hogy ezek birtokában – mint indokolt esetben – a Mesélő újabb diagnózisdobást engedélyezzen.

A gyógyítás sikerpróbáját szintén a jártasságok Zafír Tábláján dobjuk, ahol az *orvoslás* jártasság szintje, valamint a betegség szintje (mint feladatnehézség) jelöli ki a célszámot. Az orvoslás jártasságpróbát szintén *a gyógyítást követő reggelen* dobjuk először, méghozzá *a betegség dinamikadobása helyett*! Sikeres célszámdobás esetén a beteg állapota egy szintet javul, és aznap már nem kerül sor dinamikadobásra. Az állapotjavulás minden esetben a betegség enyhülését, tehát a feladatnehézség csökkenést jelenti. Sikertelen célszámdobás esetén azonnal meg kell nézni a betegség dinamikáját, hogy mi történik.

Ahány betegségben szenved egyszerre a páciens, annyi diagnózisdobás és annyi orvoslás dobás szükséges.

A különleges dobások szabálya a gyógyítás esetében a következőket eredményezi:

01 – a gyógyító tevékenység olyan sikeres volt, hogy a beteg a vártnál hamarabb felépül. Betegségének szintje több értéket is javulhat egyszerre, vagy indokolt esetben látványos (kvázi azonnali) gyógyulás következik be.

00 – a gyógyító félrekezelte a beteget, több bajt okozva ezzel, mintha békén hagyta volna. A betegségdinamikától függetlenül romlik a kezelt beteg állapota, akár több szintet is.

A gyógyító nem csupán akkor ronthat betege állapotán, ha a Játékos 00-át dob.

- Ha a karakter nem rendelkezik a *diagnózis* jártassággal, mégis megpróbálja orvosolni a bajt, *minden jártasságpróba-rontás esetén* romlik a kezelt beteg állapota, anélkül, hogy dinamikadobást kellene tenni. Az információ nélküli gyógyítás nehézsége automatikusan emelkedik, úgy, hogy az alkalmazott jártasság szintjéből -3 levonódik.
- A Játékos rendelkezik a *diagnózis* jártassággal, de elrontotta a diagnózis sikerdobását, tehát nem szerzett információt a betegségről. Ha mégis megpróbálkozik a gyógyítással, a fentebb leírt módosítással (*orvoslás* jártasság szintje -3), és következménnyel (minden próbarontás a betegség súlyosbítását okozza) megteheti.

♦ *Orvoslás* jártasságok nélkül is lehet gyógyítani, ám *a jártasság szintje ekkor 0* (ezt nevezik sarlatánságnak). Ebben az esetben szintén minden jártasságpróba-rontás a betegség súlyosbodásához vezet, dinamikadobás nélkül.

3. A *Fizikumcsökkenést* a természetes regenerálódás helyrehozhatja, ám ez igen lassú folyamat. A *regenerálás* jártasság tulajdonképpen az orvoslás jártasságból táplálkozó speciális tudás, melynek egyéb célja sincsen, minthogy meggyorsítsa a természetes regenerálódás folyamatát. Ahhoz, hogy kifejthesse a hatását pihenésre és tisztaságra van szükség, illetve nyílt sebekből eredő Fizikumcsökkenés esetén a sebek helyes ellátására is.

A regenerálás jártasságpróbáját a Zafír Táblán dobjuk, először a gyógyító tevékenység kezdetét követő reggelen, majd azután minden reggel, amíg a gyógyítás tart. A jártasság szintje és a sebszint, mint a Fizikumcsökkenés mértéke (feladatnehézség) jelöli ki a célszámot. Siker esetén a *regenerálás* jártasság szintjének megfelelő mértékben javul a páciens állapota, sikertelenség esetén az eljárás csődöt mondott. A beteg állapota az eljárás következtében csak akkor romolhat, ha a jártasságpróba-dobás eredménye 00 lett.

A jártasságpróba eredményétől függetlenül a természetes regenerálódás javíthat a karakter állapotán (tevékenységfüggő!). Tehát ha a karakter nem hajszolja túl magát, mindenképpen regenerálódik, s ezt a lassú gyógyulást lehet meggyorsítani a sikeres *regenerálás* jártasságpróbával, ám a sikertelen jártasságpróba nem gátolja meg a természetes regenerálódást.

Példa: *Alexis Torquedor, a drén lovag 7-es szintű légylázban szenved; naponta három sebszintnyi Fizikumvesztést szenved el. Fizikumvesztését a regeneráció jártasság segítségével kezelhetné, ámbár ettől még beteg marad, és amíg beteg, az ebből következő napi Fizikumvesztést elszenvedi. Az orvoslás jártasság segítségével viszont magát a betegséget gyógyíthatná, de a már elszenvedett Fizikumvesztését nem.*

Mivel lelkiismeretesen pihen, naponta egy sebszintjének a felét regenerálódik természetes úton. Emellett egy vándor pap aktívan regenerálja őt, mivel sajnos nem képes megszüntetni a légyláz betegséget (nem ismerte fel a láz okát – rossz diagnózisdobás –, ezért nem mer nekikezdeni a gyógyításnak). A pap regenerálás jártasságpróbája sikerének függvényében a természetes regeneráció mellett a sikeres napokon a pap jártasságszintjének megfelelő mértékében tovább regenerálódik a beteg szervezete.

Sajnos, ez még kevés lett volna az életben maradáshoz, ha a beteg állapota romlik – szerencsére a harmadik nap reggelén Alexis hirtelen könnyebben kezdte érezni magát (jó dinamikadobás, melyet gyógyítás híján minden reggel kötelezően meg kell tenni), s olyannyira feljavult az állapota, hogy elmaradt a folyamatos Fizikumvesztés, így lassan felgyógyulhatott.

A gyógyulás üteme

Akár a Fizikumcsökkenés *regenerálásáról*, akár a betegségek *orvoslásáról*, vagy a sebesülések *bekötözéséről* van szó, a karakterek állapotán *egy nap csupán egyszer lehet javítani*, ugyanis mindhárom folyamat jártasságpróbája az egész napi gyógyító tevékenység *végeredményét* szimbolizálja. Ha több gyógyító is foglalatoskodik egyetlen betegen, akkor a gyógyulás esélye megnő (valakinek majd csak sikerül a jártasságpróbája), de nem nő meg a gyógyulás mértéke (nem enyhül a betegségszint mindegyik gyógyító sikere után). A sebek és betegségek orvoslásakor a helyzet egyszerű: bárhány gyógyító is orvosolja sikerrel a bajt, a karakter állapota csakis úgy javul, mintha csupán egyetlen sikeres orvoslás történt volna. Azonban a *regenerálás* jártasság szintje befolyással bír a regeneráció nagyságrendjére (lásd Jártasságok), ezért ha több gyógyító regenerálja sikerrel ugyanazt a karaktert, akkor a kezelt karakter számára legmegfelelőbb eredményt kell figyelembe venni, míg a többit nem.

Ez a szabály csupán a természetes gyógymódokra vonatkozik, melyek, mint már említettük, egy egész napi foglalatosság eredményeképpen hozzák meg kedvező gyümölcsüket. A mágikus gyógyítás azonban azonnali hatással jár, és napjában annyiszor ismételhető, ahányszor a varázstudó bírja, vagy a varázslat engedi.

Egyszerű orvoslás (opcionális szabály)

Egyszerű orvoslás alatt azt értjük, hogy a gyógyító személynek csupán egyszer kell jártasságpróbát tennie, amely *véglegesen* eldönti, hogy a gyógyító eljárás sikeres volt-e, vagy sem. Siker esetén a beteg meggyógyul. A sikertelenség viszont önmagában nem azt jelenti, hogy a gyógyított személy meghal, csupán azt, hogy a betegsége nem javult, se nem romlott a gyógyító eljárás következtében – persze romolhat és javulhat a betegség saját dinamikája függvényében. Amennyiben a gyógyító eljárás csődöt mondott, ugyanaz a gyógyító, ugyanarra a jártasságára alapozva ugyanannál a betegségnél nem ismételheti meg még egyszer! Az *egyszerű orvoslást* azoknak ajánljuk, akik unják a szerepjáték „pepecselős” oldalát.

Sem a *sebkötözés*, sem a *regenerálás* jártasság nem egyszerűsíthető!

A mágia és a gyógyítás

Akkor is ismerni kell a betegségeket, ha jól akarom használni a mágikus erőt. Általános „gyógyító” varázslatok is léteznek ugyan, ahol nem kell ismerni a megcélzott betegséget, ám ezek igen magas szintűek – az alacsonyabb szintű gyógyító varázslatok mindig célzottak, tehát használatukhoz ismerni kell a betegséget. A mágiával való gyógyítás esetén nincs szükség jártasságpróbára, de dobni kell a (1.) varázslatra, hogy létre jön-e, majd dobni kell (2.) mágikus ellenállást (lásd: Mágia fejezet), hiszen a passzív esszencia a „hasznos” varázslatokat is „megfoghatja”.

A csupán varázslattal való gyógyítás esetén nem marad el a napi dinamikadobás, melyet rendszerint a karakter ébredésekor kell dobni. Ha a varázslattal még álmában megpróbáljuk gyógyítani, akkor a dinamikadobást az első varázsgyógyítás előtt kell megtenni, de semmiképpen sem hamarabb, mint éjfél – a dinamikadobás szempontjából ilyenkor a nap nem a karakter ébredésekor kezdődik, hanem éjfélkor. Az elrontott varázslat után nem kell külön betegség-dinamikadobást tenni. Míg a jártasságalapú gyógyítás esetén az egész gyógyító folyamat sikerét határozzuk meg a napi egyszeri jártasságpróbával, addig a varázslatok létrejöttének sikerét egyenként vizsgáljuk (lásd: Mágia című fejezet). Mivel egy nap annyiszor varázsolhatunk, ahányszor bírunk, minden egyes varázslat külön esélyt hordoz a látványos gyógyulásra! Számos olyan varázslat létezik, amely egyszerűen „elfújja” a betegséget – ugyanakkor ha nem a megfelelő varázslatot alkalmazzuk, komoly károkat okozhatunk a betegnek, hiszen a gyógyító varázslat a visszájára fordul, és még inkább megbetegít, megsebez (mint ahogy a helytelenül beszedett gyógyszer is méreg). Ezért minden gyógyítással kokettáló varázshasználó számára ajánlatos elmélyedni a *diagnózis* jártaságban.

A mágiával való gyógyítás esetén nem alkalmazható az egyszerű orvoslás elve.

A gyógyítás típusai

1. Öngyógyulás és regeneráció. Ez nem önmagunk gyógyítása, hanem a test természetes gyógyulási képessége, azaz a természetes regeneráció. A pihenés függvényében a test és a lélek képes helyrehozni az őt ért enyhébb károsulást. Amennyiben a karakter sérülése egyszerűbb az öngyógyulás folyamatának köszönhetően a karakter képes lassan regenerálódni. Enyhébb betegségek szintén könnyen leküzdhetők az öngyógyulás által (a dinamikadobás tulajdonképpen a szervezet öngyógyuló erejét szimulálja).

A *regenerálás* jártasság valójában az öngyógyulás folyamatainak erősítését célozza meg, hogy a test érintetlensége (a Fizkum Főérték) mihamarabb helyreálljon (de nem orvosolja a betegségeket, és nem gyógyítja be a sebeket). A Fizikum-csökkenés létrejöhet égett, vágott, szúrt, zúzott sebek, törött csontok miatt éppúgy, mint betegségek, láz, illetve varázslatok révén. A *regenerálás* jártasság tartalmazza az összes metódust, melyel bármilyen okból bekövetkező Fizikumcsökkenést helyre lehet állítani.

2. Öngyógyítás. A karakter a gyógyító technikák, jártasságok ismeretében önmagát gyógyítja, laikusok segítségével, vagy anélkül. Bizonyos problémákat öngyógyítás keretében nem lehet orvosolni (például kábultan nem tudja kiműteni magából a csontba tört nyílhegyet).

3. Fájdalomcsillapítás. A fájdalom nem a Fizikumpont csökkenést jelenti, noha kétségtelenül az Fp-veszteség gyakori kísérőjelensége. Nyilván egy csatában szerzett seb azonnal fájni is kezd. Ugyanakkor nem minden Fp-veszteség jár fájdalommal – egy heveny hasmenéses betegség nem fáj, ugyanakkor a Fizikum Főértéket alaposan lecsökkenti, mert legyengíti a karaktert. Sőt, sebek és zúzódások nélkül – lényegében Fizikum-csökkenés nélkül – is lehetnek fájdalmai egy karakternek, kínvarázslatok, bizonyos betegségek vagy éppen egy szimpla fejfájás következtében.

A fájdalom:
- ♦ csökkentheti a harci készségeket, ha a Mesélő úgy ítéli meg,
- ♦ csökkentheti a mágikus készségeket, ha a Mesélő úgy ítéli meg,
- ♦ csökkentheti a gyorsaságot és a kitartást, ha a Mesélő úgy ítéli meg,
- ♦ valamint *mindenképpen* zavarja a koncentrációt, a pihenést, és az „emberhez" méltó létezést,

tehát célszerű tompítani, csillapítani. Nem szabad azonban elfeledni, hogy *a fájdalomcsillapítás nem gyógyítás*, csupán a fájdalom tünetének elfedése! Hatása időleges, s a meglévő sebek továbbra is gyengítik a szervezetet.

Különféle fájdalomcsillapítók léteznek. Legismertebbek a gyógyfüvek és gombák, de ismertek a fájdalmat enyhítő varázsmondókák (praktikus mágia), varázslatok, testkontroll-technikák, vagy az orkok és barbárok híres elfedés jártassága, amely a fájdalomból harci előnyt kovácsol.

Példa: *Wils elrágcsál néhány csillaggombát, amely fájdalomcsökkentő hatású hallucinogén anyag (azaz kábítószer). Néhány perc múltán Wils már nem érzi a fájdalmait, hiszen a gomba hatása alá került, ugyanakkor a Fizkum Főértéke nem állt helyre, ugyanannyi hiánnyal bír, mint a fájdalomcsillapítás előtt. Ha Wils megpróbálna akrobatamutatványokat végezni a gerendákon, talán megtehetné (ha a gomba nem kábította volna el), ám az aktív tevékenység tovább gyötörné összevert tagjait, és a tornamutatvány után még rosszabbul lenne, mint előtte – de ezt sem érezné, míg tart a csillaggomba hatása.*

4. Sebgyógyítás. A sebgyógyítás kifejezetten a sebesülések kezelését célozza meg. Valójában nem is gyógyítás, hanem a természetes regenálódási folyamatok lehetővé tétele azáltal, hogy a sebesüléseket kezeljük, ápoljuk. A *sebkötözés* jártasság tartalmazza a sebek felismerésének tudását (diagnózis), tehát külön azonosító jártasság nem szükséges az eredményes sebgyógyításhoz. A könnyű sebek önmaguktól is begyógyulhatnak, ám a súlyosabb sebek gyorsan kikezdik a szervezet regenerálódó képességét, és nemhogy nem gyógyulnak meg maguktól, de további komplikációkat is okozhatnak. A kezeletlen sebek veszélyei: fertőzés, sebláz, szepszis (üszkösödés), csonkulás, maradó károsodás, fájdalomsokk.

5. Belszervi problémák gyógyítása. Belszervi problémákról elsősorban akkor beszélünk, amikor a zsigerek működése károsodik. Leginkább *mérgezések, fertőzések és egyéb betegségek okozzák* (mint pl. a szélütés). Számos ide tartozó betegség nem okoz Fizikum-csökkenést, vagy ha okoz, nem ez a legfőbb károsító hatása. Ugyanakkor a gyógyítás metódusa miatt ide soroljuk azokat a váz- és izomrendszeri problémákat is, melyet mérgek, vagy betegségek okoznak, és nem fizikai behatások (pl. rángógörcs).

A betegségek, mérgezések felismerése külön szakértelmet igényel, hiszen itt nem csupán néhány látható, és ellátásra váró sebről van szó, hanem sokszor igen összetett kórképről, melyből az értő gyógyítónak olvasnia kell. Ehhez a betegség felismerése (avagy *diagnózis* jártasság) szükséges. A jártasság hiányában nem ismerik fel a betegség tényét sem, vagy felismerik ugyan, hogy beteg az illető, de nem tudják megállapítani, hogy mi a baja, és félrekezelik, esetleg csupán tüneti kezelést alkalmaznak (pl. lázcsillapítást), amelynek során a valódi kór tovább rágja a beteg szervezetét.

A legtöbb betegség speciális gyógymódot igényel. Ezeket az ismereteket – a gyógyítás módját – az *orvoslás* jártasság tartalmazza. Mivel még a legfelszereltebb gyógyítók sem hurcolhatnak magukkal egy egész patikát, igen hasznosak lehetnek a *gyógyfűismeret* és a *gyógyszerkészítés* jártasságok.

Számos betegségnek lehetnek szövődményei. Egy mérgezéses fulladás (tüdővizenyő) után visszamaradhat erőteljes mellhártyagyulladás, egy kezeletlen torokgyulladás középfülgyulladáshoz, egy odvas fog szívizomgyulladáshoz, vagy más komoly problémához vezethet. Ilyenkor az eredeti betegség mellett a gyógyítónak fel kell ismernie az újat is, és kezelnie kell azt is.

6. Pszichés problémák gyógyítása. Az agy fizikai diszfunkciói (kábulás, ájulás), értelmi zavarok (őrület, tudathasadás) és lelki betegségek (búskomorság, öngyilkossági hajlam, üldözési mánia) tartoznak ide. Legtöbbjük gyógyítása korántsem egyszerű. Worluk világán néhány pap illetve varázsló az efféle betegségek gyógyítására specializálódott, ám a számuk oly kevés, és tudásuk oly rejtett, hogy még azok is kevesen vannak, akik egyáltalán arról tudnak, hogy létezik. Ha efféle bajokkal találkozik egy egyszerű gyógyító, megpróbálhatja saját tudásából előbányászni a betegség enyhítésére alkalmas metódusokat (nyugtatók, serkentők adása, néhány célzott varázslat), ám többnyire ezek nem alkalmasak a hosszú távú terápiára, s az őrülteket, lelki betegeket az istenek kegyére bízzák.

Ebből a körből talán a fizikai diszfunkciók gyógyítása a legsikeresebb. Ezeket sokszor nem is kell kezelni – az ájult magától feleszmél, egy robbanástól megzavarodott ember lassan magához tér.

7. Megelőzés. Az orvoslás jártasság birtokában a gyógyító képes olyan szereket alkalmazni, melyek megnehezítik a fertőzések kialakulását. (pl. immunerősítő tinktúrát itat a járványos területen mozgó társaival). A megelőző eljárások a betegség kialakulásának esélyeit csökkentik (pl. célszámmódosítással), a Mesélő megítélése szerinti mértékben. A betegség fertőzékenysége, a szervezetet legyűrni kész ereje csökkenti a megelőzés hatékonyságát, a gyógyító karakter orvoslás jártasságának magasabb szintjei növelik azt.

8. Egyéb. Olyan gyógyító eljárások tartoznak ide, melyeket az előző kategóriákba nehezen lehetne besorolni, mint például a veleszületett rendellenességek orvoslása, vagy az állatok gyógyítása emberi eszközökkel stb.

Emlékeztető!

- ♦ Minden betegségre külön dinamikadobás teendő, legyen az eredeti, vagy szövődményes. A sebesülésekre csak magas szinten (7-10) dobandó dinamikadobás, és csak akkor, ha a sebkötözés sikertelen volt (vagy nem kezelték a sebet).
- ♦ A sebesülések egyetlen problémának számítanak, legyen az bármilyen változatos sebekből eredő, így erre csupán egyetlen *sebkötözés* jártasságpróba teendő naponta.
- ♦ A Fizkum csökkenését a természetes regeneráció folyamata, illetve a *regeneráció* jártasság fordíthatja meg – hatásaikat naponta egyszer összegezzük.
- ♦ A betegségek eredményes kezeléséhez elengedhetetlenül szükséges a *diagnózis* jártasság nyújtotta helyes azonosítás. A sebesülések kezeléséhez nem szükséges külön diagnózis jártasság.
- ♦ Egy gyógyító egy személy egy betegségére (sebesülésére) naponta egy dobást tehet, ha a játékrendszer által preferált *valós gyógyítás* szabályát alkalmazza a parti.
- ♦ Az *orvoslás* jártasságpróba az aktuálisan gyógyított betegségek dinamikapróbája *helyett* dobandó.
- ♦ Az elrontott orvoslás jártasságpróbát automatikusan követi a betegség dinamikadobása.
- ♦ Az *elrontott* orvoslás jártasságpróbát nem követi dinamikadobás, ha a rontás a *00 különleges dobás* révén jött létre, ha valaki *jártasságok nélkül* (diagnózis, orvoslás) próbál meg segíteni valakin, illetve, ha az orvoslással *egy elrontott diagnózis jártasságpróba után* próbálkozott. Ilyenkor a beteg állapota automatikusan romlik. (Értelemszerűen: amennyiben ezekben az esetekben sikeres az orvoslás/sebgyógyítás jártasságpróba, a beteg állapota javul – no persze a rizikó igen nagy.)

A herceg csöndesen ült, és hallgatta, hogyan dübörögnek a felfelé rohanó katonacsizmák a lépcsőkön. Füle már más neszekre is felfigyelt: a robaj mögött megbúvó halk surranásra. Saruba bújtatott női lábak követték a durva katonacsizmákat a grádicson.

A herceg elmosolyodott, utolsót kortyolt a kezében szorongatott kehelyből, aztán lassan feltápászkodott.

Ideje szembenézni a halállal.

Odalent a várban mostanra már bizonnyal felkoncolták minden katonáját, s ezekben a percekben becstelenítik meg az asszonyokat, s fosztják ki a kincstárat.

Nem kopogtak, a herceg mégis azt mondta halkan: – Szabad!

A következő pillanatban falkányi, tetőtől-talpig felfegyverzett, koszos ork rontott a toronyszobába, s liheg've, vérben forgó szemekkel körbepillantottak.

– Itt vagyok, azt hiszem, engem keresnek! – a herceg kihúzta magát, mire az orkok sunyin hátrahőköltek. Sokat nem hátrálhattak, mert az ajtón egy tündöklő, ám jeges szépségű asszony lépett be. Szeme feketén felszikrázott, ahogy a délceg férfire pillantott.

– Itt vagy hát! – károgta. – A kezemben végre!

– Ó, szerelmem, micsoda meglepetés! – a herceg gúnyosan fejet hajtott. – Ezek az urak Önnel érkeztek?

A fekete királynő elresztette füle mellett a kérdést, s tetőtől-talpig végigmérte a férfit. – Ó, Saun, látod, megszereztelek magamnak! Kár volt ellenkezned!

– Gondolod, szerelmem?

– Igen, gondolom. Figyelmeztettelek, hogy férfi nem állhat ellen csáberőmnek! Te dacoltál velem, és ezzel megsértetted hiúságomat. Most holtakon és jajongó árvákon keresztülgázolva jöttem el hozzád, hogy lásd: igazam volt! Az enyém vagy, Saun!

A herceg lehorgasztotta fejét.

– Most már látom... Valóban.

– Jöjj, csókolj meg! Az enyém vagy! – suttogta szenvedélyesen a fekete királynő. – Nem ellenkezhetsz akaratommal!

És Saun herceg – a vicsorgó orkok legnagyobb meglepetésére – nem ellenkezett. Átölelte az asszonyt, és hosszan, szenvedélyesen megcsókolta. Amikor ajkuk szétvált, a fekete királynő kéjesen felnyögött. – Milyen édes a csókod, herceg!

– Édes? – Saun elmosolyodott, és egy hirtelen mozdulattal ellökte magától az asszonyt. – Édes, valóban?

Nekitántorodott a falnak, s kiejtette a még mindig kezében szorongatott kelyhet. – Édes volna?

A fekete királynő szemében gyanakvó tűz lobbant. Sötét ujjaival megérintette ajkait, s érezte, hogy szája lángol a fájdalomtól.

– Édes halál! – suttogta a herceg, és összerogyott.

– NEEEEM! – A fekete királynő felsikoltott, és kétségbeesetten a kőpadlón guruló kehelyre mutatott. – Ó, te átkozott! Átkozott! Megmérgeztél!

Saun herceg akkor is mosolygott, amikor csöndesen átsiklott egy másik világba. Remélte, ott nem találkoznak megint.

A fekete királynő és ő.

Nagyon remélte...

4.8. Mérgek

Bár az élet önmagában is eléggé veszélyes, mégis léteznek olyanok, akik örömüket lelik benne, ha még veszélyesebbé tehetik. Ilyen emberek a méregkeverők is, akik a természetben előforduló számtalan betegséggel veszik fel a versenyt, hogy melyikük képes több boldogtalanságot, kínt és halált okozni.

A mérgek típusai

A legalapvetőbb tipizálás szerint léteznek *természetes* mérgek, amelyek a természetben megtalálható anyagokból állnak, *mágikusan létrehozott* mérgek, melyeknek egy bizonyos, vagy összes alapanyagát csakis varázslattal lehet előteremteni, ám önmaguk nem mágikusak, valamint *mágikus* mérgek, melyek kizárólag mágikus úton hozhatóak létre, és mágikus tulajdonságokkal, sőt esszenciával is rendelkeznek.

Léteznek *egyszerű* és *összetett* mérgek. Az előbbire a *galócapor* a példa, melyet egyetlen alapanyag, a gyilkos galóca szárításával és porításával nyernek, az utóbbira a *kishalál* nevezetű fegyvermérgeg a példa, amely áll egyrészt magából a méreganyagból, illetve a tapadós hordozóanyagból, amely nem mérgez, viszont ennek segítségével lehet felvinni a *kishalált* a pengékre.

A *többkomponensű* mérgek a mérgek királyai. Ezek legalább két – de inkább több komponens együttes hatása révén válnak mérgezővé. Egy-egy komponens lehet akár mágikus is. A különálló komponensek nem mérgezőek, tehát a méregdetektáló eljárások, varázslatok nem mutatják ki. Amikor az utolsó alkotóelem, a *méregkulcs* is bekerül a szervezetbe, a létrejövő komplex azonnal mérgezővé válik, amely már kimutatható... de már késő. Többkomponensű méreg a *tetű csókja*, amely áll egy mézszerű anyagból (ez lassan ürül ki a szervezetből, tehát akár napokkal korábban el lehet fogyasztani, hogy hatásos maradjon) és a *méregkulcsból*, egy alkoholos, vörös színű oldatból, amely édes likőrökbe, testes vörösborokba keverhető.

Ellenméreg az az anyag, amely előre bevéve, szinkronitásban, vagy utólag képes semlegesíteni a mérgezés hatását. A legtöbb méregnek létezik ellenmérge, ám igen sok ellenméreg mellékhatásként valamely egyszerűbb problémát okoz.

Állag szerint is csoportosíthatjuk őket, a levegőben eloszló gázoktól a krémszerűen kenhető mérgeken keresztül a gyilkos tulajdonságokkal felruházott kristályszemcsékig.

Hatóidő szerint elkülönítünk *lassú hatású* mérgeket, amelyek a betegségekhez hasonlóan gyógyíthatóak, valamint saját dinamikával rendelkeznek (lásd gyógyítás, dinamikadobás), illetve *gyorsan ható* mérgeket, melyek rohamszerűen jelentkeznek, s a gyógyításra nincs idő. A gyorsan ható mérgek dinamikadobása rövid időközönként (1-10 percenként, a méregleírástól függően) ismételendő mindaddig, míg a szervezet le nem győzi a mérget, míg a karakter meg nem hal, vagy az ellenméreg beadásáig. Az *azonnal ható* mérgeket utólag már nem lehet semlegesíteni, mivel még az ellenméreg beadására sincs idő – csak az előre bevett ellenméreg védelmez meg ellenük. Az azonnal ható mérgeknek nincs dinamikájuk; a hatás azonnal létrejön, majd azonnal megszűnik – hátrahagyva persze a kínt, a Fizikumcsökkenést, avagy a halált.

A *felhasználás módja* szerint megkülönböztetünk ételmérgeket, fegyvermérgeket stb.

A mérgek előállítása

A megfelelő alapanyagok birtokában, *méregkeverés* jártasságpróba során lehet előállítani mérgeket, ahol a célszámot a jártasság szintje és a mérgek szintje, mint feladatnehézség jelöli ki a Zafír Táblán. Többkomponensű mérgek esetében minden alkotóelemre külön jártasságpróbát kell dobni. Egy jártasságpróba során egy adag méreg készíthető el.

A mérgek előállítása különleges és ritka alapanyagainál fogva igen költséges. Az alapanyagok és a kész mérgek vásárlása nemcsak drága, de veszélyes is, hiszen azok az alvilági alakok, akik ilyesféle sötét dolgok adásvételével foglalkoznak, gyakran a megrendelőiket sem kímélik, ha azokat könnyű prédának találják.

A méreg beadagolása

Szerepjáték során, melybe szükség szerinti jártasságpróba vonható (lopakodás, rejtőzés, álcázás, megvesztegetés, hazudozás, gyorsaság, ügyesség stb.).

A mérgezés

A megmérgezett karakternek egészségpróbát kell dobnia, ahol a Szívósság értéke, mint célszám szerepel. Sikeres célszámdobás esetén a szervezetet nem gyűrte le a méreg, sikertelenség esetén – azaz ha a dobás értéke meghaladja a Szívósság értékét – a méreg kifejti hatását.

A méreg szintje csökkenti a célszámot. **Ahányadik szintű az adott méreg, annyiszor 5 pont levonás terheli a célszámot** (Szívósság) **az egészségpróba során.**

A lassan ható mérgek betegségként jelentkeznek a szervezetben, mely betegség szintje megegyezik a méreg szintjével, majd a dinamikadobásnak – illetve a gyógyításnak – megfelelően változik.

A gyorsan ható szerek okozta mérgezés szintje is a dinamikadobás szerint változik, azonban ebben az esetben a dinamikadobás 1-10 percenként követi egymást. Az így kialakult mérgezést lehetetlen orvosolni: nincs rá idő. Ellenméreg beadásával azonnal meg lehet szüntetni, ennek hiányában csupán várni lehet, hogy a szervezet legyőzi a mérget (dinamikadobások).

Az azonnal ható mérgeknek nincs dinamikája. A leírásban fogalt hatás okozása után elbomlik, kiürül a szervezetből.

A mérgek hatása

A különféle hatások számtalan változást okozhatnak a karakter életében. Az alább feltüntetett értékek a hatás maximumát jelentik – ettől alacsonyabb értékek igen gyakran előforulhatnak.

Émelygés. Célszám-romlás (támadódobás -5, jártasságpróbák -5, varázslatdobás -10), főérték-romlás (Erő, Ügyesség és Reflex -10), a gyorsaság romlása (+2).

Kábulat. Célszám-romlás (támadódobás -10, jártasságpróbák -10, varázslatdobás -30), főérték-romlás (Tudat, Intelligencia, Rátermettség, Ügyesség és Reflex -20), a Védekező-szint romlása (-2), a gyorsaság romlása (+5).

Bódulat. Célszám-romlás (támadódobás -20, jártasságpróbák -20, varázslatdobás -50), főérték-romlás (Tudat, Intelligencia, Rátermettség, Ügyesség és Reflex -30), a Védekező-szint romlása (-4), a gyorsaság romlása (+20) a sebzésszorzó csökkenése.

Gyengeség. Célszám-romlás (erő alapú jártasságpróbák -10), főérték-romlás (Erő, Szívósság, Ügyesség -20), Védekező-szint romlás (-2), a gyorsaság romlása (+5), a sebzésszorzó csökkenése.

Rosszullét. Célszám-romlás (támadódobás -20, jártasságpróbák -20, varázslatdobás -50), főérték-romlás (Erő, Szívósság, Intelligencia, Rátermettség, Ügyesség, Reflex -40), Védekező-szint romlás (-4), a gyorsaság romlása (+20), a sebzésszorzó csökkenése.

Görcs. Célszám-romlás (jártasságpróbák -50, varázslatdobás -70), főérték-romlás (Erő, Szívósság, Tudat, Intelligencia, Rátermettség, Ügyesség, Reflex -60), Támadó-, és Védekező-szint romlás (-8), a gyorsaság romlása (+40), a sebzésszorzó 0,5.

A mérgezés gyógyítása

A mérgezéseket, különösképpen a lassú mérgek okozta mérgezéseket a *diagnózis* jártasság segítségével lehet felismerni. A kialakuló betegség szintje a méreg szintjével egyezik meg.

Lassú mérgeknél a hatás enyhítését az *orvoslás* jártassággal lehet megpróbálni – az eljárás ugyanaz, mint a betegségek esetében. Siker esetén a mérgezés szintje eggyel csökken, sikertelenség esetén meg kell nézni a méreg dinamikáját.

Gyorsan ható mérgeknél csakis ellenméreggel lehet véget vetni a mérgezésnek. Az ellenméreg ismeretét az orvoslás és a méregkeverés jártasság egyaránt tartalmazza.

Az azonnal ható mérgeket csakis előre bevett ellenmérgek semlegesíthetik.

Az ellenmérgek előállítása hasonló folyamat, mint a mérgeké. Az elkészítés nehézsége nem feltétlenül egyezik meg a semlegesíteni kívánt méregével; attól lehet nehezebb, de könnyebb is. A *méregkeverés*, a *gyógyszerkészítés* és az *alkímia* jártasság egyaránt alkalmas ellenméreg készítésére.

Példamérgek

A méreg neve után a következő információk olvashatóak: az *előállítás* nehézségének szintje (versus *méregkeverés*), több komponens esetében minden komponensre külön; a méreg *szintje* (versus egészségpróba és *gyógyítás*); a méreg *felismerhetősége* bekevert állapotában (versus *detekció*); valamint a méreg hatása.

Galócapor. Előállítás 1, szint 7, felismerhetőség 3. Egyszerű, lassan ható ételméreg. Az elfogyasztás után nyolc órával (negyed nap) jelentkeznek a súlyos tünetek: betegségszintenként egy sebszintnyi Fizikumvesztés naponta. (Mivel azonnal 7-es szinten jelentkezik, ez az első napon máris hét sebszintnyi Fizikumvesztés!) A tökéletes gyógyulásig folyamatosan hat.

Árnyfuvallat. Előállítás 6, szint 7, felismerhetőség (8)1. Egyszerű, gyorsan ható méreg; erős kábító gáz, enyhén szúrós szagú, színtelen és könnyen keveredik a levegővel. A méreg sószerű kristályos formában kerül forgalomba – ebben a formában nehezen felismerhető (8), mert az íze is sós. A kristályok hevítésével keletkezik a gáz. Belélegezve, rontott egészségpróba esetén bódulatot, sikeres egészségpróba esetén kábulatot okoz.

Kishalál. Előállítás 5, szint 4, felismerhetőség 1. Összetett, azonnal ható fegyverméreg. Bármely fegyverrel ejtett seben keresztül a véráramba jutva hat. Minimális mennyisége elfér egy tű hegyén, ennél több méreg sem okoz hevesebb hatást, ámbár késre kenve több sebzés után is marad a pengén annyi, hogy hatásos legyen. Sikertelen egészségpróba után 1d10 sebpontot okoz, sikeres egészségpróba után nem fejti ki hatását. Minden újabb vérbe jutó adagra egészségpróbát kell dobnia az áldozatnak.

A tetű csókja. Előállítás 3-8, szint 5, felismerhetőség (minden komponensre külön) 8. Többkomponensű, gyorsan ható ételméreg. A gyomorból hamar felszívódik – körülbelül olyan gyorsan, mint a tömény szesz –, majd véráramba kerülve azonnal fájdalmas görcsbe rántja a vázizmokat. Ha a szervezet nem képes legyőzni (egészségpróba), akkor még a legerősebb ember sem képes dacolni a hatásával – hiszen ki képes legyőzni saját izmait? A begörcsölt izmok hosszú percekig alkalmatlanok bármiféle cselekedetre – a megmérgezett karakter örülhet, hogy egyáltalán lélegezni tud. A méreg fájdalmat okoz, de Fizikumvesztést nem. Tízpercenként dinamikadobás, egészen addig, míg a szervezet le nem győzi a mérget (1-es szint alá süllyed), vagy a karakter légzési elégtelenségben meg nem hal (10-es szint fölé kúszik). Ellenmérgei izomlazítók (betegségszint csökkenés, de nem gyógyít), illetve a méregkulcsot semlegesítő vegyület (azonnal megszünteti a hatást).

Gorgonméreg. Előállítás 1, szint 2, felismerhetőség 2. Egyszerű, azonnal ható méreg, melyet a gorgon kígyófogaiból nyernek – egy csepp méreg jelent egy adagot. A véráramba kerülve fejti ki hatását, adagonként (harapásonként) 1-1-gyel növelve a méregszintet, amellyel szemben az egészségpróba áll. Sikeres egészségpróba esetén a hatást nem fejti ki, de minden újabb adag bekerülése után újra és újra meg kell dobni az egészségpróbát. Sikertelen egészségpróba esetén a gorgonméreg egyetlen adagja is görcsöt okoz, amely 1-10 szegmensen belül birtokba veszi *az egész testet*, és 10d10 szegmensig tart. A méreg kikezdi a fémeket, ha fémfegyverre kenik, gyorsan elveszi az élét, miközben a méreg is elveszti hatását.

Mantikórméreg. Előállítás 1, szint 5, felismerhetőség 3. Gyorsan ható méreg, amely sikeres egészségpróba esetén bénultságot okoz (mozgásképtelenség), sikertelenség esetén bénultságot és további 50 pont fizikumveszteséget. A bénultság időtartamát 10 percenkénti dinamikadobás határozza meg, és akkor ér véget, amikor a szervezetben lévő méreg szintje 0-ra csökken.

Lazarusnyál. Előállítás 7, szint 8, felismerhetőség 5. Lassan ható, gyomorból felszívódó altató, amely sikeres egészségpróba esetén is hat, ám ekkor nem altat, csupán nyugtat. Sikertelen egészségpróba esetén az áldozat elalszik. Mindkét esetben a hatás óránkénti dinamikadobás által meghatározott időtartamon keresztül áll fenn, mely időtartamot az adag növelésével, újbóli bevitelével sem lehet megnyújtani. Gyógyszerként is alkalmazzák.

Maranja. Előállítás 7 és 10, szint 7, felismerhetőség komponensenként 10. Többkomponensű, gyorsan ható tudatbefolyásoló méreg. Első komponense egy zselészerű, átlátszó és szagtalan anyag, melyet gyakorta illatos olajokkal, porokkal tesznek hasonlatossá az igen kedvelt parfümkrémekhez. Ez a *maranja-zselé*, kontaktméreg, amely a bőrrel érintkezve és felszívódva 24 órán keresztül marad meg a szervezetben. A második komponens cukorszerű, apró kristály, amelynek adagja egy csipet – italban feloldva, ételbe keverve juttatják a szervezetbe, bélből szívódik fel, ezért 3-4 óra múltán kezd el hatni, ám ekkor már hánytatni nem érdemes az áldozatot. Két típusa használatos e kristályoknak. A *mara*-kristály végletes igazmondásra készteti az áldozatot. Az *anja*-kristály kóros alázatot és hűséget vált ki az áldozatból bárkivel szemben, aki az áldozat beszámíthatatlanságával vissza akar élni. Mindkét hatás addig áll fenn, amíg a méreg ki nem ürül a szervezetből (a kiürülést percenkénti dinamikadobással szimulálva). A kristályok csakis akkor fejtik ki hatásukat, ha a szervezetben összetalálkoztak a *maranja-zselé* hatóanyagával, ám a sikeres egészségpróba ettől a hatástól is megvédi az áldozatot. Újabb és újabb adag zselé és kristály alkalmazásával a hatások újra és újra kiválthatóak – azonban a végletekig kizsigerelt áldozatok – lelkierejüktől függően – néhány napon belül dühöngő őrülté válnak, így rázva le magukról a *maranja* gyűlölt hatását. A kétféle kristály megszűnteti egymás hatását: így a kristályok egymás ellenmérgeiként is alkalmazhatóak.

Stimula-por. Előállítás 10, szint 10, felismerhetőség 4. Különféle növényi és állati eredetű anyagokból létrehozott *gyorsan ható* méreg-család. Lenyelve, vagy orrba szippantva fejti ki hatását, amely addig áll fenn, amíg a szervezet meg nem szabadul a por anyagaitól (az időtartam 10 percenkénti dinamikadobások által szimulálva). A por fajtájától függően a szellemi, vagy a fizikai erőkifejtést gátolja, ám oly módon, hogy közben a másik (nem gátolt típusú) erőkifejtést hasonló mértékben serkenti. Így végletes gyengeség és ügyetlenség mellett szellemi frissességet, kiváló memóriát okoz, avagy időleges elbutulás mellett extra mértékű erőt, gyorsaságot, rátermettséget. A gátlás és serkentés mértékét a bevett por mennyisége szabályozza, a karakter Főértékeinek időleges megváltozásán túl minden egyéb jellemzőjében is. Körülbelül 10 gramm stimula-por 10-10 Főérték-ponttal növeli és csökkenti a vonatkozó Főértékeket, az egyéb változások meghatározása a Mesélő feladata. Túlzott használata halálhoz vezet (bármely főérték 60-as stimula-por általi csökkenése azonnali sorspróbát von maga után, balsors esetén bekövetkezik a halál). A kétféle hatásmechanizmusú stimula-por egymásnak ellenmérgei.

Nocturnis. Előállítás 8, szint 5, felismerhetőség 3. Egykomponensű, azonnal ható fegyverméreg. Sikertelen egészségpróba esetén a ragacsos, gyantaszerű vivőanyagba ágyazott szemcséi a véráramba kerülve pillanatnyi vakságot okoznak – sebzésenként 5-10 szegmensig (4+1k6). A gyanta 5-10 sebzést okozó találat múlva kopik le a fegyver pengéjéről (a méreg ennyi sebzést tehet kellemetlenebbé), ám amíg a gyanta a pengén van a fegyver sebzésszorzója eggyel csökken. A méreg az agyra hat, tehát mindenfajta látási módot gátol – ideértve a hőlátást és a szenzzel történő látást is! A pillanatnyi vakság nem csupán kiszolgáltatottá teszi az áldozatot, de megzavarja annak folyamatban lévő cselekedeteit is.

Pajzsméreg. Előállítás 7, szint 10, felismerhetőség 5. Egykomponensű, azonnal ható ételméreg. Fekete színű, keserű por, amelyet folyadékban oldva, vagy ételbe keverve juttatnak be a szervezetbe. Fogyasztása után pillanatok alatt bekövetkezik a hatása (sikertelen egészségpróba esetén), ám más mérgektől eltérően a pajzsméreg több haszonnal bír, mint kárral. Negatív hatása az azonnali, 1k10 Fizikumpontnyi sebzés, pozitív hatása, hogy annyi órán át védelmezi elfogyasztóját a mérgek Szívósságpróba csökkentő hatásától, ahány Fp veszteséget okozott. Azaz a pajzsméreg nem immunizál, ám minden, a hatóidő alatt a szervezetet támadó méreg (függetlenül a szintjétől) a teljes, módosítatlan Szívósággal találja szemben magát. Amennyiben a pajzsmérget egy másik mérgezés után fogyasztják el (ennek csupán a gyorsan ható és a lassú mérgek esetén van jelentősége), úgy ezután annyiszor 2 ponttal módosítja a mérgezés elsőnek bekövetkező dinamikadobását, ahány Fp veszteséget okozott elfogyasztása során (ez esetben is fennáll a Szívósság-védelmező hatása a később bekerülő mérgek ellen a megfelelő hatóideig). A pajzsméreg - akár a pozitív, akár a negatív hatását tekintjük - egy nap csupán egy adagban fejti ki a hatását, a második adag tökéletesen hatástalan marad.

5. FEJEZET

Varázslatok, varázstárgyak

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

A varázslatok karakterisztikája az alábbi paramétereket tartalmazza:

Varázslatnév – az általánosan elterjedt megnevezés

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

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

Nehézség: az a szám, amely mágiahasználat jártasság szintjével szemben áll, így jelölve ki a Smaragd Táblán a varázslás sikerének célszámát.
Esszenciaigény: jelöli, hány esszenciapontba kerül a varázslat. Ha a varázslat fejleszthető, akkor /-jel után találhatjuk azt a paramétert, amelyet többlet Ep befektetésével fejlesztünk.
Erő: A varázslatok mágikus védelmet romboló hatásának számszerűsítése, illetve az egymásra ható varázslatok viszonyításának alapja.
Hatótávolság: a varázshatás maximális távolsága. A „zóna” egy speciális távolságot jelöl. Ez a távolság megegyezik méterben kifejezve a mágiahasználó Esszencia főértékével. Azaz, ha egy mágiahasználónak 85-ös az Esszencia Főértéke, akkor azon varázslatok hatótávolsága, ahol ehhez az értékhez a zóna van megadva, pontosan 85 méter lesz.
Komponensek: lásd: Mágia fejezet.
Elmondási idő: a Folyamatos Kezdeményezéshez szükséges érték. Szinte minden varázslat külön cselekedetnek számít, önálló kezdeményező dobással. Ahol ez nem így van, ott jelöljük.
Hatóidő: az idő, amíg a varázslat hatása fennáll. Amikor a hatóidő „azonnali”, olyan varázslatok jönnek létre, melyek bár valamilyen időtartammal rendelkeznek, ám nem ez az idő a fontos, hanem a hatás azonnali létrejötte.
Leírás: szöveges információ a varázslatról.

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

Kódex-független varázslatok

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

Emlékezeterősítés

Típus: személyre ható
Nehézség: 5
Esszenciaigény: 10-50
Erő: 40
Hatótávolság: érintés
Komponens: szó, mozdulat
Elmondási idő: 20 szegmens
Hatóidő: azonnali
Leírás: a varázslat hatóideje alatt a célszemélynek 25-50% esélye van arra, hogy a már teljesen elfeledettnek hitt dolgok az eszébe jussanak (a befektetett esszenciapont mértékének megfelelően), amennyiben tudja, hogy mit felejtett el, csak nem jut eszébe pontosan. A varázslat nem alkalmas elfeledett varázslatok „visszahozására", sem arra, hogy általános emlékezethiányt pótoljon: „Mit felejtettem el, ami ennek a problémának a megoldásához hozzásegítene?" Konkrét kérdésre ad konkrét választ: „Hányadik ablak mögött alszik a kikapós grófné? Hogyan mondják azt, hogy az 'anyád kutyákkal hált', drénül?"

Sebgyógyítás

Típus: személyre ható
Nehézség: 6
Esszenciaigény: 10/kocka (d6) – max. 50 Ep
Erő: 9
Hatótávolság: érintés
Komponens: szó, mozdulat
Elmondási idő: 4 szegmens
Hatóidő: maradandó
Leírás: kezét egy élőlényre helyezve a mágiatudó képes beforrasztani annak sebeit, és pótolni fizikumpont hiányát. A gyógyítás kizárólag az anyagi testtel rendelkező lényekre hat, és nincs hatással az élőholt kreatúrákra. A varázslat nem gyógyít betegségeket, nyavalyákat és hasonlókat (például krónikus hátfájás stb.). A mágiatudó maga dönti el, mekkora dózis esszenciát alakít gyógyító energiává. (Ez azt jelenti, hogy annyiszor 10 esszenciapontot kell elkölteni, ahányszor dobni akar a hatoldalú kockával. A dobások összege fogja meghatározni a gyógyítás mértékét – feltéve, hogy a sebesült esszenciapajzsa nem blokkolja a gyógyító energiákat.) A gyógyítás azonnali, azonban a fájdalmat csupán csökkenti, nem mulasztja el teljesen (a sebek összezárulnak, ám sajogni fog a helyük, s beletelik pár napba, amíg teljesen elmúlik a fájdalom).

Sebokozás

Típus: személyre ható
Nehézség: 3
Esszenciaigény: 6 /kocka (d6) – max. 60 Ep
Erő: 9
Hatótávolság: érintés
Komponens: szó, mozdulat
Elmondási idő: 3 szegmens
Hatóidő: maradandó
Leírás: kezét egy élőlényre helyezve a mágiatudó képes sebeket nyitni a célszemély testén. A sebokozás kizárólag az anyagi testtel rendelkező lényekre hat, és nincs hatással az élőholt kreatúrákra. A varázslattal nem lehet betegségeket, nyavalyákat és hasonlókat okozni. A mágiatudó maga dönti el, mekkora dózis esszenciát alakít sebző energiává. (Ez azt jelenti, hogy annyiszor 6 esszenciapontot kell elkölteni, ahányszor dobni akar a hatoldalú kockával. A dobások összege fogja meghatározni a sebzés mértékét – feltéve, hogy a sebesült esszenciapajzsa nem blokkolja a sebző energiákat.) A sebzés azonnali, és olyan mértékű fájdalommal jár, mintha a célszemély fegyver által szenvedte volna el. Az így okozott sebek normál módon gyógyíthatóak, e nélkül a természetes gyógyulási folyamatok hatásaként fognak elmúlni.

Varázstárgy kötése

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

Mozdulatlanság

Típus: személyre ható
Nehézség: 5
Esszenciaigény: 15 / 60 szegmens
Erő: 12 (erősített varázslat esetén 25)
H atótávolság: zóna
Komponens: szó, mozdulat
Elmondási idő: 5 szegmens
Hatóidő: 60 szegmens / 15 Ep
Leírás: a varázsigék kimondását követően a célszemély mozdulatlanná dermed. Hogy mennyi időre, azt a befektetett esszencia mennyisége fogja meghatározni. Alapértelmezés szerint a varázslat 15 Ep-be kerül, ami lehetővé teszi, hogy a mágiatudó egy személyt 60 szegmensig mozdulatlanságra kényszerítsen. Amennyiben a mágiatudó 30 Ep-t használ fel, akkor a hatóidő már 120 szegmens lesz, 45 Ep esetén 180 szegmens, és így tovább. A megnövelt esszencia nem befolyásolja a célszemélyek számát, a varázslat mindig csupán egy személyre fog hatni. A mágia ezen formája kizárólag humánokra hat (pl. az összes játszható fajra), s hatástalan bármiféle élőholt teremtménnyel, állati esetleg növényi létformával szemben. A varázslat időtartama alatt a célszemély mindent lát, ami a látószögében történik (értelemszerűen fogalma sincs, mi történik a háta mögött), mindent hall, amit egyébként is hallana, nem okoz számára nehézséget a légzés (megfelelő közegben, mert egy levegőt belégző a víz alatt megfullad, ha a mozdulatlanság túl sokáig tart), s érzi az illatokat is. Képes gondolkodni, a varázslat csupán a testét kényszeríti mozdulatlanságba, elméjét nem.

Mozdulatlanság állatra/személyre

Típus: állatra/személyre ható
Nehézség: 6
Esszenciaigény: 18/célpont
Erő: 10 (20, erősített varázslat esetén)
Hatótávolság: zóna/2
Komponens: szó, mozdulat
Elmondási idő: 8 szegmens
Hatóidő: 60 szegmens (növelhető, lásd a szövegben)
Leírás: a varázsigék kimondását követően a célpontként meghatározott állat vagy személy mozdulatlanná dermed. Hogy mennyi időre, azt a befektetett esszencia mennyisége fogja meghatározni. Alapértelmezés szerint a varázslat 18 Ep-be kerül, ami lehetővé teszi, hogy a mágiatudó egy állatot vagy személyt 60 szegmensre mozdulatlanságra kényszerítsen. A mágiahasználónak lehetősége van arra, hogy további esszencia felhasználásával megnövelje a célpontok számát vagy a hatóidőt. A lehetőségek változatosak: minden további 12 Ep újabb 60 szegmenssel növeli meg a hatóidőt (egy lényre vonatkozóan), és minden további 18 Ep újabb célszemélyre terjeszti ki a varázslat hatását (azaz 36 Ep-ért két személyt/állatot lehet 60 szegmensre mozdulatlanná tenni). A mágia ezen formája minden közönséges állati létformára (pl. majmok, kutyák, lovak, medvék, rókák, sasok, krokodilok, stb.) hat, valamint a humánokra, ugyanakkor hatástalan bármiféle élőholt teremtménnyel, szörnyeteggel vagy növényi létformával szem-

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

Gyorsítás

Típus: személyre ható
Nehézség: 4
Esszenciaigény: 20 /60 szegmens
Erő: 12
Hatótávolság: érintés
Komponens: szó, mozdulat, anyagi (gyíkláb)
Elmondási idő: 2 szegmens
Hatóidő: 60 szegmens /20 Ep
Leírás: a varázslat felgyorsítja a célszemélyt annyiszor 60 szegmens időtartamra, ahányszor 20 esszenciapontot a mágiahasználó rááldozott erre a varázslatra (a gyorsítás csak fizikailag hat, szellemileg nem!). A karakter aktuális gyorsasága ezen időtartamra megfeleződik, sőt, bizonyos típusú cselekvések ideje is. Azaz, ha egy karakternek eddig 7 volt a gyorsasága (a felszerelés súlyát és az egyéb módosítókat már figyelembe véve), akkor a varázslat elmondása után a gyorsasága 4 lesz (ennél a varázslatnál felfelé kerekítünk). Amennyiben ezután harcba bocsátkozik, akkor a szokásos 1d6-os dobás eredményét is felezni kell az esetében! A cselekvés ideje is feleződik, amennyiben az a cselekvés valóban megrövidíthető azáltal, hogy a karakter pusztán gyorsabbá vált (pl. a tőr használata gyorsabb lesz, míg a pallos forgatásáé, vagy egy varázslat elmondásáé nem). A hatás egyik pillanatról a másikra következik be, majd marad abba a hatás megszűnésekor. Két gyorsítás varázslat egymást követő elmondása a célszemélyre a sebesség további növekedését fogja maga után vonni. Az aktuális, már gyorsítással elért érték ismét megfeleződik, ugyanez vonatkozik a gyorsítható cselekvések idejére is, sőt, a kezdeményező dobás elmarad, helyette mindig 1 adódik az összesített gyorsasághoz! Duplázott gyorsaságvarázs esetén a célszemélynek *minden* sikertelen fizikai akciója (támadás, ugrás stb.) után Szívósság-próbát kell dobnia (hogy a szervezete bírja-e a rosszul kivitelezett mozdulat terhelését), melyet ha elront, akkor húzódást szenved (nagyobb célszám-rontás esetén izomszakadást), amelyek gátolják gyorsaságát (+1d6-2d10 gyorsaságpont), illetve sebződést okoznak. Álló vagy mozdulatlan karakter nem sérülhet meg ily módon. Ha a már működő két varázslatot egy harmadik követ, az újabb hatásváltozást már nem okoz, viszont kitolhatja a hatóidőt, hiszen a harmadik varázslat hatóidejét a létrejötte pillanatától kell számlálni. Az anyagi komponenst a *célszemélynek* ketté kell harapnia, így az újra már nem használható fel.

Lassítás

Típus: személyre ható
Nehézség: 4
Esszenciaigény: 20 /60 szegmens
Erő: 12
Hatótávolság: érintés
Komponens: szó, mozdulat, anyagi (meztelen csiga)
Elmondási idő: 4 szegmens
Hatóidő: 60 szegmens /20 Ep
Leírás: a varázslat lelassítja a célszemélyt annyiszor 60 szegmens időtartamra, ahányszor 20 esszenciapontot a mágiahasználó rááldozott erre a varázslatra (a lassítás csak fizikailag hat, szellemileg nem!). A karakter aktuális gyorsasága és az esetleges cselekvési idő (amennyiben a cselekvés végrehajtása gyorsaságfüggő) megduplázódik, illetve a szokásos 1d6-os kezdeményező dobás eredményét is duplázni kell! A varázslat lehetővé teszi, hogy a karakter ideiglenesen a faji korlátokat is átlépje, azaz ilyenkor nem számítanak a gyorsaság minimum/maximum értékei. A hatás egyik pillanatról a másikra következik be, majd marad abba a hatás megszűnésekor. Két lassítás varázslat egymást követő elmondása a célszemélyre a sebesség további csökkenését fogja maga után vonni (az aktuális, már lassítással elért gyorsaság, cselekvési idő és kezdeményező dobás ismét duplázódik). Az ezt követő harmadik varázslat újabb hatásváltozást már nem okoz, viszont kitolhatja a hatóidőt. Az anyagi komponenst a *varázslónak* kell lenyelnie, így az újra már nem használható fel.

Varázslövedék

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

Esszencia mozgatása

Típus: önmagára ható
Nehézség: 3
Esszenciaigény: 5 (fejleszthető)
Erő: 10
Hatótávolság: önmaga
Komponensek: szó
Elmondási idő: 50 szegmens
Hatóidő: végleges
Leírás: az 5 esszenciapont befektetésével a varázstudó 20 saját esszenciapontot képes átmozdítani varázserejéből az esszenciapajzsába, vagy fordítva – a varázslat minden újabb 5 Ep-ért 20-20 pont átmozdítását teszi lehetővé. A változás mindig az aktuális értékeket érinti, és nem a Főértékeket. A hiány – bárhol keletkezik is – a természetes feltöltődési folyamatok, vagy feltöltő varázslatok által pótlódhat. Sem a varázserő, sem az esszenciapajzs maximuma nem léphető át a varázslattal.

Esszencia érzékelése

Típus: speciális
Nehézség: 2
Esszenciaigény: 9
Erő: 5
Hatótávolság: 10 méter
Komponensek: szó
Elmondási idő: 15 szegmens
Hatóidő: 5 szegmens
Leírás: a kezdetleges varázslat segítségével a varázstudó egy röpke időre megpillanthatja a körülötte áramló esszenciát – mintha ritkás ködben állna, úgy fog majd tűnni az esszenciaáramlásban a való világ. A varázslat megmutatja a személyes esszenciát is, az aktívat világító piros, a passzívat világító kék színben – így a hatótávolságon belül tartózkodó átlagos emberek lilás színben fognak tündökölni, ha egyforma mértékben rendelkeznek aktív, illetve passzív esszenciával. A gyakorlottabb varázstudók a tündöklés erejéből és színárnyalatából képesek kikövetkeztetni a személyes esszencia mértékét és arányát. A varázslatba igázott esszencia a varázslat számára érzékelhetetlen.

Mágia érzékelése
Típus: speciális
Nehézség: 1
Esszenciaigény: 5
Erő: 10
Hatótávolság: zóna
Komponens: szó, mozdulat
Elmondási idő: 1 szegmens
Hatóidő: 5 szegmens
Leírás: ez a varázslat lehetővé teszi a mágiahasználó számára, hogy a zónán belül meghatározza, hogy egy adott hely (tárgy, személy, stb.) sugároz-e mágiát. A célpontot látni kell, és rá kell mutatni.

Mágiadetekció
Típus: speciális
Nehézség: 3
Esszenciaigény: 10
Erő: 10
Hatótávolság: zóna
Komponens: szó, mozdulat
Elmondási idő: 5 szegmens
Hatóidő: azonnali
Leírás: lehetővé teszi a mágiahasználó számára, hogy a zónán belül meghatározza, egy adott hely (tárgy, személy stb.) milyen minőségű mágiát sugároz – azaz a varázsló tudomására jut a meghatározni kívánt mágiába fektetett esszencia pontos értéke, a varázslat ereje és hatóideje – ezek fontos információk egy esetleges ellenvarázs számára. A célpontot látni kell, és rámutatni. Ha a megvizsgált célpont több varázslat által is érintett, a Mágiadetekció csupán a legkisebb Erejű varázslatot leplezi le, és árulja el pontos értékeit. Varázstárgyak esetében a Mágiadetekció *nem* ad helyes információt.

Fejlesztett mágiadetekció
Típus: speciális
Nehézség: 5
Esszenciaigény: 20
Erő: 30
Hatótávolság: zóna
Komponens: szó, mozdulat
Elmondási idő: 15 szegmens
Hatóidő: azonnali
Leírás: lehetővé teszi a mágiahasználó számára, hogy a zónán belül meghatározza, hogy egy adott hely (tárgy, személy, stb.) milyen minőségű mágiát sugároz – azaz varázsló tudomására jut a megvizsgált célpont *összes* tartalmazott mágiájának esszenciapontja, Ereje és hatóideje. A célpontot látni kell, és rámutatni. A Fejlesztett Mágiadetekció varázstárgyak esetében is helyes információt ad.

Mágikus ellenvarázs
Típus: speciális
Nehézség: 5
Esszenciaigény: speciális
Erő: 50
Hatótávolság: zóna
Komponens: szó, mozdulat
Elmondási idő: speciális
Hatóidő: azonnali
Leírás: a varázslat mágikus hatások utólagos megszüntetésére szolgál. Használható személyekre, tárgyakra, területre vagy helyre ható varázslatok megszüntetésére. Esszenciaigénye mindig a megszüntetni kívánt varázslattól függ: a sikeres Mágikus Ellenvarázshoz ugyanannyi esszencia szükséges, amennyit arra használtak, amelyet megszüntetni hivatott. Azaz, egy 50 Ep-ből létrehozott Iszonyataura negálásához legalább 50 Ep-s Mágikus Ellenvarázs kell. A Mágikus Ellenvarázs elmondási ideje annyi szegmens, amennyi a negálni kívánt varázslat Ereje. A varázslat segítségével lehetőség nyílik mágikus tárgyak hatásainak időleges megszüntetésére is a fentiek figyelembe vételével. Ilyenkor a varázstárgy negált hatása (pl. egy PÁNCÉLGYŰRŰ oltalma) az ellenvarázs sikerétől (azaz a varázslat létrehozását célzó dobás mennyivel haladta meg a Smaragd Tábla célszámát – nagy különbség nagy siker, kis különbség kis siker) függően 1-24 órára megszűnik, majd ismét visszatér.

Mágiatörés
Típus: speciális
Nehézség: 7
Esszenciaigény: 90
Erő: 90
Hatótávolság: 1 méter
Komponens: szó, mozdulat, anyagi
Elmondási idő: 100 szegmens
Hatóidő: azonnali
Leírás: ez a varázslat más mágikus hatások utólagos megszüntetésére szolgál, akkor, ha a megszüntetni kívánt varázslatról nincs információnk, vagy van, de az gyaníthatóan téves. Egyaránt használható személyekre, tárgyakra, területre vagy éppen helyre ható varázslatok megszüntetésére. Egyetlen korlátja van a Mágiatörésnek: nem fejleszthető, márpedig ha a megszüntetni kívánt varázslat Ereje nagyobb, mint 90, akkor a Mágiatörés varázslat hatástalan lesz vele szemben. A varázslat segítségével nincs lehetőség mágikus tárgyak hatásainak végleges, vagy időleges megszüntetésére. Az anyagi komponens egy acélgolyó, amely a varázslat során megsemmisül.

Mágialeplezés
Típus: speciális
Nehézség: 4
Esszenciaigény: 15
Erő: 12
Hatótávolság: zóna
Komponens: szó, mozdulat
Elmondási idő: 30 szegmens
Hatóidő: speciális
Leírás: lehetővé teszi a mágiahasználó számára, hogy zónán belül elleplezzen egy mágikus hatás. A leplezés addig tart, amíg az elleplezni kívánt mágikus hatás fennáll, függetlenül attól, hogy a varázsló időközben elhagyta-e a környéket (kikerült-e a zónából a leplezni kívánt mágia). A Mágialeplezéssel védett varázslatok 50% eséllyel elrejtőznek a Mágia Érzékelése elől, illetve 75% eséllyel téves adatokat közölnek a Mágiadetekció varázslatra. A Fejlesztett Mágiadetekció mind a Mágialeplezés, mind a leplezni kívánt mágia pontos adatait kimutatja.

Rosszakarat/Jóakarat
Típus: személyre ható
Nehézség: 3
Esszenciaigény: 5/módosító
Erő: 20
Hatótávolság: zóna
Komponens: szó, mozdulat
Elmondási idő: 4 szegmens
Hatóidő: 10 perc
Leírás: a varázslat elmormolásával a mágiahasználó minden ellenszenvét kivetítheti egy tetszőlegesen kiválasztott személyre, akinek ezáltal annyi negatív módosító járul minden dobás célszámához, ahányszor 5 Ep-t a varázslat létrehozásakor felhasználtak. A hatás 10 percig tart. A varázslat másik változata, a Jóakarat pozitív módosítókat ad a célszemély dobásaihoz (a fenti minta alapján). A varázslat csak az őszinte érzelmek kivetítését teszi lehetővé.

Kis legendatan
Típus: tárgyra ható
Nehézség: 5
Esszenciaigény: 15 /1 perc
Erő: 20
Hatótávolság: 5 méter
Komponens: szó, mozdulat
Elmondási idő: 1 perc
Hatóidő: 1 perc /15 Ep
Leírás: segítségével az alábbi típusú információk kaphatók meg a varázslatnak alávetett tárgyról; ki készítette, kik voltak eddig a gazdái, mikor készítették stb. A varázslat csak a hétköznapi tárgyakról ad felvilágosítást, mágikus tárgyak esetében semmiféle információval nem szolgál. A varázslat annyi percig tart, ahányszor 15 Ep-t elhasználnak a létrehozásakor. Percenként legfeljebb két információ nyerhető, s az információk hossza nem lesz hosszabb 10 szónál.

Érzékenység mágiára

Típus: személyre ható
Nehézség: 5
Esszenciaigény: varázslattól függő
Erő: 1
Hatótávolság: érintés
Komponens: szó, mozdulat
Elmondási idő: 1 perc
Hatóidő: 3 óra, vagy a varázshatás bekövetkezte
Leírás: ennek az igen erős és hatékony varázslatnak a segítségével a mágiahasználó érzékennyé tehet bizonyos személyt egy adott varázslatra. A varázslat alkalmazásakor a mágiahasználó meghatározza, hogy mely varázslatra akarja az adott személyt érzékennyé tenni. Az Érzékenység Mágiára esszencia-szükségletét a kiválasztott varázslat alap-esszenciaigénye határozza meg (egyenértékű azzal)! Az elvarázsolt személy ezt követően 3 órán keresztül lesz érzékeny az adott varázslatra. Az érzékenység azt jelenti, hogy az adott varázslat első alkalmazásával szemben nem dobhat esszenciapajzspróbát, tehát gyakorlatilag védtelen. Egyszerre csak egy Érzékenység Mágiára varázslat lehet egy személyen. Amennyiben a varázslat, amelyre érzékenyé tették a célpontot, hatni kezd, az Érzékenység Mágiára varázslat automatikusan szertefoszlik.

Immunitás varázslatra

Típus: személyre ható
Nehézség: 5
Esszenciaigény: varázslattól függő
Erő: 1
Hatótávolság: érintés
Komponens: szó, mozdulat, anyagi
Elmondási idő: 1 perc
Hatóidő: 1 óra
Leírás: a varázslat segítségével a mágiahasználó vagy bármely, általa megérintett személy immúnis lesz egy előre meghatározott varázslat hatásaira, amelynek hatását a mágiahasználó már közvetlenül megtapasztalta vagy ő maga képes annak a varázslatnak a létrehozására. Például, ha a mágiahasználóra egyszer már rálőttek egy tűzgolyót (vagy ő maga képes tűgolyót varázsolni), akkor az Immunitás Varázslatra oltalmazni fogja a varázslat alanyát a tűzgolyó hatásaitól. A varázslat mágiája nemcsak a tűzgolyó varázslattal szemben nyújt oltalmat, hanem a varázstárgyak vagy az élőlények veleszületett varázslatszerű képességeivel szemben is (amennyiben az Tűzgolyóként van definiálva). Az immunitás csak a varázslat időtartamára szól. Egyszerre csak egy Immunitás Varázslatra lehet egy személyen, egy újabb mindaddig hatástalan lesz, amíg az első időtartama le nem jár. A védelem kiterjed a varázslat alanya által viselt tárgyakra is. Csak az előre meghatározott varázslattal szemben nyújt védelmet az Immunitás Varázslatra, nem reagál azokra a varázslatokra, amelyek hasonló hatást fejtenek ki; azaz a Tűzgolyó ellen létrehozott védelem hatástalan lesz egy Tűzcsapással szemben. Az Immunitás Varázslatra esszencia-szükségletét a kiválasztott varázslat alap-esszenciaigénye határozza meg (pontosan annyi)! A varázslat anyagi komponense egy darabka abból az anyagi komponensből (*ha van*), amely ahhoz a varázslathoz szükséges, amellyel szemben immunitást kíván a mágiahasználó nyerni. Az immunizáló varázslat csak a hatóidő lejártakor foszlik szét.

Oltalmazó kör

Típus: önmagára ható
Nehézség: 8
Esszenciaigény: 1 /1 szegmens
Erő: 60
Hatótávolság: mágiahasználó
Komponens: szó, mozdulat, anyagi
Elmondási idő: 5 szegmens
Hatóidő: 1 szegmens / 1 Ep
Leírás: a varázslat egy igen erőteljes védekező mágia, amely a létrehozóját védi. Amikor elmondják, a mágiahasználó körül egy annyi méter sugarú oltalmazó kör képződik, mint ahányadik szintű Mágiahasználat jártassággal rendelkezik. Az oltalom félgömb alakú, magassága feleannyi méter, mint amennyi a sugara, és nem a varázslóhoz, hanem a helyhez kötődik, ahol a varázsló állt, amikor létrehozta. A körben csak a mágiahasználó tartózkodhat; ha a varázslat elmondásakor állt valaki a közelében, az automatikusan kívül kerül a körön (egy „biztonságos" helyre), mintha valami kitaszítaná onnan (ha nem juthat biztonságos helyre – pl. szakadék szélén áll –, akkor belül marad a körön). Amennyiben a mágiahasználónak famulusa van, az minden különösebb nehézség nélkül a gazdájával marad. Közönséges tárgyakra (fa, kőszikla stb.) a taszítóerő nem hat. A kör lehetetlenné teszi élőholtak belépését a védett területre. Megakadályozza a 30-as Erőnél gyengébb varázslatok hatásainak bejutását, eltéríti a nem mágikus lövedékeket (például nyílvesszők, parittyakövek stb.). A félgömb védelmet nyújt a természeti behatásokkal szemben, belsejében állandó (20 Celsius körüli) a hőmérséklet, nem ázik be stb. Ezenkívül minden ellenséges érzelmű lénynek, aki megpróbál eljutni a mágiahasználóhoz, méterenként Lelkierő-próbát kell tennie, különben visszafordul. A mágiahasználó kizárólag olyan hatású varázslatokat alkalmazhat, melyek hatása az oltalmazó körön belül marad, különben megszakítja a kört alkotó esszenciaszálakat. Ha a mágiahasználó elhagyja a kör területét, megtörik a varázslat ereje. Ugyancsak ezt eredményezi, ha támadást indít a körön kívül álló lények ellen. Anyagi komponens egy legalább 100 arany értékű gyémánt, amely a varázslat során lassan elhamvad.

Varázslat átruházás

Típus: személyre ható
Nehézség: 8
Esszenciaigény: speciális
Erő: 35
Hatótávolság: érintés
Komponens: szó, mozdulat
Elmondási idő: 3 perc
Hatóidő: 1 nap
Leírás: a varázslattal a mágiahasználó időlegesen varázslatokat adományozhat egy mágiát nem ismerő személy számára. A varázslat kizárólag humán teremtményeken (a játszható fajok bármelyikén) működik. A mágiahasználó nem szólhat bele, hogy a varázslat alanya mikor, milyen célra használja fel a kapott varázslatokat. Összesen 30 esszenciapontnyi varázslat sugározható így át – a varázslónak ugyanannyi esszenciapontot kell az átruházásba fektetnie, mint az átadott varázslat igénye. Az átadott varázslatot a célszemély a saját varázserejéből hozza létre: neki dupla annyi esszenciapontot kell belefektetni, mint amennyibe egyébként kerülne. Így egy 25 Ep igényű varázslatot a mágus 25 Ep-ért ruház át, a célszemély pedig 50 Ep-ért hozza létre – ha rendelkezik egyáltalán ennyivel. Az átvevő egyszerű koncentrálással képes működésbe hozni a kapott varázslato(ka)t, tehát ilyenkor elmarad mind a szó, mind a mozdulatkomponens. Ha az átadott varázslat anyagi komponens használatát igényli, azt a célszemélynek is használnia kell. Az átadott varázslatok változtatható karakterisztikája (hatótávolság, elmondási idő, stb.) az átadó mágus által kerül meghatározásra, az átadás pillanatában (hiszen ettől függ az átruházásra fordított esszencia mennyisége). Az átruházáskor a mágus dobja meg az átruházott varázslat sikeréhez szükséges dobást a Smaragd Táblán (az átruházás külön dobást igényel) – rontás esetén a varázslat sérülten adódik át, így a célszemély képtelen lesz létrehozni azt, ám erről a varázsló az átruházáskor még nem szerez tudomást, csak aban az esetben, ha a rontás oly mértékű, hogy az spontán mágikus visszahatást hoz létre. Siker esetén a varázslat sérülés nélkül átruházódott, sőt, a célszemélynek nem kell a majdani létrehozáskor dobást tennie a Smaragd Táblán, hiszen azt az átruházáskor megtette helyette a mágus.

Varázsszáj
Típus: tárgyra ható
Nehézség: 3
Esszenciaigény: speciális
Erő: 15
Hatótávolság: érintés
Komponens: szó, mozdulat
Elmondási idő: 10 szegmens
Hatóidő: speciális
Leírás: A mágiahasználó ezen varázslat segítségével üzenethordozóként használhat egy tetszőleges, nem mágikus tárgyat. Az üzenet megszólalása mindig feltételhez kötődik, s ha ez bekövetkezik, akkor az üzenet elmondásra kerül (például akkor szólal meg, ha egy törpe megérinti 5 méteres körzetben a varázslattal felruházott tégla közelében a falat, vagy akkor, ha valaki két méternél közelebb kerül hozzá). A Varázsszáj egy maximum 20 szavas üzenetet tud elmondani olyan nyelven, amit a mágiahasználó ismer, és a varázsszáj megalkotásakor használt. A varázsszáj nem képes varázsigék elmormolására. A varázslat egy beszélő szájat (a varázsszájat) jelenít meg a felhasznált tárgy felszínén, ha a feltétel teljesül. Másküllönben a Varázsszáj láthatatlan. A varázslat esszencia-felhasználása függ az üzenet hoszszától és az üzenetet kiváltó feltétel bonyolultságától. Alapértelmezésben minden szó 1 Ep-t igényel, míg a feltételek bonyolultsága 10-50 Ep-t igényelhet. Túl bonyolult feltétel meghatározása 1-6 szinttel növeli a varázslat nehézségét. Meghatározható, hogy a Varázsszáj hányszor ismételje el az üzenetet (minden egyes ismétlés további 5 Ep-t igényel). Amikor a Varázsszáj elmondta az üzenetet (és az esetleges ismétléseket), a varázslat szertefoszlik. A varázsszáj nem reagál láthatatlan teremtményekre.

Fejlesztett varázsszáj
Típus: tárgyra ható
Nehézség: 6
Esszenciaigény: speciális
Erő: 25
Hatótávolság: érintés
Komponens: szó, mozdulat
Elmondási idő: 20 szegmens
Hatóidő: speciális
Leírás: A fejlesztett varázsszáj esetén a mágiahasználó képes egy *maximum 10 Ep* szükségletű varázslatot is elmondatni a Varázsszájjal. A mágia átruházása háromszor annyiba kerül, mint az átruházott mágia eredeti esszenciaigénye (egy rész az átruházásra, két rész a majdani létrehozáshoz). A varázslattal felruházás további kitételei hasonlóak a Varázslat Átruházása varázslatéhoz (előzetes sikerdobás stb.).

Rémséges állkapcsok
Típus: speciális
Nehézség: 4
Esszenciaigény: 10 / állkapocs
Erő: 20
Hatótávolság: 10 méter
Komponens: szó, mozdulat, anyagi
Elmondási idő: 6 szegmens
Hatóidő: 300 szegmens
Leírás: a varázslat annyi állkapcsot idéz meg, ahányszor 10 Ep-t a varázslatra fordít a mágiahasználó. Minden állkapocs a lebegőben lebeg, Támadó- és Védőszintjük megegyezik a létrehozó varázsló mágiahasználati szintje felével (lefelé kerekítve), Sebzésszorzójuk 3, Fizikumuk 15, Páncélszintjük 2. Az állkapcsok kezdeményezési értéke azonos a létrehozójuk kezdeményezésével. A mágiahasználó egy időben több ellenféllel szemben is használhatja a varázslatot, de az ellenfeleknek egy 10 méter sugarú gömbön belül kell tartózkodniuk. Az állkapcsok ezt a területet nem hagyhatják el. A varázsló bármikor új ellenfeleket jelölhet ki állkapcsainak, de nem kell a harcukat irányítania. Anyagi komponens valamilyen erőteljes szörnyeteg állkapocscsontja.

Kettős csapás
Típus: személyre ható
Nehézség: 6
Esszenciaigény: 35
Erő: 30
Hatótávolság: zóna/2
Komponens: szó, mozdulat, anyagi
Elmondási idő: 3 szegmens
Hatóidő: 100 szegmens
Leírás: általa növelhető a célszemélyt érő veszteség. A (sikeres) varázslat vörösen izzó lángokkal veszik körül a célpontot. A lángok nem okoznak közvetlen veszteséget, ám mágikus hatásuk miatt a következő 100 szegmensben a célpontot ért minden sikeres támadás okozta fizikumpont-veszteség (függetlenül attól, ki okozta és mily módon) megduplázódik. A veszteség lehet közönséges fegyverrel ejtett, vagy akár mágikus is, ez az eredményen semmit sem változtat. A varázslat anyagi komponense sárkányvérrel elegyített elf vér.

Varázshéj
Típus: személyre ható
Nehézség: 4
Esszenciaigény: 25
Erő: 12
Hatótávolság: a mágiahasználó
Komponens: szó, mozdulat, anyagi
Elmondási idő: 3 szegmens
Hatóidő: 10 perc
Leírás: ez a mágikus páncél láthatatlanul öleli körbe a mágiahasználó testét (a felszerelését is beleértve). A varázshéj egyrészt kettővel növeli a mágiahasználó Páncélszintjét, valamint a 20 méternél nagyobb távolságról érkező nem-mágikus támadások (parittyakő, lándzsa, nyílvessző) egyszerűen célt tévesztenek. Ha a varázshéjat 5 szegmensen belül ötnél több támadás éri azonnal szertefoszlik. A varázslat anyagi komponense aranyfüsttel bevont krokodiltojás-héj.

Vérégetés
Típus: önmagára ható
Nehézség: 8
Esszenciaigény: 1
Erő: 25
Hatótávolság: mágiahasználó
Komponens: szó
Elmondási idő: 1 szegmens
Hatóidő: lásd alább
Leírás: a varázslat lehetővé teszi a mágiahasználó számára, hogy esszenciája kifogyása után az életerejéből varázsoljon tovább. Ez egy rendkívül veszélyes, önkiszipolyozó technika, melynek alkalmazása kétségkívül meggondolandó. A varázsló az utolsó esszenciapontját használja fel a varázslat aktivizálásához (ha egynél több esszenciapontja van, a varázslat elmondásakor automatikusan elveszíti a maradékot, azaz varázsereje nullára csökken). Innentől kezdve a mágiahasználó az életerejét használja a varázslás során. Amikor a fizikumpontjainak száma eléri az eredeti érték felét, a mágiahasználónak szívósságpróbát kell tennie, melyet ha elront, azonnal elájul (és a varázslatnak vége szakad). Sikeres próba esetén folytathatja a vérégetést, ám amennyiben fizikumpontjainak száma eléri az eredeti érték húsz százalékát, akkor Tudatpróbát kell tennie. Amennyiben ezt a dobását elrontja, akkor nem képes megállítani és visszafordítani a vérégetést. Ilyenkor a folyamat irreverzibilissé válik, az esszencia (pontosabban az esszenciává alakított fizikumpontok) szivárogni kezd, 10 szegmensenként 1 pont sebességgel. A szivárgás addig tart, amíg a varázsló 0 fizikumpontra érve el nem ájul. Ha ekkor nem kap sürgős segítséget (életmentés, gyógyítás, stb.), akkor pár percen belül meghal. A varázsló *kizárólag* önmagára használhatja ezt a varázslatot!

Büntető tekintet
Típus: személyre ható
Nehézség: 3
Esszenciaigény: 15/fénypászma (max. 4 fénypászma)
Erő: 25
Hatótávolság: 20 méter
Komponens: szó, mozdulat
Elmondási idő: 1 szegmens
Hatóidő: 1 óra
Leírás: a varázslat alkalmazása során a mágiahasználó szeméből aranyszínű fénypászma lövell ki, mely automatikusan célba talál, ha a célpont a mágiahasználó látóterében található. A fénypászma nyílegyenesen halad a célpont irányába, így ha akadály kerül az útjába, akkor azon fogja hatását kifejteni. A fénypászma erőteljes fájdalmat kelt a célpontban, s ezzel egyidejűleg 10 fizikumpont veszteséget okoz. A mágiahasználó a varázslat elmondásakor meghatározhatja, milyen mozdulat komponens váltja ki a varázslat aktivizálódását (pattint az ujjával, erőteljesen ráncolja a homlokát, kétszer kacsint a szemével, stb. – a mozdulatok nem lehetnek bonyolultak). Amennyiben a varázslat aktivizálása nem történik meg a varázslat elmondását követő órában, a varázslatot felépítő esszencia elgyengül, és szertefoszlik.

Alyak kardvarázsa
Típus: speciális
Nehézség: 6
Esszenciaigény: 1 / 5 szegmens
Erő: 30
Hatótávolság: 5 méter
Komponens: szó, mozdulat, anyagi
Elmondási idő: 3 szegmens
Hatóidő: 5 szegmens / 1 Ep
Leírás: a varázslat egy izzó fényű, kard alakú erőteret idéz fel, amely a mágiahasználó körül repked. A mágiahasználónak csupán az első 5 szegmensben kell koncentrálnia a kardra, utána az már önállóan harcol, mindig a hozzá legközelebb lévő ellenféllel. Az önállóság arra is kiterjed, hogy amennyiben a kard végez ellenfelével, nyomban újabbat keres. A kard egyszerre csak egy ellenféllel veheti fel a harcot! A kard Támadó- és Védőszintje, valamint Ereje (sebzésszorzó) megegyezik a varázsló *mágiahasználat* jártasság szintjével, gyorsasága a varázsló terheletlen alapgyorsaságának kétszeresével – viszont a kard Összesített Gyorsaságát csupán a fegyvergyorsaság és a kezdeményező dobás adja meg, cselekvési idő nincs. Amíg a fegyver harcol, a mágiahasználó bármit csinálhat. A kard sohasem távolodik el 5 méternél messzebbre a létrehozójától, de azzal együtt mozog. A kard Védőszintje a karaktert védi – vagyis az ellenfél, akivel a kard harcol, csak a varázslat által meghatározott Védőszinttel szemben támadhatja meg a karaktert, még akkor is, ha az háttal áll neki. Anyagi komponens egy apró gyémántkard, amelynek formája meghatározza a kard alakját.

Őselemi Kódexek

A tűzmágia Skarlát Kódexe, a vízmágia Azúr Kódexe, a földmágia Gránit Kódexe és a légmágia Alabástrom Kódexe összefoglaló néven Őselemi Kódexek néven ismeretesek. Ezen kódexek varázslatainak sajátossága, hogy az akadémikus és a szakrális mágia-utat járó varázshasználók számára minden egyes varázslathoz *kötelezően* szükséges az anyagi komponens használata (ez nyilván nem vonatkozik a szabad és a vadmágiára). Az anyagi komponens szükséglete egyébként a legtöbb esetben nem okoz problémát: a tűzvarázslatokhoz egy aprócska lángnyelv szükséges (gyertyaláng, vagy *Lánghívás* varázslat), a vízvarázslatokhoz egy csepp tiszta víz (nem vegytiszta, csupán nincs más anyagokkal keverve), a földvarázslatokhoz egy csipet humusz, agyag, vagy homok (varázslattól függ), valamint a légvarázslatokhoz egy sajátos légzéstechnikával mélyen a tüdőbe szívott levegő. Egyedül ez utóbbi anyagi komponens használata igényel külön időt, minden esetben 5 szegmenst, amely minden akadémikus és szakrális mágiahasználó esetében automatikusan hozzáadódik a légvarázslatoknál leírt varázslási időhöz (az anyagi komponens használatát nem igénylő mágia-utak esetében természetesen a lélegzetvétel ideje nem adódik hozzá a varázslás idejéhez). A standard anyagi komponensek sosem tűnnek el a varázslás során (a gyertyaláng nem alszik ki, a tüdőből a levegő nem tűnik el stb.), ám az extra anyagi komponensekkel akár ez is megtörténhet. Azon akadémikus és szakrális varázslók, akik életükben csakis egyetlen őselemi kódex varázslatait tanulják meg (illetve a kódexen kívüli varázslatokat, de más kódexekét semmiképpen), azoknak az anyagi komponens használatára nincs szükségük, minden egyes varázslatot *anélkül* képesek – változatlan körülmények között – létrehozni.

Skarlát Kódex

Lánghívás
Típus: személyre ható
Nehézség: 1
Esszenciaigény: 1
Erő: 1
Hatótávolság: mágiahasználó
Komponens: szó
Elmondási idő: 1 szegmens
Hatóidő: 50 szegmens
Leírás: ez a varázslat a tűzmágia kódex varázslataihoz szükséges anyagi komponenst hozza létre. Az így kapott lángot 50 szegmensen át közönséges módon nem lehet eloltani (természetes szél nem fújja el, közönséges víz nem oltja el). Ehhez a varázslathoz automatikusan kapcsolódik a következő varázslat, melynek anyagi komponenseként szolgál, így annak nem kell új kezdeményező dobást tennie (s nem kell személyes gyorsaságot, stb. sem hozzászámolni). A két varázslat egy cselekedetnek számít.

Tűzközpont
Típus: speciális
Nehézség: 7
Esszenciaigény: 10
Erő: 10
Hatótávolság: zóna
Komponens: szó
Elmondási idő: 1 szegmens
Hatóidő: legfeljebb 100 szegmens
Leírás: a varázslat epicentruma áthelyeződik egy, zónán belül lévő lángocskára (vagy bármilyen tűzre), és onnan úgy jön létre a varázslat, mintha a varázsló ott tartózkodna. Az új epicentrumtól kell számítani a következő tűzvarázslat hatótávolságát és minden más paraméterét. A Tűzközpont és az azt követő tűzvarázslat egy cselekedetnek számít. Egy Tűzközpont varázslat után csak egyetlen tűzvarázslatot lehet elmondani (de az nem lehet egy másik Tűzközpont).

Tűztől védő varázs
Típus: személyre ható
Nehézség: 3
Esszenciaigény: 10 / 1 perc
Erő: 12
Hatótávolság: érintés
Komponens: szó, mozdulat, anyagi (lángnyelv)
Elmondási idő: 3 szegmens
Hatóidő: 1 perc / 10 Ep
Leírás: a varázslat megoltalmazza alanyát a közönséges és mágikus tüzek hatásától. Akit véd a varázslat, az bátran besétálhat a természetes lángok közé, sem neki, sem magánál tartott felszerelésének nem esik bántódása. Tűzvarázslatok ellen csupán Ereje függvényében védelmez: ha a támadóvarázs magasabb erejű, a többlet átcsúszik a védelmen – de nem hatnak egymásra ellenvarázslatként – és az átcsúszás mértékének megfelelően fejti ki hatását. A varázslat hatóideje a védelemre fordított esszencia mennyiségétől függ.

Sziporkázó lángok
Típus: önmagára ható
Nehézség: 1
Esszenciaigény: 2
Erő: 3
Hatótávolság: saját maga
Komponensek: szó, anyagi (lángnyelv)
Elmondási idő: 2 szegmens
Hatóidő: 100 szegmens
Leírás: A varázsszavak elmondásával kicsiny, színes láng gyúl a varázsló ujján, mely alkalmas világításra (bár nem ad több fényt, mint egy gyertya), vagy könnyen éghető dolgok meggyújtására. A lángok közvetlenül csupán 1 Fizikumpontot sebeznek (természetesen a varázsló immúnis önnön mágiájára), s utána rögtön bealszanak, de az általuk begyújtott dolgok már természetes tűzként viselkednek.

Izzó tenyér
Típus: önmagára ható
Nehézség: 1
Esszenciaigény: 4 /100 szegmens
Erő: 5
Hatótávolság: önmaga
Komponensek: szó, anyagi (lángnyelv)
Elmondási idő: 3 szegmens
Hatóidő: 100 szegmens (fejleszthető)
Leírás: A varázslat segítségével a varázsló tenyere tűzforróvá válik, bár külsőleg ennek nyoma nincs. A felhevült tenyérrel aztán bármit tehet: vizet melegíthet, lyukat olvaszthat egy befagyott tó jégtükrére, vagy akár meg is gyújthat vele valamit (az anyag minőségétől függően erre 10-40% esélye van). Használhatja sebzésre is, ha huzamosabb ideig képes megragadni valakit: a forró tenyér 25 szegmensenként 1 Fizikumpontot sebez. Dupla esszencia dupla hatóidőt eredményez.

Lángoló tenyér
Típus: személyre ható
Nehézség: 4
Esszenciaigény: 18
Erő: 20
Hatótávolság: érintés
Komponensek: szó, mozdulat, anyagi (lángnyelv)
Elmondási idő: 5 szegmens
Hatóidő: 100 szegmens
Leírás: A varázsló tenyere lángra lobban, amely az éghető anyagokat 75 % eséllyel meggyújtja. A folyamatos érintés 4d6 fizikumpontot sebez 25 szegmensenként.

Fellobbanás
Típus: tárgyra ható
Nehézség: 2
Esszenciaigény: 5 (fejleszthető)
Erő: 15
Hatótávolság: zóna
Komponensek: mozdulat, anyagi (lángnyelv)
Elmondási idő: 2 szegmens
Hatóidő: 30 szegmens /mágiahasználat szint
Leírás: A varázslat 5 Ep-ért megduplázza egy fáklya lángját, 10-ért megtriplázza és így tovább. Használható nagyobb lángok fellobbantására is. Kiindulásképpen: egy fáklya lángja kb. egy arasznyi kiterjedésű (20 cm) minden irányban.

Tűznyíl
Típus: személyre ható
Nehézség: 3
Esszenciaigény: 5 /1d6 sebzés
Erő: 5
Hatótávolság: zóna
Komponensek: mozdulat (rámutatás), anyagi (lángnyelv)
Elmondási idő: 3 szegmens
Hatóidő: azonnali
Leírás: Alapvető támadóvarázslat, melynek segítségével a varázsló apró lángcsóvát lövell ellenfelére, mely találat esetén 1d6 Fizikumpont veszteséget okoz. A varázslattal mozdulatlan célpontot elhibázni szinte lehetetlen, hiszen csak rá kell mutatni, ám a célpont sikeres rátermettségpróbával elugorhat a tűznyíl elől. Ha a célpont 20 méteren belül áll, a próba célszáma 30-cal romlik, ha 10 méteren belül áll, 60-nal romlik esélye a sikerre. A varázslat változatlan nehézség mellett fejleszthető; minden újabb 5 esszenciapont 1d6-tal növeli a sebzést.

Izzó tekintet
Típus: személyre ható
Nehézség: 2
Esszenciaigény: 12 /10 szegmens
Erő: 8
Hatótávolság: zóna
Komponensek: mozdulat, anyagi (lángnyelv)
Elmondási idő: 2 szegmens
Hatóidő: 10 szegmens / 12 Ep
Leírás: A varázsló a szeméből égető, láthatatlan sugarakat bocsát ki, amely szegmensenként 1 Fizikumpontot sebez, de csak akkor, ha a célpont mindkét szemmel látható. A célpont a mágikus ellenállásra csak a sugarakkal való első érintkezéskor jogosult, később akkor sem, ha a varázslat időtartama alatt a szemkontaktus egy időre megszűnik. A varázsló önmagát nem égetheti meg sugaraival.

Hideg tűz
Típus: területre ható
Nehézség: 4
Esszenciaigény: 10/méter (a tűz átmérője)
Erő: 15
Hatótávolság: 10 méter
Komponens: szó, mozdulat, anyagi (szalamandrabőr)
Elmondási idő: 3 szegmens
Hatóidő: 1 perc/10 Ep
Leírás: ezzel a varázslattal a nem mágikus tüzek forrósága akár a környezeti hőmérsékletig lecsökkenthető. A tűz átmérője annyi méter lehet, amennyiszer 10 Ep-t a mágiahasználó a létrehozáskor felhasznál. A varázslat hatására a lángok a mágiahasználó akaratának megfelelően vagy egyik pillanatról a másikra hűlnek le, vagy pedig fokozatosan, de legfeljebb egy perc alatt. A varázslat időtartamának leteltével (vagy a varázslat megszüntetésekor) a tűz *azonnal* visszanyeri eredeti hőfokát. Anyagi komponens a szokásos lángnyelv helyett egy darabka szalamandrabőr, amely azok részére is kötelező, akik csak a skarlát mágiában járatosak.

Suttogó lángok
Típus: speciális
Nehézség: 5
Esszenciaigény: 15
Erő: 5
Hatótávolság: 50 mérföld/mágiahasználati szint
Komponensek: anyagi (láng + a célpont személy hajszála)
Elmondási idő: 10 szegmens
Hatóidő: 2 perc /mágiahasználat szint
Leírás: A tűzmágia használóinak kommunikációs csatornája e varázslat. Alapfeltétele, hogy mind a mágus, mind a másik fél – akivel beszélni akar, és akinek egy hajszálát birtokolja a varázsló – legalább fáklya nagyságú tűzforrás közvetlen közelében legyenek. A lángok képet nem, csak hangot közölnek, amely a tűz körül állók számára tökéletesen hallható. Mivel a varázsló általában nem tudhatja, hogy a személy, akivel beszélni kíván, éppen tűz közelében van-e, ezért sokszor előfordul az eredmény nélküli varázslat (a befektetett esszencia elhasználódik).

Lángkard
Típus: speciális
Nehézség: 5
Esszenciaigény: 10 /50 szegmens
Erő: 12
Hatótávolság: zóna
Komponensek: szó, mozdulat, anyagi (lángnyelv)
Elmondási idő: 10 szegmens
Hatóidő: 50 szegmens /10 Ep
Leírás: A varázslat hatására a varázshasználó kezében egy puszta eszszenciából szőtt, mélybíbor, mágikus lángnyelvek formálta kard materializálódik. A *lángkard* forgatásához bármely kardforgatás jártasság alkalmazható, ugyanis a varázslat figyelembe veszi a célpont ilyen irányú jártasságát, és egy annak megfelelő formájú kardot formáz.

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

Lángpenge
Típus: tárgyra ható
Nehézség: 5
Esszenciaigény: 10 /50 szegmens
Erő: 20
Hatótávolság: érintés
Komponensek: szó, mozdulat, anyagi (lángnyelv)
Elmondási idő: 10 szegmens
Hatóidő: 50 szegmens /10 Ep
Leírás: A varázslattal lángokat lehet egy fegyverre idézi (használóját nem sebzi a tűz), amelyek beburkolják a fegyver fém részeit. A fegyver ereje 2-vel nő, sikeres találat esetén 20% esély van az ellenfél ruhájának begyújtására is.

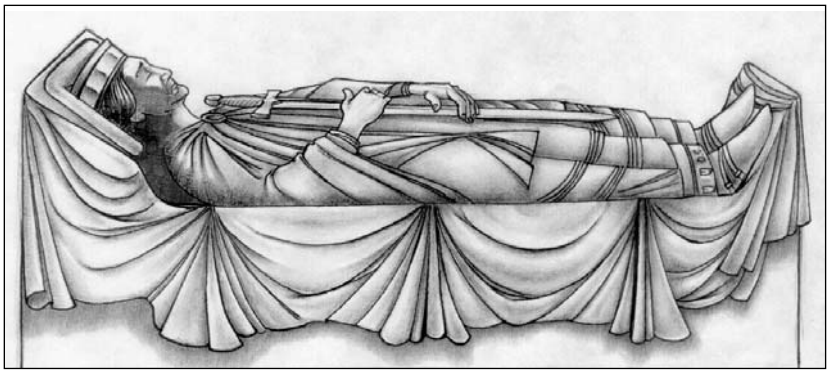
Tűzaura
Típus: személyre ható
Nehézség: 3
Esszenciaigény: 12 /50 szegmens
Erő: 25
Hatótávolság: érintés
Komponensek: szó, mozdulat, anyagi (lángnyelv)
Elmondási idő: 7
Hatóidő: 50 szegmens /12 Ep
Leírás: a varázslat egy egész testet fedő tűzaurát hoz létre, mely mindenkin sebez, aki hozzáér; 1d6 Fizikumpontot. Éghető tárgyakat 40% eséllyel meggyújtja, a természetes lángok hőjét elnyeli – ezzel védelmezi hordozóját. A vízalapú varázslatokkal szemben a varázslat erejének megfelelő gátat alkot – magasabb erejű vízvarázslatok többlet ereje átcsúszik ezen a védelmen, az átcsúszott résznek megfelelő hatást kifejtve.

Lángpajzs
Típus: személyre ható
Nehézség: 3
Esszenciaigény: 10
Erő: 10
Hatótávolság: zóna
Komponensek: szó, anyagi (lángnyelv)
Elmondási idő: 1 szegmens
Hatóidő: 20 szegmens
Leírás: A célpont baljában lángoló felszínű, 1 méter átmérőjű, kerek pajzs materializálódik. A lángpajzs minden célnak megfelel, amelyre természetes anyagú társai is alkalmasak. A pajzzsal való támadás esetén a Gyorsasága 10-es, ereje 4-es. Hordozója nem érzékeli hőjét.

Tűzfal
Típus: területre ható
Nehézség: 6
Esszenciaigény: 20
Erő: 60
Hatótávolság: zóna
Komponensek: szó, mozdulat, anyagi (lángnyelv)
Elmondási idő: 20 szegmens
Hatóidő: 100 szegmens
Leírás: A varázslat megidéz egy jó három méter magas, vörösen izzó lángfalat. A fal maximális szélessége a varázsló mágiahasználat jártasság szintjének felel meg, méterben. Amennyiben a hely adottságai (keskeny folyosó) korlátozza a méreteket, úgy a korlátozó tényező lesz a mérvadó. A tűzfal 5d10 fizikumpontnyi sebzést okoz mindazoknak, akik megpróbálnak átjutni rajta, és ruházatuk 50-90% eséllyel (anyagtól függő) lobban lángra.

Tűzketrec
Típus: személyre ható
Nehézség: 7
Esszenciaigény: 35
Erő: 60
Hatótávolság: zóna
Komponensek: szó, mozdulat, anyagi (lángnyelv)
Elmondási idő: 17
Hatóidő: 10 perc/mágiahasználat szint
Leírás: A célszemély körüli 1 méter átmérőjű körben lángoló rácsozatú ketrec jön létre, amely 2 méter magasan zárul. A rácsozat elég sűrű ahhoz, hogy akár egy tündérkét is bent tartson. A kibocsátott hő elég kellemetlen, de csak akkor sebez, ha a bezárt személy megérinti a rácsokat: ilyenkor szegmensenként 1 Fizikumpontot sebez. Fizikai erővel a rácsot széttörni lehetetlen.

Tűzgolyó
Típus: területre ható
Nehézség: 5
Esszenciaigény: 30 (5 esszenciapontonként növelhető)
Erő: 80
Hatótávolság: zóna
Komponens: mozdulat, anyagi (tűzgőte pikkelye)
Elmondási idő: 4 szegmens
Hatóidő: azonnali
Leírás: a varázslat apró, lángoló gömböt materializál, mely a mágiahasználó akaratának megfelelően csapódik célba (a varázslónak rá kell mutatni a célpontra), s ott felrobbanva egy körülbelül 10 méter *sugarú* tűzgömbbé válik. A robbanás hangja fülsiketítő, és a robbanás ereje képes megrepeszteni a vékonyabb falakat, vagy földre dönteni a robbanás közelében tartózkodókat (akár magát a varázslót is). Akik a robbanás középpontjától számított tíz méter sugarú gömbön belül tartózkodnak, azok annyi fizikumpontot veszítenek, amennyi esszenciát a mágiahasználó a tűzgolyóra fordított (alaphelyzetben 30, ám ha a varázsló 50 esszenciáért hozta létre a tűzgolyót, akkor a veszteség is 50 fizikumpont lesz). A robbanás epicentrumától számított 20 méteren belül (de 10 méteren túl) a légnyomás 2d10 fizikumpont-veszteséget okoz. A tűzgolyó lángra lobbant minden könnyen éghető anyagot (papír, szövet, fa, stb.), az alacsony olvadáspontú fémeket megolvasztja, a közönséges folyadékokat (pl. víz, bor, stb.) többnyire elpárologtatja (ez a másodlagos hatás erősen függ a tárolóeszköztől). Amennyiben a tűzgolyót zárt térben robbantják fel, akkor a légnyomás valószínűleg szét fogja feszíteni a falakat, s a kevésbé erős épületek össze is omolhatnak. A varázslathoz egy tűzgőte pikkelyét kell kettéroppantani (ezáltal megsemmisül), amelyből a skarlát varázslatokhoz szükséges apró lángnyelv automatikusan kicsap.



Tűzbillog
Típus: speciális
Nehézség: 6
Esszenciaigény: 32 /érintés
Erő: 25
Hatótávolság: speciális
Komponensek: anyagi (lángnyelv), mozdulat (érintés)
Elmondási idő: 15 szegmens
Hatóidő: 10 nap
Leírás: A mágus érintésre lángoszloppá váló, láthatatlan tűzbillogokat helyezhet el bármely szilárd felületen – akár egy darab kavicson is – a hüvelykujja enyhe nyomásával. A billogok érintésre két méter hosszú lángoszlopot lövellnek ki magukból, mindig az elhelyezés felületétől merőlegesen elfelé. A lángoszlopok sebzése 2d6 fizikumpont. A varázslat hátulütője, hogy akár egy rámászó bogár is aktiválhatja a billogokat (kb. 20 gramm súly). 10 nap múltán az aktiválatlan billogok varázslata is megszűnik.

Tűzsereg
Típus: speciális
Nehézség: 4
Esszenciaigény: 18
Erő: 20
Hatótávolság: zóna
Komponensek: szó, mozdulat, anyagi (lángnyelv)
Elmondási idő: 8 szegmens
Hatóidő: 5 perc
Leírás: a varázsló lángtestű tűzmanók tucatjait (6 db/mágiahasználati szint) idézi meg, zónáján belül bárhová. A tűzmanók arasznyi lángnyelvek, amelyek 10-es gyorsasággal és 5 fizikumponttal rendelkeznek. Parancsot nem teljesítenek, csupán kiszámíthatatlan módon rohangálnak. Érintésük 1d6 fizikumpont veszteséget okoz, a gyúlékony tárgyakat 50% eséllyel meggyújtják – ha huzamosabb ideig állnak egy helyben (25 szegmens), akkor az esély 90%-ra nő. Magát a megidéző mágust elkerülik, egyébként bármire felmásznak, akár a mennyezetre is. Csupán a fizikai behatásokra, a vízvarázslatokra és a természetes vízre érzékenyek. Kellemetlen mellékhatásként sűrű fekete füstöt eregetnek, amely hamar betölti a zárt helyiségeket – ez a füst már nem kíméli a varázslót sem. A hatóidő lejártakor nyomtalanul elenyésznek – ám nem enyészik el a tűz, amelyet ténykedésükkel okoztak.

Tűzgyűrű
Típus: személyre ható
Nehézség: 5 (másra 7)
Esszenciaigény: 22 (másra 44)
Erő: 20 (másra 50)
Hatótávolság: zóna
Komponensek: szó, mozdulat, anyagi (lángnyelv)
Elmondási idő: 12 szegmens
Hatóidő: 25 szegmens/mágiahasználat szint
Leírás: A varázslattal a mágus maga (vagy más személy) köré idéz egy lángoló gyűrűt, mely teljesen körbeveszi. A lángok magassága kb. 2 méter, és 50 cm távolságban veszik körbe a célszemélyt. 25 szegmensenként egyszer a tűzgyűrű kitágul, megháromszorozódik, mintegy 1,5 m sugarú kört alkot, majd egy szegmensen belül visszatér eredeti méretére. A tágulás nem szabályozható, automatikusan bekövetkezik. A gyűrű követi a célszemély mozgását, azaz „vele halad". A lángfal sebzése egyszeri érintésre 2d6 fizikumpont, tartós érintkezéskor minden 5. szegmensben újabb 2d6 – de csak a külső oldala sebez, a belső oldala kellemesen langyos hőmérsékletű. A tűzfal nem gátja a fizikai behatolásnak, legyen szó fegyverről, vagy személyről – csupán kifejti velük szemben sebzését.

Fémizzítás
Típus: személyre ható
Nehézség: 5
Esszenciaigény: 65
Erő: 50
Hatótávolság: 20 méter
Komponensek: szó, anyagi (lángnyelv)
Elmondási idő: 20 szegmens
Hatóidő: 50 szegmens + 10 szegmens/mágiahasználat
Leírás: A varázslattal bármely fémet – legyen az ötvözet, vagy nemesfém – lehet vörös izzásig hevíteni. A fémtárgynak nem muszáj egyetlen darabból állnia (lehet pl. sodronying is), ám nem lehet nehezebb 50 kilogrammnál. A fémtárgy 50 szegmens alatt éri el a vörös izzás állapotát, majd ezt a hő-intenzitást annyiszor 10 szegmensig tartja, ahányadik szintű a varázsló mágiahasználat jártassága. A hatóidő lejárta után a fém *azonnal* környezeti hőmérsékletre hűl. A sebzés a melegedés szakaszának első 25 szegmensében 0, a második 25 szegmensben 5d6, ezt követően minden 10 szegmensben 5d10.

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

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

Lángcsápok

Típus: önmagára ható
Nehézség: 5
Esszenciaigény: 15/csáp
Erő: 18
Hatótávolság: 3 méter
Komponensek: szó, mozdulat, anyagi (lángnyelv)
Elmondási idő: 15 szegmens
Hatóidő: 20 szegmens/mágiahasználat szint
Leírás: A mágus haja „eleven" tűzcsápokká alakul át, melyek hossza a varázsló akaratának megfelelően változik, és akár a 3 métert is elérheti. A tűzcsápok száma maximum 5 lehet. A varázsló ezeket a lángcsápokat használja harcra ellenfelei ellen. A csápok támadószintje a mágus mágiahasználat szintje; míg a védőszintjük ennek a fele (lefelé kerekítve) – ugyanis védekezni meglehetősen körülményes velük. Minden csáp külön fegyver, külön támadással, egy-egy csáp gyorsasága 5, sebzésszorzója 4, és a harc közben folyamatosan koncentrálni kell rájuk, azaz mellette varázsolni nincs mód. A csápok, ha el is találják a varázslót, nem sebzik őt.

Őstest (Tűz)

Típus: önmagára ható
Nehézség: 10
Esszenciaigény: 80
Erő: 100
Hatótávolság: önmaga
Komponensek: szó, mozdulat, anyagi (lángnyelv)
Elmondási idő: 5 perc
Hatóidő: 100 szegmens/mágiahasználat szint
Leírás: a varázshasználó teste maga lesz az Élő Tűz – hasonlóvá válik egy tűzelementálhoz. A varázsló külső kinézete teljesen kivehetetlenné válik, körvonalai is elmosódottak, csak távolról emlékeztet humanoidra a mindenhol lobogó tűz miatt. A felszerelési tárgyak és a ruha is beleolvad az *őstestbe.* A varázslat időtartama alatt a tűzmágus csak mágikus fegyverekkel, természetes vízzel, vagy mágiával sebezhető. Az Azúr Kódex varázslatai duplán sebzik, ugyanakkor a Skarlát Kódex varázslataira immúnissá válik, bármilyen szándékkal mondanák is ki rá. Őstestе képes átégetni magát a legvastagabb ajtón (200 szegmens), érintése megolvasztja a fémeket (200 szegmens), sőt, 500 szegmensen túl a köveket is. Érintése minden 10 szegmensben 5d10 fizikumpont veszteséget okoz. A varázsló mindemellett az *őstestben* eredeti sebességével bír. Az őstest kiveti magából a mérgeket, és a természetes kórokozókat. A visszaalakulást követő két napon a mágus vízigénye megtízszereződik, amelyet ha nem bír pótolni, szomjan hal.

Tűzgát

Típus: személyre ható
Nehézség: 6
Esszenciaigény: 18 (növelhető)
Erő: 30 (növelhető)
Hatótávolság: érintés
Komponensek: szó, mozdulat, anyagi (lángnyelv)
Elmondási idő: 10 szegmens
Hatóidő: 100 szegmens/mágiahasználat szint
Leírás: A varázslat lehetővé teszi a testi épség megőrzését a pusztító lángok közepette. Aktiválásakor a mágus – vagy az általa kiválasztott személy – alakja körül egy gyengén vibráló, narancssárgás fal jelenik meg, amely azonnal 2,5 méter sugarú körré tágul. A fal megvédi hordozóját mindenfajta tűzvarázslattól – bármilyen céllal is érkezzenek azok a falon túlról –, és a természetes lángoktól. A falon belülről szintén nem lehet kifelé a Skarlát Kódexből varázsolni. A magasabb erejű tűzvarázslatok a védőpajzson ugyan átjutnak, de csak az erejük magasabb része, az ennek megfelelő hatásmódosulással. A Tűzgát és a megfogott tűzvarázslatok nem szüntetik meg egymást. A varázslat Ereje minden újabb 2 Ep befektetésével 1-el nő.

Szikracső

Típus: területre ható
Nehézség: 6
Esszenciaigény: 60
Erő: 40
Hatótávolság: zóna
Komponensek: szó, mozdulat, anyagi (lángnyelv)
Elmondási idő: 8 szegmens
Hatóidő: 30 szegmens + 25 szegmens/mágiahasználat szintje
Leírás: A varázslat elmondása után bíborvörös *felhők* gyűlnek össze viharos gyorsasággal (30 szegmens) 15 méterrel a felszín felett, melyekből hirtelen szikrazápor zúdul a földre – a zápor maga annyiszor 25 szegmensig tart, ahányadik szintű a varázsló mágiahasználati szintje. A szikrák célpontja egy 10 méter sugarú kör lesz, melynek epicentruma a zónán belül bárhol lehet. A varázslat időtartama alatt a felhőket a mágus egyszer áthelyezheti, a zónáján belül bárhova. Mindazok, akik a varázslat ideje alatt a hatóterületen tartózkodnak, 3d6 fizikumpontot sebződnek minden 25. szegmensben.

Izzó eső

Típus: területre ható
Nehézség: 7
Esszenciaigény: 80
Erő: 70
Hatótávolság: zóna
Komponensek: szó, mozdulat, anyagi (lángnyelv)
Elmondási idő: 10 szegmens
Hatóidő: 30 szegmens + 25 szegmens/mágiahasználat szintje
Leírás: A varázslat elmondása után bíborvörös *felhők* gyűlnek össze viharos gyorsasággal (30 szegmens) 15 méterrel a felszín felett, melyekből hirtelen izzó tűzcseppek záporoznak a földre – a zápor maga annyiszor 25 szegmensig tart, ahányadik szintű a varázsló mágiahasználati szintje. A tűzcseppek célpontja egy 10 méter sugarú kör lesz, melynek epicentruma a zónán belül bárhol lehet. A varázslat időtartama alatt a felhőket a mágus a zónáján belül bárhová elmozdíthatja, akár folyamatosan mozgásban is tarthatja őket. Mindazok, akik a varázslat ideje alatt a hatóterületen tartózkodnak, 3d10 fizikumpontot sebződnek minden 25. szegmensben.

Tűzcsapás

Típus: területre ható
Nehézség: 7
Esszenciaigény: 40
Erő: 50
Hatótávolság: zóna/2
Komponens: szó, mozdulat, anyagi (lángnyelv)
Elmondási idő: 8 szegmens
Hatóidő: azonnali
Leírás: a mágiahasználó intésére tűz lobban fel a célként meghatározott helyen (a mágiahasználónak a célpontra kell mutatnia). A tűz rendkívül forró; lángra lobbant minden könnyen éghető anyagot (papír, szövet, fa, stb.), az alacsony olvadáspontú fémeket megolvasztja, a közönséges folyadékokat (pl. víz, bor, stb.) többnyire elpárologtatja (ez a másodlagos hatás erősen függ a tárolóeszköztől). A tűz átmérője mintegy két méter átmérőjű, magassága 3-4 méter lehet (a létrehozó akaratától függően). A tűzcsapást elszenvedő célpont annyi d10 Fp veszteséget szenved, amennyi a létrehozó Mágiahasználat jártasságának szintje.

Taszító lángok
Típus: területre ható
Nehézség: 7
Esszenciaigény: 35 (fejleszthető)
Erő: 38 (fejleszthető)
Hatótávolság: 10 méter (fejleszthető)
Komponensek: szó, mozdulat, anyagi (lángnyelv)
Elmondási idő: 14
Hatóidő: azonnali
Leírás: Az anyagi komponens lángnyelve hirtelen egy 10 méter sugarú körbe szétviharzó lángförgeteggé válik (a mágust immúnis a hatásaira), amely eltaszítja és megperzseli a mágus körül állókat, illetve környezetét. A sebzés 4d10. 70 esszenciapontért dupla erejű varázslat hozható létre, melynek hatóterülete egy 20 méter sugarú kör. A fejlesztett varázslat a belső 10 méteren 9d10-et sebez (ez nem csak a tűz, de a lökéshullám sebzése is), a külső 10 méteren pedig 4d10-et. A hirtelen fellobbanás zárt térben felemészti a levegőt, ez könnyen a bent lévők fulladását okozhatja – beleértve a mágust is.

Hívogató lángok
Típus: speciális
Nehézség: 6
Esszenciaigény: 5 (tetszés szerint növelhető)
Erő: 8
Hatótávolság: zóna
Komponens: szó, mozdulat, anyagi (lángnyelv)
Elmondási idő: 4 szegmens
Hatóidő: 1 perc/10 Ep

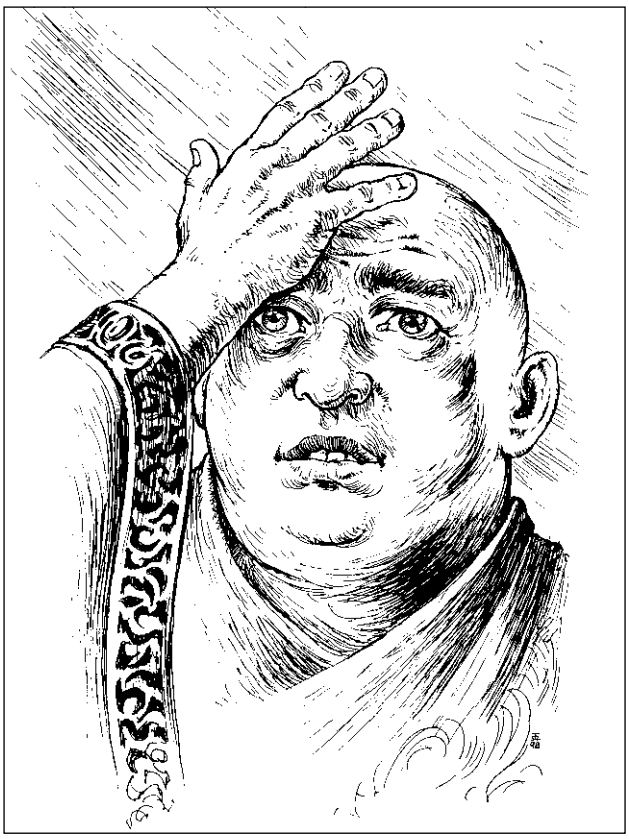
Leírás: ezt a varázslatot valamilyen tűzforrásra (például máglya, *vagy* hasonlók) lehet rábocsátani. Hatására a lángok kékes-lilás fényben kezdenek világítani, és mindazon lények, akik rápillantanak, esszenciapajzs-próbát tesznek, melyet ha elhibáznak, nyomban megindulnak a tűz felé, és 1-3 méteres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

Hamvasztó tűz
Típus: személyre ható
Nehézség: 9
Esszenciaigény: 90
Erő: 45
Hatótávolság: érintés
Komponensek: szó, mozdulat, anyagi (lángnyelv)
Elmondási idő: 10
Hatóidő: azonnali
Leírás: gyilkos erejű varázslat ez; az áldozat saját életerejét használja fel arra, hogy megsemmisítse azt. A varázslat felszabadítja az áldozat életenergiáját, és pusztító lánggá formálja azt. Ez az „öngyulladás", vagy „önégés" igen látványos, hiszen az áldozatnak ezután a saját teste az ellenfele, mely belülről ég. Az áldozat testnyílásaiból lángnyelvek csapnak ki… a végén esetleg csupán egy kupac hamu marad belőle. A varázslat sebzése 15d10! Ha valaki esetleg túlélné a varázslatot, az irtózatos fájdalom és sokkhatás következtében teljesen lebénul az elkövetkező 6 órában.

Lángtenger
Típus: területre ható
Nehézség: 7
Esszenciaigény: 55
Erő: 40
Hatótávolság: zóna
Komponensek: szó, mozdulat, anyagi (lángnyelv)
Elmondási idő: 30 szegmens
Hatóidő: 25 szegmens/mágiahasználat szint
Leírás: E varázslat aktiválásakor a skarlátmágus körül lángnyelvek sarjadnak a földből, majd kör alakban szétterjednek, és mindent beborítanak a varázsló zónáján belül. A látvány olyan, mintha a mágus egy folyékony tűztenger kellő közepén állna – bár ezt azok, akik szintén benne állnak nem tudják értékelni. A varázsló maga immúnis ezekre a lángokra. A tűztenger képes követni létrehozója mozgását. A lángok magassága 20 centiméter. Élőlényeknek ez 1d6 fizikumpont sebzést jelent minden 25. szegmensben, amíg benne tartózkodnak, viszont a kisebb termetűeknek, akiknek a teste is belemerül a lángokba, 4d6-ot.

Óvó láng
Típus: önmagára ható
Nehézség: 7
Esszenciaigény: 90
Erő: 50
Hatótávolság: 1 méter/mágiahasználati szint
Komponensek: szó, mozdulat, anyagi (lángnyelv)
Elmondási idő: 20 szegmens
Hatóidő: 30 szegment/mágiaszint
Leírás: a varázslat egy egész testet fedő lángburkot hoz létre, mely a természetes lángok hőjét elnyeli – ezzel védelmezi hordozóját. A vízalapú varázslatokkal szemben a varázslat erejének megfelelő gátat alkot – magasabb erejű vízvarázslatok többlet ereje átcsúszik ezen a védelmen, az átcsúszott résznek megfelelő hatást kifejtve. A testet fedő lángok sebzése – ha valaki megérinti azokat – 5d6. A varázsló testét borító lángok szinte önálló életre kelnek és „kezeket", „csápokat" növesztve támadnak meg minden élőt, aki a varázsló közelébe merészkedik, legyen az barát, vagy ellenség. Az varázsló 1 méteres körzeté-

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



Pusztító lángförgeteg

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

Hőguta

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

Sárkánylehelet

Típus: önmagára ható
Nehézség: 9
Esszenciaigény: 55
Erő: 65
Hatótávolság: önmaga
Komponensek: szó, mozdulat, anyagi (lángnyelv)
Elmondási idő: 10 szegmens
Hatóidő: 100 szegmens
Leírás: a varázsló felruházza saját magát a sárkányláng-fúvás egyszeri képességével. A sárkánylángot a varázslat hatóideje alatt bármikor kifújhatja – a hatóidő lejárta után a képességét akkor is elveszti, ha nem fújt lángot. A láng mágikus – tehát nem kell a kifúvás előtt lélegzetet venni –, 3 méteres hatósugarú, a végén 50 cm széles csóva, és mindössze 5 szegmensig tart. Ezalatt képes 5d10 fizikumpont veszteséget okozni – ráadásul a varázslat direkt célpontja maga a varázsló, és a megtámadottak csupán áttételes célpontok, így ők nem jogosultak mágikus ellenállásra!

Az élet tűze

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

Azúr Kódex

Vízközpont

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

Vízpermet

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

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

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

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

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

Oltalom hidegtől/melegtől
Típus: személyre ható
Nehézség: 4
Esszenciaigény: 2 /1 perc
Erő: 18
Hatótávolság: érintés
Komponens: szó, mozdulat, anyagi (vízcsepp)
Elmondási idő: 6 szegmens
Hatóidő: 1 perc /2 Ep
Leírás: ez a varázslat a hideg és a meleg szélsőséges hatásaitól oltalmazza alanyát. Akire rábocsátják a varázslatot, annak teste érzéketlenné válik a hidegre/melegre (azt, hogy melyikre, a mágiahasználó dönti el a varázslat lezáró formulájával). A célszemély akár teljesen meztelenül is különösebb kényelmetlenség nélkül viseli el a plusz/mínusz 100 Celsius fokot. Nagyobb hideg (meleg) esetén (pl. fagykard, mágikus jégvihar, fagycsapás, mágikus tüzek keltette hőség stb.) az oltalom csupán csökkenti az elszenvedett veszteséget (amennyiben értelmezhető). A csökkenés mértéke a behatás erősségétől függ, de soha nem csökkenhet 1 Fp/10 szegmens alá: azaz, ha egy fagycsapás (rendkívüli, *mágikus* hideg) 50 Fp-t sebezne az oltalom alatt lévő személyen, akkor a veszteség mérséklődik (mesélői opció). Megjegyzendő, hogy a varázslat ugyan védelmet nyújt a tűz forróságával szemben, de nem oltalmazza meg a felszerelést, ruházatot is a lángoktól. A hideggel (meleggel) szembeni immunitás maximum 10 percig tarthat.

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

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

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

Vízen járás
Típus: személyre ható
Nehézség: 7
Esszenciaigény: 20
Erő: 30
Hatótávolság: érintés
Komponensek: szó, anyagi (vízcsepp, viasz)
Elmondási idő: 6 szegmens
Hatóidő: 20 szegmens/mágiahasználat szint
Leírás: A célszemély képes lesz járni a vízen, feltéve, hogy csupasz talppal lép a víz felszínére. A vízen ekkor sétatempóban közlekedhet, ha futni próbál, akkor nem halad előre, és lassan süllyedni kezd. A varázslat 80 kg terhet képes teljesen elbírni, a vízen járó saját testsúlyával egyetemben. 100 kg-ig a célszemély térdig elmerül és csak fele akkora sebességgel tud haladni, 100 kg felett pedig elsüllyed. A varázslathoz a célszemély talpát viasszal kell bekenni.

Esőidézés
Típus: területre ható
Nehézség: 2
Esszenciaigény: 6 vagy 50
Erő: 25 vagy 70
Hatótávolság: zóna
Komponensek: szó, mozdulat, anyagi (vízcsepp)
Elmondási idő: 5 szegmens
Hatóidő: 1 perc /mágiahasználat szint
Leírás: A varázsló képes a zónájába csendes esőzést idézni a varázslat segítségével, amennyiben nyitott térségben tartózkodik. Varázslat nem hoz létre esőfelhőt, anélkül keletkeznek az esőcseppek. A varázslat fejlesztett formája (50 Ep, Erő 70) ugyanezen területre, ugyanilyen időintervallumban valódi felhőszakadást idéz – igaz, szél nélkül – záporeső formájában.

Felhőidézés
Típus: területre ható
Nehézség: 3
Esszenciaigény: 45
Erő: 60
Hatótávolság: 1 kilométer
Komponensek: szó, mozdulat, anyagi (vízcsepp)
Elmondási idő: 33 szegmens
Hatóidő: 1 óra /mágiahasználat szint
Leírás: A varázslat vastag esőfelhőket idéz meg, melyekből 80% eséllyel szemerkélni kezd, 60% eséllyel csendes eső hullik belőlük, illetve 25% eséllyel zuhogni kezd az eső. A hatóidő lejártával nem csak az eső áll el, de a felhők is elenyésznek.

Vízlégzés
Típus: személyre ható
Nehézség: 6
Esszenciaigény: 10 /perc
Erő: 12
Hatótávolság: érintés
Komponensek: szó, mozdulat, anyagi (vízcsepp)
Elmondási idő: 100 szegmens
Hatóidő: 1 perc /10 Ep
Leírás: A célszemély (humán élőlény) képes lesz a vizet belélegezni, mintha a levegővel tenné ugyanezt. A vízben esetlegesen lebegő, apró, szilárd részecskék ingerlik a tüdőt, illetve ha túl nagyok, fulladást is okozhatnak (mint amikor cigányútra szalad a falat), ezért célszerű védekezni ellenük.

Jégnyíl
Típus: személyre ható
Nehézség: 2
Esszenciaigény: 5
Erő: 6
Hatótávolság: 10 méter
Komponensek: szó, anyagi (vízcsepp)
Elmondási idő: 2 szegmens
Hatóidő: azonnali
Leírás: A jégnyíl a varázsló tenyeréből lövell ki; sebzése 1d6 fizikumpont. Ha a célpont számít is a támadásra, az olyan gyorsan következik be, hogy elugorni előle csaknem lehetetlen.

Jégdárda
Típus: személyre ható
Nehézség: 4
Esszenciaigény: 25
Erő: 45
Hatótávolság: 50 méter
Komponensek: szó, anyagi (vízcsepp)
Elmondási idő: 12 szegmens
Hatóidő: azonnali
Leírás: A jégdárda a varázsló tenyeréből lövell ki; sebzése 6d6 fizikumpont. Ha a célpont számít a támadásra, rendkívül kedvezőtlen körülmények között Rátermettségpróbát tehet, amelynek sikere esetén képesnek bizonyult elugorni a támadás elől.

Beszélő vizek
Típus: speciális
Nehézség: 5
Esszenciaigény: 15
Erő: 5
Hatótávolság: 50 mérföld /mágiahasználat szint
Komponensek: szó, anyagi (víz + hajszál)
Elmondási idő: 10 szegmens
Hatóidő: 2 perc /mágiahasználat szint
Leírás: A mágus könnyen társaloghat valakivel, akinek birtokolja egy hajszálát, és aki víz közelében tartózkodik. A sikeres varázslathoz mindkét fél részéről legalább egy tálnyi víz szükséges. A víz képet nem, csak hangot közvetít. Mivel a varázsló nem tudhatja (alapesetben), hogy a személy, akivel beszélni kíván, éppen víz közelében van-e, ezért sokszor előfordul az eredmény nélküli varázslat (a befektetett esszencia elhasználódik).

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

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

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

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

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

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

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

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

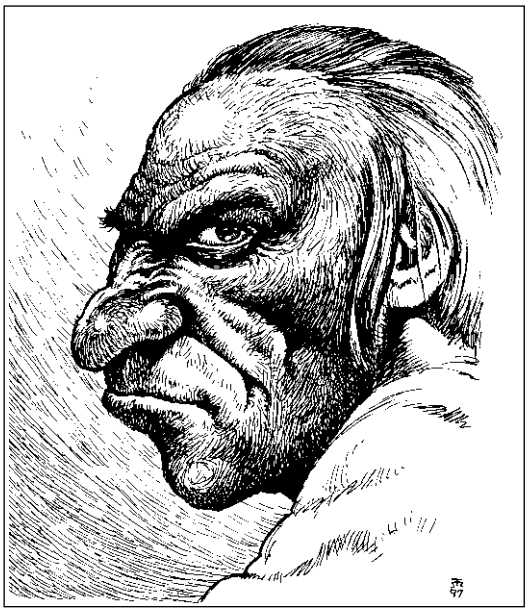
20 métert. A szabadban a felhő alatt eltöltött minden 25 szegmensben 2d6 sebzést szenvednek az ott tartózkodók, a mágus kivételével. A fej fölé tartott pajzs vagy egyéb kemény tárgy éppoly óvó hatással bír, mint a természetes jégeső ellen. A felleg követi a mágus mozgását.

Örvény

Típus: területre ható
Nehézség: 5
Esszenciaigény: 14 (fejleszthető)
Erő: 30
Hatótávolság: zóna
Komponensek: szó, mozdulat, anyagi (vízcsepp)
Elmondási idő: 10 szegmens
Hatóidő: 1 perc
Leírás: Bármely szabad vízfelszínen, amely elég nagy kiterjedésű (és elég mély), 1 méter átmérőjű, erős örvény jön létre, amely könnyedén magába szippanthat egy úszó embert. Az örvény a sétáló ember gyorsaságával mozgatható a zónán belül. Minden újabb befektetett 14 eszszenciapont *vagy* 1-1 méterrel növeli meg az örvény átmérőjét, amely így nagyobb szívóhatással fog rendelkezni, *vagy* 1-1 perccel növeli a hatóidő tartamát. A fejlesztett hatás kombinálható is.

Szárazság

Típus: területre ható
Nehézség: 8
Esszenciaigény: 75
Erő: 60
Hatótávolság: zóna
Komponensek: szó, anyagi (vízcsepp)
Elmondási idő: 400 szegmens
Hatóidő: maradandó
Leírás: A varázslat segítségével a mágus elszívhatja zónájából a talaj nedvességét, 1 méter mélyen. Az elszívott nedvesség pára formájában a levegőbe távozik. Nem hat a varázslat a nyílt felszínű vizekre (még egy pocsolyát sem szárít ki), sem az élőlények testében lévő vízre.



Hűtés

Típus: személyre/tárgyra ható
Nehézség: 2
Esszenciaigény: 20
Erő: 30
Hatótávolság: érintés
Komponensek: szó, anyagi (vízcsepp)
Elmondási idő: 10 szegmens
Hatóidő: maradandó
Leírás: A mágus a forró tárgyakat környezeti hőmérsékletűvé hűthet, avagy a forró (lázas) személyeket természetes testhőmérsékletükre juttathatja. A természetes és/vagy környezeti hőmérsékletnél tovább csökkenteni a célpont hőmérsékletét ezzel a varázslattal nem lehetséges.

Fagyasztás

Típus: tárgyra ható
Nehézség: 4
Esszenciaigény: 25 (fejleszthető)
Erő: 60
Hatótávolság: érintés
Komponensek: szó, anyagi (vízcsepp)
Elmondási idő: 60 szegmens
Hatóidő: maradandó
Leírás: A megérintett tárgy extrém módon megfagy, mínusz 100 fokos hőmérsékletre, így az anyagától függően könnyen törhető lesz. A fagyasztás alapesetben 10 kilogrammos tárgyra hat, de minden újabb befektetett 25 Ep 10-10 kg-mal növeli a célpont lehetséges súlyát.

Őstest (Víz)

Típus: önmagára ható
Nehézség: 10
Esszenciaigény: 80
Erő: 100
Hatótávolság: önmaga
Komponensek: szó, mozdulat, anyagi (vízcsepp)
Elmondási idő: 5 perc
Hatóidő: 100 szegmens/mágiahasználat szint
Leírás: a varázshasználó teste maga lesz az Élő Víz – hasonlóvá válik egy vízelementálhoz. A varázsló külső kinézete kivehetetlenné válik, körvonalai is elmosódottak, csak távolról emlékeztet humanoidra a testét alkotó átlátszó, állandóan mozgó víz miatt. A felszerelési tárgyak és a ruha is beleolvad az *őstestbe.* A varázslat időtartama alatt a vízmágus csak mágikus fegyverekkel, természetes földdel, vagy mágiával sebezhető. A Gránit Kódex varázslatai duplán sebzik, ugyanakkor az Azúr Kódex varázslataira immúnissá válik, bármilyen szándékkal mondanák is ki rá. Őstestben képes lemerülni a legmélyebb tengerek fenekére, elvegyülni a vizekben, átjutni a legkisebb nyíláson. Ha valakinek az arcára tapad, képes belefolyni annak a tüdejébe, amely 300 szegmensen belül halált okoz. Teste a fizikai behatásoknak nem áll ellen, a szilárd tárgyak áthatolnak rajta, ugyanakkor akarata szerint hozzátapadhat bármihez. A varázsló az *őstestben* eredeti sebességével bír. Az őstestben való lét beforrasztja a varázsló korábban szerzett nyílt sebeit, eltünteti bőréről a forradásokat és az idő ráncait. A visszaalakulást követő két napon a mágus só-igénye megtízszereződik, amelyet ha nem bír pótolni, görcsökben fetrengve elpusztul.

Vízgát

Típus: személyre ható
Nehézség: 6
Esszenciaigény: 18 (növelhető)
Erő: 30 (növelhető)
Hatótávolság: érintés
Komponensek: szó, mozdulat, anyagi (vízcsepp)
Elmondási idő: 10 szegmens
Hatóidő: 100 szegmens/mágiahasználat szint
Leírás: Aktiválásakor a mágus – vagy az általa kiválasztott személy – alakja körül egy gyengén vibráló, kékes fal jelenik meg, amely azonnal 2,5 méter sugarú körré tágul. A fal megvédi hordozóját mindenfajta vízvarázslattól – bármilyen céllal is érkezzenek azok a falon túlról –, és a víz alapú természeti hatásoktól (eső, jégeső, hideg, meleg). A falon belülről szintén nem lehet kifelé az Azúr Kódexből varázsolni. A magasabb erejű vízvarázslatok a védőpajzson ugyan átjutnak, de csak az erejük magasabb része, az ennek megfelelő hatásmódosulással. A Vízgát és a megfogott vízvarázslatok nem szüntetik meg egymást. A varázslat Ereje minden újabb 2 Ep befektetésével 1-gyel nő.

Vízköpő

Típus: önmagára ható
Nehézség: 9
Esszenciaigény: 35
Erő: 55
Hatótávolság: önmaga
Komponensek: szó, mozdulat, anyagi (vízcsepp)
Elmondási idő: 10 szegmens
Hatóidő: 100 szegmens
Leírás: a varázsló szájából hihetetlen energiájú vízcsugarat képes kibocsátani a varázslat hatására. A vízsugarat a varázslat hatóideje alatt bármikor kibocsáthatja – a hatóidő lejárta után a képességét akkor is elveszti, ha nem élt vele. A víz mágikus – tehát nem kell a kibocsátás előtt vizet vennie a szájába venni –, 3 méteres hatósugarú, a végén 50 cm széles csóva, és mindössze 5 szegmensig tart. Ezalatt képes 5d6 fizikumpont veszteséget okozni – ráadásul a varázslat direkt célpontja maga a varázsló, és a megtámadottak csupán áttételes célpontok, így ők nem jogosultak mágikus ellenállásra! A vízsugár nyomása, ereje képes betörni a közönséges ajtókat, igen hatékonyan oltja el a tüzeket.

Árasztás
Típus: területre ható
Nehézség: 10
Esszenciaigény: 88
Erő: 70
Hatótávolság: 5 kilométer
Komponensek: szó, mozdulat, anyagi (vízcsepp)
Elmondási idő: 25 perc
Hatóidő: azonnali
Leírás: A varázslat bármely folyóvízre alkalmazható (tehát tóra, tengerre nem). A varázslat hatására a folyó, patak stb. vízmagasságához az éppen aktuális vízmélység mérete hozzáadódik (az eredeti mélység megkétszereződik), öt kilométer hosszan, a folyásiránynak felfelé, miközben az eredeti vízmennyiség megháromszorozódik. Ez azt jelenti, hogy egy 10 méter mély folyó a varázslat hatására a varázslat előtti vízfelszínnél 10 méterrel magasabb víztömeget fog hirtelen produkálni. Ez a víztömeg aztán a természetes domborzati viszonyoknak megfelelően fog elhelyezkedni, így a sekélyebb medrekből kicsapva áradást okoz.

Jéghíd
Típus: területre ható
Nehézség: 5
Esszenciaigény: 65
Erő: 70
Hatótávolság: zóna
Komponensek: szó, mozdulat, anyagi (vízcsepp)
Elmondási idő: 60 szegmens
Hatóidő: 1 perc /mágiahasználat szint
Leírás: A varázslat alapesetben egy 20 méter hosszú, 3 méter széles jéghidat képez bármely nyílt víz fölött. A jéghíd elég vastag ahhoz, hogy akár egy alaposan megrakott szekeret is elbírjon. Ugyanakkor a varázsló döntése szerint a jéghidat meg lehet hosszabbítani 40 méteresre – ekkor csupán 2 méter széles lesz –, avagy 60 méteresre – ekkor már csak 1 méter széles hidat kapnak. Ennél hosszabbra nem lehet nyújtani a jéghidat, illetve eddig is csak akkor, ha a túlsó vége nem kerül túl a varázsló zónáján. A jéghíd csakis akkor jön létre, ha mindkét vége szilárd partot ér – amennyiben a varázstudó rosszul becsülte fel a távolságot, a varázslat nem jön létre, a felhasznált esszenciapont viszont eltávozik. A jéghidat szakadékok, várfalak, háztetők stb. fölött nem lehet létrehozni, csakis nyílt vízen, amelyből kifagy a híd anyaga. A víz lehet bármilyen vad folyású, a híd a varázslat időtartama alatt ennek képes ellenállni.

Gránit Kódex

Földközpont
Típus: speciális
Nehézség: 10
Esszenciaigény: 10
Erő: 10
Hatótávolság: zóna
Komponens: szó
Elmondási idő: 1 szegmens
Hatóidő: legfeljebb 100 szegmens
Leírás: A varázslat epicentruma áthelyeződik egy, zónán belül lévő, legalább egy tenyérnyi szabad földfelületre (nem homok, nem agyag, stb.), és onnan úgy jön létre a varázslat, mintha a varázsló ott tartózkodna. Az új epicentrumtól kell számítani a következő földvarázslat hatótávolságát és minden más paraméterét. A Földközpont és az azt követő földvarázslat egy cselekedetnek számít. Egy Földközpont varázslat után csak egyetlen földvarázslatot lehet elmondani (de az nem lehet egy másik Földközpont).

Kőbőr
Típus: személyre ható
Nehézség: 2
Esszenciaigény: 10 / 100 szegmens
Erő: 5
Hatótávolság: érintés
Komponens: szó, mozdulat, anyagi (kavics)
Elmondási idő: 8 szegmens
Hatóidő: 100 szegmens / 10 Ep
Leírás: a varázslat keménnyé és ellenállóvá teszi a célszemély bőrét, akárha kővé változna a bőre. Akire rámondják, annak a bőre 5-ös szintű vértként fog viselkedni az egész testfelületén (varázsfegyverekkel szemben is), ugyanakkor személyes gyorsaságához +15 adódik, azaz lelassul.

Acélbőr
Típus: személyre ható
Nehézség: 4
Esszenciaigény: 20 / 100 szegmens
Erő: 15
Hatótávolság: érintés
Komponens: szó, mozdulat, anyagi (acélgyűrű)
Elmondási idő: 10 szegmens
Hatóidő: 100 szegmens / 20 Ep
Leírás: a varázslat éppolyan keménnyé és ellenállóvá teszi a célszemély bőrét, mint az acél. Akire rámondják, azt hasztalan próbálják közönséges fegyverekkel megvágni, megszúrni stb., bőréről egyszerűen lesiklanak ezek a támadások, miközben a célszemély mit sem lassul! Varázslatokkal és varázsfegyverekkel szemben azonban az Acélbőr tehetetlen. A varázslat anyagi komponense egy apró acélgyűrű, melyet a célszemélynek kell viselni a varázslat időtartama alatt (acélból készült varázsgyűrűk nem alkalmasak anyagi komponensnek).

Agyagállatok
Típus: speciális
Nehézség: 7
Esszenciaigény: 25
Erő: 25
Hatótávolság: érintés
Komponens: szó, mozdulat, anyagi (agyag, állati anyag)
Elmondási idő: 8 szegmens
Hatóidő: 3 óra (25 Ep-ért duplázható)
Leírás: a mágiahasználó állatokat teremthet agyagból. Az állatokat először meg kell formáznia kicsiben, majd a varázslatot rábocsátva az agyagállatok felveszik a valódiak méretét, és megelevenednek. Ezek után az agyagállatok a varázslat megszűntéig úgy fognak viselkedni, mintha igaziak lennének, és megkapják az eredeti minden közönséges (*nem természetfeletti)* képességét. Azaz lovagolhatnak rajtuk, húzhatnak szekeret, sőt repülhetnek is, ha egyébként az igazi állat képes erre. Csak közönséges állatok teremthetők ezzel a varázslattal, szörnye-

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

Nyomtalan lábak

Típus: személyre ható
Nehézség: 3
Esszenciaigény: 20
Erő: 5
Hatótávolság: érintés
Komponens: szó, anyagi (por)
Elmondási idő: 3 szegmens
Hatóidő: 10 perc
Leírás: a varázslat alanya bármiféle csupasz talajon – föld, agyag, sár, por, stb. – kivehető láb- és szagnyom hátrahagyása nélkül mozoghat. Így az ezzel a varázslattal védett személyt lehetetlen közönséges módon nyomon követni. Megjegyzendő, hogy a terep, amelyen a személy halad át, áthaladása után 30-180 (1d6*30) percen keresztül mágiát fog sugározni.

Gránitököl

Típus: személyre ható
Nehézség: 2
Esszenciaigény: 1-50
Erő: 25
Hatótávolság: mágiahasználó
Komponens: szó, anyagi (gránitkavics)
Elmondási idő: 6 szegmens
Hatóidő: 4 szegmens/1 Ep
Leírás: a varázslat segítségével a mágiahasználó gránitkeménységűvé változtathatja az ökleit, s így igen hatásosan használhatóak lesznek a közelharc során. A gránitököl sebzésszorzója 6. A mágiahasználó keze érzéketlenné válik a közönséges tűzzel és hideggel szemben, de mágikus tüzek és hidegek normál veszteséget okoznak. Amennyiben a varázslat időtartama alatt a gránitököl bármiféle módon károsodik (például eltörik, mágikus tűzzel megégetik stb.), akkor a mágiahasználó keze is automatikusan elszenvedi ezeket a károsodásokat, és ezek a varázslat leteltével is megmaradnak. A varázslat anyagi komponense egy darabka gránit, melyet a varázslat végéig kézben kell tartani. A gránitököllel a verekedésen kívül bármiféle más tevékenységet végezni igen nehéz, ezeket a cselekvés típusától függően 30-70 ponttal csökkentett célszámú Ügyességpróba után végezheti el a célszemély.

Hullócsillag

Típus: speciális
Nehézség: 7
Esszenciaigény: 40 /hullócsillag
Erő: 60
Hatótávolság: zóna
Komponens: szó, mozdulat, anyagi (meteorkő)
Elmondási idő: 8 szegmens
Hatóidő: azonnali
Leírás: a varázslat hullócsillago(ka)t idéz meg, melyek az égből érkező, maguk után tüzes csóvát húzó, izzó lövedékek. A hullócsillag közvetlen találat esetén 5d10 Fp veszteséget okoz; majd becsapódáskor 5 méter átmérőjű körzetben szétrobban, ezáltal további 5d6 Fp veszteséget okoz (akit eltalálta a hullócsillag, annak ezzel a sebzéssel már nem kell számolnia). A hullócsillag oda zuhan, ahova a mágiahasználó mutat, ám találati pontossága 1:6 (azaz a célpont dobjon hatoldalú kockán, s ha az érték 1, akkor a hullócsillag telibe talált – egyébként a robbanásból fakadó veszteséget szenvedi el a célpont). A vértek nem védenek a varázslat fizikai hatásától, csakis a mágikus ellenállás. Hullócsillagot kizárólag szabad ég alatt, alkonyattól pirkadatig lehetséges megidézni. A varázslat anyagi komponense megsemmisül.

Fémtaszítás

Típus: speciális
Nehézség: 5
Esszenciaigény: 10/m^2 vagy 30/lény
Erő: 30
Hatótávolság: zóna
Komponens: szó, mozdulat, anyagi (mágnes por)
Elmondási idő: 5 szegmens
Hatóidő: 20 szegmens /mágiahasználat szint
Leírás: a varázslat segítségével a mágiahasználó fémtaszítási képességgel ruházhat fel tárgyakat vagy személyeket. Tárgy esetén annyi négyzetméterre varázsolhat, ahányszor 10 Ep-t a varázslatra fordít. Ha élőlényre bocsátja rá a varázslatot, akkor egy emberméretű lényt 30 Ep-ért tehet fémtaszítóvá (azaz egy kisebb lényre kevesebb Ep-ért lehet rábocsátani, de egy óriásra nagyságrendekkel többért). A varázslat elmondása után a varázslat alanya erőteljesen taszítani fog magától *mindenféle* fémet, *kivéve azt, amit a varázslat előtt is viselt,* beleértve az aranyat, ezüstöt, vasat és a hasonlókat. Ha egy Fémtaszító varázzsal védett személyt fémfegyverrel támadnak, akkor Páncélszintje 3 szinttel javul, ugyanis teste egyszerűen eltaszítja magától a fegyvert. Természetesen a varázslat azt is megnehezíti, hogy magához vegyen bármiféle fémtárgyat.

Mágnesvarázs

Típus: személyre ható
Nehézség: 6
Esszenciaigény: 10-100 Ep
Erő: 25
Hatótávolság: zóna
Komponens: szó, mozdulat, anyagi (massza)
Elmondási idő: 8 szegmens
Hatóidő: 20 szegmens /mágiahasználat szint
Leírás: a varázslat tulajdonképpen a Fémtaszítás ellentéte. Amikor a mágiahasználó rámondja valakire/valamire, az illető személy vagy tárgy nyomban vonzani fogja a *mágnesezhető* fémeket, elsősorban a vasat. A mágikus hatás annyiszor 10 centiméteres sugárból vonzza oda a fémeket, ahány esszenciapontot a varázslatba fektettek (10 eszszenciapont 1 méteres távolságot jelent, 100 Ep 10 méteres távolságot). Azoknak a lényeknek, akiket vasból (vagy hasonlóképp mágnesezhető fémből) készített fegyverrel támadnak, ezen támadásokkal szemben hárommal romlik a Páncélszintje, ugyanakkor az efféle, ellenük irányuló támadások cselekvési idejéhez 10 szegmens adódik, a mágnesezettség hatása miatt. A mágnesvarázs vonzáskörzetében *minden* fémfegyverrel harcoló, vagy nagyméretű fémvértet viselő személyre *nagyon rossz körülmények* hatnak a harchoz (lásd: körülmények módosító hatása a harcban), *kivéve* magát a célszemélyt. A mágnesvarázs bármilyen tárgyra (*kő, fa, üveg, stb.*) rámondható, s attól a pillanattól kezdve az illető tárgy úgy fogja vonzani a vasat és hasonlókat, mintha igazi mágneskő lenne. A varázslat anyagi komponense mézből, aranyporból és mágnesporból kevert massza, amiből a varázslat során egy kis adagot le kell nyelnie a *varázslónak.*

Homokvihar

Típus: területre ható
Nehézség: 7
Esszenciaigény: 20-60
Erő: 30
Hatótávolság: zóna
Komponens: szó, mozdulat, anyagi (marék homok)
Elmondási idő: 4 szegmens
Hatóidő: 10 perc
Leírás: a mágiahasználó ezzel a varázslattal pusztító homokvihart támaszthat. A vihar kiterjedése annyi méter átmérőjű kör, ahány esszenciapontot a varázslatba fektettek. A vihar lehetetlenné teszi az adott te-

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

Meteoralak

Típus: önmagára ható
Nehézség: 7
Esszenciaigény: 88
Erő: 75
Hatótávolság: mágiahasználó
Komponens: szó, mozdulat, anyagi (rubin, meteorkő)
Elmondási idő: 10 perc
Hatóidő: 1 óra /mágiahasználat szint
Leírás: a varázslat egy igen hatékony és látványos utazási módot tesz lehetővé, ugyanakkor komoly harci varázslatnak is számít. Amikor a mágiahasználó elmondja a varázslatot, akkor vakító fényesség támad körülötte, amely gyorsan elhalványul – látszólag ennél több nem történik. Ezek után azonban egyetlen gondolattal képes aktivizálni a varázslatot, melynek során teste kővé változik, és igen nagy sebességgel képes a földfelszín felett repülni (kb. 100 km/óra, max. 10 méter magasan) – ugyanígy csupán egyetlen gondolatába kerül visszaalakulni. Bármikor megszakíthatja az utazást, és simán landolhat, majd újra elkezdheti. Az időtartamon belül összesen annyiszor két kilométert tehet meg így, ahányadik szinten a Mágiahasználat jártassága áll. Ha túllépi az időtartamot, vagy a távolságot, a varázslat megszűnik – a varázslat megszűnésekor 1d10 percig a varázshasználó nem képes elegendő erőt kifejteni a járáshoz, mivel az izmai elvesztik tónusukat. Meteoralakban a mágiahasználó korlátozott külső érzékeléssel rendelkezik, mozgás irányát legfeljebb 45 fokos szögben tudja megváltoztatni; tehát nem tehet hirtelen fordulatokat vagy nem csinálhat bonyolult figurákat repülés közben. Látja viszont az alant elsuhanó tájat, az ott levő dolgokat (például házakat, fákat, személyeket). Meteoralakban képes áttörni falakon is, de a fal anyagától függően bizonyos veszteséget fog elszenvedni: fa esetén 2 Fp/25 centiméter, kő esetén 4 Fp/5 centiméter, fém esetén 8 Fp/2 centiméter falvastagság. Élőlények elleni támadáskor a meteoralak sebzése 15d10, ám a varázslat ezután azonnal megszűnik! A varázslat anyagi komponense egy legalább 1000 arany értékű rubin és egy apró meteorkő (a komponensek a varázslat során nem használódnak el).

Lávabomba

Típus: területre ható
Nehézség: 5
Esszenciaigény: 30 /bomba
Erő: 50
Hatótávolság: zóna
Komponensek: mozdulat, anyagi (kavics)
Elmondási idő: 13 szegmens
Hatóidő: azonnali
Leírás: A varázsló a lába elé mutat, ahol a talajon azonnal egy repedés keletkezik, amelyből emberfej nagyságú, izzó lávatömb türemkedik elő. A lávabomba nagy sebességgel a levegőbe emelkedik, majd parabolikus pályát leírva oda zuhan, ahová a mágus mutatja – ez lehet egy fal mögött is, hiszen a röppálya miatt a bomba oda is képes bejutni. A bomba becsapódási pontja, így a fröccsenés epicentruma a mágus által pontosan kijelölt helytől 1-5 méterre eltérhet: a lövedék elétérését 1d6 dobással kell kijelölni, ahol az 1-5 érték a szóródás távolságát méterben, a 6-os érték a tökéletes találatot jelöli (amennyiben az eltérés iránya is érdekes, egy megpörgetett ceruzával, vagy kockadobással lehet szimulálni). A lávabomba 3 méter sugarú körben fröccsen szét, cseppjei 5d10 Fp veszteséget okoznak. Akit a lávabomba közvetlenül eltalál (sorspróba, balsors zóna), 25d10 Fp veszteséget szenved el, amennyiben a varázslat kifejti rá a hatását. Egyetlen varázslattal annyi lávabomba hozható létre, amennyire csak a varázsló képes.

Termékenység/Terméketlenség

Típus: speciális
Nehézség: 5 (személy), 7 (terület)
Esszenciaigény: 40 (személy), 20 / 100 m2 (terület)
Erő: 40 (személy), 60 (terület)
Hatótávolság: érintés (személy), zóna (terület)
Komponens: szó, mozdulat, anyagi
Elmondási idő: 1 óra
Hatóidő: maradandó
Leírás: a varázslat lehetővé teszi a mágiahasználó számára, hogy termékennyé változtasson egy adott területet vagy személyt. Ha területre bocsátja rá a varázslatot, az lehet megszentségtelenített, felégetett, egyéb módon elpusztított föld, a varázslat hatására ismét termőképessé válik. Ha személyre mondják rá, akkor az ismét termékennyé, nemzőképessé válik. A hatás maradandó. A varázslat megfordítottja a Terméketlenség, mely maradandóan terméketlenné tesz egy területet vagy személyt. Mindkét varázslattal vagy egy személyre, vagy pedig egy 100 négyzetméterszer a használó *mágiahasználat* jártasságának szintje nagyságú területre lehet hatni, vagy egy személyre. A Termékenységvarázs során a mágiahasználónak ritka füvekkel feljavított humuszt kell a földre (vagy a célszemély hasára) szórnia, míg a fordított varázslat esetén fahamut és az igen ritka átokfüvet. Személy esetén a mágiahasználónak érintenie kell a célszemélyt, terület esetén zónahatáron belül kell lennie.

Falerősítés

Típus: tárgyra ható
Nehézség: 7
Esszenciaigény: 25 (erősíthető)
Erő: 45
Hatótávolság: zóna
Komponensek: mozdulat, anyagi (kavics)
Elmondási idő: 60 szegmens
Hatóidő: maradandó
Leírás: a varázslat helyreállítja a sérült falakat – okozza a sérülést az idő, avagy heves fizikai behatás. A helyreállított falrészlet éppen olyan lesz, mint új korában – azaz, ha már akkor is rogyadozó volt a rossz kőművesmunka miatt, akkor a varázslattal sem lehet jobbá tenni. Ha a sérülés nagyobb, mint 1 m^2, a varázslatot erősíteni kell: minden 10 Ep újabb 1-1 négyzetméter falrészlet felújítását teszi lehetővé ugyanazon a varázslaton belül. A megnövelt varázslattal nem lehet külön falrészleteket megerősíteni, a célterület mindig egybefüggő.

Őstest (Föld)

Típus: önmagára ható
Nehézség: 10
Esszenciaigény: 80
Erő: 100
Hatótávolság: önmaga
Komponensek: szó, mozdulat, anyagi (humusz)
Elmondási idő: 5 perc
Hatóidő: 100 szegmens/mágiahasználat szint
Leírás: a varázshasználó teste maga lesz az Élő Föld – hasonlóvá válik egy földelementálhoz. A varázsló külső kinézete kivehetetlenné válik, körvonalai is elmosódottak, csak távolról emlékeztet humanoidra a testét alkotó földgöröngyök miatt. A felszerelési tárgyak és a ruha is beleolvad az *őstestbe.* A varázslat időtartama alatt a földmágus normálisan csak mágikus fegyverekkel, vagy mágiával sebezhető – az egyszerű fizikai sebzéseknek csupán a 20%-át szenvedi el az őstest. Az Alabástrom Kódex varázslatai duplán sebzik, ugyanakkor a Gránit Kódex varázslataira immúnissá válik, bármilyen szándékkal mondanák is ki rá. Őstestben képes lemerülni a földbe, a föld tápanyagából táplálkozni. Érintése termékennyé teszi a terméketlent, legyen szó kiszáradt almafáról, egy cserép homokról, vagy egy meddő asszonyról. A varázsló az *őstestben* eredeti sebességének *felével* bír (értelemszerűen ez Gyorsaság pontjaira fordítva hat). Az őstestben való lét visszaadja a varázsló korábban elvesztett fizikumpontjait, megszünteti éhségét. A visszaalakulást követő két napon a mágus oxigénigénye megtízszereződik, ezért semmilyen megerőltető tevékenységre nem képes, különben saját kilélegzett, elhasznált levegőjétől fullad meg.

Alabástrom Kódex

Légközpont
Típus: speciális
Nehézség: 10
Esszenciaigény: 10
Erő: 10
Hatótávolság: zóna
Komponens: szó
Elmondási idő: 1 szegmens
Hatóidő: legfeljebb 100 szegmens
Leírás: a varázslat epicentruma áthelyeződik egy, zónán belül lévő tetszőleges, szabad levegőben lévő pontra, és onnan úgy jön létre a varázslat, mintha a varázsló ott tartózkodna. Nem számít szabad levegőnek a tüdőben lévő vagy más, zárt helyen lévő levegő. Az új epicentrumtól kell számítani a következő légvarázslat hatótávolságát és minden más paraméterét. A Légközpont és az azt követő légvarázslat egy cselekedetnek számít. Egy Légközpont varázslat után csak egyetlen légvarázslatot lehet elmondani (de az nem lehet egy másik Légközpont).

Vakító fény
Típus: személyre ható
Nehézség: 3
Esszenciaigény: 18
Erő: 22
Hatótávolság: 20 méter
Komponensek: szó, mozdulat, anyagi (légvétel)
Elmondási idő: 4 + 5 szegmens
Hatóidő: azonnali
Leírás: Hatására erősen vakító fényvillanás csap ki a mágus tenyeréből. A felvillanás által bevilágított terület egy 90 fokos szögtartományba fér bele. Minden itt tartózkodónak, aki ez idő alatt a mágus irányába nézett – és nem hunyta le, vagy védte valamivel a szemét –, mágiaellenállást kell tennie, vagy 100 szegmensre elvakul. Az erős fényre érzékeny lények 2-300 szegmens időre is elveszthetik látóképességüket.

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

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

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

Energiakorbács
Típus: személyre ható
Nehézség: 6
Esszenciaigény: 20 + X (ahol X a sebzés mértéke)
Erő: 10 + X/2
Hatótávolság: önmaga
Komponens: szó, mozdulat, anyagi (légvétel, szilánk)
Elmondási idő: 2 + 5 szegmens
Hatóidő: 60 szegmens
Leírás: a varázslat egy ragyogó, korbácsszerű energiafonatot hoz létre – egyfajta megszelídített villámot. A korbács kiválóan alkalmazható a harcban, támadó/védőszintje azonos a Mágiahasználat jártasság szintjével, fegyversebessége a varázsló alapgyorsaságának fele, minden sikeres találata a támadódobásból eredő sebzést (1-es sebzésszorzó) + X Fp veszteséget okoz. A teljes hossza 3-3,5 méter. Fémvért, fémpajzs, fémfegyverek és hasonlók esetén a körülmények *rendkívül kedvezőek* lesznek a találathoz, mivel ezek magukhoz vonzzák a korbácsot – ugyanakkor a szálfegyverek esetén ez hátrányos is lehet (a hosszú fanyél miatt a korbács sebző energiája nem jut el az ellenfélig), ezért ezek ellen a *rendkívül hátrányos* körülmények módosítója érvényes a célszemélyt érintő találatokhoz. A varázslat anyagi komponense egy villámsújtotta fa kicsiny üszkös szilánkja, amelyet a mágiahasználónak a varázslat végéig a kezében kell tartania. Megjegyzen-

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

Eltérítő aura

Típus: személyre ható
Nehézség: 4
Esszenciaigény: 25
Erő: 15
Hatótávolság: zóna
Komponens: szó, mozdulat, anyagi (légvétel)
Elmondási idő: 10 + 5 szegmens
Hatóidő: 20 szegmens /mágiahasználat szint
Leírás: A célszemély körül láthatatlan erőtér keletkezik, amely minden kilőtt, vagy égből hulló anyagi kiterjedéssel bíró lövedéket 50% eséllyel eltérít. Tömeghatás esetén (pl. jégeső, a lávabomba freccsenése stb.) nem kell minden egyes lövedékdarabra kiszámítani az esélyt – erre nincs is mód –, ilyenkor az eredeti hatás felével kell számolni a célszemély esetében.

Csendgömb

Típus: területre/tárgyra/személyre ható
Nehézség: 5
Esszenciaigény: 10 /gömbsugár méterben (max. 5 méterig)
Erő: 15
Hatótávolság: zóna
Komponens: szó, mozdulat, anyagi (légvétel)
Elmondási idő: 3 + 5 szegmens
Hatóidő: 60 szegmens
Leírás: hatására a célterületen kioltódik minden hang, abszolút csönd áll be. Gyakorlatilag lehetetlenné válik mindenféle beszélgetés, azon varázslatok pedig, melyekhez szókomponens szükséges, használhatatlanok a területen belül. Sem kifelé, sem befelé nincs hangáramlás. A varázslatot nemcsak helyre, de bizonyos tárgyakra, élőlényekre is rá lehet mondani – ez utóbbi esetben, ha a tárgy vagy az élőlény elmozdul, a csendgömb vele együtt mozog. Sikeres mágikus ellenállás esetén a varázslat nem jön létre, ugyanakkor a felhasznált Ep eltávozik.

Villámcsapás

Típus: területre ható
Nehézség: 6
Esszenciaigény: 55
Erő: 45
Hatótávolság: zóna
Komponens: szó, mozdulat, anyagi (légvétel)
Elmondási idő: 5 + 5 szegmens
Hatóidő: azonnali
Leírás: a varázslat nyomán a mágiahasználó kezéből egy villám robban elő, abba az irányba, amerre mutat. A mágikusan létrehozott villám hatása megegyezik a természetes módon képződöttel (lángra lobbanthatja a gyúlékony anyagokat, becsapódásakor percekre megsüketíti a környéken tartózkodókat, megölhet élőlényeket stb. – de a megfelelő módszerek használatával energiája levezethető a földbe, s így hatástalanítható). Az a személy, akit egy villámcsapás eltalál, 15d6 fizikumpontot veszít.

Szélcsend

Típus: területre ható
Nehézség: 6
Esszenciaigény: 18 (36)
Erő: 25
Hatótávolság: zóna
Komponens: szó, mozdulat, anyagi (légvétel, üres bőrzsák)
Elmondási idő: 10 + 5 szegmens
Hatóidő: 1 óra (háromszorozható)
Leírás: ezzel a varázslattal még a legnagyobb szelek is lecsillapíthatók a hatáskörön belül. A varázslat egy 10 méter sugarú gömb belsejében gyakorlatilag mozdulatlanná teszi a levegőt. A gömbön kívül tombolhat bármekkora vihar, a bent lévőknek semmiféle bajuk nem fog esni tőle. A Szélcsend egy teljes óráig tart, de az időtartam az esszencia-ráfordítás megduplázásával megháromszorozható. A varázslat ereje levonódik a mágikus szelek erejéből, így csökkentve azok hatását. Megjegyzendő, ha a varázslatot viharban alkalmazzák, az csak a szél ellen nyújt hathatós védelmet, az esetleges eső, villám ellen nem.

Szikrazápor

Típus: személyre ható
Nehézség: 2
Esszenciaigény: 12
Erő: 30
Hatótávolság: mágiahasználó
Komponens: szó, mozdulat, anyagi (lélegzet)
Elmondási idő: 1 + 5 szegmens
Hatóidő: azonnali
Leírás: a varázslat során kékes szikrazápor tör elő a mágiahasználó tenyeréből, maximum 10 méter távolságig. A szikraeső sugárirányban terjed. Akit a szikrazápor eltalál, 2d10 Fp veszteséget szenved el. Ha az ellenfél fémvértet, fémpajzsot vagy hasonlót visel, automatikusan a maximális veszteséget szenvedi el.

Villámló szem

Típus: önmagára ható
Nehézség: 3
Esszenciaigény: 5 /villám
Erő: 20
Hatótávolság: önmaga
Komponens: szó, mozdulat, anyagi (légvétel, békaszem)
Elmondási idő: 1 + 5 szegmens
Hatóidő: 100 szegmens
Leírás: a varázslat segítségével a mágiahasználó apró villámokat tud kibocsátani a szeméből, maximum 20 méter távolságra. A hatóidő alatt legfeljebb 4 villám lőhető ki (az ennek megfelelő Ep-t a varázslat létrehozásakor kell befektetni), ezek mindegyike 4 Fp veszteséget okoz. A villámokat nem szükséges egyetlen ellenfélre kilőni, tetszés szerint el lehet osztani a hatáskörön belül álló lények között. A varázslat anyagi komponense egy béka szemgolyója, melyet a mágiahasználónak le kell nyelnie a varázslat aktivizálásához. A varázslat létrejötte után, de a

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

Repülés
Típus: személyre ható
Nehézség: 4
Esszenciaigény: 5 vagy 10 /perc
Erő: 40
Hatótávolság: érintés
Komponens: szó, mozdulat, anyagi (lélegzet)
Elmondási idő: 100 + 5 szegmens
Hatóidő: 1 perc /5 vagy 10 Ep
Leírás: a varázslat felruházza a mágikus repülés képességével a mágiahasználót (5 Ep-ért), vagy az általa kiválasztott lényt (10 Ep-ért). A hatás alatt álló lény mozoghat függőlegesen és/vagy vízszintesen is, másodpercenként 10 méteres (36 km/órás) sebességgel. A varázslat időtartama annyi perc, ahányszor 5, illetve 10 esszenciapontot a varázslatra fordítottak.

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

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

Gömbvillám
Típus: speciális
Nehézség: 8
Esszenciaigény: 50 /gömbvillám
Erő: 60
Hatótávolság: zóna
Komponens: szó, mozdulat, anyagi (légvétel)
Elmondási idő: 6 + 5 szegmens
Hatóidő: 5 perc (500 szegmens)
Leírás: a varázslattal a mágiahasználó gömbvillámo(ka)t teremt. A gömbvillámokat létrehozójuk irányítja a zóna határán belül (1 méter/másodperc sebességgel haladhatnak). A gömbvillámok átmérője körülbelül 0,3 méter, és ha bármilyen lény (beleértve a nem e világról valókat, élőholtakat stb.) megérinti valamelyik gömbvillámot, vagy akárcsak a közelükbe (1 méteren belülre) kerül, villamos kisülést idéz elő (ilyenkor a lény esszenciapajzs-próbára jogosult). Az elektromosságra immúnis lények semmilyen veszteséget nem szenvednek. Minden gömbvillám 40-40 Fp veszteséget okoz. Amennyiben a gömbvillám kisül, nyomban szétoszlik, egyébként 5 percig marad meg.

Forgószél
Típus: területre ható
Nehézség: 8
Esszenciaigény: 90
Erő: 50
Hatótávolság: zóna
Komponens: szó, mozdulat, anyagi (légvétel, pikkely)
Elmondási idő: 10 + 5 szegmens
Hatóidő: 10 perc
Leírás: a mágiahasználó annyiszor 2 méter átmérőjű forgószelet hoz létre, amennyi a Mágiahasználat jártasságának szintje. A tornádó létrehozási helyén minden teremtmény 2d10 Fp veszteséget szenved, majd a tornádó elindul a mágiahasználó által meghatározott irányba, s minden, az útjába kerülő teremtményt magával ragad (sikeres Esszenciapajzs-próba semlegesíti a hatást). Akit a hatalmas szélvihar elragadott, azt 10 perc múlva fogja elejteni (időközben az önállósult tornádó elhagyhatja a zónát, ahol létrejött). Az, hogy a tornádó elragadta, az még nem jelent fizikai veszteséget, ám a szélvihar 10d10+20 méter magasságig repíti, s innen fog lezuhanni (s ennek megfelelően szenved veszteséget is, ha nincs a zuhanás ellen egyéb védelme). A tornádó belsejében varázsolni, beszélni vagy bármilyen, értelmezhető cselekedetet végrehajtani a lehetetlenséggel határos. A mágiahasználó nem tudja irányítani a tornádót, csupán az indulási irányt határozhatja meg. Anyagi komponens egy légsárkány pikkelydarabkája.

Őstest (Lég)
Típus: önmagára ható
Nehézség: 10
Esszenciaigény: 80
Erő: 100
Hatótávolság: önmaga
Komponensek: szó, mozdulat, anyagi (légvétel)
Elmondási idő: 5 perc + 5 szegmens
Hatóidő: 100 szegmens/mágiahasználat szint
Leírás: a varázshasználó teste maga lesz az Élő Lég – hasonlóvá válik egy légelementálhoz. A varázsló körvonalai elmosódnak, csak távolról emlékeztet humanoidra a testét alkotó tiszta légfuvallatok miatt. A felszerelési tárgyak és a ruha is beleolvad az *őstestbe.* A varázslat időtartama alatt a légmágus csak mágikus fegyverekkel, természetes tűzzel, vagy mágiával sebezhető. A Skarlát Kódex varázslatai duplán sebzik, ugyanakkor az Alabástrom Kódex varázslataira immúnissá válik, bármilyen szándékkal mondanák is ki rá. Őstestben képes felemelkedni a felhők fölé, és képes viharként átszáguldani bárkin – egy-egy ilyen száguldás sebzése 2d10 fizikumpont –, és besurranni a legkisebb nyílásokon. A varázsló az *őstestben* eredeti sebességének tízszeresével bír (értelemszerűen ez Gyorsaság pontjaira fordítva hat), és semmilyen cselekedetéhez nem szükséges kezdeményező dobást tennie. Az őstestben való lét időlegesen megduplázza a varázsló aktuális esszenciapontjait, és felfokozza szellemi képességeit (emlékezet, intelligencia stb.). A visszaalakulást követő két napon a mágus energiaigénye megtízszereződik, ezért hihetetlen mennyiségű élelmet fal fel. Ha erre nem képes, éhen hal.

Smaragd Kódex

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

Szent liget
Típus: területre ható (csak druidák által használható)
Nehézség: 8
Esszenciaigény: 70 (+50 000)
Erő: 1000
Hatótávolság: zóna
Komponensek: rituálé, szó, mozdulat, anyag
Elmondási idő: 1 nap
Hatóidő: végleges
Leírás: a varázslat által létrehozott Szent Ligetek *Zhénia templomául* szentelt erdőrészek, melyekben maga a ligetet létrehozó druida a pap. A Szent Liget – amely lehet önálló liget, de lehet egy nagyobb erdő része is – annyi méter sugarú, amekkora a druida zónája. Létrehozásához sajátos tánc (mozdulatkomponens), egy balladaszerű ének egy teljes napos invokálása (szókomponens), valamint egy falevél, egy marék föld, egy kupa forrásvíz és egy borsónyi drágakő (anyagi komponens) szükséges. A varázslatot *legalább* egy hónapos rituálé előzi meg (kötelező), amelynek során a druida napkeltétől napnyugtáig táncol és énekel a leendő Szent Liget fái között – és csupán napszállta után ehet, ihat vagy pihenhet. A rituálé a szabályok szerint növeli a varázslat célszámát, ezért gyengébb képességű druidák akár egy évig is képesek a rituálét végezni a biztosabb eredmény értelmében. A rontott varázslatot csak egy év elteltével lehet megismételni. A sikeres varázslat 70 esszenciapontjához Zhénia, jóindulata jeleként iszonyatos mennyiségű varázserőt ad, amely aztán valósággal életre kelti a Szent Liget környékét (ez az isteni esszencia hozza létre a Druidaerdőt).

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

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

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

Druidaerdő

Típus: területre ható (csak Zhénia hozhatja létre, a Szent Ligetek körül)
Nehézség: nem meghatározható
Esszenciaigény: 50 000
Erő: 1000
Hatótávolság: annyi mérföld átmérőjű, ahányadik szintű a druida *elhivatottság* jártassága
Komponensek: nem meghatározható
Elmondási idő: nem meghatározható
Hatóidő: végleges
Leírás: a druidaerdőt Zhénia hozza létre, a druida Szent Ligete – azaz a Zöld Úrnőnek szentelt templom – körül. Ha kell, fákat is növeszt, ám mivel a legtöbb Szent Liget egy nagyobb erdőség szívében található, a druidaerdő csupán a régi erdő egy részletének mágikus átalakulása révén jön létre – közönséges halandók észre sem veszik a változást, amíg csak egy járkáló fával nem találkoznak.

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

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

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

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

Tiltott erdő

Típus: területre ható (csak Zhénia hozhatja létre, a Szent Ligetek körül)
Nehézség: nem meghatározható
Esszenciaigény: 50 000
Erő: 1000
Hatótávolság: annyi mérföld átmérőjű, ahányadik szintű a druida *elhivatottság* jártassága
Komponensek: nem meghatározható
Elmondási idő: nem meghatározható
Hatóidő: végleges
Leírás: a druidaerdő egy fajtája, ahol a világtól elhúzódó druidák élnek. Ebbe az erdőbe csak a Liget Papjának külön engedélyével lehet belépni – és ez minden más druidára is vonatkozik. Aki engedély nélkül lép a fák közé, azt az erdő minden eszközzel igyekszik kilökni a határain túl: az erdő növényei és állatai gátolják, sőt, megtámadják a betolakodókat. A külső régiókban ez a tevékenység csupán baljós véletlenek sorozatának tűnhet, ám beljebb megnyilvánul a tudatosság. A végsőkig elszánt kalandorokat a legbelsőbb régiókban – a Szent Liget közelében – komoly veszélyek fenyegetik, itt akár az életüket is elveszíthetik meggondolatlanságuk és makacsságuk miatt. A tiltott erdők növényei és állatai nem fejtenek ki mágikus ellenállást saját druidájuk varázslatával szemben.

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

Elátkozott erdő

Típus: területre ható (csak Zhénia hozhatja létre, a Szent Ligetek körül)
Nehézség: nem meghatározható
Esszenciaigény: 50 000
Erő: 1000
Hatótávolság: annyi mérföld átmérőjű, ahányadik szintű a druida *elhivatottság* jártassága
Komponensek: nem meghatározható
Elmondási idő: nem meghatározható
Hatóidő: végleges

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

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

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

Villámhívás

Típus: személyre ható (csak druidák használhatják)
Nehézség: 5
Esszenciaigény: 30-70
Erő: 80
Hatótávolság: zóna
Komponensek: szó, mozdulat
Elmondási idő: 20 szegmens
Hatóidő: 200 szegmens
Leírás: a druida tiszteltel kéri Zhéniát, hogy küldjön alá az egek magasából egy villámot, hogy égetné porrá a druida ellenségét. A varázslás közben a druida kijelöli a villám célpontját. A villám csupán a hatóidő lejárta után érkezik meg, azaz 200 szegmens múlva – ezen időn belül a druida bármikor kérheti, hogy Zhénia mégse küldje a villámát. A villám minden esetben eltalálja a kijelölt személyt – az istenek általában kiválóan céloznak –, és annyi pont fizikumveszteséget okoznak, ahány Ep-t a druida a varázslatba fektetett. A varázslat specialitása, hogy a körbe álló és összefogódzkodó druidák együttesen is kérhetik Zhéniától a villámot, és a varázslatban mindannyian beletölthetnek fejenként 30-70 esszenciapontot – iszonyatos erejű villámot indukálva ezzel.

Őrzők teremtése

Típus: szellemidézés (csak druidák és sámánok által használható)
Nehézség: 6
Esszenciaigény: 26
Erő: 50
Hatótávolság: zóna (druidaerdő)
Komponensek: szó
Elmondási idő: 150 szegmens
Hatóidő: elbocsátásig
Leírás: a varázslattal a természeti szellemek egyikét lehet megidézni, és feladattal ellátni. Az Őrző képes növényekbe költözni, és mozgatni annak bizonyos részeit. Leginkább fákba, tüskés bokrokba bújik, s azok ágait, gyökereit mozgatva tart ellenőrzése alatt egy bizonyos területet. A fák ágai megütik a betolakodót, a tüskés indák beleakaszkodnak, a gyökerek elgáncsolják – bár semmit sem tesznek gyilkos szándékkal, olykor előfordulhatnak balesetek. Egy Őrző tetszés szerint váltogathatja a növényeket, így az avatatlan számára úgy tűnhet, hogy az egész erdő ellene fordult, holott csupán egyetlen szellem nehezíti az útját, hol ebbe, hol abba a növénybe bújva. Az Őrző nem távolodhat el teremtőjétől – mindig annak zónáján belül kell maradnia.

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

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

Tiltók teremtése

Típus: szellemidézés (csak druidák és sámánok által használható)
Nehézség: 8
Esszenciaigény: 46
Erő: 90
Hatótávolság: zóna (druidaerdő)
Komponensek: szó
Elmondási idő: 250 szegmens
Hatóidő: elbocsátásig
Leírás: a varázslattal a természeti szellemek egyikét lehet megidézni, és feladattal ellátni. A Tiltó képes bármilyen állatba költözni – legyen az rovar, vagy emlős –, mely állatot a varázshasználó jelöli ki a számára. Egyetlen megkötés, hogy csakis olyan állatba bújhat, amelynek Esszencia Főértéke 0. A szellem nem váltogatja az állatokat, elbocsátásig, vagy annak pusztulásáig ugyanannak a testében marad – ha a hordozó állat elpusztulna, a szellem új állatot keres, lehetőleg a varázshasználó eredeti kívánsága szerint, ám ez az állat akár az erdő egy távolabbi pontján is lehet. Feladata a betolakodók távoltartása a varázshasználótól, melynek érdekében akár meg is öli őt, ha a szelídebb módszerekre nem reagál. A Tiltók harcértékei megegyeznek a szellem nélküli állatéval. Nem távolodhat el teremtőjétől – mindig annak zónáján belül kell maradnia. Parancsokat nem követ, csupán egyetlen feladatot képes végrehajtani: a betolakodók eltávolítását. A druida egyetlen szavával megfékezheti a Tiltóit, hogy azok ne támadjanak rá bizonyos lényekre – például a druida barátaira.

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

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

Erdőkerülő teremtése

Típus: szellemidézés (csak druidák által használható)
Nehézség: 10
Esszenciaigény: 99
Erő: 600
Hatótávolság: druidaerdő
Komponensek: szó
Elmondási idő: 600 szegmens
Hatóidő: végleges
Leírás: a druida munkáját tanítványok, tündérke kolóniák, elfek, manók és egyéb értelmes lények segíthetik. Ezek egyike az Erdőkerülő (fapásztor), amelyet a druida varázslattal hozhat létre fiatal fákból. A varázslat végleges, a fapásztor önálló entitásként tevékenykedik tovább, a druida esszenciáját nem köti magához. A fák hagyományos tempójában fejlődik, így néhány évtized alatt a kis fácska valóságos óriássá fejlődhet – a méret és a fejlődési idő az eredeti fa fajtájától függ. Egy druidaerdőt négy-öt erdőkerülőnél több nem lakhat, mivel ha közel vannak egymáshoz, folyton torzsalkodnak és letördelik egymás ágait.

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

Az Erdőkerülő leírását lásd a Bestiáriumban (fapásztor).

Növénykeresés
Típus: növényre ható / területre ható
Nehézség: 1
Esszenciaigény: 5
Erő: 12
Hatótávolság: 1 kilométer
Komponensek: szó
Elmondási idő: 25 szegmens
Hatóidő: 10 perc
Leírás: A varázshasználó által meghatározott bizonyos fajú növény helyét mutatja meg a hatótávolságon belül. A varázshasználó az összes előforduló példány tőle mért távolságát és irányát megérzi, és ez az érzet folyamatosan fennmarad – sőt módosul, ha a varázshasználó változtatja a helyét –, amíg a hatóidő le nem jár.

Állatkeresés
Típus: állatra ható / területre ható
Nehézség: 2
Esszenciaigény: 9
Erő: 19
Hatótávolság: 1 kilométer
Komponensek: szó
Elmondási idő: 35 szegmens
Hatóidő: 10 perc
Leírás: A varázshasználó által meghatározott egy bizonyos fajú (nem intelligens) állat helyét mutatja meg a hatótávolságon belül. A varázshasználó az összes előforduló példány tőle mért távolságát és irányát megérzi, és ez az érzet folyamatosan fennmarad – sőt módosul, ha a varázshasználó, vagy a bemért lény változtatja a helyét –, amíg a hatóidő le nem jár.

Zöld forrás
Típus: növényre ható
Nehézség: 3
Esszenciaigény: 7
Erő: 14
Hatótávolság: érintés
Komponensek: szó, mozdulat (érintés)
Elmondási idő: 30 szegmens
Hatóidő: egy perc
Leírás: A varázslat során megérintett, élő fa törzsén kicsiny dudor keletkezik, majd a dudor csúcsából lassan folydogálni kezd a fanedv, ez a kristálytiszta, némileg édeskés ízű víz – tápértéke egy-két kanál cukorral egyenértékű. A varázslat ideje alatt kb. 2 dl fanedv folyik ki, amelyet a dudor miatt pohárban, kulacsban is fel lehet fogni. A druidák egy fából csak egyszer csapolnak nedvet, mert tiszteletben tartják a növény szükségleteit is, más varázshasználók ezt az elvet ritkán tartják be. A dudor a hatóidő letelte után visszahúzódik. Egy varázslat egy érintést tesz lehetővé.

Gyümölcsoltó szózat
Típus: növényre ható
Nehézség: 4
Esszenciaigény: 15
Erő: 39
Hatótávolság: érintés
Komponensek: szó, mozdulat (érintés)
Elmondási idő: 30 szegmens
Hatóidő: maradandó
Leírás: Bármely időszakban, bármilyen fán bármiféle gyümölcsöt teremthet a varázslat. A gyümölcs, melynek fajtája nem választható (véletlenszerűen jön létre, de a gyümölcsfák mindig a saját gyümölcsöket hozzák), az érintés helyén sarjad. A gyümölcs mindig ehető, tápértéke és íze megfelel a fajtájának. A druidák egy fából csak annyi gyümölcsöt sarjasztanak, hogy egyetlen ember jól lakhasson vele, mert tiszteletben tartják a növény szükségleteit is – hiszen a gyümölcsérlelés megterheli a fát. Más varázshasználók ezt az elvet ritkán tartják be. Egy varázslat egy érintést tesz lehetővé.

Növény átváltoztatása
Típus: növényre ható (csak druidák használhatják)
Nehézség: 7
Esszenciaigény: 54
Erő: 60
Hatótávolság: érintés
Komponensek: szó, mozdulat
Elmondási idő: 1 perc
Hatóidő: 1 nap
Leírás: A varázshasználó a megérintett növényt mind alakjában, anyagában, mind tulajdonságaiban megváltoztathatja. A növény tömegét (súlyát, kiterjedését) nem befolyásolja a változás, és nem serkenti a növekedést – ugyanakkor nem is függ a tömegtől, azaz egyetlen varázslattal egy óriási tölgyfa éppúgy átalakítható, akár egy fűszál. A változás csakis egy növény egy paraméterében hozható létre. Az anyagi változás során csak növényi anyagokká alakítható át az eredeti anyag.

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

Növénysorvasztás
Típus: növényre ható
Nehézség: 5
Esszenciaigény: 49
Erő: 70
Hatótávolság: érintés
Komponensek: szó, mozdulat
Elmondási idő: 5 szegmens
Hatóidő: maradandó
Leírás: A megérintett növény igen gyorsan, mintegy 100 szegmens alatt elkorhad, elrothad – legyen az faóriás, vagy egy burgonyabokor. Egy varázslat egyetlen érintést tesz pusztítóvá. Bár ez a varázslat a Zöld Kódexhez tartozik, nem a druidák dolgozták ki, és nem is ők használják, hanem más, a Zöld Kódexet is használó varázstudók. Egy druida annyira tiszteli a növényi életet, hogy még az elátkozott vidékek gyilkos növényeit sem sorvasztaná el – megeszi ugyan a növényeket, mert „életet ad az élet", de öncélúan sosem pusztít.

Életadás
Típus: területre ható
Nehézség: 5
Esszenciaigény: 60 (növelhető)
Erő: 70
Hatótávolság: zóna
Komponensek: szó, mozdulat
Elmondási idő: 1 szegmens
Hatóidő: végleges
Leírás: A varázslat területén a halott fát viharos gyorsasággal (1 szegmens) újraéleszti. Ez nem csupán a lábon álló, elkorhadt törzseket érinti, de a megmunkált fát is, kezdve az ágylábtól, a tetőgerendákon át a lándzsanyélig és nyílvesszőkig. A csiszolt fa kérget növeszt, ágakat és leveleket fejleszt, gyökeret ereszt, olykor kivirágzik – mindezt egyetlen szegmens alatt. Gyakorta megcsavarodik, ahogy az élet újból elkezd áramlani benne. A változások néha nem sok hatással vannak a fából készült tárgyak eredeti funkciójára – például a tetőgerendák levéllel borítva is tetőgerendák maradnak, noha legyökereznek a falak mellett, és ágaik valószínűleg lelökik a cserepek nagyját. Ugyanakkor egy kilőtt nyílvessző úgy eltorzulhat a varázslat következtében, hogy célt téveszt, elveszti acélhegyét stb. A változás végleges.

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

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

Élet visszavétele

Típus: tárgyra ható
Nehézség: 5
Esszenciaigény: 10
Erő: 40
Hatótávolság: érintés
Komponensek: szó, mozdulat
Elmondási idő: 5 szegmens
Hatóidő: végleges
Leírás: Az életadás varázslat ellenvarázslata – az eredeti állapot tökéletes visszaállítására irányul. Csupán a megérintett „növényre" hat, és csakis akkor, ha az annak előtte fából készült tárgy volt. A visszaalakulás szemmel alig követhető gyorsasággal játszódik le, és végleges.

Növekedésserkentés

Típus: területre ható
Nehézség: 3
Esszenciaigény: 30 /100 szegmens
Erő: 60
Hatótávolság: zóna
Komponensek: szó
Elmondási idő: 15 szegmens
Hatóidő: 100 szegmens / 30 Ep
Leírás: A növények hihetetlen burjánzásba kezdenek a varázslat területén. 1 szegmens alatt 1 teljes napi növekedést produkálnak, amely a varázslat elmúlta után is megmarad. A növekedés igazán jelentős mértékét akkor foghatjuk fel igazán, ha a mérsékelt égövi növények vegetációs ciklusát vesszük alapul – azaz 200 szegmens alatt nő egy folyondár akár 10 métert is, vagy a közönséges fű 60-70 szegmens alatt válik derékig érővé. A növekedést a varázslat nem irányítja, csak serkenti: a növények a fényviszonyok és a természetes szokásaik szerint nőnek. A varázslat területe a varázshasználó mágiahasználati (vagy elhivatottság) szintjének megfelelő sugarú kör, a zónán belüli tetszőleges epicentrummal (tehát egy 3. *elhivatottság-szintű* druida 3 méter sugarú körben képes egyetlen varázslatával növekedésre serkenteni a növényeket). Az esszenciaigény sokszorozásával a varázslat hatóideje is sokszorozható.

Megvadult természet

Típus: növényre ható / területre ható
Nehézség: 6
Esszenciaigény: 60
Erő: 100
Hatótávolság: zóna
Komponensek: szó, mozdulat
Elmondási idő: 20 szegmens
Hatóidő: 10 szegmens
Leírás: A növények iszonyatosan gyorsan növekszenek, 10 szegmens alatt úgy elburjánzanak, mintha egy teljes év telt volna el ezalatt. A növekedés nem irányított, a fényviszonyok és a természetes tulajdonságok határozzák meg. A varázslat területe a varázshasználó mágiahasználati (elhivatottság stb.) szintjének megfelelő sugarú kör, a zónán belüli tetszőleges epicentrummal. A varázslat egyetlen paramétere sem változtatható.

Irányított növekedés

Típus: növényre ható / területre ható
Nehézség: 5
Esszenciaigény: 45
Erő: 70
Hatótávolság: zóna
Komponensek: szó, mozdulat
Elmondási idő: 20 szegmens
Hatóidő: 100 szegmens
Leírás: A növények hihetetlen burjánzásba kezdenek a varázslat területén. 1 szegmens alatt 1 teljes napi növekedést produkálnak, amely a varázslat elmúlta után is megmarad. A növekedést a varázslat irányítja, csak serkenti: a növények arra nőnek, amerre a varázshasználó kívánja, ám a természetes szokásaik szerint – tehát egy tölgyfa ága nem fog rácsavarodni senkire, mert az nem szokása, míg egy iszalag igen, mert annak az a természetes szokása. A varázslat területe a varázshasználó mágiahasználati (elhivatottság stb.) szintjének megfelelő sugarú kör, a zónán belüli tetszőleges epicentrummal.

Növénybilincs

Típus: területre ható
Nehézség: 7
Esszenciaigény: 70
Erő: 100
Hatótávolság: zóna
Komponensek: szó
Elmondási idő: 3 szegmens
Hatóidő: 5 szegmens / maradandó
Leírás: Nagyon gyors, a varázsló szándékai szerint irányított növényburjánzást eredményez a varázslat. A varázslat által érintett növények nem csupán gyorsan nőnek – 5 szegmens alatt annyit, mintha egy év telt volna el ezalatt –, de „feladják" természetes szokásaikat, és mind úgy viselkedik, mint a folyondárok: igyekeznek a célszemélyre tekeredve megbilincselni azt. A célszemély megpróbálhat kikerülni a varázslat hatósugarából – ez csak személyes gyorsaságán és a varázslat területének nagyságától függ –, vagy megpróbálhatja letépni magáról a növényi bilincset. A varázslat hatóidejének lejárta után a növekedés megáll, ám a varázslat előtti helyzet nem áll vissza: a növények megnőttek, és bilincsként tartják fogva a célszemélyt. A növények természetes – anyagi – tulajdonságai nem változnak meg a varázslat során; a lágyszárú növények lágyszárúak maradnak, a sások élesek, a gallyak fásak stb. A varázslat a zónán belül bárhol létrejöhet, területe a varázshasználó mágiahasználati (elhivatottság stb.) szintjének megfelelő sugarú kör. A mágikus ellenállást nem a célszemély, hanem a növekedésre késztetett környezet dobja!

Tövisnövesztés

Típus: területre ható
Nehézség: 4
Esszenciaigény: 25
Erő: 25
Hatótávolság: zóna
Komponensek: szó, anyagi (tövis)
Elmondási idő: 30 szegmens
Hatóidő: 1 nap
Leírás: a varázslat területén – a varázshasználó mágiahasználati (elhivatottság stb.) szintjének megfelelő sugarú körben – élő növények kemény, hegyes, kb. 5 cm-es tüskéket növesztenek. Ez igen komoly sebző hatással lehet, különösképpen akkor, ha nem csupán a földön, de a bokrok és fák ágain lévő tüskékbe is belegyalogol, vagy egyenesen beleszalad az áldozat. A sebzés 1d10-től 10d10-ig is terjedhet, a körülmények függvényében.

Rejtett tövisnövesztés

Típus: növényre ható / területre ható
Nehézség: 6
Esszenciaigény: 40
Erő: 40
Hatótávolság: zóna
Komponensek: szó
Elmondási idő: 40 szegmens
Hatóidő: 1 nap
Leírás: a varázslat területén – a varázshasználó mágiahasználati (elhivatottság stb.) szintjének megfelelő sugarú körben – élő növények kemény, hegyes, kb. 5 cm-es tüskéket növesztenek, de csak akkor, ha valamely patkánynál nagyobb testű élőlény besétál a területre, még a hatóidő lejárta előtt. Az elvarázsolt területet a behatolás aktiválja, előtte szabad szemmel semmi sem látszik rajta, ám a mágikus fürkészés kimutatja a mágikus befolyásoltságot. A sebzés ugyanúgy alakul, ahogy a tövisnövesztés varázslat esetén: 1d10-től 10d10-ig is terjedhet, a körülmények függvényében.

Ellenség elpusztítása
Típus: területre ható
Nehézség: 9
Esszenciaigény: 90
Erő: 100
Hatótávolság: zóna
Komponensek: mint a két részvarázslaté
Elmondási idő: 40 szegmens
Hatóidő: 5 szegmens (növénybilincs) / 200 szegmens (állatok hívása)
Leírás: Az igen hatékony varázslat a *növénybilincs* és az *állatok hívása* varázslatok kombinálása. A druida által kijelölt célpontot először a környező növények foglyul ejtik (a varázslat mindenben megegyezik a korábban leírtakkal), majd a zónából erősereglő, minden rendű és rangú állatok megtámadják őt, hogy elpusztítsák.

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

Állatok hívása
Típus: területre ható
Nehézség: 6
Esszenciaigény: 45
Erő: 50
Hatótávolság: zóna
Komponensek: szó, mozdulat, anyagi
(bármely rész egy tetszőleges állatból, pl. toll)
Elmondási idő: 10 szegmens
Hatóidő: 200 szegmens
Leírás: A varázslat szavaira a zónában tartózkodó minden rendű és rangú állat elősereglik. Ha a varázshasználó rámutat valamire, vagy valakire, az előjött állatok megtámadják azt. Egy varázslat alkalmával csak egy célpont jelölhető ki. Ha nem mutat senkire (nincs mozdulatkomponens), az állatok körbeülik (repülik stb.) a varázshasználót, majd a hatóidő letelte után szétszélednek. A varázslat hatása alatt a varázshasználó (de csak ő) bármit megtehet az állatokkal (pl. kifejheti a kígyók mérgét stb.). A varázslat nem terjed ki az állatoknak való parancsolásra (a támadásra felszólító egyetlen mozdulaton kívül), a velük való kommunikációra stb. Druidaerdőben, az erdőt birtokló druida hívására az állatok nem a zónából, hanem az egész erdőből áramlanak elő – itt a hatóidő nem 200, hanem 1000 szegmens, változatlan esszenciaigény mellett.

Állatok hűsége
Típus: állatra ható
Nehézség: 4
Esszenciaigény: 34
Erő: 50
Hatótávolság: zóna
Komponensek: szó
Elmondási idő: 60 szegmens
Hatóidő: 1 nap
Leírás: A varázslat segítségével egyetlen állat tartós hűsége biztosítható (csak olyan állatokra lehet rámondani, amelyek Esszencia Főértéke 0). Amennyiben az állat megérti a varázstudót, úgy az állati intelligenciától és az állati test lehetőségeitől függően egyszerűbb-bonyolultabb utasításokat végrehajt, akár egy hű szolga. A varázslat paraméterei nem változtathatóak, a hosszabb ideig tartó hűséghez újra és újra el kell bűvölni az állatot.

Beszéd állatokhoz
Típus: állatra ható
Nehézség: 3
Esszenciaigény: 18
Erő: 25
Hatótávolság: érintés
Komponensek: szó, mozdulat
Elmondási idő: 100 szegmens
Hatóidő: 5 perc (500 szegmens)
Leírás: A varázstudó képes kommunikálni a megérintett állattal – a kommunikáció nem szavakban, hanem gondolatokban meg végbe. A siker nagyban függ az állat intelligenciájától, hiszen attól függetlenül, hogy a kommunikációs csatorna (telepátia) létrejött, még nem biztos, hogy értelmes beszélgetés is folyhat, hiszen a legtöbb állatnak hiányoznak a kommunikációhoz szükséges fogalmai – ez különösképpen a vadon élő állatok esetében van így, az idomítottak néhány emberi kifejezést képesek *elgondolni.* Gyakorta csak érzések közvetítésére van lehetőség, sokszor azok is torzak, hiszen egy ragadozó, vagy egy énekesmadár másképpen látja, érzi a világot, mint egy ember.

Parancs állatoknak
Típus: állatra ható
Nehézség: 3
Esszenciaigény: 18
Erő: 18
Hatótávolság: 10 méter
Komponensek: szó, mozdulat
Elmondási idő: 2 szegmens
Hatóidő: a parancs végrehajtásának ideje, de max. 1 óra
Leírás: A mágus egyszerű parancsot adhat az állatnak – ez nem lehet bonyolultabbak, mint a hagyományos parancsvarázs (csak olyan állatokra lehet rámondani, amelyek Esszencia Főértéke 0). A parancsot hangosan kell kimondani, ám az állat nem a fülével hallja meg azt, hanem az ösztönével követi a varázslat sugallatát. Így akár egy gilisztának is lehet parancsot adni, az már más kérdés, hogy a giliszta milyen parancsokat képes végrehajtani, és mily módon. A varázslat nem ruházza fel semmilyen különleges tulajdonsággal az állatot, csupán az ösztöneinél fogva kényszeríti azt, hogy hajtsa végre a parancsot.

Rovarok uralma
Típus: területre ható
Nehézség: 6
Esszenciaigény: 50
Erő: 50
Hatótávolság: zóna
Komponensek: szó
Elmondási idő: 23 szegmens
Hatóidő: 50 szegmens
Leírás: a varázslat szavai hatására a zónában tartózkodó összes rovar a varázshasználó köré sereglik – a röpképesek fellegként döngenek a feje körül, a csak mászni tudók a lábai előtt hemzsegnek. A rovarok képességeikhez mérten teljesítik a varázslatba foglalt egyszerű parancsot. A parancs megváltoztatásához új varázslatra van szükség. A rovarfelhő természetes mágia ellenállása 50% – ha sikerül ellenállniuk a varázslatnak, egyetlen rovar sem jön elő az egyébként sikeresen létrehozott varázslatra.

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

Hírnök
Típus: állatra ható
Nehézség: 7
Esszenciaigény: 35
Erő: 90
Hatótávolság: érintés
Komponensek: szó, anyagi
Elmondási idő: 30 szegmens
Hatóidő: a feladat teljesítése
Leírás: a megbabonázott állatot egy bizonyos személyhez, vagy egy bizonyos helyre lehet küldeni. A célszemélyhez, vagy célponthoz az állat mágikusan kötődik, azaz a legalacsonyabb állati értelem is elegendő ahhoz, hogy megtalálja (gyakorlatilag a varázslat viszi el hozzá, melynek anyagi komponense a célpont egy sokat használt tárgya, vagy valamely testi anyaga, pl. hajszála). Az állat, miután eljutott a célhoz, *egy* teljes *percen* keresztül békésen áll, majd lefoszlik róla a varázs, és teszi azt, amit az ösztönei diktálnak.

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

Emberré formázás

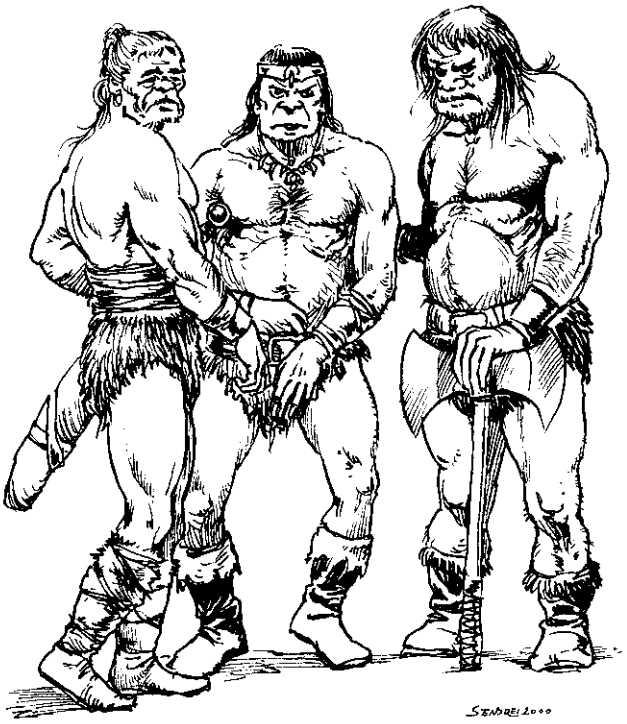
Típus: állatra ható (csak druidák alkalmazhatják)
Nehézség: 8 (10)
Esszenciaigény: 55
Erő: 100
Hatótávolság: érintés
Komponensek: szó, mozdulat, anyagi (smaragd)
Elmondási idő: 10 perc
Hatóidő: 1 nap (10 nap)
Leírás: Bármely nagyobb termetű emlőst, vagy madarat emberré formáz. Az állat eredeti testtömege nem változik, így az erősen befolyásolja a létrejövő emberlény méretét. Az elvarázsolt állat megőrzi eredeti tudatát, eredeti gondolatait és az állat szellemi képességeit. Ha hűséges volt a varázshasználóhoz, ezután is hűséges lesz, ha vadászott rá, ezután is fog. Egy emberré alakított, idomított medve valószínűleg képes lesz néhány emberi szót kiejteni a torkán (mert ezeket korábban elsajátította, csak sosem volt lehetősége használni), míg egy vadon élő medvéből formázott „ember" erre nem lesz képes. Az átalakulás biológiai tökéletes – ember alakban akár gyermeket nemzeni is képes, az utód tökéletes ember lesz. Csupán az állat szemei nem változnak, illetve az emberi arcvonásokban ott rejtőzik az eredeti állati pofa.

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

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

Végleges emberré formázás

Típus: állatra ható (csak druidák alkalmazhatják)
Nehézség: 11
Esszenciaigény: 140
Erő: 1000
Hatótávolság: érintés
Komponensek: szó, mozdulat, anyagi (smaragd)
Elmondási idő: 1 nap
Hatóidő: végleges
Leírás: Az *emberré formázás* varázslat végleges hatóidejű változata. A paramétereken kívül mindenben megegyezik azzal a varázslattal.



Értelemmel felruházás

Típus: állatra ható
Nehézség: 9
Esszenciaigény: 90
Erő: 1000
Hatótávolság: érintés
Komponensek: szó, mozdulat, anyag (malachitszobor)
Elmondási idő: 5 óra
Hatóidő: végleges
Leírás: A varázslat bármely gerinces állatot képes értelemmel felruházni, illetve alkalmas a még állati tudattal rendelkező, emberi formát öltött lények *(emberré formázás, végleges emberré formázás)* tudatának emberivé alakítására. Az anyagi komponens – egy arasznyi Zhénia-szobor – megsemmisül. Az állati testben maradó, értelemmel felruházott állatok továbbra is állati testük képességei szerint képesek tevékenykedni – például egy kutya sosem fog beszélni, mert bár szellemileg képes lenne rá, a torka nem alkalmas a beszéd képzésére. Az emberré formázott, értelemmel felruházott állatok biológiailag és szellemileg *tökéletes emberré* válnak (a szemük kivételével). Az értelemmel felruházás pillanatában az állat (emberré alakított állat) tudata egy csecsemő tudtának felel meg (állati emlékeit és ismereteit sem birtokolja többé), s csupán hosszas tanulás után válik felnőtté (2-5 év). Ez a folyamat gyakorta fárasztó, hiszen az *értelemi újszülött* nem szobatiszta, magától nem képes enni, bár a testi adottságai már meglennének hozzá – igaz, ezeket a dolgokat némileg gyorsabban sajátítja el, mint egy valódi újszülött. Az értelem minősége a varázslatdobás sikerén múlik.

Rontott dobás: az állatra többé nem alkalmazható ez a varázslat
Kis siker: átlag alatti értelem (IQ 60-80)
Nagy siker: átlagos értelem (IQ 80-120)
01-es dobás: átlag feletti értelem (IQ 120 felett)

Nyomtalan séta

Típus: személyre ható
Nehézség: 2
Esszenciaigény: 15
Erő: 5
Hatótávolság: érintés
Komponensek: szó
Elmondási idő: 5 szegmens
Hatóidő: 10 perc
Leírás: A varázshasználó, vagy az a személy, akire a varázslatot elmondja, képes lesz anélkül áthaladni bármilyen növénnyel, vagy növényi maradványokkal borított terepen (avar, fű stb.), hogy lábnyomot hagyna – de a szokásos testsúlya megmarad, tehát pl. beleeshet egy farkasverembe, vagy elmerülhet a mocsárban, ám mindezt lábnyomok nélkül fogja megtenni. Más nyomok létrejöttét – pl. letört ágak, elszaggatott pókhálók – a varázslat nem előzi meg. Az esszenciaigény arányos növelésével a hatóidő is növelhető (kétszeres Ep = kétszeres időtartam), a növelésnek határt csakis a varázstudó varázsereje szab.

Erdőszellem

Típus: személyre ható
Nehézség: 5
Esszenciaigény: 25
Erő: 30
Hatótávolság: érintés
Komponensek: szó
Elmondási idő: 12 szegmens
Hatóidő: 10 perc
Leírás: a varázslat – nevének sugallatával ellentétben – nem szellemidézés, hanem rejtő-varázs. A varázshasználó, vagy az, akit megérint, az erdőszellemekhez hasonlatos rejtőzési képességekre tesz szert. Nem válik láthatatlanná, ám mindenfajta észleléséhez – látás, hallás, szaglás, mágia, szenz – negatív módosítók járulnak: annyiszor 10 pont, ahányadik szintű varázshasználó volt a varázslat létrehozója. A varázslat csak akkor hatásos, ha az elvarázsolt személy aktívan bujkál a fák és bokrok között, amelyek – legyenek bármilyen csenevészek – a varázslat következtében hatékonyan elrejtik őt. Ha a varázslat célszemélye nem bujkál, vagy egyenesen odaáll mások orra elé, a varázslatos rejtőzködés sem védi meg a felfedezéstől. A varázslatot csak er-

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

Fatörzs-ösvény

Típus: Önmagára ható (csak druidák használhatják)
Nehézség: 5
Esszenciaigény: 15
Erő: 40
Hatótávolság: 10 méter / elhivatottság szint
Komponensek: szó, anyagi (harkálytoll)
Elmondási idő: 3 szegmens
Hatóidő: 10 szegmens
Leírás: A druida a varázslat segítségével beléphet egy fa törzsébe, és a hatótávolságon belül kiléphet egy másik fa törzséből. Mindkét törzsnek legalább akkorának kell lennie, hogy eltakarja a druidát, ha az mögé áll. A druida várakozhat is a törzsben, ezalatt érzékeli a környezetét, ám a hatóidő lejártakor automatikusan kilökődik a célpont fából. Bármennyi idő is áll még rendelkezésére a varázslatból, csak egyszeri átlépésre van lehetősége – újabb átlépéshez újabb varázslatra van szükség. Amikor a varázslat létrejön, a druida úgy érzékeli a hatókörébe eső, számba vehető (elég nagy) fatörzseket, mint a saját testrészeit, tehát nem szükséges semmilyen érzékszerével érzékelnie a célpont törzset, elég „befelé" figyelnie, és gondolatban eldöntenie, melyik törzset választja kilépési pontul.

Fatörzs-országút

Típus: Önmagára ható (csak druidák használhatják)
Nehézség: 7
Esszenciaigény: 25
Erő: 50
Hatótávolság: 10 kilométer /elhivatottság szint
Komponensek: szó, anyagi (harkálytoll)
Elmondási idő: 5 szegmens
Hatóidő: 100 szegmens
Leírás: A druida a varázslat segítségével beléphet egy fa törzsébe, és a hatótávolságon belül kiléphet egy másik fa törzséből. Mindkét törzsnek legalább akkorának kell lennie, hogy eltakarja a druidát, ha az mögé áll. A druida várakozhat is a törzsben, ezalatt érzékeli a környezetét, ám a hatóidő lejártakor automatikusan kilökődik a célpont fából. Bármennyi idő is áll még rendelkezésére a varázslatból, csak egyszeri átlépésre van lehetősége – újabb átlépéshez újabb varázslatra van szükség. Amikor a varázslat létrejön, a druida úgy érzékeli a hatókörébe eső, számba vehető (elég nagy) fatörzseket, mint a saját testrészeit, tehát nem szükséges semmilyen érzékszerével érzékelnie a célpont törzset, elég „befelé" figyelnie, és gondolatban eldöntenie, melyik törzset választja kilépési pontul.

Kigyószem

Típus: állatra/személyre ható
Nehézség: 5 (növekszik)
Esszenciaigény: 10 /30 szegmens
Erő: 20
Hatótávolság: szemkontaktus
Komponensek: mozdulat
Elmondási idő: 1 szegmens
Hatóidő: 30 szegmens /10 Ep
Leírás: a varázshasználó tekintete mágikussá válik, és mozdulatlanságra késztet minden olyan élőlényt, akivel farkasszemet néz – a szeme fizikailag is megváltozik, hasított pupillájú kígyószeme lesz. A mozdulatlanság hatása ellen mindenkinek joga van mágiamentőt dobni (természetes ellenállás, vagy esszenciapajzs). A varázslattal mindig csak az a lény ejthető foglyul, akivel a szemkontaktus fennáll, ha ez bármely okból megszakad, a lény felszabadul a varázslat hatása alól. A hatóidő lejártáig akárhány lénnyel lehet szemkontaktust létesíteni, ám ha valamely célpont megdobja az ellenállását, vagy felszabadul a szemkontaktus alól, ugyanezen varázslat hatása alá még egyszer nem vonható (immunizálódik) – egy új kígyószem-varázslat azonban hathat rá. Az esszenciaigény arányos növelésével a hatóidő is növelhető (kétszeres Ep = kétszeres időtartam), a növelésnek határt csakis a varázstudó varázsereje szab. Minden egyes hatóidő duplázás eggyel növeli a varázslat nehézségét is.

Bagolyszem

Típus: önmagára ható
Nehézség: 2
Esszenciaigény: 25 /1 perc
Erő: 25
Hatótávolság: önmaga
Komponensek: mozdulat
Elmondási idő: 1 szegmens
Hatóidő: 1 perc /25 Ep
Leírás: a varázshasználó éjjellátó képességekre tesz szert. A látás hatékonysága megegyezik az ork fajnál leírtakéval. Nem hőlátás! A szem nem alakul át, csak a képességei javulnak. Az esszenciaigény arányos növelésével a hatóidő is növelhető, a növelésnek határt csakis a varázstudó varázsereje szab.

Denevérfül

Típus: önmagára ható
Nehézség: 2
Esszenciaigény: 25 /1 perc
Erő: 25
Hatótávolság: zóna
Komponensek: mozdulat
Elmondási idő: 1 szegmens
Hatóidő: 1 perc /25 Ep
Leírás: a varázshasználó különlegesen éles hallásra tesz szert, de a füle fizikailag nem változik. A hallás hatékonysága 200%-al növekszik – azaz háromszor jobban hall mindent. Mindamellett a karakter hallja az ultrahang tartományba eső, magas rezgésszámú hangokat, képes felfogni a tárgyakról visszaverődő hangokat, így teljes sötétségben is képes tájékozódni, akár egy denevér (szonár-elv). A varázslatnak egyetlen hátránya, hogy a varázshasználó a denevérhallás mellé nem kap denevérhangot is (ultrahang), így ha a hangvisszaverődés alapján akar tájékozódni, akkor hangosan sikoltoznia kell, amely némely helyzetben nem kivitelezhető. A zónán túlról érkező hangokat normálisan érzékeli, a varázslat azokat nem teszi jobban hallhatóvá. Az esszenciaigény arányos növelésével a hatóidő is növelhető, a növelésnek határt csakis a varázstudó varázsereje szab.

Medvemancs
Típus: önmagára ható
Nehézség: 2 (növelhető)
Esszenciaigény: 40 (növelhető)
Erő: 6 (növelhető)
Hatótávolság: önmaga
Komponensek: mozdulat, anyagi (medvekarom)
Elmondási idő: 1 szegmens
Hatóidő: 300 szegmens
Leírás: a varázshasználó mindkét karja vállból medvemanccsá alakul, amelynek ereje (sebzésszorzója) 6, amely a varázslat erejéből fakad. A mancsokkal való harc már jártasság függvénye: *birkózás*, *ökölharc*, kocsmai *verekedés* és az ehhez hasonló pusztakezes harci technikák alkalmasak arra, hogy meghatározzák a medvemancsot használó druida, vagy varázsló harcértékeit.

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

Kopoltyú
Típus: önmagára ható (csak druidáknak)
Nehézség: 5
Esszenciaigény: 60
Erő: 60
Hatótávolság: önmaga
Komponensek: mozdulat, anyagi (hal kopoltyúfedője)
Elmondási idő: 1 szegmens
Hatóidő: 30 perc
Leírás: a druida füle mögött kopoltyúk nyílnak, amelyekkel a víz alatt képes lélegezni. A vízbe merülés és a varázslat lejártakor a vízből való kiemelkedés belső fájdalommal jár – de nem sebződéssel. A varázslat bármikor megszakítható, de a megszakítás után újra nem kezdhető.

Keselyűszárny
Típus: önmagára ható (csak druidáknak)
Nehézség: 5
Esszenciaigény: 60 (+20)
Erő: 60
Hatótávolság: önmaga
Komponensek: mozdulat
Elmondási idő: 1 szegmens
Hatóidő: 30 perc
Leírás: A druida karjai tollakkal borított keselyűszárnnyá alakulnak át, amellyel a varázslat időtartama alatt nem lépes fogni, mivel az ujjai is eltűnnek. A szárny segítségével elég esetlenül tud repülni, mivel a test humán marad, amely nem igazán alkalmas a repülésre. A szárny maximum 70 kg-os test felemelésére képes, az ennél könnyebb druidák még terhet is vihetnek magukkal, a nehezebbek viszont leginkább csak arra használhatják ezt a varázslatot, hogy magas helyről leugorva tompítsák az esést. A varázslat komoly hátránya, hogy a hatóidő lejárta előtt csak újabb 20 Ep felhasználásával lehet megszakítani, akaratlagosan nem.

Kigyónyelv
Típus: önmagára ható
Nehézség: 2
Esszenciaigény: 5 /30 szegmens
Erő: 5
Hatótávolság: önmaga
Komponensek: mozdulat
Elmondási idő: 1 szegmens
Hatóidő: 30 szegmens /5 Ep
Leírás: A varázshasználó nyelve egy 3 méter hosszú mérgeskígyóvá változik, amely persze a száját nem képes elhagyni. A kígyó támadó- és védőszintje a varázshasználó mágiahasználati szintjének felel meg, mérgének szintje ugyancsak, míg a gyorsasága (a támadás során) minden esetben 10. A megmart személy sikertelen egészségpróbája esetén marásonként annyiszor d6 fizikumpont veszteséget okoz, ahányadik szintű a mérge (a varázsló mágiahasználati szintje). Sikeres egészségpróba esetén ennél jóval alacsonyabb, 1-1 pontos veszteséget okoz. Ha a kígyót levágják, gyakorlatilag a varázshasználó nyelvét vágják le – ehhez azonban a kígyóra mért egyszeri, legalább 20 fizikumpontot sebző támadás szükséges.

Állattá lényegülés
Típus: önmagára ható (csak druidáknak)
Nehézség: 6
Esszenciaigény: 45
Erő: 70
Hatótávolság: önmaga
Komponensek: mozdulat
Elmondási idő: 1 perc (100 szegmens)
Hatóidő: nem meghatározott.
Leírás: A druida a varázslat segítségével egyetlen korábban kiválasztott állatfaj kiemelkedően nagy testű példányává alakulhat. A druida addig marad ebben az alakban – miközben megőrzi szellemi képességeit –, amíg kedve tartja, és bármikor akarata szerint visszaváltozhat (a visszaváltozás is 1 percet vesz igénybe). Állatalakban a szellemi képességein túl az állat tulajdonságaival rendelkezik (pl. testi tulajdonságok), így pl. csakis olyan varázslatokat hozhat létre, amilyeneket az állati felépítés megenged – azaz gyakorlatilag semmilyet, bár pl. egy majom testében a csak mozgáskomponenst igénylő varázslatok létrehozhatóak. Az első varázslatkérő imát egy hosszú, legalább három napos megszakítatlan rituálé előz meg (szívósságpróbák, az első napon egy, a második napon kettő, a harmadik napon öt), amelyben a druida kiválaszt magának egy állati testet, amelyet felölthet – ez az állat nem lehet kisebb, mint a druida testméretének fele. Ha az első varázslat, amellyel először alkotja meg állati alakját, nem sikerül, a druida 6 hónapig nem próbálkozhat újra. Miután már megkapta Zhéniától az állati alakot, bármely rontás után azonnal újra próbálkozhat.

Fatest
Típus: önmagára ható (csak druidáknak)
Nehézség: 5
Esszenciaigény: 35
Erő: 60
Hatótávolság: önmaga
Komponensek: mozdulat
Elmondási idő: 6 perc (600 szegmens)
Hatóidő: 1 nap
Leírás: A druida képes fává alakulni, amely átalakulás tökéletes, tehát semmilyen módszerrel – mágikus leleplezéssel sem – deríthető ki, hogy az adott fa valójában druida. A fává alakult druida akarata szerinti időben alakulhat vissza, de legkésőbb a hatóidő lejártakor ez önmagától bekövetkezik. Fa alakban nem érzékeli a környezetét, ám a visszaalakulás előtti néhány szegmensben már igen (30 szegmens) – igaz, ekkor már nem lehet visszafordítani az emberré válás folyamatát. A druidafa 5-6 méter magas, 40 cm törzsátmérőjű és tetszőlegesen választott fajú. A fán bekövetkező apróbb sérülések nem jelennek meg a druidán a visszaváltozás után (lehullott levelek, letört gallyak, lemorzsolt kéreg stb.).

Kéregbőr
Típus: személyre ható
Nehézség: 3
Esszenciaigény: 12 /100sz
Erő: 15
Hatótávolság: érintés
Komponensek: mozdulat
Elmondási idő: 5 szegmens
Hatóidő: 100 szegmens /12 Ep
Leírás: A varázshasználó bőre – vagy azé a személyé, akit a varázslat során megérint – páncélszerűen kérgessé, keménnyé változik, amely 6-os szintű vértként fogja fel a fizikai hatásokat – az izületeknél a bőr puha marad, így a mozgást nem gátolja. Ugyanakkor a varázslat mellékhatásaként (nem a kérges bőr, hanem belső élettani folyamatok miatt) a célszemély mozgása lelassul (+20 gyorsaság), és a bőrérzékelése teljesen megszűnik. A kérges bőr a harci képességeket nem befolyásolja.

Gyökértalp
Típus: személyre ható (csak druidák által használható)
Nehézség: 4
Esszenciaigény: 25
Erő: 30
Hatótávolság: önmaga
Komponensek: szó, anyagi (mandragóragyökér)
Elmondási idő: 10 perc
Hatóidő: 1 óra
Leírás: A druida meztelen talpából gyökerek sarjadnak (10 perc), amelyek a talajba hatolva vizet és tápanyagokat vesznek fel. Az egyórányi táplálkozás egy átlagos mezei, vagy erdei talajból a druida félnapi étel és italszükségletét fedezi – a folyamat inkább a gombák és nem a zöld növények táplálkozására hasonlít, mivel a druidának sincsen szüksége napfényre – akár éjszaka is táplálkozhat ily módon. Sivatagban a varázslat gyakorlatilag hatástalan, a gyökerek létrejönnek ugyan, ám nincs mit felszívniuk. Ezt a varázslatot különösen szívesen alkalmazzák azok a druidák, amelyek még növényi étrenden sem akarnak élni. A varázslat hatása alatt nem lehet járkálni, mert akkor a gyökerek kiszakadnak a druida talpából, 4d10 fizikumveszteséget okozva ezzel.

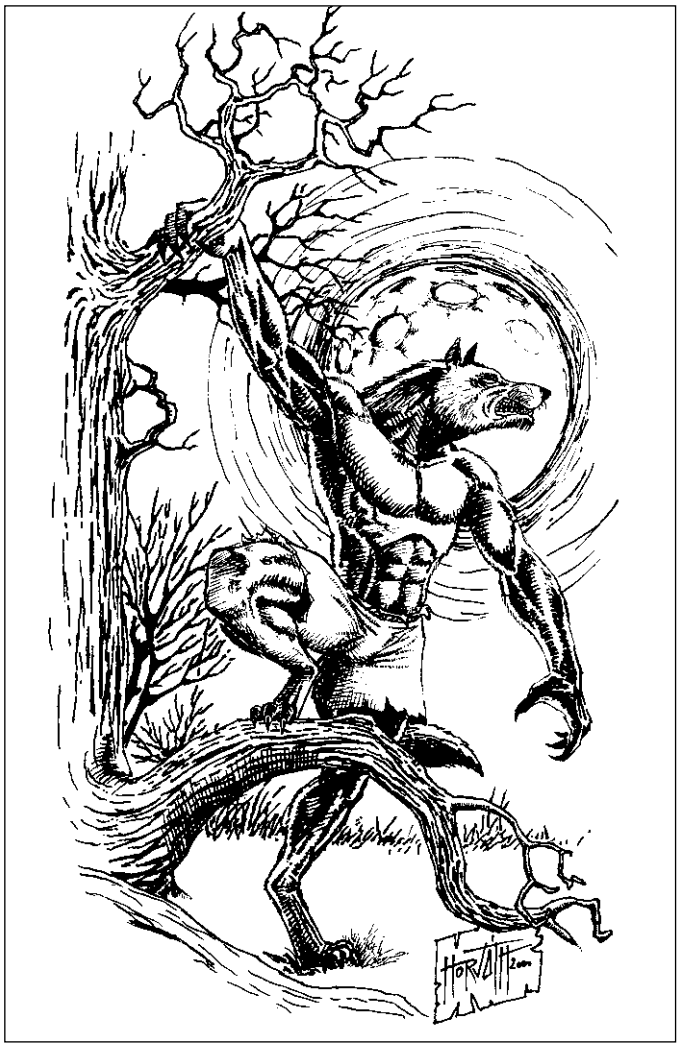
Madárjóslás
Típus: általános (csak druidák által használható)
Nehézség: 6
Esszenciaigény: 15
Erő: 100
Hatótávolság: látótávolság
Komponensek: szó, mozdulat, anyagi (malachitkavics)
Elmondási idő: 1 perc
Hatóidő: 15 perc
Leírás: a druida a varázslat hatóideje alatt valamiféle természetfeletti jelet kap – Zhénia üzenetét, melyet az Általa küldött madarak fejeznek ki. Sikeres varázslat esetén a jósmadarak mindenképpen megérkeznek, és elrepülnek a druida felett, ám a druida csupán *elhivatottság* szintjének megfelelő eséllyel képes megfejteni a látott üzenetet (szintenként 10%). A jóslat – ha meg is fejtik – csupán rávilágít a jövendőre a druida által feltett kérdés fényében, ám nem határozza meg azt (azaz az emberi tényező, az intelligens lények sorsfelettisége, a jóslat ismeretében végzett akaratlagos tevékenysége megváltoztathatja az adott pillanatban még nagy valószínűséggel bekövetkező jövendőt). A túl gyakori jóslatkérés negatívan hat a druida isteni megítélésére, amely sorsromlással, elhivatottság-csökkenéssel járhat. Egy átlagos druida évente 5-10 alkalommal fordulhat jóslatkéréssel Zhéniához. Az anyagi komponensként használt féldrágakő legalább borsónyi nagyságú legyen (ennek ára 10-50 arany között van, mintázattól és színárnyalattól függően), amely a varázslat során eltűnik.

Seblevél
Típus: növényre ható (csak druidák által használható)
Nehézség: 7
Esszenciaigény: 40 /levél
Erő: 100
Hatótávolság: érintés
Komponensek: anyagi (bármely ép és friss falevél), szó
Elmondási idő: 1 perc
Hatóidő: 1 nap
Leírás: a varázslat létrehoz egyetlen seblevelet, amely nem nagyobb a druida tenyerénél. Egyetlen levél egy napig óvja az égett, vágott, szúrt és zúzott sebeket a fertőzésektől, elősegíti a seb beforradását és gátolja az enyhébb vérzést. A seblevéllel lefedett seb úgy gyógyul, mintha sikeres jártasságpróbájú sebkötözést alkalmaztak volna rajta (lásd a szabálykönyvet), de Fizikumpontot a seblevél *nem ad vissza!* A seblevél eltéphető, a darabjai kisebb sebekre tehetők. A teljes sebet tökéletesen fednie kell, különben nem fejti ki a hatását. Miután a sebre ráhelyezték, kisvártatva az ép bőrrel fedett sebszélekre tapad, így nem esik le onnan. Egy nap múltán a levél elszárad, és magától lehullik (egyetlen nap a fel nem használt seblevelek szavatossága is). Erősen vérző sebre a seblevél nem képes rátapadni. Rontott varázslat esetén (kis rontás) is átalakul az anyagi komponensként alkalmazott levél, ám annak semmilyen hatása nem lesz – így, ha annak tudatában alkalmazzák, hogy gyógyerejű, és a sebet a hagyományos módon nem látják el (hiszen a seblevél ezt feleslegessé teszi), úgy a seb ellátatlannak számít, és ez magával vonzza az összes káros hatást. Nagyobb varázslatrontás esetén a levél nem alakul át, sőt, spontán mágikus kitörés jön létre (lásd a mágia, és a varázslatrontás szabályait).

Kórság elűzése - Zöld út
Típus: állatra ható / személyre ható
Nehézség: 7
Esszenciaigény: 62
Erő: 70
Hatótávolság: érintés
Komponensek: szó, mozdulat, anyagi (kénpor)
Elmondási idő: 10 perc
Hatóidő: azonnali / végleges
Leírás: a varázslat emberi és állati betegségeket képes legyőzni (a heveny fertőző betegségeket és mérgezéseket, de nem gyógyítja a tartós egészségkárosodással járó problémákat), a varázslat erejét szembeállítva a betegség erejével. Alapesetben egyszeri varázslat 2-vel csökkenti a betegség szintjét, ám ha a varázslatdobás 01 (abszolút siker), úgy a beteg azonnal tökéletesen meggyógyul. Ha azonban a varázslat sikerdobása 00 (abszolút balsiker), úgy a páciens azonnal meggyógyul, ám a kórság a sikertelenül próbálkozó varázslóra száll át. A kórság átszállása ellen sem egészségpróba, sem mágikus ellenállás nem dobható, ez a különösen sikertelen esszencia-felhasználás következménye. A varázslat univerzális, tehát nem kell ismerni a gyógyított betegséget ahhoz, hogy a Kórság Elűzése hatásos legyen. Ugyanakkor egy varázslat csak egy betegséget támad meg, legyen bárhány betegsége a páciensnek – kivéve a 01-es dobás, melynek következtében minden betegségéből kigyógyul a páciens. Egy betegre a Kórság Elűzése egy nap csak egyszer mondható rá, akárhány különböző varázstudó próbálkozik is a gyógyítással – minden újabb próbálkozás automatikusan rontott dobásnak számít, spontán mágikus kitörést eredményezve. A druidák Szent Ligetében (nem a druidaerdőben) végzett varázslat szintén abszolút gyógyulást hoz magával, az egyszerű siker esetén is.

Csodabogyó
Típus: növényre ható (csak druidák által használható)
Nehézség: 7
Esszenciaigény: 15 (30)
Erő: 25
Hatótávolság: érintés
Komponensek: szó, anyagi (bogyós gyümölcs)
Elmondási idő: 15 perc
Hatóidő: azonnali / maradandó
Leírás: a varázslat egyetlen csodabogyót hoz létre az anyagi komponensként használt gyümölcsből, amely 1d10 fizikumpontot ad vissza annak, aki elfogyasztja. Az elfogyasztott csodabogyó automatikusan kifejti hatását, nem kell mágikus ellenállást dobni rá. 24 órán belül maximum két csodabogyó fogyasztható el, a harmadik ahelyett, hogy regenerálna, méregként viselkedik, és 1d6 fizikumpontnyi sebzést okoz. Az el nem fogyasztott csodabogyó 1 napon belül elveszti hatását, és elrothad – ez alól kivétel a 30 esszenciapontból létrehozott csodabogyó, amely egy teljes hétig képes megőrizni varázslatos képességét.

A természet ereje (regeneráció)
Típus: személyre ható
Nehézség: 8
Esszenciaigény: 90
Erő: 80
Hatótávolság: érintés
Komponensek: szó, mozdulat, anyagi (jádekő)
Elmondási idő: 25 perc
Hatóidő: azonnali / maradandó
Leírás: A varázslat regenerálja a célszemély szervezetét. A sebei látványosan begyógyulnak, elvesztett fizikumpontjai visszatérnek. A regeneráció mértékét a varázshasználó mágiahasználati szintje határozza meg: szintenként 1d10 fizikumpont tér vissza. Egy nap egy személyre csupán két *természet ereje* varázslat mondható, minden tová-



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

Közös erő

Típus: személyre ható
Nehézség: 7
Esszenciaigény: 45
Erő: 9
Hatótávolság: 20 méter
Komponensek: szó
Elmondási idő: 3 szegmens
Hatóidő: 50 szegmens /mágiahasználat szint
Leírás: Ez a varázslat a mágiahasználóra és a közelben lévő, kiválasztott társaira hat – egyetlen hatalmas életerő-közösséggé válnak a varázslat időtartamára. A kapott sebek egyenlően eloszlanak az összes résztvevő között, így még súlyos sebekbe sem rendül bele egyikük sem, mert rá a fájdalomnak és a sebződésnek csak egy része hat, a többit társai állják ki. Amennyiben az egyik társat szíven szúrják, levágják a fejét, vagy valami hasonlóan halálos sebet kap, akkor a mágiafonat ráeső szála azonnal megszakad, nehogy mindenki vele együtt haljon meg. A varázslat az aktiváló személytől függetlenül működik, tehát akár annak halála esetén is fennmarad. A közösség tagjainak a hatótávon belül kell maradniuk, aki messzebb kerül a csapat epicentrumától, az kiszakad a közösségből, és hiába tér vissza, már nem fog beolvadni a közös erőbe. A varázslatot akaratlagosan csak a létrehozója szakíthatja meg (de nem személyenként, hanem egységesen), mindenki másnak ki kell várnia, amíg lejár a hatóidő.

Szellempöröly

Típus: önmagára ható
Nehézség: 5
Esszenciaigény: 20 /100 szegmens
Erő: 35
Hatótávolság: önmaga
Komponensek: Szó, mozdulat
Elmondási idő: 15 szegmens
Hatóidő: 100 szegmens /20 Ep
Leírás: A varázslat hatására egy kékes fénnyel izzó energia-pöröly manifesztálódik a varázshasználó kezében, amely eldobva mindig visszatér – legalábbis a hatóidő lejártáig. Az élőholtakat, szellemeket, démonokat igen durván sebzi (10-es sebzésszorzó), az élőket csak gyengén (3-as sebzésszorzó). A szellempöröly harcértékei a varázshasználó mágiahasználat jártasságán alapulnak. A dobás maximális távolsága a varázshasználó Erő főértékének 50%-a méterben. A szellempöröly sebzése ellen nincs mágikus ellenállás, mivel ez a varázslat elsődlegesen a mágiahasználóra hat.

Zöld lángok

Típus: önmagára ható
Nehézség: 3
Esszenciaigény: 6 /csóva
Erő: 50
Hatótávolság: önmaga
Komponensek: szó
Elmondási idő: 1 szegmens
Hatóidő: 100 szegmens
Leírás: A varázshasználó tenyeréből a hatóidő alatt egyszer (illetve annyiszor, ahányszor 6 Ep-t a varázsló a varázslatba befektetett), egy tetszés szerinti pillanatban smaragdzöld lángcsóva csap ki, amely 5 fizikumpontot sebez. A csóva 10 méterre csap ki, majd megszűnik. A zöld tűz az élő növényeket sem sebzi.

Pókháló

Típus: helyre ható
Nehézség: 4
Esszenciaigény: 10 (50)
Erő: 20
Hatótávolság: zóna
Komponens: szó, mozdulat, anyagi (pókháló)
Elmondási idő: 25 szegmens
Hatóidő: 10 perc (maradandó)
Leírás: ezzel a varázslattal egy emberi mértékkel meglehetősen erős pókhálót hozhat létre a mágiatudó. A pókhálónak legalább három fix ponton kell rögzülnie. A háló átmérője 5 méter lehet, bár alakja a helynek és a mágiatudó akaratának megfelelően változhat, kiterjedése azonban sohasem haladhatja meg a 20 négyzetmétert. A pókháló nem túl vastag, azonban elég erős ahhoz, hogy huzamosabb időre lelassítson bárkit, aki belekeveredik. A szálak egyenként is erősek, ráadásul erősen tapadnak bármihez. Aki hozzájuk ér, csak sikeres Erőpróbával szabadulhat meg a hálótól, s ugyancsak sikeres Erőpróbára van szükség, ha át akar vágni rajta. Vízszintesen elhelyezett pókháló esetén minden 5 méter megtétele után újabb erőpróbát kell tennie, s minden elhibázott próba esetén az áldozatnak 20 szegmenst kell pihennie, mielőtt ismét próbálkozna. Ezen időt köteles pihenéssel töltenie (amibe belefernek az erőkifejtéssel nem járó cselekedetek is). A pókháló elég gyúlékony, s ha tűz éri, akkor 10-60 szegmens alatt elég. Az égő hálóban tartózkodók szegmensenként 1 fizikumpontot veszítenek a tűz miatt. Az 50 esszenciapont ráfordításával létrehozott Pókháló maradandóan jön létre!

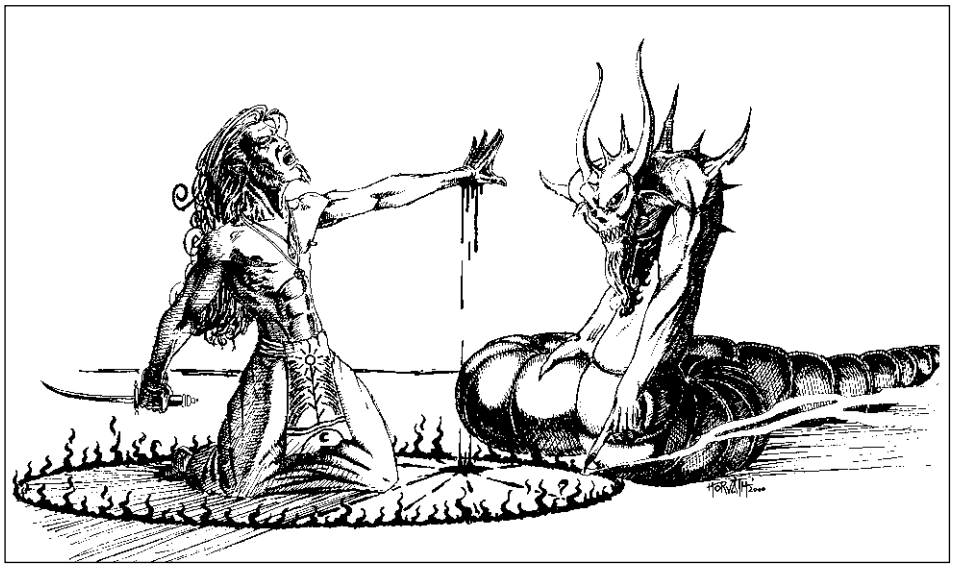
Méreg lelassítása
Típus: személyre ható
Nehézség: 3
Esszenciaigény: 20 /nap
Erő: 5
Hatótávolság: érintés
Komponens: szó, mozdulat
Elmondási idő: 30 szegmens
Hatóidő: 1 nap /20 Ep
Leírás: ha rábocsátják egy megmérgezett egyénre, a mágia rendkívüli mértékben lelassítja a testében mindenféle méreg terjedését. Noha ez a varázslat nem semlegesíti a mérget, ám amíg tart, megakadályozza, hogy komolyan ártson a megmérgezett személynek. A dinamikadobások ideje megtízszereződik. Nem-mérgezett személyre mondott varázslat nem jön létre, a varázslásba fordított esszencia eltávozik.

Méreg érzékelése
Típus: személyre ható
Nehézség: 2
Esszenciaigény: 10 /perc
Erő: 3
Hatótávolság: 3 méter
Komponens: szó, mozdulat
Elmondási idő: 10 szegmens
Hatóidő: 1 perc /10 Ep
Leírás: a varázslattal megállapítható, tartalmaz-e mérget egy adott tárgy, élőlény vagy terület. A varázslattal körülbelül egy köbméter nagyságú területet lehet megvizsgálni 1 perc alatt. A mágiahasználó tehát nem tudja megállapítani, mérgezett-e egy egész tavacska, de azt igen, hogy az adott körben vizsgált körzete – vagy valami abban a körzetben – tartalmaz-e mérget. A varázslat anyagi komponense egy üvegcse tiszta víz, mely zavarossá válik, ha méreg van a varázslat hatótávolságán belül.

Holtaktól óvó aura
Típus: személyre ható
Nehézség: 3
Esszenciaigény: 12 /100 szegmens
Erő: 10
Hatótávolság: érintés
Komponensek: szó, anyagi (virágszál)
Elmondási idő: 3 szegmens
Hatóidő: 100 szegmens /12 Ep
Leírás: A varázsló, vagy az általa megérintett személy rövid időre védettséget szerez minden élőholttal szemben. Számukra láthatatlannak minősül (más teremtmények számára azonban nem), bár egy intelligensebb élőhalott (például egy vámpír) a többi jelenlévő viselkedéséből, a zajokból rájöhet, hogy tartózkodik a közelében valaki (esetleg arra is ráébredhet, hogy hol), ám ennek ellenére sem képesek megérinteni őt – sem puszta kézzel, sem fegyverrel. A tiltás nem vonatkozik a távolsági fegyverekre és a mágiára, ám ezek használatát gátolja a célszemély láthatatlansága. A varázslat anyagi komponensét, egy friss (nem hervadt) virágot a varázslat célszemélyének kell az ajkai között tartania – a virág a hatóidő lejártakor elhervad.

Holtakat taszító aura
Típus: személyre ható
Nehézség: 6
Esszenciaigény: 22 /100 szegmens
Erő: 10
Hatótávolság: érintés
Komponensek: szó, anyagi (virágszál)
Elmondási idő: 30 szegmens
Hatóidő: 100 szegmens /22 Ep
Leírás: A varázsló, vagy az általa megérintett személy rövid időre védettséget szerez minden élőholttal szemben, akik látják ugyan a varázslat alanyát, ám ha megérintik őt, minden egyes érintés 10 Fizikumpont veszteséget okoz nekik. Az aura nem védelmez az élőholtak távolsági fegyverei és mágiája ellen, ám minden fizikai kontaktusra sebzéssel reagál, történjék az test-test ellen, fegyverrel, vagy más tárgyal. Az „érintésvédelem" kiterjed a célszemély magán viselt ruházatára és felszerelésére is, de nem terjed ki például a hátasra, amelyen ül. A varázslat anyagi komponensét, egy friss (nem hervadt) virágot a varázslat célszemélyének kell az ajkai között tartania – a virág a hatóidő lejártakor elhervad.

Hűséges Őr
Típus: területre ható
Nehézség: 2
Esszenciaigény: 5/négyzetméter
Erő: 15
Hatótávolság: 15 méter
Komponens: szó
Elmondási idő: 1 perc
Hatóidő: 2 óra
Leírás: a varázslat segítségével a mágiahasználó rábírhat egy legalább állati intelligenciával bíró lényt, hogy a mágiahasználó által behatárolt területet – amely mérete annyi négyzetméter lehet, ahányszor 5 Ep-t a létrehozó felhasznált – hűségesen őrizze, és a mágiahasználón kívül oda senkit be ne engedjen. Az elbájolt lény rátámad az illetéktelen behatolókra, de amennyiben elveszíti Fizikumpontjainak legalább a felét, el fog menekülni. Ugyancsak elmenekül, ha a területre belépő lény elől természetes állapotában is elmenekülne. A varázslat alapértelmezésben 2 óráig tart, de a felhasznált Ep duplázásával (triplázásával) arányosan növelhető.



Fotogenezis
Típus: önmagára ható
Nehézség: 6
Esszenciaigény: 80
Erő: 100
Hatótávolság: önmaga
Komponens: szó, mozdulat, anyagi (moha)
Elmondási idő: 1 perc
Hatóidő: speciális
Leírás: a varázslat lehetővé teszi alkalmazója számára, hogy pusztán fényből, néhány csepp vízből és levegőből éljen, akárcsak a növények. Alvási szükséglete megnövekszik, legalább napi 12 óra alvásra van szüksége, ugyanakkor nem kell ennie vagy innia. A fotoszintetizáló képességgel annyi napig tart, amennyi használója *mágiahasználat* jártasságának szintje. A varázslat hatására az alany bőre kicsit bezöldül, akárcsak haja és egyéb szőrzetei. Szeme fehérje zöldes árnyalatot vesz fel, de ez nem jár semmilyen káros következménnyel. Ha a

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

Természetidézés

Típus: speciális
Nehézség: 11
Esszenciaigény: 110
Erő: 1500
Hatótávolság: speciális
Komponens: szó, mozdulat, anyagi
Elmondási idő: 15 szegmens
Hatóidő: speciális
Leírás: miután a mágiahasználó elsuttogta a megidéző szavacskákat, a földből szemkápráztató gyorsasággal növények fognak sarjadni (sarjak megjelenése 1. szegmens, maximális méret elérése 30. szegmens), 30 kilométeres körzetből minden közönséges madár és állat a varázslat középpontja felé indul, legázolva mindent és mindenkit, ami/aki az útjukba kerül. A növények, mintha csak élőlények lennének, indákat eresztenek és megfojtanak mindenkit, a fák rádőlnek az alattuk elhaladókra, a bokrok sűrű szövevényei lehetetlenné teszik a menekülést, a földön árkok és gödrök nyílnak, melyek mélyén mohó állkapcsok lesik áldozatukat. Az állatok megtámadnak és legázolnak *mindenkit,* aki az útjukba kerül. Minden növény és állat pusztulásáig harcol. A mágiahasználó a varázslattal átkerül egy másik létsíkra, ahonnan csupán a varázslat befejezésekor fog visszakerülni. A varázslat egy 150 méter sugarú gömbön belül érvényesül. Minden megidézett élőlény addig pusztít, amíg a célterületen eredetileg tartózkodó állati (illetve szörny) és humán élőlények meg nem halnak. Ezek után az állatok szétszéledenek, a növények visszabújnak a földbe, a mágiahasználó pedig visszatér arra a létsíkra, ahol a varázslat elmondásakor tartózkodott. A varázslat nyomát csupán az elpusztult humán, állati és növényi tetemek jelzik. Anyagi komponens egy quandeo-mag, ami mágus-gubó néven is ismert (hihetetlenül ritka és értékes).

Fekete Kódex

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

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

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

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

Lélek elhívása

Típus: nekromancia, lélekre ható
Nehézség: 2
Esszenciaigény: 10
Fizikumpont-igény: 10
Erő: 10
Hatótávolság: a holttest érintése
Komponensek: szó, mozdulat, anyagi (egy ezüstpénz)
Elmondási idő: 100 szegmens
Hatóidő: 30 perc
Leírás: A varázslattal a még testhez kötött, de már az anyag bilincséből kiszabadult lelkek hívhatók a varázslóhoz, oly módon, hogy a holttestet a varázsló megérinti. A testből kiszabadult lélek csupán egyetlen nap elmúltáig hívható el, azután már elérhetetlen lesz a varázslat számára, mivel a halál beálltát követő 24 órával a lelket a testhez kötő esszenciafonál elszakad, és a lélek az isteni síkok valamelyikére távozik. (Amennyiben a lélekfonál nem szakadna el, az esszenciaszörnyek hamarosan lecsapnak a lélekre, és széttépik. Ez alól csak az a különleges körülmény jelenthet kivételt, amikor a lelket valamely hely, vagy tárgy mágiája megóvja az esszenciaszörnyektől – ezért nincsenek kóbor lelkek Worlukon.)

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

Lélek megkötése

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

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

(* E'pont = esszenciapont)

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

A varázslatba fektetett esszenciapontnak megfelelő a fizikumpont-igénye is.

Lélek megvédése

Típus: nekromancia, lélekre ható
Nehézség: 5
Esszenciaigény: 40
Fizikumpont-igény: 150
Erő: 1000
Hatótávolság: a tárgy érintése
Komponensek: szó, mozdulat, anyagi (márványpor)
Elmondási idő: 3 óra
Hatóidő: maradandó
Leírás: A tárgyba, testbe, helybe foglalt léleknek szüksége van egy mágikus védőernyőre, amely elrejti őt az esszenciaszörnyek elől. A varázslat elmondása során a márványport a lélek megkötő tárgyára, testére, helyére kell szórni, amely a varázslat létrejöttekor eltűnik. A varázslat maradandó, illetve addig áll fenn, amíg a lélek kötődik a befogadó tárgyhoz, testhez vagy helyhez.

Beszéd lélekkel

Típus: nekromancia, lélekre ható
Nehézség: 3
Esszenciaigény: 5
Fizikumpont-igény: 5 (duplázható)
Erő: 5
Hatótávolság: zóna
Komponensek: szó
Elmondási idő: 2 szegmens
Hatóidő: 10 szegmens (duplázható)
Leírás: A lélek, ha olyan testbe van zárva, amelynek beszéd képzéséhez szükséges szervei vannak – és épségben vannak –, akkor képes kommunikálni a varázslóval. Ellenkező esetben erre a varázslatra van szükség ahhoz, hogy a varázsló tudjon beszélni a lélekhez, és hallja annak válaszait. A kommunikáció gondolati úton megy végbe, tehát a varázslón és a lelken kívül senki más nem érzékeli, nem vehet részt benne. A varázslat nem kényszeríti a lelket, hogy kommunikáljon a varázslóval, csupán lehetőséget teremt erre.

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

Lélekparancs

Típus: nekromancia, lélekre ható
Nehézség: 5
Esszenciaigény: 20
Fizikumpont-igény: 10
Erő: 30
Hatótávolság: zóna
Komponensek: szó
Elmondási idő: 3 szegmens
Hatóidő: végrehajtásig, vagy 10 nap,
Leírás: A lélekparancs egyszeri mágikus utasítás, amelyet a lélek minden erejével igyekszik végrehajtani. Lélekként természetesen igen korlátozott lehetőségekkel rendelkezik, ám amennyiben képes a testet, amelybe zárták, mozgatni, úgy élőholtként számos parancsot képes teljesíteni. A parancs teljesítése megszünteti a lélekparancs hatását – illetve ha a parancs végrehajtása nem sikerülne, úgy 10 nap múltán a varázslat magától lefoszlik a lélekről.

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

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

Lélek permanens uralása

Típus: nekromancia, lélekre ható
Nehézség: 8
Esszenciaigény: 50
Fizikumpont-igény: 60
Erő: 60
Hatótávolság: zóna
Komponensek: szó, mozdulat
Elmondási idő: 1 óra
Hatóidő: végleges
Leírás: A varázslat az élőholtakat uraló hűségvarázs. A hűségvarázs kötelékében az élőholt további mágikus befolyásoltság nélkül (parancsvarázs) teljesíti ura parancsait – ez nem jelenti azt, hogy meg is hallja, ugyanis ha erre nincsen megfelelő szerve, akkor a kommunikációhoz szükséges varázslatot alkalmazni.

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

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

Lélek megszabadítása
Típus: nekromancia, lélekre ható
Nehézség: 8
Esszenciaigény: 50
Fizikumpont-igény: 0
Erő: 1000
Hatótávolság: érintés
Komponensek: szó, mozdulat
Elmondási idő: 1 óra
Hatóidő: végleges
Leírás: A tárgyat, testet vagy helyet (amelyhez a lélek kötött) megérintve, a varázslat elszakítja a *lélek megkötése* varázslat szövedékét, és a lélek felszabadul. A szabad lélek azonnal távozik az anyagi síkról, hiszen számára óriási kínokat okozott a rabság.

Lélek elűzése
Típus: nekromancia, lélekre ható
Nehézség: 9
Esszenciaigény: 30
Fizikumpont-igény: 10
Erő: 100
Hatótávolság: zóna
Komponensek: szó, mozdulat
Elmondási idő: 10 szegmens
Hatóidő: 1 óra
Leírás: A varázslat a zónában tartózkodó összes élőholtat, holt lelket menekülésre kényszerít – az intelligens élőholtakról ez a kényszer lefoszlik, amint a varázsló zónáján kívül érnek, ám a hatóidő lejártáig nem képesek belépni a zónába. A varázslat ellen semmiféle természetes és mesterséges mágikus ellenállás nem állhat, csupán a permanens uralás varázslat által biztosított esszenciapajzs.

Test konzerválása
Típus: nekromancia
Nehézség: 6
Esszenciaigény: 50
Fizikumpont-igény: 20
Erő: 100
Hatótávolság: érintés
Komponensek: szó, mozdulat, anyagi (szárított *sylbe*-gomba)
Elmondási idő: 1 óra
Hatóidő: 1 év
Leírás: A holttetem konzerválása, bomlási folyamatainak lelassítása. A tetem továbbra is oszladozni fog, ám a természetes folyamatok olyannyira lelassulnak, hogy mindez egy év alatt megy végbe. Az anyagi komponenst a gyomorba kell varrni. A varázslattal lelassított folyamat nem befolyásolható az időjárás által – hidegben, melegben egyaránt 1 éves időtartammal kell számolni. A varázslat alapesetben egy hátasló tetemével megegyező nagyságú, vagy annál kisebb testet képes tartósítani.

Azon kevés nekromanta varázslatok egyike, amelynek paraméterei változtathatóak:

Ep-igény	Fp-igény	Nehézség	Hatóidő
50	20	6	1 év
100	30	7	2 év
150	50	9	10 év
300	100	10	100 év
Ep-igény	**Fp-igény**	**Nehézség**	**Maximális testméret**
50	20	6	Hátasló
80	40	8	Óriás
150	80	10	Cethal

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

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

Test mozgatása
Típus: nekromancia
Nehézség: 4
Esszenciaigény: szegmensenként 1
Fizikumpont-igény: minden 10. szegmensben 1d6
Erő: 30
Hatótávolság: zóna
Komponensek: szó, mozdulat
Elmondási idő: 100 szegmens
Hatóidő: amíg képes fenntartani
Leírás: A testet, mint egy marionett-bábot mozgatja a nekormanta, saját mozdulatai, szavai és gondolatai által (mindre szükség van). A test által produkált mozgás minősége a nekromanta ügyességétől, jártasságaitól függ – így a test éppúgy képes lehet harcolni, mint varrni –, ugyanakkor minden mozgás kivitelezésénél figyelembe kell venni azt, hogy a testet körülvevő dolgokra és eseményekre a nekromanta távolról reagál, így nem biztos, hogy mindent lát, ami a test körül történik. Ez a sajátosság – hogy az események és jelenségek észlelése térben elkülönül a cselekvés végrehajtásától – a holttest számos cselekedetének hatékonyságát negatívan befolyásolja.

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

Halott hívása
Típus: nekromancia
Nehézség: 6
Esszenciaigény: 40
Fizikumpont-igény: 20
Erő: 100
Hatótávolság: zóna
Komponensek: szó
Elmondási idő: 10 szegmens
Hatóidő: 30 perc
Leírás: A lélek nélküli holttestek a hívó szóra előjönnek (akár a föld alól is), és a nekromanta köré gyűlnek. A nekromantát ért közvetlen támadásokra azzal reagálnak, hogy akár passzívan (a testükkel felfogják a csapásokat), akár aktívan (a támadóra támadnak) a nekromanta védelmére kelnek. Más tevékenységre nem készthetők, csupán mágikus úton – de minden mágia alkalmazásakor figyelembe kell venni, hogy ezek lélek nélküli tetemek, tehát a lélekre ható varázslatok rájuk nincsenek befolyással.

Újraélesztés
Típus: nekromancia
Nehézség: 10
Esszenciaigény: 50
Fizikumpont-igény: 51
Erő: 1000
Hatótávolság: érintés
Komponensek: szó, mozdulat, anyagi (csiszolt gyémánt)
Elmondási idő: 1 óra
Hatóidő: 1 hét
Leírás: ha egy holttestbe a saját lelkét helyezik vissza, úgy alkalmassá válik az újraélesztése. Az újraélesztett halott semmiben sem különbözik korábbi, élő önmagától – ám a halál utáni élet csak rövid ideig tart számára. Az anyagi komponens a varázslat elvégzése után változatlan formában megmarad.

Permanens újraélesztés
Típus: nekromancia
Nehézség: 10
Esszenciaigény: 100
Fizikumpont-igény: 1
Erő: 1000
Hatótávolság: érintés
Komponensek: szó, mozdulat, anyagi (csiszolt gyémánt)
Elmondási idő: 10 óra
Hatóidő: végleges
Leírás: ha egy holttestbe a saját lelkét helyezik vissza, úgy alkalmassá válik az újraélesztése. Az újraélesztett halott semmiben sem különbözik korábbi, élő önmagától. Az újraélesztés semmilyen extra tulajdonságot nem plántál az újraélesztett személybe – nem lesz sebezhetetlen, nem fog vért szívni stb. –, bár meglehet, hogy a személyiségben komoly változások fognak bekövetkezni, amelyet azonban nem az újraélesztés mágiája, hanem a halál élményének megtapasztalása okoz. Az anyagi komponens a varázslat elvégzése során megsemmisül.

Gyors búcsú
Típus: nekromancia
Nehézség: 7
Esszenciaigény: 35
Fizikumpont-igény: 5
Erő: 1000
Hatótávolság: érintés (csók)
Komponensek: szó, mozdulat
Elmondási idő: 100 szegmens
Hatóidő: végleges
Leírás: A varázslat segítségével a lélek a halál után azonnal eltávozik a testből, sőt az anyagi síkról is (egyéb esetben ez csupán egy óra múltán következik be). A varázslat fontosabbik hatása, hogy a lélek nem kerül be egyik istenvilágba sem, hanem azonnal az újjászületés ösvényére lép – ezért ez a varázslat számos istentagadó halandó fontos temetési szertartásává vált. Például az istenek különösebb imádata nélkül élő drének kermon-mágiája is tartalmazza ezt a varázslatot, mert úgy tartják, hogy halandó lelket nem érhet annál nagyobb csapás, minthogy az istenek játékszerévé válik. (Természetesen az isteneknek mindig van lehetőségük arra, hogy a kiszemelt lelket magukhoz emeljék, a *gyors búcsú* ellenére is, bár az igaz, hogy a halandók igen ritkán vívják ki az istenek ilyen mértékű figyelmét.)

Démonoktól védő burok
Típus: diabolika
Nehézség: 3
Esszenciaigény: 10
Fizikumpont-igény: 10
Erő: 30
Hatótávolság: 3 méter sugarú gömb
Komponensek: szó
Elmondási idő: 2 szegmens
Hatóidő: 1000 szegmens (10 perc)
Leírás: A varázslat egy rövid ideig tartó esszenciagömböt hoz létre a varázsló körül, amely burkon a démoni lények nem képesek áthatolni (de át tudnak lőni rajta, és képesek átvarázsolni). A burok nem védelmez a fagydémon (zzi-ruugh) és a szolgadémon (rízghir) ellen, és az ereklyéje által védelmezett elgwhondra ellen sem.

Démonidézés
Típus: diabolika
Nehézség: 8
Esszenciaigény: 80
Fizikumpont-igény: 100
Erő: 1000
Hatótávolság: kiszámíthatatlan
Komponensek: démononként meghatározott
Elmondási idő: démononként meghatározott
Hatóidő: végleges
Leírás: a megfelelő ismeretek birtokában (*diabolika* jártasság) ezzel a varázslattal lehet ideiglenes kaput nyitni valamelyik démoni síkra, hogy onnan a démon megidézhető legyen. A démon a varázshasználó zónáján belül bárhol megjelenhet, ám ha valamely démonoktól védő varázskör, burok védelmezi a varázstudót, akkor azon kívül.

Parancs démonnak
Típus: diabolika
Nehézség: 7
Esszenciaigény: 50
Fizikumpont-igény: 25
Erő: 100
Hatótávolság: zóna
Komponensek: szó, mozdulat
Elmondási idő: 10 szegmens + a parancs szövege
Hatóidő: a parancs teljesítéséig
Leírás: egyszeri parancs, amely, ha hatást gyakorol a démonra, kényszerítő erővel bír. Maga a parancs lehet bonyolultabban megfogalmazott is, ám csupán egyetlen célra irányulhat.

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

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

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

A démonhűséggel leláncolt démonokon a varázslat mágikus ellenállás dobás nélkül létrejön.

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

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

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

Könyörgés gonosz istenekhez
Típus: diabolika
Nehézség: 1
Esszenciaigény: 0
Fizikumpont-igény: 10
Erő: 1000
Hatótávolság: a varázshasználó
Komponensek: szó
Elmondási idő: 10 szegmens
Hatóidő: nem értelmezhető
Leírás: A gonosz istenek papjai csakis ezen varázslat elmondása esetén kapnak hasznos varázslatokat (lásd - Szakrális mágiaút). A Könyörgés az egyetlen varázslat, amelyet sosem kell kérni, a gonosz istenek papjai bármikor elmondhatják – gyakorlatilag a varázslatkérő imába építve. Egyetlen gonosz isten van, Yvorl, aki papjaitól nem követeli meg ezt a varázslatot.

Gonoszság ereje
Típus: diabolika
Nehézség: 10
Esszenciaigény: 66
Fizikumpont-igény: 5 (Főértékből maradandóan levonva)
Erő: 100
Hatótávolság: a varázshasználó
Komponensek: szó
Elmondási idő: 1000 szegmens
Hatóidő: 100 szegmens
Leírás: A varázshasználó Ereje 1000-re növekszik (más főértéke, így pl. a Szívóssága azonban nem változik). Az iszonyatos erővel gyakorlatilag sziklákat lenne képes puszta kézzel szétzúzni, ha ezt az erőhatást a teste bírná – azonban még így is brutális hatásokat képes elérni, ha óvatosan használja a testét.

Gonoszság védőszárnya
Típus: diabolika
Nehézség: 10
Esszenciaigény: 66
Fizikumpont-igény: 5 (Főértékből maradandóan levonva)
Erő: 100
Hatótávolság: a varázshasználó
Komponensek: szó
Elmondási idő: 1000 szegmens
Hatóidő: 100 szegmens
Leírás: a varázshasználó egy óriási hatékonyságú, nem csökkenő mágikus ellenállás birtokosává válik. Amennyiben a varázslatok elleni mentődobása 99, vagy annál kisebb, úgy a nem módosuló védelme megfogta a varázslatot. A Védőszárnyat Tudatpróbával leépíteni nem lehet, így semmiféle varázslat szelektív átengedése nem lehetséges általa. Mivel a természetes mágikus ellenálláshoz hasonlóan működik, ezért a Tükröződés jelenségét nem produkálja. Amennyiben a varázslat ereje nagyobb, mint 99, a maradék erő képviselte varázshatás átcsúszik a védelmen, és kifejti töredékes hatását a Védőszárny óvta karakteren. Amennyiben a mágikus ellenállás dobás 00 (fatális rontás), a Védőszárny a hatóidő lejárta előtt összeomlik, melynek során 66 fizikumpontot sebez a varázshasználón.

Gonoszság meghívása
Típus: diabolika
Nehézség: 10
Esszenciaigény: 99
Fizikumpont-igény: 0
Erő: 100
Hatótávolság: a varázshasználó
Komponensek: szó
Elmondási idő: 10 óra szegmens
Hatóidő: végleges
Leírás: A feketemágus ezzel a varázslattal magába idéz egy darabkát (minden esetben gonosz) istene tudatából. A tudat megőrjíti őt, ám őrültsége nem teszi a varázslót nyáladzó hülyévé, csupán kiszámíthatatlanná és nagyon erőssé. A varázslatot elmondó mágus nem lehet többé játékos karakter, mivel tetteit igen nagy részben nem ő, hanem a magába idézett isteni tudattöredék fogja irányítani. Kedvelt varázslat az elf halálistenek követői számára, akik ezáltal szektáik prófétáivá válnak.

Vérvizsgálat
Típus: vérmágia
Nehézség: 1
Esszenciaigény: 5
Fizikumpont-igény: 5
Erő: 5
Hatótávolság: 1 méter
Komponensek: szó, mozdulat
Elmondási idő: 10 szegmens
Hatóidő: nem értelmezhető
Leírás: egy csepp vérből meghatározható a vércsepp egykori tulajdonosának neme, életkora és mágikus lenyomata (ennek segítségével varázsolni is lehet rá). A varázslat nem működik, ha a gazdaszemély már nem él, vagy él, de éppen nincs folyékony vére (pl. kővé változtatás hatása alatt áll). A vérnek nem szabad alvadtnak lennie, és mások vérével keverednie, ellenkező esetben a varázslat nem jön létre.

Vérkapcsolat
Típus: vérmágia, személyre ható, szimpatetikus mágia
Nehézség: 5
Esszenciaigény: 10
Fizikumpont-igény: 50
Erő: 30
Hatótávolság: 1 méter (bármennyi)
Komponensek: szó
Elmondási idő: 5 szegmens
Hatóidő: a szimpatetikus varázslat létrejöttéig
Leírás: A varázslat kapcsolatot hoz létre a vércsepp és detektált gazdája között. A vérkapcsolat rövidke varázslatát más varázslatok elé helyezve a varázslat a vércseppre mondható ki, de a gazdaszemélyen jön

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

Alvadásgátlás

Típus: vérmágia
Nehézség: 2
Esszenciaigény: 1 (növelhető)
Fizikumpont-igény: 10 (növelhető)
Erő: 5
Hatótávolság: 1 méter
Komponensek: mozdulat
Elmondási idő: 2 szegmens
Hatóidő: 1 nap (növelhető)
Leírás: A varázslat megakadályozza maximum 0,5 dl vér alvadását. Minden újabb varázslatba fektetett esszenciapont (és újabb 10 fizikumpont) egy-egy nappal növeli a hatóidőt. A hatóidő lejárta előtt újabb Alvadásgátlás elmondásával a folyékony állapot fenntartása végtelenségig nyújtható. Élő teremtményekre a varázslat nem alkalmazható.

Vérgyűjtés

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

Vérfakasztás

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

Vérláz

Típus: személyre ható, vérmágia
Nehézség: 5 (6, 7)
Esszenciaigény: 30
Fizikumpont-igény: 30 (60, 90)
Erő: 50 (60, 70)
Hatótávolság: zóna
Komponensek: szó, szemkontaktus
Elmondási idő: 10 szegmens
Hatóidő: végleges
Leírás: A varázslat magas lázat gerjeszt az áldozatban (innen a név), amely kábaságot, fizikai gyengeséget, szélsőséges esetben halált okoz. A láz 5. szintű betegség, amely a betegségdinamika által meghatározva súlyosbodik, vagy enyhül – betegségszintenként napi 2 Fizikumpont veszteséget okoz (tehát 5. szinten 10-et). A fizikumpont-igény duplázásával (az esszenciaigény nem változik) a varázslat erejét 60-ra, nehézségét 6-ra, a kezdő betegségszintet szintén 6-ra lehet módosítani. A fizikumpont-igény 90-re emelésével a varázslat ereje 70, nehézsége 7, okozott betegségszintje 7 lesz.

Vérkötés

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

Vérfertezés

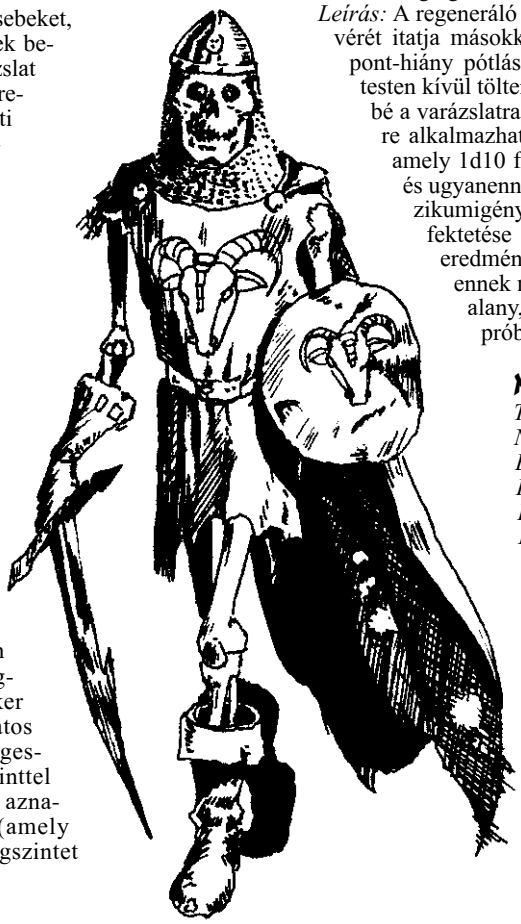
Típus: személyre ható, rontásmágia
Nehézség: 5 (növekedő)
Esszenciaigény: 35 (15 pontonként növelhető)
Fizikumpont-igény: 15 (10 pontonként növelhető)
Erő: 20 (növelhető)
Hatótávolság: zóna
Komponensek: szó, anyagi (egy élő varangy)
Elmondási idő: 150 szegmens
Hatóidő: végleges
Leírás: A varázslat során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

Vérszikkasztás
Típus: személyre ható, vérmágia
Nehézség: 7
Esszenciaigény: 10
Fizikumpont-igény: 10 (csak saját!)
Erő: 50
Hatótávolság: érintés
Komponensek: szó, anyagi (a sebből származó vér)
Elmondási idő: 50 szegmens
Hatóidő: végleges
Leírás: A varázslat képes beforrasztani nyílt sebeket, amelyeket a varázsló megérint. A nagyobb sebek beforrasztásához két egymás után elmondott varázslat szükséges. A sebforrasztás nem egyenértékű a regenerálással, tehát csak a nyílt sebeket szünteti meg, a fizikumpont-hiány nem. A fekete mágiához szükséges fizikumpont-igény a varázshasználó csak saját magából merítheti – akár magát, akár másokat gyógyít vele.

Vértisztítás
Típus: személyre ható, vérmágia
Nehézség: 8
Esszenciaigény: 45
Fizikumpont-igény: 20 (csak saját!)
Erő: 35
Hatótávolság: érintés
Komponensek: szó, anyagi (a beteg személy vére)
Elmondási idő: 20 perc
Hatóidő: végleges
Leírás: A varázslat betegségek és mérgek testből való kipucolására szolgál. A sikeres varázslat a betegségek és mérgezések aktuális szintjét eggyel csökkenti. Naponta csupán egyszer alkalmazható, ellenkező esetben a hatása visszájára fordul – megnöveli a betegség, vagy a mérgezés szintjét. Különleges siker (01 dobás) esetén a beteg személy csodálatos gyógyuláson megy keresztül, teljesen egészségessé válik. A fatális rontás (00 dobás) egy szinttel rontja a beteg állapotát, ám ha ez a rontás az aznapi második varázslatnál következik be (amely egyébként is káros hatású), úgy a betegségszintet 1d6-tal növeli.

Vérszivás
Típus: személyre ható, vérmágia
Nehézség: 9
Esszenciaigény: 10 (fokozható)
Fizikumpont-igény: 1d6 (mindig az áldozaté, fokozható)
Erő: 20
Hatótávolság: érintés
Komponensek: szó, anyagi (friss vér)
Elmondási idő: 25 szegmens
Hatóidő: végleges
Leírás: A regeneráló varázslat során a feketemágus mások friss vérét issza, amellyel önmagát regenerálja (fizikumpont-hiány pótlása). A vérnek egy percet szabad csupán testen kívül töltenie, ennek letelte után nem alkalmas többé a varázslatra. A varázslathoz csakis élő humánok vére alkalmazható – ha az alany meghal, mielőtt a feketemágus végrehajtaná varázslatát, a vére elveszti alkalmasságát. Minimálisan 1 dl vérre van szükség, amely 1d6 fizikumpontot ad vissza a feketemágusnak – és ugyanennyit von el az alanytól, mint a varázslat fizikumigényét. Minden újabb 10 esszenciapont befektetése újabb 1d6 fizikumpont átvándorlását eredményezi, ám csakis akkor, ha a vér adagját is ennek megfelelően növelik. A varázslat ellen az áldozat, és nem a mágus dob esszenciapajzs-próbát!

Véradás
Típus: személyre ható, vérmágia
Nehézség: 10
Esszenciaigény: 15 (fokozható)
Fizikumpont-igény: 1d10 (mindig saját, fokozható)
Erő: 30
Hatótávolság: érintés
Komponensek: szó, anyagi (friss vér)
Elmondási idő: 50 szegmens
Hatóidő: végleges
Leírás: A regeneráló varázslat során a feketemágus saját friss vérét itatja másokkal, akik ettől regenerálódnak (fizikumpont-hiány pótlása). A vérnek egy percet szabad csupán testen kívül töltenie, ennek letelte után nem alkalmas többé a varázslatra. A varázslathoz csakis a mágus saját vére alkalmazható. Minimálisan 1 dl vérre van szükség, amely 1d10 fizikumpontot ad a varázslat alanyának – és ugyanennyit von el a mágustól, mint a varázslat fizikumigényét. Minden újabb 15 esszenciapont befektetése újabb 1d10 fizikumpont átvándorlását eredményezi, ám csakis akkor, ha a vér adagját is ennek megfelelően növelik. A varázslat ellen az alany, és nem a mágus dob esszenciapajzs-próbát!



Méregfelhő
Típus: területre ható, méregmágia
Nehézség: 3
Esszenciaigény: 8
Fizikumpont-igény: 1
Erő: 5
Hatótávolság: 20 méter sugarú kör
Komponensek: szó
Elmondási idő: 5 szegmens
Hatóidő: 1+2 perc (100+200 szegmens)
Leírás: A varázsló ezen varázslata sűrű, szinte átláthatatlan ködöt idéz az általa kijelölt területre. A köd kiterjedése egy három méter sugarú gömb. A ködön belül a rossz látási viszonyok miatt a támadószint 2-vel csökken, lő-, és dobófegyvert pedig egyenesen lehetetlen használni. A köd ezen kívül még enyhe bódítóméregként is funkcionál (2. szintű, gyorsan ható kábító méreg), ami az érzékszerveket erősen tompítja. A köd 1 percig (100 szegmens) marad a helyén, ez idő alatt semmilyen légmozgás nem mozdíthatja el. Az időtartam lejárta után még 2 egész percig jelen van a köd, ám mérgező hatását ekkora már elveszti, és a légmozgások is könnyűszerrel szétlebbenthetik. A köd méreg része nincs hatással a létrehozójára, de látni ő sem fog benne

Mérgező érintés
Típus: személyre ható, méregmágia
Nehézség: 2
Esszenciaigény: 5 / 50 szegmens
Fizikumpont-igény: 15
Erő: 10
Hatótávolság: érintés
Komponensek: szó, mozdulat
Elmondási idő: 10 szegmens
Hatóidő: 50 szegmens / 5 Ep
Leírás: A varázsló kezének érintésével 3. szintű, azonnal ható idegmérget juttat az áldozat szervezetébe, amihez sikeres támadódobást kell tennie. A méreg, amennyiben kifejti hatását, égető fejfájást, koncentrációs zavarokat idéz elő (rendkívül kedvezőtlen körülményeket okoz, –30%). Ha nem sikerül a célszemély mágikus ellenállása, a méreg mindenképpen kifejti hatását.

A rothadás párája
Típus: személyre ható, méregmágia
Nehézség: 3
Esszenciaigény: 6
Fizikumpont-igény: 2
Erő: 5
Hatótávolság: érintés
Komponensek: szó
Elmondási idő: 20 szegmens
Hatóidő: 10-60 perc
Leírás: A varázslat a célszemély körüli 10 méter sugarú körben elviselhetetlen szagot teremt, mely leginkább a rothadás édeskés szagára emlékeztet. Mindenki – kivéve a varázslót – szörnyű rosszulléttel fog küszködni, amelyet csak sikeres Szívósságpróba után képes elviselni. Az undorító szag 1d6-szor 10 percig marad meg. A légmozgások nem befolyásolják a bűzfelhőt.

Méregimmunitás
Típus: személyre ható, méregmágia
Nehézség: 4
Esszenciaigény: 20 (+10 minden egyes percért)
Fizikumpont-igény: 5
Erő: 15
Hatótávolság: érintés
Komponensek: szó, anyagi (levelibéka)
Elmondási idő: 4 szegmens
Hatóidő: 2 perc (+1 perc minden további 10 esszenciáért)
Leírás: A varázsló rövid időre teljes immunitást élvez mindennemű méreggel szemben. A már szervezetben lévő mérgek azonban csak a varázslat idejére szűnnek meg hatni. A varázslat anyagi komponensét, egy élő levelibékát a varázslat alatt a célszemélynek a szájában kell tartania.

Méregizzadás
Típus: önmagára ható, méregmágia
Nehézség: 5
Esszenciaigény: 15
Fizikumpont-igény: 10
Erő: 30
Hatótávolság: önmaga
Komponensek: szó
Elmondási idő: 15 szegmens
Hatóidő: 1 perc (100 szegmens)
Leírás: A szervezetbe jutott mérgek eltávolításának egy igen praktikus módja, amivel a varázsló akár újra fel tudja használni az ellene használt mérget. A varázsló 15 szegmensig tartó erős koncentrációval az egész testéből összegyűjti a mérget, s teste egy pontján (általában tenyéren) kiizzadja azt. A hatóidő lejártáig a mágiahasználó védve van a kiizzadt méreg (mérgek) hatása ellen, ám 100 szegmens múltán pl. bőrön át felszívódó mérgek kellemetlen meglepetést okozhatnak a varázslónak – ezért célszerű a kiizzadt mérgeket a hatóidő lejárta előtt eltávolítani a testfelületről.

Mérgező lehelet
Típus: önmagára ható, méregmágia
Nehézség: 5
Esszenciaigény: 16 (+4 a méreg minden további szintjéért)
Fizikumpont-igény: 1
Erő: 10
Hatótávolság: a kifújt levegő
Komponensek: anyagi (a kifújt levegő)
Elmondási idő: 5 szegmens
Hatóidő: 250 szegmens
Leírás: A varázsló a tüdejéből kifújt összes levegőt (3-6 liter) a hatóidő alatt *egyszer* légméreggé alakítja, amit ezután az áldozatára fújhat. A méreg 1. szintű, azonnal hat, kábultságot okoz, amely 1 percig tart – a varázslóra nem hat – illetve a kifújás után 100 szegmensen keresztül marad aktív. A lehelet távolsága legfeljebb 3 méter és a legvégső pontján sem szélesebb fél méternél. A méreg szintje minden újabb 4 Ep felhasználásával 1-1-el növelhető, ugyanígy a méreg hatóideje is 1-1 perccel (de nem a varázslaté). A varázslatot az áldozat nem védheti ki mágikus ellenállással (hiszen ez számára áttételes varázslat, nem ő volt a célpont, hanem a varázsló), ám a méreg hatását kivédheti szívósságpróbával, ezért fontos a mérget erősíteni.

Méreggé alakítás
Típus: tárgyra ható, méregmágia
Nehézség: 2 + a méreg szintje
Esszenciaigény: speciális
Fizikumpont-igény: 10 (30)
Erő: 25
Hatótávolság: érintés
Komponensek: mozdulat
Elmondási idő: 5 szegmens
Hatóidő: 30 perc (maradandó)
Leírás: a varázslat segítségével a varázsló képes lesz 2 dl tetszőleges folyadékból tetszése szerinti folyadékmérget előállítani, amely akkor fejti ki a hatását, ha az áldozat megissza. Varázslat közben a varázsló kezének érintkezni kell a pohárral (edénnyel). Az így előállított méreg szintje, típusa és hatása csak a varázsló által befektetett eszenciától függ. A következő értékek első szintű mérgekre vonatkoznak, minden egyes további szint az eredeti Ep-igénnyel megegyező újabb Ep-be kerül.

Sebző méreg (1d6 Fp/szint): 5 Ep.
Émelygést okozó méreg: 2 Ep.
Kábulatot okozó méreg: 5 Ep.
Bódulatot okzoó méreg: 8 Ep.
Gyengeséget okozó méreg: 8 Ep.
Rosszullétet okozó méreg: 12 Ep.
Görcsöt okozó méreg: 15 Ep.

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

Savlövedék
Típus: személyre ható, méregmágia
Nehézség: 6
Esszenciaigény: 75
Fizikumpont-igény: 5
Erő: 25
Hatótávolság: 20 méter
Komponensek: szó, mozdulat,
Elmondási idő: 10 szegmens
Hatóidő: maradandó
Leírás: A varázsló tenyeréből egy zöldes savgömböt lő ki, alig kisebbet egy emberfejnél (kb. 1 liter), melynek a maximális célzott távolsága 20 méter. Ehhez támadódobást köteles tenni, ahol jártasságként a mágiahasználat jártasságát használja fel – szemben az áldozatnak a lőfegyverek elleni védettsége áll. Amennyiben a lövedék eltalálja áldozatát, szétloccsanva testén 300 szegmens alatt 60 Fizikumpontot sebez (50 szegmensenként 10-et). A teljes sebzést meg lehet akadályozni a sav időbeni lemosásával, esetleg semlegesítésével. A sebzés mellett a sav tönkreteszi a ruházatot, vértezetet, felszereléseket (a Mesélő belátása szerint).

Arcidézés
Típus: halottra ható, nekromancia
Nehézség: 2
Esszenciaigény: 6
Fizikumpont-igény: 1
Erő: 8
Hatótávolság: érintés
Komponensek: szó, anyagi (ezüsttükör)
Elmondási idő: 1 perc
Hatóidő: 10 perc
Leírás: A varázslattal lehetővé válik egy csontváz, vagy egy „rossz állapotban" lévő hulla arcának felidézése, ahogyan az közvetlenül halála előtt kinézett. A felidézett (mozdulatlan) arc 10 percig látható az ezüsttükörben.

Élőholtak érzékelése
Típus: területre ható, nekromancia
Nehézség: 2
Esszenciaigény: 5
Fizikumpont-igény: 1
Erő: 5
Hatótávolság: zóna
Komponensek: szó
Elmondási idő: 10 szegmens
Hatóidő: 10 szegmens
Leírás: A varázslat segítségével a varázsló érzékeli, ha a zónájában élőholtak tartózkodnak. Meg tudja mondani pontos helyzetüket és mozgásukat (a hatóidőn belül), valamint az általános jellemzőiket (lélek nélküli, vérivó, életerővel táplálkozó, stb.). A varázslat azonban nem érzékeli a szabad lelkeket és a holttesteket sem, lévén nem élőholtak.

Csontok meséje
Típus: tárgyra ható, nekromancia
Nehézség: 4
Esszenciaigény: 15
Fizikumpont-igény: 8
Erő: 1000
Hatótávolság: érintés
Komponensek: szó, anyagi (csont)
Elmondási idő: 5 perc + 1 óra
Hatóidő: az elmondási idő alatt
Leírás: A varázslathoz szükség van az elhunyt illető valamely csontjára. A varázsló a csontot markolva meditál a varázslat időtartamának lejártáig, miközben lepereg előtte a halott egész élete, persze csak nagyvonalakban (fontosabb események, érzések, indulatok stb.), vagy másik lehetőségként a halott halála előtti utolsó 10 perc minden apró részlete. Bármelyiket is választja, a csont a varázslat végére elporlad. Meditáció közben a varázsló mozdulatlan állapotban van, nincs tudatában a külvilágnak.

Tulajdonságorzás
Típus: holttestre ható, nekromancia
Nehézség: 6
Esszenciaigény: 35
Fizikumpont-igény: 25 (csak saját!)
Erő: 20
Hatótávolság: érintés
Komponensek: szó, anyagi (holt szervek)
Elmondási idő: 20 perc
Hatóidő: 2 nap
Leírás: A varázsló egy halott valamely szervének birtokában elorozhatja a halott személy egykori, meghatározott tulajdonságát. A tulajdonságnak kapcsolatban kell lennie a szervvel (pl. agy/ész, szív/bátorság vagy érzelmesség, izom/erő stb.). Az időtartam lejárta után az elorzott képesség azonnal elvész. A szerv a varázslat során elrothad, a továbbiakban fel nem használható. Fontos, hogy ha a varázsló az „erőt" akarja elorozni, de a halott (amíg élt) valójában gyenge volt, a varázsló is gyengébb lesz a Tulajdonságorzás következtében – azaz az eredmény nem a varázsló vágyai és hite határozza meg, hanem az egykor valóságos tulajdonságok.

Emlékorzás
Típus: személyre ható, nekromancia
Nehézség: 6
Esszenciaigény: 45
Fizikumpont-igény: 35 (csak saját!)
Erő: 20
Hatótávolság: érintés
Komponensek: szó, mozdulat, anyagi (ép tetem)
Elmondási idő: 1 óra
Hatóidő: 2 nap
Leírás: A varázslat hasonló elven működik, mit a Tulajdonságorzás, különbség csak abban mutatkozik, hogy ezen varázslat keretében a varázsló a halott egy évnél nem régebbi emlékeit rabolja el – de csak az emlékeit, és nem mindazon történésekről szóló információt, amely ez idő alatt estek meg vele. Az emlékek felhasználásával nem lehet új jártasságokat nyerni, sem varázslatokat, ellenben egy-egy hasznos információ a felszínre bukkanhat. A komponensként felhasznált, hellyelközzel ép tetem a varázslás során megsemmisül (elrothad). Ha a varázslat hatóideje alatt a varázsló nem jegyzi le az emlékeket, azok nyomtalanul elvesznek.

Holtlátás
Típus: személyre ható, nekromancia
Nehézség: 6
Esszenciaigény: 20
Fizikumpont-igény: 8
Erő: 15
Hatótávolság: érintés
Komponensek: szó
Elmondási idő: 1 perc
Hatóidő: 1 óra
Leírás: A varázslat a célpontot egyfajta túlvilági látással ruházza fel. Az alany mindent egy kicsit „koporsószínű" árnyalatban fog látni. Az utca házait leomló félben, az öreg fakoloszszusokat korhadtan, repedezetten, mi több, látja az embereken, hogy menynyire állnak közel a természetes halálhoz. Ily módon felfedezhetőek betegségek, szervi elváltozások is, ugyanis a Holtlátással ezen részek kiviláglanak a szürke kontúrú testből. A lelkek apró mécsesként világítanak a testek középpontjában.

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

Alternatív használataként szokták rontásként használni, ezzel kínozva a szerencsétlen alanyt, akinek sikeres Lelkierőpróbát kell tennie, különben menthetetlenül depresszióssá, vagy éppen őrülté válik egy rövid időre (1 hét).

Életerő-tolvajlás
Típus: személyre ható, nekromancia
Nehézség: 7
Esszenciaigény: 10 (+ 4Ep/2Fp)
Fizikumpont-igény: 2 (csak saját!)
Erő: 20
Hatótávolság: érintés
Komponensek: szó
Elmondási idő: 4 szegmens
Hatóidő: azonnali
Leírás: A varázsló érintésével életerőt szív el az áldozatától, ám ehhez először meg kell érintenie (védekező áldozat ellen sikeres pusztakezes támadódobást kell tennie). Az áldozat találat esetén 2 Fizikumpontnyi sebződést szenved el (maga az ütés nem sebez), mely minden további 4 esszenciapontért 2-2 Fp-vel növelhető. Az így elszívott Fizikumpontok *feléből* a varázsló azonnal regenerálódik. A varázslat *saját* Fizikumpont-igényéből következően a varázsló csak akkor képes valóban regenerálódni a varázslat előtti állapothoz képest, ha legalább 3 Fp-t a saját regenerációjára fordít (6 elszívott Fp, 18 Ep).

Életerő csatorna

Típus: személyre ható, nekromancia
Nehézség: 8
Esszenciaigény: 20 (+4 Ep minden további 10 szegmensért)
Fizikumpont-igény: 10 (csak saját!)
Erő: 30
Hatótávolság: zóna
Komponensek: szó, anyagi (vérrel töltött nádszál)
Elmondási idő: 5 szegmens
Hatóidő: 50 szegmens (fejleszthető)
Leírás: A varázsló egy láthatatlan csatornát hoz létre önmaga és az áldozata között, melyen keresztül a távolból is elszívhatja annak életerejét. A célpontnak láthatónak kell lennie, amennyiben kikerül a varázsló *látószögéből,* láthatatlanná válik, vagy valami a csatorna útjába kerül, a varázslat nyomban megszűnik. Ugyanaz történik akkor is, ha az áldozat kikerül a varázslat hatóterületéből. A varázslat létrejötte után a mágus bármit tehet szabadon (újabb varázslatba kezdhet, vagy akár harcolhat is), feltéve, hogy képes közben szemmel tartani a célszemélyt. A sebzés 2 Fizikumpont minden 10. szegmensben, amely *teljes mértékben* a varázsló regenerálására fordítódik. A varázslat *saját* Fizikumpont-igényéből következően a varázsló csak akkor képes valóban regenerálódni a varázslat előtti állapothoz képest, ha fokozza a varázslat hatóidejét – alapidő szerint ugyanis éppen annyit nyer, mint amennyit veszít a varázslattal. Az anyagi komponens egy vérrel töltött, viasszal lezárt nádszál, amely mindaddig használható anyagi komponensként, amíg a benne tárolt vér nem alvad meg, illetve a nád megőrzi épségét.

Életerőkohó

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

Holtak nyelve

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

A védelem bélyege

Típus: élőholtra ható, nekromancia
Nehézség: 6
Esszenciaigény: 35
Fizikumpont-igény: 30
Erő: 45
Hatótávolság: érintés
Komponensek: szó
Elmondási idő: 1 óra
Hatóidő: 1 hónap
Leírás: A varázsló egy élőholtra (vagy olyan halott, aki csak később fog élőholttá válni) mondhatja rá a varázslatot, minek eredményeképp az élőholt képtelen lesz benne ezek után kárt tenni. A bélyeg egy hónapig aktív, mielőtt elhagyná az ereje. A bélyeg fennmaradásáig semmilyen hatás nem kényszerítheti rá az élőhalottat, hogy a nekromanta ellen forduljon. Egy élőholton csak egy ilyen bélyeg lehet egy időben.

Parancs bélyege

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

Testmeleg

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

Rothasztás

Típus: élőhalottra ható, nekromancia
Nehézség: 6
Esszenciaigény: 22
Fizikumpont-igény: 10
Erő: 12
Hatótávolság: érintés (tőrdöfés)
Komponensek: szó, anyagi (aranypengéjű tőr)
Elmondási idő: 3 szegmens
Hatóidő: maradandó
Leírás: A varázslat eredményeként a halott test (élőholté is) szemmel látható gyorsasággal elkezd rothadni, annak minden mellékhatásával együtt. Egy teljesen ép hulla elrothasztása nagyjából 5 percbe telik. Csontvázak, múmiák és az olyan testtel rendelkező élőholtakkal szemben, akiknek teste nem tartalmaz természetes körülmények között elrothadó anyagot, a varázslat hatástalan.

Rettenetes végzet

Típus: önmagára ható, nekromancia
Nehézség: 8
Esszenciaigény: 28
Fizikumpont-igény: 30
Erő: 22
Hatótávolság: önmaga
Komponensek: szó, anyagi (főnixtoll)
Elmondási idő: 1 perc
Hatóidő: maximum 1 óra
Leírás: A varázsló a varázslat aktiválódása után látványosan „elrothad". Az egész teste felpuffad, gennyes kelések burjánzanak el rajta, majd bőre, húsa rétegenként fonnyad le róla és szétrohad. A ruha is lefoszlik testéről, a csontokra rászárad a rothadt hús maradéka, a koponyaüregbe nyálkás férgek, pókok fészkelik be magukat. Ez nem káprázat, a varázslóról ténylegesen lemállik a hús, férgek tekergőznek elő a testéből és a bomlás szagát ontja magából. A szörnyű átalakulás 30 szegmensig tart, minek végére csak a varázsló puszta, viharvert csontváza áll ott. A hatóidő alatt intelligens élőhalottnak minősül annak minden előnyével és hátrányával egyetemben (tehát megfelelő varázslatokkal űzhető, vagy távol tartható stb.). Élőholtként mágikus képességeit, főértékeit megtartja. A hatóidő lejártával a folyamat inverz módon lejátszódik ismét és egy újabb 30 szegmenses időtartam után a varázsló visszanyeri eredeti formáját – ez bekövetkezhet a varázsló akartából is, a hatóidő lejárta előtt bármikor.

Túlvilági förgeteg

Típus: területre ható, nekromancia
Nehézség: 9
Esszenciaigény: 60 (+20 minden további 10 szegmensért)
Fizikumpont-igény: 30
Erő: 50
Hatótávolság: 20 méter sugarú kör
Komponensek: szó, mozdulat
Elmondási idő: 70 szegmens
Hatóidő: 100 szegmens (nyújtható)
Leírás: A varázsló a túlvilág szövetén nyit hasadékot, hagyva, hogy a negatív síkok szele a való világra szabaduljon. Az örvénylő, fekete förgeteg pillanatok alatt elborít egy 20 méter sugarú, öt méter magas területet, ahol sivítva táncol, pörög, folyton nyeldekelve a benne tartózkodók életerejét. A negatív esszencia 10 szegmensenként 1k10 Fizikumpontot rabol a benne tartózkodóktól (kivéve a varázslót, illetőleg a sikeres Mágia-ellenállást tevőket), száraz, fonnyadt, elhalt foltokat hagyva az áldozat testén. Bárki, aki ki akar keveredni a förgetegből, Erőpróbát köteles tenni. Amennyiben sikerrel járt, úgy kikászálódhat, ha elhibázza, a vad túlvilági szél kedve szerint dobálja (ez vonatkozik a varázslóra is). Ha a varázslat 100 szegmensnél tovább tart, az áldozatok újabb Erőpróbára jogosultak. Az időtartam lejártával a szelek úgy tűnnek el, ahogy jöttek, ám az időtartam lejárta előtt nem lehet eltűntetni a förgeteget, még a varázsló halálával sem szűnik meg.

Lélekcsere

Típus: személyre ható, nekromancia
Nehézség: 10
Esszenciaigény: 130
Fizikumpont-igény: 50 (a saját, eredeti testből)
Erő: 70
Hatótávolság: érintés
Komponensek: szó, mozdulat, anyagi (5000 arany)
Elmondási idő: 10 óra
Hatóidő: maradandó
Leírás: A varázslat segítségével a varázsló saját lelkét egy másik testbe költöztetheti, míg a másik lélek elfoglalja az ő testét. A litánia végrehajtásához nem kell a másik beleegyezése, de a varázslónak meg kell oldania, hogy a másik a 10 órás litánia közben ne mozduljon el a helyéről. Ha bármi megzavarja a litániát (ez koncentrálás jártassággal kiküszöbölhető), a varázslat tönkre megy, az anyagi komponensek elporladnak és a varázsló *maradandóan* elveszít 30 Fizikumpontot. Ugyanez történik akkor is, ha a csere alanya a 10 órás litánia végén megdobja mágikus ellenállását (ezt kiküszöbölendő a varázslók rendre megpróbálják az esszenciapajzsot kisebb varázslatokkal legyengíteni). Ha a csere létrejön, akkor a varázsló lelke új testet lelt örökre – az áldozat lelke pedig egy 50 fizikumpont veszteséget elszenvedő testbe kerül. Az új test fizikuma, rátermettsége immáron a varázslóé, de eszszenciája, tudata és megtanult jártasságai a lélekkel együtt átvándorolnak, s a varázsló saját mentális képességeit csempészi át lelke új lakóhelyére. Persze eleinte bizonyosan levonásokat fog szenvedni mindkét lélek, míg megszokja az új testet (Mesélő döntése szerint), de viszonylag gyorsan beleszokhatnak abba.

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

Csontpajzs
Típus: tárgyra ható, nekromancia
Nehézség: 6
Esszenciaigény: 20 (+6 minden további 20 szegmensért)
Fizikumpont-igény: 8
Erő: 10
Hatótávolság: 50 centiméter
Komponensek: szó, anyagi (csontok)
Elmondási idő: 13 szegmens
Hatóidő: 40 szegmens (nyújtható)
Leírás: A varázsló a birtokában lévő (vagy a körülötte heverő) csontokból a teste körüli félméteres körben egy állandóan forgó, kavargó csontörvényt alkot, amely védelmet nyújt támadásokkal szemben. A kavargó csontok akár meg is sebezhetik a közelmerészkedő ellenfelet. A varázslat létrehozásához legalább tucatnyi, legfeljebb 40 darab, 20 centiméternél nem kisebb csontra van szükség (pl. állkapcsok). A csontpajzs tucatonként +1 Páncélszintet biztosít és amennyiben valaki 50 centiméternél rövidebb fegyverrel támadja meg a varázslót, úgy tucatonként 1k6 Fizikumpont veszteséget szenved el maga is a forgó csontok szúrásaitól, ütéseitől. A lőfegyverek elleni védettséget tucatonként 2-vel növeli. Ugyanakkor a csontpajzs védelmében a varázsló sem tehet meg bármit, mivel ha a kinyújtott keze, vagy a lába beleér a csontpajzsba (az örvénylés epicentruma a teste, így a végtagjai beleérhetnek), úgy ő is elszenvedi a sebzést. A csontpajzs minden d6 sebzés után (azaz kockánként) 1 csontot veszít (összetörik). A „tucat" mindig a teljes 12 csontra vonatkozik, és nem a „megkezdett" tucatra.

Vérforralás
Típus: személyre ható, vérmágia
Nehézség: 10
Esszenciaigény: 60 (+10 minden további 10 szegmensért)
Fizikumpont-igény: 30
Erő: 30
Hatótávolság: érintés
Komponensek: szó, anyagi (kénkő, elporlad)
Elmondási idő: 2 szegmens
Hatóidő: 10 szegmens (nyújtható)
Leírás: A varázsló érintésével az áldozat vérének hőmérsékletét növeli meg drasztikus mértékben. Harcban ehhez sikeres pusztakezes támadódobást kell tennie. A vér hőmérsékletének emelkedése rövid távon (a 30. szegmensig) égető kínt és 3d10 fizikumpont veszteséget okoz, hosszabb távon (50 szegmensen túl) pedig újabb 3d10 fizikumpont veszteséget, majd *szegmensenként* 1d6 fizikumpont veszteséget! A varázslatot a létrehozója bármikor megszüntetheti, illetve akkor is a hatóidő lejárta előtt szűnik meg, ha a varázsló előbb meghal – ez ugyanis a varázslat azonnali megszűnését vonja magával. A varázslatra immúnis minden teremtmény, amelynek nem vér kering az ereiben, vagy természeténél fogva nem hat rá efféle mágia.

Véreső
Típus: területre ható, vérmágia
Nehézség: 5
Esszenciaigény: 21
Fizikumpont-igény: 5
Erő: 10
Hatótávolság: zóna
Komponensek: mozdulat, anyagi (2 liter friss vér)
Elmondási idő: 3 perc
Hatóidő: 15 perc
Leírás: Az ijesztő hatású varázslat segítségével a varázsló kiadós vérzivatart hoz létre zónájában (ő maga az epicentruma, ezért a zivatar vele együtt mozog). Az időtartam lejártával a tálba gyűjtött vér (anyagi komponens) elpárolog. A zivatarként lehullott vér, ha fel is fogják, további mágikus eljárásokra nem alkalmas, vérrel élő lények táplálékául nem szolgál.

Savas vér
Típus: területre ható, vérmágia
Nehézség: 3
Esszenciaigény: 1 /10 szegmens
Fizikumpont-igény: 30 (csak saját!)
Erő: 30
Hatótávolság: 3 méter
Komponensek: szó, mozdulat
Elmondási idő: 1 szegmens
Hatóidő: 10 szegmens /1Ep (max 100 szegmens)
Leírás: A varázsló ütőeres vágást ejt magán, és a sebből spriccelő vért használja fegyverként, mely a mágia hatására savassá válik (amire a varázsló persze immúnis). Ahhoz, hogy találatot vigyen be, a varázslónak pusztakezes támadást kell tenni, bár a meglepő támadóforma miatt +3 támadószintet kap. A sav azonnali sebzése sikeres támadásonként 1d10 fizikumpont, sőt, ha nem mossák le 50 szegmensen belül, újabb 1d10 fizikumpont veszteséget okoz (ezután elveszti hatását). A sav ellen nem véd a páncél, vagy a ruházat, mi több, a Mesélő döntése alapján még azok is roncsolódhatnak. A varázsló 10 szegmensenként 1-1 deciliter vért veszít, amely 1 dl savvá alakul át. A varázslat időtartamának lejártával a vágott seb összezáródik (a kifröcskölt savas vér azonban már nem változik vissza rendes vérré). Az időtartam 70 szegmensig minden további nélkül nyújtható, a további nyújtás 10 szegmensenként 1d10 fizikumpont veszteséget okoz a varázslónak (az elvérzés hatása). 100 szegmensen túl így sem nyújtható a varázslat.

Véramőba teremtése
Típus: tárgyra ható, vérmágia
Nehézség: 2
Esszenciaigény: 20
Fizikumpont-igény: 7
Erő: 20
Hatótávolság: zóna
Komponensek: szó, anyagi (vér)
Elmondási idő: 50 szegmens
Hatóidő: 300 szegmens (3 perc)
Leírás: A varázsló nagy mennyiségű vérből (három liter, se több, se kevesebb) teremt magának szolgálót, egy vérből formázott amőbát. A vérlény nem vesz fel semmilyen formát, és nem bír jelentékeny intelligenciával sem. Gyakorlatilag egy szilárd aljzathoz tapadó (akár a plafonhoz is), mozgó vértócsáról van szó, mely egyszerűbb (javarészt egyszavas) parancsok teljesítésére képes – amennyiben fizikai tulajdonságai képessé teszik erre. A vérlény, lévén folyadék, nem sebezhető, legfeljebb mágiával, illetőleg mágikus fegyverekkel, azonban ő maga sem tud sebezni. Képes viszont elvakítani ellenfelét, vagy az arcába mászva megpróbálhatja megfullasztani. A vérlény sebessége 35, literenként 10 fizikumponttal bír. 100 szegmensenként 3d6-3d6 esszenciapontot gyűjt magába a környezetéből, amelyet pusztulásakor a létrehozójának átpumpál (egy „végelgyengülésben" elpusztuló amőba esetén ez min. 9, max. 54 pont) – a varázsló ebből csak annyit képes hasznosítani, hogy elérje Varázsereje maximumát, többet nem. Az amőba a varázslat lejártával – vagy korábbi pusztulása esetén – azonnal alvadt vérfolttá szárad.

Áruló vér
Típus: tárgyra ható, vérmágia
Nehézség: 5
Esszenciaigény: 25
Fizikumpont-igény: 4
Erő: 10
Hatótávolság: speciális
Komponensek: szó, anyagi (friss vércsepp)
Elmondási idő: 15 szegmens
Hatóidő: azonnali
Leírás: A varázslat segítségével a varázsló a keresett személy még meg nem alvadt véréből meg tudja határozni annak hozzávetőleges irányát és távolságát. A vér mesél továbbá tulajdonosa neméről, életkoráról, egészségi állapotáról is. A varázslathoz az áldozatnak egyetlen csepp vére is elég, amelyet a varázslónak le kell nyelnie.

Rossz ómen (Balszerencse)
Típus: személyre ható, rontásmágia
Nehézség: 6
Esszenciaigény: 18
Fizikumpont-igény: 2
Erő: 10
Hatótávolság: érintés
Komponensek: szó
Elmondási idő: 6 szegmens
Hatóidő: 1 hét
Leírás: A varázslat hatására a célpont személy Balsors zónájához 20-at kap. Jósors zónája csak akkor csökken, ha a Semleges zóna nem képes „felvenni" a balsors növekedését – ebben az esetben is csak olyan mértékben csökken, hogy a minimálisan szükséges 5 pontos Semleges zóna megmaradjon. A hatóidő elmúltával a zónák visszaállnak a varázslat előtti értékekre.

Rossz ómen (Ügyetlenség)
Típus: személyre ható, rontásmágia
Nehézség: 7
Esszenciaigény: 20
Fizikumpont-igény: 2
Erő: 18
Hatótávolság: érintés
Komponensek: szó
Elmondási idő: 6 szegmens
Hatóidő: 1 hét
Leírás: A varázslat hatására a karakter rendkívül ügyetlenné válik, minden ügyességet, atlétikusságot, mozgékonyságot igénylő cselekedetéhez -30-as módosító járul (ez vonatkozik a harcra is). A karakter mindent elejt, minden kiemelkedésben orra esik, lehetetlen vele hangtalanul közlekedni, mert minden száraz gallyra rálép.

Rossz ómen (Bűz)
Típus: személyre ható, rontásmágia
Nehézség: 4
Esszenciaigény: 15
Fizikumpont-igény: 2
Erő: 12
Hatótávolság: érintés
Komponensek: szó
Elmondási idő: 6 szegmens
Hatóidő: 1 hét
Leírás: Az áldozatnak gyomorforgató a lehelete és visszataszító testszagot áraszt, ami a legtöbb szociális helyzetben igen kellemetlen lehet. A karakter maga nem érzi a szagot, így vélhetően nem is fogja érteni, miért viselkedik vele mindenki bizalmatlanul, és miért fordulnak el tőle az emberek beszéd közben. Fontos megjegyezni, hogy a varázslat más, szagosabb teremtmények (orkok, ogárok) esetében is működik, akik még saját fajtájuk mércéjéhez mérten is büdösek lesznek.

Rossz ómen (Préda)
Típus: személyre ható, rontásmágia
Nehézség: 7
Esszenciaigény: 30
Fizikumpont-igény: 4
Erő: 19
Hatótávolság: érintés
Komponensek: szó
Elmondási idő: 6 szegmens
Hatóidő: 1 hét
Leírás: A varázslat hatására a karakter tipikus baleknak tűnhet mindenki számára, akire csak úgy ragadnak a potyalesők. Az átok egyaránt vonz ellenségeket, kötözködőket, tolvajokat, rosszakarókat, haszonélvezőket ingyenélőket és szemfényvesztőket. A karaktert egész nap nyaggatják, egy percnyi nyugodalma nem lehet tőlük.

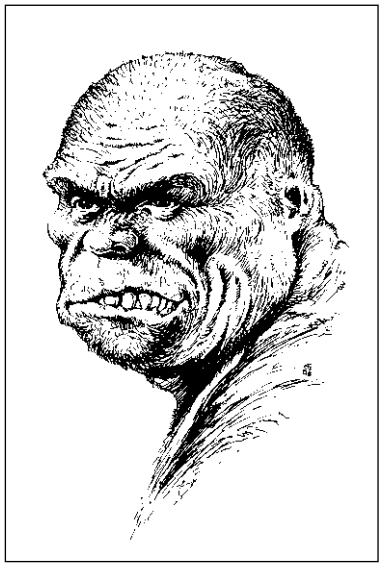
Rossz ómen (Riasztó szag)
Típus: személyre ható, rontásmágia
Nehézség: 4
Esszenciaigény: 10
Fizikumpont-igény: 2
Erő: 10
Hatótávolság: érintés
Komponensek: szó
Elmondási idő: 6 szegmens
Hatóidő: 1 hét
Leírás: A varázslat bármely fajú áldozatot az állatok számára riasztó szaggal ront meg. A szaglással rendelkező állatok, ha a varázslattal megrontott karakterrel találkoznak, menten menekülni kezdenek tőle, vagy ellenkezőleg – vérmérséklettől és faji szokásoktól függően – rátámadnak. A lovak elhúzódnak, ha rájuk ül, levetik a karaktert, a kutyák megugatják, olykor meg is kapják őt. Aki tud olvasni ezekből a jelekből, előbb-utóbb gyanakodni fog a karakterre, vélhetően valami természetfölöttit sejt majd benne.

Idegrángás
Típus: személyre ható, rontásmágia
Nehézség: 5
Esszenciaigény: 14
Fizikumpont-igény: 3
Erő: 20
Hatótávolság: érintés
Komponensek: szó
Elmondási idő: 1 perc
Hatóidő: 1 hét
Leírás: A rontás hatására a karakteren állandó, de mérsékelt idegrángás vesz erőt. A rángás nem folyamatos, csupán a fej, a kéz hirtelen megrándulása, esetleg apró nyelvbotlások. Mások számára a karakter folyton feszültnek, vagy elmebetegnek tűnhet, ami esetleg bizalmatlanságot szülhet. A rángatózás esetleg kellemetlen lehet varázslás, vagy kézügyességet igénylő feladatok megoldásánál (a Mesélő döntése szerint).

Csontolvadás
Típus: személyre ható, rontásmágia
Nehézség: 10
Esszenciaigény: 90
Fizikumpont-igény: 18 (csak saját!)
Erő: 30
Hatótávolság: érintés
Komponensek: szó, anyagi (kígyóepe)
Elmondási idő: 1 óra
Hatóidő: maradandó
Leírás: A varázslat egy célpont csontjait felpuhítja, elsorvasztja oly mértékben, hogy azok már tovább képtelenek lesznek vázaként szolgálni a testnek. A varázslat alanya mozgásképtelenné válik, ágyhoz lesz kötve. A felpuhult csontok könnyen sérülnek, meghajolnak, deformálódnak. A leépülés maga egyetlen hét alatt megy végbe, és semmiféle gyógyítással (természetessel vagy mágikussal) nem hozható rendbe. A varázslat végrehajtásához meg kell érinteni a célpontot, miközben a varázsló a szájában tart egy darab szárított kígyóepét. A varázslatot megszüntetni csak a varázsló maga tudja (ugyanezzel a varázslattal, amely ekkor ellenkező hatást vált ki), avagy halála esetén a rontás magától megszűnik.

A szenvedés hangjai
Típus: személyre ható, rontásmágia
Nehézség: 6
Esszenciaigény: 35
Fizikumpont-igény: 6
Erő: 20
Hatótávolság: érintés
Komponensek: szó
Elmondási idő: 10 szegmens
Hatóidő: 1 hét
Leírás: A rontás hatására a karakter képtelen értelmes beszédre, csupán artikulátlan üvöltések, sikolyok és hörgések hagyják el a torkát, valahányszor kinyitja a száját, akárcsak egy tüsszentés, vagy sóhajtás erejéig is. Még akkor is működik a varázs, ha a karakternek álmában kinyílik a szája. Amint becsukja a száját, úgy a kísérteties, vagy éppen fülbántó hangok azonnal elhalnak.

Hajlam (Paranoia)
Típus: személyre ható, rontásmágia
Nehézség: 6
Esszenciaigény: 21
Fizikumpont-igény: 4
Erő: 20
Hatótávolság: érintés
Komponensek: szó
Elmondási idő: 10 szegmens
Hatóidő: 1 nap
Leírás: A karakter *mindenkivel* szemben bizalmatlanná válik, mindegy, hogy hány éve kalandoznak már együtt, mennyire szereti az anyját, vagy hogy a szerelme mennyire megbízható. A karakter magába zárkózik, és minden mögötte elhangzott szó egy összeesküvésnek tűnhet számára, minden hirtelen mozdulatot, hangosabb szót támadásnak vélhet. Ilyen esetekben Lelkierő-próbát köteles dobni, hogy ne veszítse el az önuralmát, és ne támadjon neki gyanúja célpontjának, vagy – ha sokkal erősebbnek véli önmagánál – ne meneküljön sikoltozva előle.



Hajlam (Igazmondás/Hazudozás)
Típus: személyre ható, rontásmágia
Nehézség: 4
Esszenciaigény: 28
Fizikumpont-igény: 1
Erő: 15
Hatótávolság: érintés
Komponensek: szó
Elmondási idő: 6 szegmens
Hatóidő: 1 hét
Leírás: A rontás hatására a karakter képtelen lesz hazudni (még a legnagyobb szükség sem képes hazug szót csalni a szájára). Az igazmondás egyfajta belső kényszer, így még azt sem teheti, hogy nem válaszol a feltett kérdésre. A hatás alatt álló karakter bárkinek bármilyen kérdésére őszintén válaszol – de nem locsog, tehát fölösleges információkat nem ad ki, ha ügyel rá. Mindenkiről véleményt alkot és azt könyörtelen őszinteséggel a szemébe is mondja, ha az kíváncsi rá. A varázslat másik változata a karaktert megrögzött hazudóssá változtatja egy hétre, olyan személlyé, aki örömét leli mások félrevezetésében, tehát nem csupán akkor hazudik, ha kérdezik.

Hajlam (Vámpirizmus)
Típus: személyre ható, rontásmágia
Nehézség: 6
Esszenciaigény: 12
Fizikumpont-igény: 5
Erő: 12
Hatótávolság: érintés
Komponensek: szó
Elmondási idő: 10 szegmens
Hatóidő: 1 hét
Leírás: A vér látványa extázist okoz a karakternek. A folyó vért, de akár egy megvágott ujjat is megbabonázva bámul. A szeme kigúvad, kapkodva szedi a levegőt. Az átoknak más hatása nincs, a karakter nem fogja vérengző vámpírként rávetni magát a sebre, csupán a látvány hatása alatt áll majd. Ez viszont épp elég okot szolgáltat a félreértésekre, a karakter viselkedése félelmet és viszolygást vált ki másokból, saját csapattársai is félreértelmezhetik a helyzetet.

Végső búcsú
Típus: önmagára ható, rontásmágia
Nehézség: 7
Esszenciaigény: 2
Fizikumpont-igény: speciális
Erő: 100
Hatótávolság: 10 méter / 1 kilométer
Komponensek: szó
Elmondási idő: 2 szegmens
Hatóidő: azonnali / 1 nap
Leírás: A varázsló ezzel a varázslattal önmaga halálát idézi meg – fizikumpont-igénye a varázsló *összes* rendelkezésre álló fizikumpontja. A halál azonnal bekövetkezik, miközben a kiáramló fizikumpontok minden 10 méteren belül álló élőlényt sebzik – minden kiáramló 2 Fp 1-1 pont veszteséget okoz az áldozatoknak. A kiáramlás jókora esszenciavihart is kavar, amely 1 napig tart, és a halál epicentrumától 1 km-es távolságig ér. Az esszenciaviharban létrehozott varázslatok minden rontáskor spontán visszahatást okoznak, a vadmágusok pedig óránként produkálnak spontán kisüléseket. A Végső Búcsú generálta esszenciavihar sajátsága, hogy a benne létrehozott Fekete Kódexes varázslatok időtartama – amennyiben értelmezhető – kétszeres hosszúságúak lesznek.

Zhar Dakk csontvázai

Típus: élőholtra ható, nekromancia
Nehézség: 4
Esszenciaigény: 15 / csontváz
Fizikumpont-igény: 1 / csontváz (saját)
Erő: 30
Hatótávolság: 10 méter
Komponens: szó, mozdulat
Elmondási idő: 20 szegmens
Hatóidő: 10 perc
Leírás: a mágiahasználó korlátozott befolyást nyerhet néhány élőholt csontváz felett (s azok nem mutatnak ellenséges szándékot irányában). A varázslat lehetővé teszi a számára, hogy annyi csontvázat az irányítása alá vonjon, ahányszor 15 Ep-t rááldozott erre a varázslatra. A csontvázakat rövid parancsok segítségével irányíthatja (*hozzátok ide nekem azt a ládát* stb.). Ha a mágiahasználó rátámad bármilyen csontvázra vagy az általa irányított csontvázakat más csontvázak ellen irányítja, a varázslat szertefoszlik.

Beszéd a halott növényekkel

Típus: speciális, nekromancia
Nehézség: 8
Esszenciaigény: 20 / kérdés
Fizikumpont-igény: 36
Erő: 12
Hatótávolság: érintés
Komponens: szó, mozdulat
Elmondási idő: 10 perc
Hatóidő: 1 perc
Leírás: a mágiahasználó meghatározott számú kérdést tehet fel egy halott növénynek, és képes fogadni (de nem feltétlenül értelmezni) annak válaszait. Egy Mágiahasználatban jártasabb személy régebben elpusztult növényekkel is tud kommunikálni, azaz információkat nyerhet egy üszkös fatuskótól, egy letaposott fűszáltól stb. A növény el tudja mondani a mágiahasználónak, milyen lények mentek az általa ismert területen keresztül, merre haladtak vagy honnan jöttek. Bonyolult válaszokat (*hogy nézett ki, milyen ruhát viselt stb.*) csak az igazán öreg és bölcs növények (például *őstölgyek)* képesek adni. Feldolgozott növények esetén a válasz kizárólag a feldolgozás előtti időszakra irányulhat, azaz egy fagerenda emlékezhet arra, hogy ki vágta ki és mikor, ám arra semmiképpen nem képes válaszolni, hogy ki gyújtotta fel a belőle is épített kunyhót. Konkrét kérdések esetén a növény képekkel felel, s csupán a mágiahasználón múlik, hogyan értelmezi azokat.

Rontó szem

Típus: személyre ható, rontásmágia
Nehézség: 7
Esszenciaigény: 30 + a rontásé
Fizikumpont-igény: 5 + a rontásé
Erő: 40
Hatótávolság: zóna
Komponens: szó, mozdulat, anyagi (aranypor, szempilla)
Elmondási idő: 15 perc
Hatóidő: 1d6 perc
Leírás: a mágiahasználó képes rontást idézni élőlények fejére. A varázslat bevetési ideje két részre oszlik: az előkészítésre, ez egy fertályórát vesz igénybe, és az aktivizálásra, ami egytized szegmenset (*egy szempillantást)* igényel. Az előkészítés során a mágiahasználó aranyporral keni be a szemhéját, és elmondja a varázslat szavait. Az aktivizáláshoz egy pillanatra kell csupán koncentrálnia, s a varázslat életbe lép. A varázslatot legkésőbb 1 órával az előkészítés után aktivizálni kell – ennek hiányában hatás nélkül megszűnik. A varázslattal egy zónahatáron belül levő teremtményre lehet rontást küldeni. A varázslat alanyát a varázslónak látnia kell, különben a varázslat nem aktivizálható. Az aktivizált rontás bármely rontásmágia lehet, akár olyan is, amelyik eredeti formájában testi érintést igényelne – csupán azok a rontásmágiák zárhatóak ki a felhasználhatóság köréből, amelyek hatása nem értelmezhető másra (pl. Végső Búcsú). A varázslat esszencia- és fizikumpont igényéhez már a létrehozáskor hozzájön a beépített rontásmágia igénye, amelyet saját sikerdobás követ – rontás esetén a beépítés nem sikerül. Anyagi komponense egy csipet aranypor és egy boszorkány szempillái.

Ezüst Kódex

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

Kicsinyítés

Típus: tárgyra vagy élőlényre ható, anyagmágia
Nehézség: 5 (tárgy), 8 (élőlény)
Esszenciaigény: 10 (10 pontonként növelhető max. 90-ig)
Erő: ugyanannyi, mint a befektetett Ep
Hatótávolság: 10 méter
Komponens: szó, mozdulat
Elmondási idő: 15 szegmens
Hatóidő: 30 perc /mágiahasználati szint
Leírás: a varázslat a célpont méretének és tömegének a csökkentését teszi lehetővé. A mágiahasználó tárgyat és élőlényt egyaránt lekicsinyíthet. Előbbi egyszerűbb, utóbbi bonyolultabb folyamat. A kicsinyítés során a célpont mérete (és tömege) a befektetett esszencia mennyiségével arányosan csökken. 10 Ep felhasználásával az eredeti méret 10 százalékával csökken, 90 Ep-ért 90 százalékával (azaz az eredeti méret egytizedére, amely a legkisebb méret, amit ezzel a varázslattal el lehet érni). A lekicsinyített célpont tulajdonságai – és nem a főértékei! – arányosan csökkennek. Egy lekicsinyített harcos senkit nem fog megölni a fegyverével, mivel ereje is lecsökken (de nem az Erő Főértékének számszerűsége). A fizikumpontok – mivel azok megfelelnek a Fizikum Főértéknek – nem csökkennek. Számos előnye is lehet a méretcsökkenésnek (például bejuthat oda, ahova egyébként nem). A lekicsinyített személy tárgyai is arányosan kisebbek lesznek, kivéve azon, nála lévő varázstárgyakat, melyek nincsenek hozzákötődve. A varázslat ereje a befektetett eszszenciával arányosan nő.

Nagyítás

Típus: tárgyra vagy élőlényre ható, anyagmágia
Nehézség: 5 (tárgy), 8 (élőlény)
Esszenciaigény: 10 (10 pontonként növelhető max. 90-ig)
Erő: ugyanannyi, mint a befektetett Ep
Hatótávolság: 10 méter
Komponens: szó, mozdulat
Elmondási idő: 15 szegmens
Hatóidő: 30 perc /mágiahasználati szint
Leírás: a varázslat a célpont méretének és tömegének a növelését teszi lehetővé. A mágiahasználó tárgyat és élőlényt egyaránt felnagyíthat, előbbi egyszerűbb, utóbbi bonyolultabb folyamat. A nagyítás során a célpont mérete (és tömege) a befektetett esszencia mennyiségével arányosan növekszik. 10 Ep felhasználásával az eredeti méret 10

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

Étel-ital teremtése

Típus: anyagmágia
Nehézség: 2
Esszenciaigény: 20/egy adag (max. 100)
Erő: 3
Hatótávolság: 10 méter
Komponens: szó, mozdulat
Elmondási idő: 1 perc
Hatóidő: maradandó
Leírás: a varázslat segítségével a mágiahasználó ételt és/vagy vizet teremt. Az így létrehozott ennivaló magas tápértékű. A mágiahasználónak erőteljesen koncentrálni kell a teremteni kívánt ételre, s ha sikeres Tudatpróbát tesz, akkor az fog megjelenni, különben valami egyszerűbb, de magas tápértékű étel (például zabkása hideg vízzel). A varázslattal nem lehet tálalóedényeket teremteni. 20 esszenciapont felhasználásával egy személynek, egyszeri étkezésre elegendő étel és ital teremthető, és egy időben legfeljebb 100 esszenciapontot lehet a varázslatba belesűríteni (azaz 5 személynek teremthető ezáltal étel/ital). A mágiahasználó csak olyan ételt/italt teremthet, amit élete során legalább *háromszor* már megkóstolt.

Üvegfal

Típus: anyagmágia
Nehézség: 7
Esszenciaigény: 1 / m2
Erő: 30
Hatótávolság: zóna
Komponens: szó, mozdulat, anyagi (gyémántlap)
Elmondási idő: 1 perc
Hatóidő: speciális
Leírás: a varázslat segítségével a mágiahasználó egy *tökéletesen átlátszó* üvegfelületet (üvegfalat) hoz létre egy általa kiválasztott, tetszőleges helyen. A fal maximum annyiszor 5 centiméter vastag, ahányadik szintű a létrehozó Mágiahasználat jártasságának szintje, nagysága 25 négyzetméter jártassági szintenként (a vastagságot és a felület nagyságát a lehetőségeken belül a létrehozó határozza meg). A falnak szüksége van szilárd támpontokra, nem függhet a semmiben. Alapesetben csupán 5 százalék esély van arra, hogy a fal felé közeledő lények észreveszik az üveget (a dobást a Mesélő teszi le, de az esély módosulhat a körülményeknek megfelelően, például az eső cseppjei meglátszhatnak a felületen). A létrehozó határozza meg, hogy a fal az első erőteljesebb érintésre (kis erejű ütközés) összetörjön, vagy minden erejével álljon ellen az efféle behatásokra (ezt a tulajdonságát az üvegfalnak a létrehozásakor meg kell határozni). Amennyiben az üvegfal apró darabokra szakad, az üvegszilánkok körülbelül 10 méter sugárban 1d10*d6 Fp veszteséget okoznak mindenkinek (a fal nagyságának függvényében). Anyagi komponens egy legalább 100 arany értékű csiszolt gyémántlap, melyet a varázslat során összetörik.

Zhar Dakk kapunyitó varázslata

Típus: anyagmágia
Nehézség: 6
Esszenciaigény: 35 / 10 perc
Erő: 40
Hatótávolság: érintés
Komponens: szó, mozdulat
Elmondási idő: 6 szegmens
Hatóidő: 10 perc / 35 Ep
Leírás: a varázslat segítségével bármilyen *nem mágikus, élettelen tárgy* felületén átjáró nyitható, ha annak vastagsága nem haladja meg a létrehozó Mágiahasználat jártasságának szintjét méterben (azaz 3. szintű Mágiahasználattal legfeljebb 3 méter vastag tárgyakon lehet átjárót nyitni). Azaz kaput nyithat egy várfalon, egy tömör ólomdarabon, vagy hasonlókon. A kapu mérete legfeljebb kétszer olyan széles és magas lehet, mint a mágiahasználó testméretei, alakja a mágiahasználó elképzelésének megfelelően lehet díszes, egyszerű, vagy akár csupán egy lyuk. A mágikusan nyitott átjáró 10 percen keresztül megmarad, majd fokozatosan összezáródik, automatikusan kilökve magából mindenkit, aki esetleg ott tartózkodik. Anyagi komponens egy tenyérnyi arany háromszög.

Tükörgömb

Típus: anyagmágia
Nehézség: 8
Esszenciaigény: 100
Erő: 40
Hatótávolság: zóna
Komponens: szó, mozdulat, anyagi
Elmondási idő: 3 szegmens
Hatóidő: speciális
Leírás: a varázslat egy tükörgömböt hoz létre, melyen csak a mágiahasználó képes keresztül látni és varázsolni. Mindenki más, aki a tükörgömbre pillant, saját képmását és környezetét fogja megpillantani benne. Aki megpróbál a gömben tartózkodóra vagy magára a gömbre varázsolni, annak a Tükröződés hatásával kell számolnia. Amennyiben a mágiahasználó önmagára mondja rá a varázslatot, a gömb hatásosan oltalmazni fogja mindenféle mágiával szemben. A gömb falai vastagok és erősek, ezért csak legalább 100-as Erővel rendelkező lények törhetik át azt, legalább 200 Fp veszteséget okozva, de amennyiben ez megtörténik, a gömb szilánkokra hasad szét és 3d10 Fp veszteséget okoz mindenkinek, aki 6 méternél közelebb tartózkodik hozzá, a gömb széttörőjét és a mágiahasználót is beleértve. A varázslat időtartama annyi perc, amennyi az alkalmazó *mágiahasználat* jártasságának szintje. Anyagi komponensek: egy tükördarabka és valamilyen természetes ragasztóanyag.

Állat teremtése

Típus: anyagmágia
Nehézség: 9
Esszenciaigény: 30
Erő: 30
Hatótávolság: érintés
Komponens: szó, mozdulat, anyagi (bármilyen hús)
Elmondási idő: 1 perc
Hatóidő: 1 nap
Leírás: a varázslat segítségével a mágiahasználó egy teljesen közönséges állatot teremthet, mint amilyen a kutya, macska, disznó és hasonlók (legfeljebb ló nagyságig). Az állat tökéletesen élő lesz (mindenben hasonlítani fog közönséges fajtársaihoz), és semmilyen vizs-

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

Kotta nélkül

Típus: tárgyra ható, térmágia
Nehézség: 6
Esszenciaigény: 15/hangszer
Erő: 20
Hatótávolság: zóna/2
Komponens: szó, mozdulat
Elmondási idő: 8 szegmens
Hatóidő: 100 szegmens
Leírás: a mágiahasználó képes a hatótávolságon belül lévő hangszereket megszólaltatni, feltéve, hogy egyébként ért a használatukhoz (azaz elsajátította a megfelelő jártasságot, hangszerenként külön-külön). A hangszerek látszólag maguktól fognak szólni mindaddig, amíg a mágiahasználó koncentrál rájuk. Az így előcsalogatott dallamok a jártasság szintjétől függenek. A felhasznált esszenciapontoktól függ, hogy a mágiahasználó hány hangszert szólaltat meg. Megjegyzendő, hogy a már használatban lévő hangszert (melyen mondjuk már játszik valaki) is meg lehet szólaltatni, ám ilyenkor előbb a hangszer használója esszenciapajzspróbára jogosult, melyet ha elront, a varázsló is használhatja a hangszert (amennyiben a zeneszerszám eredeti használója nagyon elrontja a dobását, a varázsló teljesen átveheti a hangszer feletti irányítást).

Fürkészés

Típus: térmágia
Nehézség: 5
Esszenciaigény: 20/perc
Erő: 25
Hatótávolság: 1 kilométer
Komponens: szó, mozdulat, anyagi
Elmondási idő: 10 perc
Hatóidő: 1 perc/20 Ep
Leírás: a varázslat lehetővé teszi a mágiahasználó számára, hogy mindent lásson és halljon legfeljebb egy kilométer sugarú körön belül. Anyagi komponens egy kicsiny ezüsttükör, a fürkészett tájat abban látja, a hangokat onnan hallja. A mágiahasználónak meg kell dörzsölnie az ezüsttükröt, melyen a területet felülnézetből fogja megpillantani. Ezek után gondolatban kiválaszt egy területet, és a tükörben levő kép arra a részre koncentrálódik, kinagyítva azt. Amennyiben a mágiahasználó a területen tartózkodó lények valamelyikét veszi fürkészés alá, az esszenciapajzs-próbára jogosult, melyet, ha elhibáz, a mágiahasználó a varázslat ideje alatt gondolatolvasás-szerű képességre tesz szert a lénnyel szemben. Ha a mágiahasználón kívül valaki a varázslat ideje alatt belenéz a tükörbe, nyomban esszenciapajzs-próbát dob. Ha elhibázza, elvakul 1d6 percre, nagy rontás esetén elájul ugyanennyi időre.

Fürkészés érzékelése

Típus: speciális, térmágia
Nehézség: 5
Esszenciaigény: 2/perc
Erő: 30
Hatótávolság: mágiahasználó
Komponens: szó, mozdulat, anyagi
Elmondási idő: 5 perc
Hatóidő: 1 perc/2 Ep
Leírás: a varázslat segítségével a mágiahasználó azonnal meg tudja állapítani, figyelik-e bármilyen távolsági érzékelő varázslattal. Amennyiben megérezte a fürkészést, akkor a fürkészőnek esszenciapajzspróbát kell tennie, s ha elhibázza, akkor helye és kiléte pontosan ismertté válik a mágiahasználó előtt (körülbelül ilyesformán: „Glavron figyel téged és társaidat, Zvaradur városából.") A fürkészés érzékelése nem korlátozódik csupán a mágiahasználó személyére, hanem egy 15 méter sugarú területet figyel. Azaz, a mágiahasználó azt is megérzi, ha valaki mást figyelnek a közelében, feltéve, hogy az illető elég közel tartózkodik hozzá. Ha aktivizálta a varázslatot, már nem kell külön koncentrálnia rá, a varázslat aktív marad; a mágiahasználó szabadon mozoghat, akár varázsolhat is. A hatáskör középpontja mindig a mágiahasználó marad, bárhova is menjen.

A messzeség kapui

Típus: térmágia
Nehézség: 3
Esszenciaigény: 55
Erő: 150
Hatótávolság: 1 km /mágiahasználat szint
Komponens: szó
Elmondási idő: 8 szegmens
Hatóidő: 1 szegmens / mágiahasználat szint
Leírás: a varázslat segítségével a mágiahasználó egy hatalmas, ezüstös fényben izzó kaput nyit a semmiben, melyen keresztül egy szempillantás alatt el lehet jutni egy maximum 1 kilométerszer a létrehozó *mágiahasználat* jártasságának szintje távolságra lévő helyre. Ez a varázslat a teleportálás egy speciális, hiba nélküli formája, azaz aki átlép a kapun, az mindig megérkezik oda, ahova kívánja; akár látható az a terület, akár nem. Ha az utazó olyan helyre érkezik, ahol már van valamilyen anyagi test (tárgy, stb.), akkor Sorspróbát kell tennie. A Jósors zóna azt jelzi, hogy az utazó a legközelebbi szabad területre lökődik, semleges zóna esetén visszalökődik a kiindulási helyére, míg a Balsors zóna 10k10 Fp veszteséget jelez (majd az utazó visszalökődik a kiindulási helyére). Ha az utazó a levegőbe érkezik, akkor lezuhan és megsérül, hacsak valamilyen mágikus eszközzel nem védi egyébként magát. Minden anyag, melyet az utazó magán visel vagy hord, vele együtt áttranszportálódik. A kapu annyi szegmensig marad nyitva, amennyi a létrehozó *mágiahasználat* jártasságának szintje. Egy szegmens alatt legfeljebb egy személy juthat át a kapun. A kapu a varázslat időtartamának lejártakor elhalványul és eltűnik. A mágiahasználó bármikor lezárhatja a kaput egyetlen parancsszó kimondásával (ez 1 szegmenst vesz igénybe). Az éppen kapuban levő lény még átjut, a többiek viszont a kapu előtt rekednek. A kapu mérete változó lehet, de magassága nem lehet több méter, mint amennyi a létrehozója *mágiahasználat* jártasságának szintje. Szélessége feleennyi lehet.

Levitálás
Típus: személyre ható, térmágia
Nehézség: 4
Esszenciaigény: 15 Ep / 100 szegmens
Erő: 20
Hatótávolság: érintés
Komponens: szó, mozdulat
Elmondási idő: 5 szegmens
Hatóidő: 100 szegmens / 15 Ep
Leírás: a varázslat segítségével a célszemély teste felemelkedik a földről, és lassan lebegni fog függőlegesen felfelé. Az emelkedés (és süllyedés) sebessége egy méter 10 szegmensenként. A varázslat alanya bármikor megállíthatja az emelkedést és a süllyedést (feltéve, hogy még tart a varázslat), majd onnan akaratlagosan folytathatja. Az emelkedés felső határa 50 méter. A varázslat végéhez közeledve a célszemély fokozatosan süllyedni kezd, bár ilyenkor is megállíthatja süllyedését akaratlagosan (ez esetben viszont a hatóidő lejártakor le fog zuhanni).

Menedék
Típus: személyre ható, térmágia
Nehézség: 5
Esszenciaigény: 30 Ep /24 óra
Erő: 50
Hatótávolság: mágiahasználó
Komponens: szó, anyagi
Elmondási idő: 1 szegmens
Hatóidő: 24 óra /30 Ep
Leírás: ez a varázslat lehetővé teszi a mágiahasználó számára, hogy kritikus helyzetben vagy akár elmélkedni kívánva visszavonuljon a világból. A varázslat apró kaput nyit egy nevenincs dimenzióra, s ott egy kis méretű, ötször öt méteres „lakóbuborékot" hoz létre. Ezen a helyen nincs semmi, csupán egy ajtó nyílik – mely vissza vezet az anyagi világba –, ám a levegő folyamatosan megújul, így nem kell fulladástól tartani. Egy külső szemlélő a varázslatból annyit lát csupán, hogy a mágiahasználó átlép egy – a szemlélő számára láthatatlan – ajtón, s eltűnik. A mágiahasználó bármikor visszatérhet a varázslat hatóidejének lejárta előtt, ám ha az idő letelt, akkor ismét megjelenik ott, ahol eltűnik. A mágiahasználónak nincs információja arról, mi történik az anyagi világban, egészen addig, amíg ki nem nyitja az ajtót, s ezzel vissza nem tér. A menedékben a varázsló természetes regenerálódási folyamatai és mágikus feltöltődési folyamatai szünetelnek. A varázslat anyagi komponense egy legalább 100 arany értékű csiszolt topáz, mely elhasználódik a varázslat során.

Késleltetés
Típus: időmágia
Nehézség: 4
Esszenciaigény: 1 /50 szegmens
Erő: 10
Hatótávolság: speciális
Komponens: szó, mozdulat, anyagi (szárított lajháragy)
Elmondási idő: 1 perc
Hatóidő: 50 szegmens /1 Ep
Leírás: a varázslat segítségével a mágiahasználó késleltetni tudja egy saját varázslat aktivizálódását. Megszabhatja, hogy a tűzgolyó csupán 50 szegmens múlva robbanjon fel, a kardvarázs csak egy óra múlva aktivizálódjon stb. A varázslat minden más paramétere változatlan marad. Először mindig a Késleltetést kell elmondani, s csak utána a késleltetni kívánt varázslatot – a két varázslat létrehozása egy cselekedetnek számít. A varázslat esszenciaigénye a késleltetési időtől függ: 50 szegmensenként 1 esszenciapontot kell felhasználni.

Kígyókő Kódex

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

Hevítő vér
Típus: személyre ható
Nehézség: 2
Esszenciaigény: 10
Erő: 12
Hatótávolság: érintés
Komponensek: szó, mozdulat (érintés)
Elmondási idő: 5 szegmens
Hatóidő: 15 szegmens/mágiahasználati szint
Leírás: A varázslat harci megszállottságot lobbant fel a célpont lelkében, gyilkos dühöt, mely vad tombolásra ösztökéli a varázslat alanyát. A varázslat hatása mindenben megegyezik a *berserker düh* előnynél leírtakkal.

Ellenség Érzékelése/Érzékelhetetlen Ellenség
Típus: személyre ható
Nehézség: 5
Esszenciaigény: 25 /20 szegmens
Erő: 40
Hatótávolság: zóna
Komponens: szó, mozdulat, anyagi (ezüstrúd)
Elmondási idő: 10 szegmens
Hatóidő: 20 szegmens /25 Ep
Leírás: a varázslat segítségével a mágiahasználó zónahatáron belül felfedezhet minden ellenséges érzelmű lényt. Az ellenséges lény lehet láthatatlan, rejtőzhet bárhol, viselhet álöltözetet vagy lehet akár szabad szemmel is látható. A mágiahasználó 20 szegmens alatt 90 foknyi területet képes megvizsgálni, majd tovább fordulhat. Így 80 szegmens szükséges ahhoz, hogy megvizsgálja a körülötte levő területet. Az ellenséges érzelmű lények automatikusan felfedeződnek, hacsak ezen varázslat megfordítottját, az *Érzékelhetetlen Ellenséget* rájuk nem mondta egy másik mágiahasználó. Ez utóbbi varázslatnak köszönhetően semmilyen varázslat vagy varázseszköz nem képes kimutatni egy lényről annak érzelmeit. Megjegyzendő, hogy léteznek olyan nagyhatalmú mágiák, amelyek segítségével fel lehet fedni az Érzékelhetetlen Ellenség varázslattal védett lényeket. A varázslat anyagi komponense egy aprócska ezüstrúd, amely bizseregni kezd, ha a mágiahasználó ellenséges érzelmű lényre mutat vele – a rúd nem semmisül meg a varázslás során.

Körkörös Látás
Típus: önmagára ható
Nehézség: 6
Esszenciaigény: 30 Ep
Erő: 20
Hatótávolság: mágiahasználó
Komponens: szó
Elmondási idő: 5 szegmens
Hatóidő: 10 perc
Leírás: a varázslat lehetővé teszi a mágiahasználó számára, hogy egy 10 méter sugarú körben minden irányban egyidejűleg lásson. A beérkezett információk nem fogják megzavarni az agyát, éppen olyan magától értetődően használja új képességét, mint a közönséges látószerveit. Csupán azokat a dolgokat fogja látni, amit amúgy, közönséges

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

Közös tudat

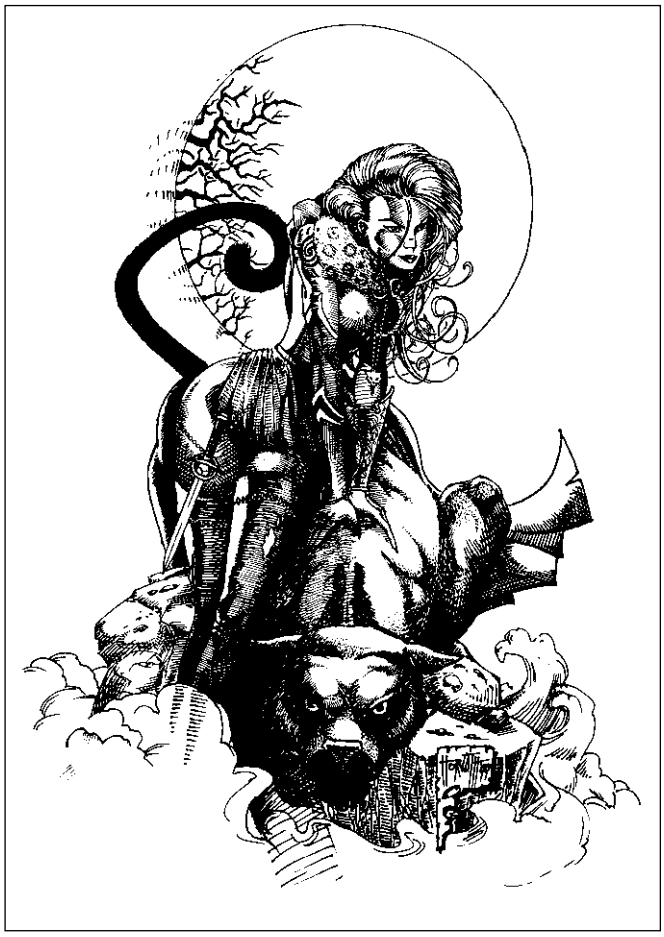
Típus: személyre ható
Nehézség: 6
Esszenciaigény: 20 /fő
Erő: 24
Hatótávolság: zóna
Komponensek: mozdulat
Elmondási idő: 12 szegmens
Hatóidő: 150 szegmens
Leírás: A varázslatot aktivizáló varázshasználó szellemi úton be tud hatolni társai tudatába, így saját magukon keresztül tudja megvédeni őket a támadó mágiáktól, tud gyógyítani, sőt varázsolni is társai szájával (de a saját esszenciájából). Ez utóbbi különösen hasznosnak bizonyulhat, ha a varázshasználó egy csendvarázslat hatása alatt áll. Mivel a szellemi kapcsolat kétirányú, a társak a varázshasználón keresztül akár egymással is képesek kommunikálni, vagy ha varázshasználók, akkor varázsolni. A varázslatot aktiváló személy áll a tudati kapcsolat középpontjában, ha valamely oknál fogva elveszti tudatát (elájul, meghal stb.), a varázslat megszűnik. A közösség tagjainak a hatótávon belül kell maradniuk, aki messzebb kerül a varázshasználótól, az kiszakad a közösségből, és hiába tér vissza, már nem fog beolvadni a közös tudatba.

Tündesikoly

Típus: személyre ható
Nehézség: 4
Esszenciaigény: 35
Erő: 25
Hatótávolság: zóna
Komponensek: szó
Elmondási idő: 1 szegmens
Hatóidő: azonnali
Leírás: Félelem-erősítő varázslat, amely csak azokra az ellenséges személyekre hat, akik már amúgy is félnek a varázshasználótól, vagy annak társaitól. A varázs enyhébb esetben (kisebb esszenciapajzs-próba rontás) pillanatnyi megtorpanást, egy-két akció erejéig tartó harcértékcsökkenést eredményez, súlyosabb esetben pánikot, fejvesztett menekülést.

Parancsvarázs

Típus: személyre ható
Nehézség: 3 (4)
Esszenciaigény: 15
Erő: 12
Hatótávolság: zónán belüli hallótávolság
Komponens: szó, mozdulat
Elmondási idő: 2 szegmens
Hatóidő: 20 szegmens
Leírás: a varázslat lehetővé teszi a mágiahasználónak, hogy egy legfeljebb 2 szavas parancsot mondjon arra a célszemélyre, akire rámutat (szemkontaktus esetén nem kell rámutatni, ilyenkor nincs mozdulat komponens). A parancs csak akkor fog hatni, ha olyan nyelven lett kimondva, amit az áldozat megért. A varázslat hatására a célszemély megkísérel engedelmeskedni a parancsnak (ha a parancs nem egyértelmű, akkor a varázslat hatástalan). A varázslat segítségével senkit nem lehet rávenni arra, hogy önmagában bármiféle kárt tegyen (ha valakinek egy szikla tetején mondják, hogy ugorj le, akkor nem fog engedelmeskedni stb.). Tipikus parancsok: „Állj meg!”, „Fuss el!”, „Fegyvert eldobni!”, stb. A „Halj meg!” parancsra a varázslat alanya elájul 2d10 szegmensre, majd azonnal magához tér. Élőholt teremtményekre a varázslat nincs hatással.



Félelem

Típus: személyre ható
Nehézség: 3 (5, több célpont esetén)
Esszenciaigény: 15/célszemély (maximum 5 főig)
Erő: 12 (fokozható)
Hatótávolság: zóna
Komponens: szó, mozdulat
Elmondási idő: 4 szegmens
Hatóidő: 20 szegmens /mágiahasználat szint
Leírás: a varázslat segítségével a mágiahasználó félelmet ébreszt a kiszemelt célpont(ok)ban. A félelem egyik pillanatról a másikra támad, és elsöprő erejű. Amennyiben a célszemély eddig nem félt, akkor annyiszor 20 szegmensig érez erős félelmet (ennek természetesen vannak harci módosítói, lásd a szabálykönyvet), amennyi a mágiatudó *mágiahasználat* jártasságának szintje. Amennyiben már félelem hatása alatt állt, akkor pánik tört ki rajta ugyanennyi időre, melynek következménye a fejveszett menekülés. A Félelemvarázs nem hat élőholt teremtményekre, és azokra sem, melyek eredendően immúnisak a félelemre (például sárkányok stb.). Kioltja a nála gyengébb erejű Félelemtől védő varázslatot (ilyenkor azonban nem kelt félelmet, csak negálja a védelmi varázslatot). Abban az esetben, ha a mágiahasználó csupán egy személyre irányítja a varázslatot, 30 Ep-ért dupla erejű, 45 Ep-ért 36-os erejű varázslatot hozhat létre.

Félelemtől védő varázs

Típus: személyre ható
Nehézség: 3 (6, több célpont esetén)
Esszenciaigény: 15/célszemély (maximum 5 főig)
Erő: 15 (30: duplázott Ep esetén)
Hatótávolság: zóna
Komponens: szó, mozdulat
Elmondási idő: 12 szegmens
Hatóidő: 30 szegmens
Leírás: a varázslat segítségével a mágiahasználó bátorságot önt a kiszemelt célpont(ok) szívébe. Amennyiben az áldozat(ok) bármilyen (mágikus vagy nem-mágikus), a Félelemtől védő varázsnál gyengébb erejű félelem hatása alatt áll(nak), a félelem nyomban megszűnik. Amennyiben nem áll(tak) ilyen hatás alatt, akkor a varázslat egy órára 30 ponttal növeli a célszemély Lelkierő-próbáját, illetve semlegesíti a legelső félelem-alapú behatást (feltéve, hogy az nem erősebb a Félelemtől védő varázsnál). A varázslat nem hat élőholt teremtményekre. Abban az esetben, ha a mágiahasználó csupán egy célszemélyre irányítja varázslatát, és dupla esszenciapontot használ fel a létrehozás során, úgy a varázslat ereje is duplázódik (azaz erősebb védelmet nyújt félelem-alapú behatásokkal szemben).

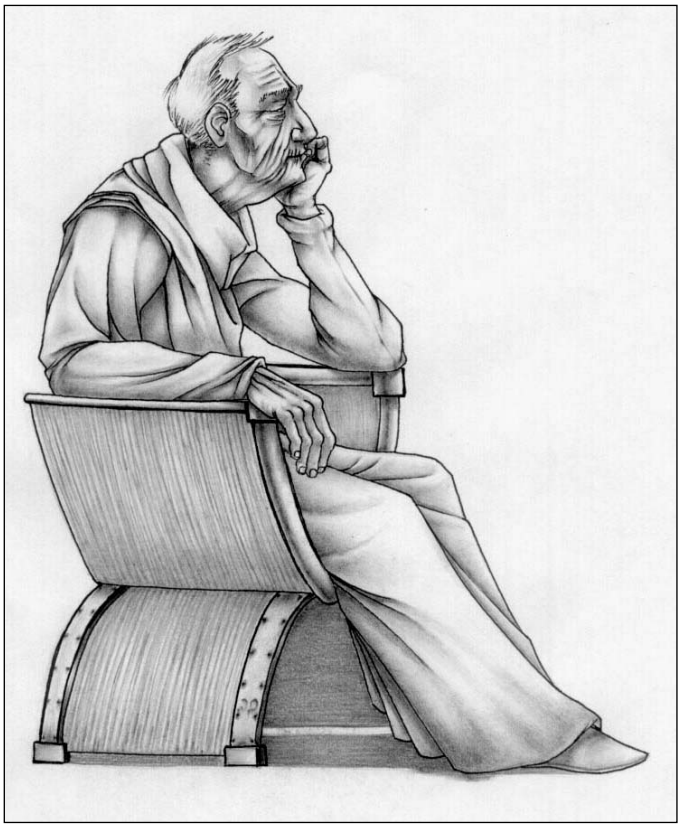
Álom

Típus: személyre ható
Nehézség: 4 (6, több célpont esetén)
Esszenciaigény: 20/célszemély (maximum 3 főig)
Erő: 15
Hatótávolság: 15 méter (növelhető)
Komponens: szó, mozdulat
Elmondási idő: 8 szegmens
Hatóidő: speciális, lásd a leírásban
Leírás: a mágiahasználó ezen varázslattal mágikus álmot bocsát a célszemély(ek)re. Az álomba zuhanás a célszemélynél egyik pillanatról a másikra következik be. Legfeljebb három főre lehet egyidejűleg rábocsátani, ám ez esetben nem csupán az esszencia-felhasználás növekedik, hanem a varázslat nehézsége is nő. Élőholt teremtményekre nem hat. A mágiahasználónak látnia kell a célszemélyeket. Az alvók rendkívül mélyen alszanak, tehát rendkívül erős zajra ébrednek csupán fel. Ugyancsak azonnal felébrednek erősebb (legalább 3 fizikumpont elvesztését okozó) fizikai behatásra is. Az ébredés épp úgy megy végbe, ahogy az elalvás: egyik pillanatról a másikra. Ha rázzák őket vagy hideg vízzel leöntik, az is ébredést fog eredményezni, ez esetben azonban hosszabb ideig tart, amíg összeszedik magukat (mintha egy rendkívül mély, természetes álomból próbálnánk felkelteni őket).

Kétszeres esszenciapontért a hatótávolság 30 méterre növelhető.

Iszonyataura

Típus: önmagára ható
Nehézség: 8
Esszenciaigény: 50
Erő: 60
Hatótávolság: 10 méter
Komponens: szó, mozdulat, anyagi (sárkánypikkely)
Elmondási idő: 10 perc
Hatóidő: 1 óra
Leírás: a félelem nem igazán jó kifejezés arra az érzelemhullámra, amelyet ezzel a varázslattal lehet kiváltani. Középpontjában mindig a mágiahasználó áll (másra képtelen elmondani a varázslatot), és az iszonyataura teljesen körbeveszi a testét. Az aura szemmel láthatatlan, csupán a szenzzel rendelkező varázslók képesek érzékelni, igaz, a hatása ellen ők sem nyernek automatikusan védelmet. Sikeres Lelkierőpróba semlegesíti az iszonyataura hatását. Az iszonyataura mintegy 10 méter sugarú körben hat, a szélén éppolyan erősen mint a közepén. Amikor valaki bekerül az aurába, olyan eszelős rettegés lesz úrrá rajta egyik pillanatról a másikra, amelynek ellenállni szinte képtelenség. Az áldozatok vagy pánikszerűen menekülni kezdenek, vagy pedig földre rogynak rémületükben, és mozdulni sem bírnak. A Félelemtől védő varázs ugyan csillapítja némileg a hatást, ám képtelen teljesen negálni. A védővarázslat az iszonyataura hatását lecsökkenti annyira, hogy az aurában lévő személy nem veszíti el az önuralmát, ám amíg az aurán belül tartózkodik minden cselekedetét *rendkívül kedvezőtlen körülmények* módosítóval kell figyelembe venni, s ez érvényes a célszám dobásokra is. Az iszonyataura ugyan nem hat az élőholtakra, ám a gyengébb élőholtak nem fogják megtámadni az iszonyataurát viselő mágiahasználót, hanem lehetőség szerint elkerülik (ha az iszonyataurát viselő személy megtámadja őket, visszatámadnak). Az iszonyataura hatása egy teljes óráig tart, ám az utolsó 10 percben észrevehetően csökken (a fentebb leírt hatás az induló 10 méter sugarú körről egyre kisebb területen váltódik ki). Az iszonyataura alkalmazásához szükség van egy darab sárkánypikkelyre, s minthogy ez a varázslat a sárkányok iszonyatauráját másolja, magában hordozza azt a lehetőséget is, hogy egy, a közelben (20-30 kilométer sugarú körben) tartózkodó sárkány felfigyel a *különös* aurára, s tesz egy kisebb kitérőt kíváncsisága enyhítése érdekében.



Tudatfürkészés

Típus: személyre ható
Nehézség: 6
Esszenciaigény: 15
Erő: 12
Hatótávolság: 10 méter
Komponens: szó
Elmondási idő: 4 szegmens
Hatóidő: 5 perc
Leírás: a varázslat lehetővé teszi alkalmazója számára, hogy kifürkéssze mások gondolatait. A varázslat segítségével csak az aktív gondolatok fürkészhetőek ki (azaz nem lehetséges kiolvasni egy varázslatot vagy valamilyen titkot valaki elméjéből, ha az nem gondol rá). Csak értelemmel bíró teremtmények gondolatai fürkészhetőek ki ezzel a varázslattal. A tudatfürkészéshez a mágiahasználónak látnia kell a célszemélyt.

Álmot hozó köd

Típus: területre ható
Nehézség: 5
Esszenciaigény: 10/köbméter
Erő: 30
Hatótávolság: zóna
Komponens: szó, mozdulat, anyagi
Elmondási idő: 6 szegmens
Hatóidő: 3 óra
Leírás: a varázslattal egy halványlila színben játszó ködszerű képződményt idézhető fel. A köd kiterjedése annyi köbméter, ahányszor 10 Ep-t a létrehozására fordít a mágiahasználó. Alakja szabálytalan, de ha a létrehozója akarja, akkor szabályos mértani formát is ölthet (például téglatest). A ködbe bekerült élőlények 6 szegmensen belül elalszanak. Az álomvarázslatok bármely típusával szemben immunitást élvező lényekre a varázslat nincs hatással. Az álom ájulásszerű, amíg a varázslatnak időtartama le nem jár, addig csak Mágikus Ellenvarázzsal, Ébresztővarázzsal vagy hasonlóval lehet felébreszteni az alvókat. A létrehozója irányítani tudja a ködöt, de ez esetben mindaddig látnia kell, amíg irányítja. A köd sebessége 1 méter szegmensenként, és csak vízszintes irányban tud mozogni (ám felmehet egy lépcsőn, haladhat a hullámok hátán, azonban nem képes a levegőbe emelkedve átjutni egy szakadékon vagy hasonló mozgásokat végezni). A varázslat anyagi komponense fiolába zárt hajnali ködpára, melyet a varázslás során ki kell engedni az üvegből.

Alyak rózsaszirom pecsétje

Típus: speciális
Nehézség: 5
Esszenciaigény: 25 / nap
Erő: 30
Hatótávolság: érintés
Komponens: szó, mozdulat, anyagi
Elmondási idő: 5 szegmens
Hatóidő: 1 nap/25 Ep
Leírás: a varázslatnak kétféle alkalmazási formája ismeretes. Az első alkalmazás során a mágiahasználó egy apró, rózsaszirom alakú pecsétet helyez el valamilyen védeni kívánt felületen (*könyv, papirusz, ládika, stb.*). Ezek után, ha valaki megérinti a védeni kívánt tárgyat (*akár valamilyen eszköz segítségével is*), a mágia nyomban működésbe lép. Erős rózsaillat árad szét a hatáskörön belül, és mindenkit álomba dönt. Az álom annyi napon keresztül fog tartani, ahányszor 25 Ep-t a pecsétet megalkotó mágiahasználó a varázslatra fordított. Ez az álom megkülönböztethetetlen a haláltól (tetszhalál), semmilyen életműködés nem tapasztalható. A mágiahasználó akármikor, egyetlen érintéssel megszüntetheti ezt az állapotot az alvókon, de percenként csak egy személyen. A másik alkalmazási forma egy igen erőteljes Álomként értelmezhető. A mágiahasználó egy rózsaszirmot dob ellenfelei felé. A rózsaszirom 3 szegmens alatt betölt illatával egy 3 méter sugarú gömböt, és mindazon lények, akik a 3 szegmens leteltéig nem menekülnek biztonságos távolságba, mentődobásra jogosultak; sikertelen dobás esetén mély álomba zuhannak. Az álom annyi percig tart, amenynyi esszenciát a mágiahasználó a varázslatra fordított, bár a rózsaszirom felidézője egyetlen érintéssel megszüntetheti a hatást, 10 szegmensként legfeljebb egy személyt ébresztve fel. A varázslatnak mindkét esetben egy rózsaszirom az anyagi komponense.

Hamis emlék

Típus: személyre ható
Nehézség: 5
Esszenciaigény: 30 Ep
Erő: 50
Hatótávolság: 10 méter
Komponens: szó, mozdulat, anyagi
Elmondási idő: 30 szegmens
Hatóidő: maradandó
Leírás: a varázslat segítségével a mágiahasználó hamis emlékeket plántálhat áldozata agyába. Ezek az emlékek teljesen valódinak fognak hatni, és csak egy rendkívül erőteljes Mágikus Ellenvarázs segítségével lehet semlegesíteni a hatást. Egyszerre csak egy témával kapcsolatos hamis emléket lehet beültetni az áldozat agyába, például egy találkozást valakivel, egy sértő összeszólalkozást, egy párbajt és hasonlókat. Anyagi komponens egy darabka teknősbéka agy.

Parancsoló szem

Típus: személyre ható
Nehézség: 7
Esszenciaigény: 30
Erő: 40
Hatótávolság: zóna
Komponens: szó, mozdulat, anyagi
Elmondási idő: speciális
Hatóidő: 1d6 perc
Leírás: a mágiahasználó ezzel a varázslattal távolról is parancsot adhat egyetlen szempillantásával. A varázslat bevetési ideje két részre oszlik: az előkészítésre, ez egy fertályórát vesz igénybe, és az aktivizálásra, ami egytized szegmenset (*egy szempillantást)* igényel. Az előkészítés során a mágiahasználó aranyporral keni be a szemhéját, és elmondja a varázslat szavait. Az aktivizáláshoz egy pillanatra kell csupán koncentrálnia, s a varázslat életbe lép. A varázslatot legkésőbb 1 órával az előkészítés után aktivizálni kell. A varázslattal egy maximum zónahatáron belül lévő, legalább állati intelligenciával rendelkező lénynek lehet parancsolni (hasonlóképpen *a Parancsvarázshoz).* A varázslat nem tesz különbséget humanoidok, állatok vagy szörnyetegek között. A parancsnak egyszerűnek, könnyen érthetőnek kell lennie, és nem lehet hosszabb 6 szónál. A varázslat alanyának mindig látótávolságon belül kell tartózkodnia, különben a varázslat nem aktivizálható. A varázslattal nem lehet önpusztításra irányuló, ekkor ugyanis a varázslat hatástalan marad. Az áldozat a lehető legjobb tudása szerint fogja teljesíteni a parancsot maximum 1d6 percen keresztül.

Áloműzés

Típus: személyre ható
Nehézség: speciális
Esszenciaigény: speciális
Erő: speciális
Hatótávolság: 3 méter
Komponens: szó, mozdulat, anyagi
Elmondási idő: 20 szegmens
Hatóidő: azonnali
Leírás: a varázslat segítségével a mágiahasználó felébreszthet 1-4 teremtményt közönséges vagy mágikus álmából. A varázslat semlegesíti mindenféle álompor, álomvarázs és hasonlók hatását, ezenkívül megszünteti a Tetszhalált, sőt, a Sztázis állapotát is, bár utóbbi esetben csupán egyetlen lény ébreszthető fel vele. Az álomból való ébredés 1 teljes percet vesz igénybe, Tetszhalál esetén kettőt, Sztázisból pedig egy teljes óráig tart, amíg magához tér a lény. A varázslat nehézsége megegyezik annak a varázslatnak a nehézségével, ami kiváltotta az álmot, közönséges álom esetén a nehézség mindig 1. Az esszenciaszükséglet és a varázslat ereje azonos az álmot létrehozó varázslat esszenciaszükségletével és erejével. Közönséges álom esetén az esszenciaszükséglet 5 Ep, a varázslat ereje pedig 3 lesz. A varázslat anyagi komponense egy gyémánttű.

Bájoló szem

Típus: személyre ható
Nehézség: 7
Esszenciaigény: 15 + 5 Ep/perc
Erő: 15
Hatótávolság: zóna/2
Komponens: szó, mozdulat
Elmondási idő: speciális
Hatóidő: 1 perc /5 Ep (a 15 Ep-n felül)
Leírás: a mágiahasználó ezzel a varázslattal távolról is bűbáj alá vonhat valamilyen lényt egyetlen szempillantásával. A varázslat bevetési ideje két részre oszlik: az előkészítésre, ez egy teljes percet vesz

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

Mindent látó szem

Típus: önmagára ható
Nehézség: 8
Esszenciaigény: 10 + 5 Ep/méter
Erő: 30
Hatótávolság: mágiahasználó
Komponens: szó, mozdulat, anyagi
Elmondási idő: 1 perc/5 Ep
Hatóidő: 10 szegmens / 5 Ep
Leírás: a varázslat képessé teszi a mágiahasználót, hogy a felhasznált esszencia függvényében a szó szoros értelmében mindent lásson. Nem maradhatnak előtte rejtve sem fizikai védfalak, sem varázslatok mögé rejtett tárgyak és élőlények, a láthatatlanság sem nyújt védelmet a varázslat ellen. A mágiahasználó a varázslat elmondása után átláthat a falakon, fémeken, és még a föld alatt rejtőző dolgok és lények sem maradnak rejtve előtte. A varázslat anyagi komponense denevérvér, boszorkányfűvel keverve.

Örök feledés

Típus: személyre ható
Nehézség: 6
Esszenciaigény: 3 / minden egyes szegmens után
Erő: 30
Hatótávolság: zóna/2
Komponens: szó
Elmondási idő: 20 perc
Hatóidő: maradandó
Leírás: a mágiahasználó örökre elfeledtethet a célszeméllyel egy bizonyos dolgot (egy eseményt, egy nevet stb. – a feledésre ítélt gondolat nem lehet hosszabb 30 szegmensnél). A hatás maradandó, csak rendkívül erőteljes varázslatok segítségével állítható vissza az emlékezet, de ez is csak akkor, ha a fenti varázslatok valamelyikét elmondó mágiahasználó tudja, milyen elfelejtett emléket akar felidézni. Anyagi komponens egy kristálytű, amit ketté kell törni.

Arany Kódex

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

Tündértűz

Típus: személyre ható, valódi illúzió
Nehézség: 2
Esszenciaigény: 6 / célszemély
Erő: 5
Hatótávolság: 10 méter
Komponensek: szó
Elmondási idő: 4 szegmens
Hatóidő: 50 szegmens/mágiahasználati szint
Leírás: A varázslat aktiválásakor a varázsló testét színes tűznyelvek ölelik körbe, ám azok hőt nem bocsátanak ki (s így sebzést sem okoznak). A varázslat egy kisebb tábortűz fényével világít és a babonásabb, vagy alacsonyabb intelligenciával rendelkező lényeket elijeszti a mágiahasználó közeléből (ennek eldöntésére Lelkierő-próba javasolt). Külön előnye a varázslatnak, hogy amennyiben a varázsló nem jelöl meg célpontot a varázslatnak, úgy a hozzá legközelebb álló (ám 10 méternél nem távolabb lévő) személyen jelenik meg. Egy varázslattal maximum 3 célszemély jelölhető meg.

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

Láthatatlanság

Típus: személyre ható, valódi illúzió
Nehézség: 4
Esszenciaigény: 10 / perc
Erő: 30
Hatótávolság: érintés
Komponens: szó, mozdulat
Elmondási idő: 3 szegmens
Hatóidő: speciális
Leírás: a varázslat alanya láthatatlanná válik. Bár testi valójában továbbra is jelen lesz, ám szem nem képes közönséges módon érzékelni. A láthatatlanság csupán a testet tünteti el, az általa keltett zajokat nem teszi semmissé. A varázslat a célszemélyt minden nála lévő felszerelési tárggyal (ruházat, fegyverek, ékszerek, stb.) teszi láthatatlanná. Az eltűnés 1d3 szegmenst vesz igénybe; a célszemély folyamatosan elhalványul. A láthatatlanság végén a megjelenés hasonló módon megy végbe. A láthatatlanság annyi percig tart, amíg a létrehozója akaratlagosan meg nem szünteti a varázslatot, vagy el nem telik annyi perc, amennyi esszenciát a Láthatatlanság létrehozására fordítottak. A varázslat alanya láthatatlanul minden olyan cselekedet végrehajthat, mint normál esetben, azonban tekintetbe kell venni azt is, hogy ő maga sem látja önmagát (azaz ha meg akar fogni valamit, akkor tapogatnia kell, a kezében tartott tárgyak alkalmazása problematikus, stb.). A láthatatlan személytől származó tárgyak (elejti, eldobja stb.) azonnal láthatóvá válnak, míg ha valami tárgyat rejt a ruhája alá (zsákjába, stb.), akkor az nyomban eltűnik.

Láthatatlanság érzékelése

Típus: személyre ható
Nehézség: 5 (6)
Esszenciaigény: 20 (40)
Erő: 15
Hatótávolság: a mágiahasználó
Komponens: szó, mozdulat
Elmondási idő: 8 szegmens
Hatóidő: 1 perc (duplázható)
Leírás: a varázslat lehetővé teszi a láthatatlan teremtmények és tárgyak megpillantását 10 méteres (dupla esszenciapont befektetés esetén 20 méteres) távolságon belül. A mágiahasználó a láthatatlan dolgokat kékes aurában fogja látni (innen tudja, hogy azok láthatatlanok).

Illatorgia

Típus: mentális illúzió
Nehézség: 3
Esszenciaigény: 5/illat vagy szag
Erő: 8
Hatótávolság: zóna
Komponens: szó, mozdulat
Elmondási idő: 1 szegmens
Hatóidő: 10 perc
Leírás: a mágiahasználó a legkülönfélébb szagokat és illatokat keltheti a célterületen, vagy megszüntetheti azokat, vagy átalakíthat már létezőket. Az így létrehozott illatok illúziórikusak, így semmilyen légmozgató varázslat (Fuvallat, stb.) nem képes szétoszlatni azokat. Az átalakított illatok viszont elfújhatóak, hiszen már létezett egy (elfújható) illat, amelyet a varázslat hatására másnak éreznek. A mágiahasználó körülbelül 10 légköbméternyi területre képes hatni a varázslatával, nagyjából egyenletes elosztást biztosítva az illatok intenzitása terén. Csak olyan illatot lehet a varázslattal létrehozni, amit a mágiahasználó már legalább egyszer megtapasztalt élete során. A varázslattal teljes szaghiány is létrehozható, ez esetben a célterületen semmilyen illat

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

Lángoló rúna

Típus: valódi illúzió
Nehézség: 2
Esszenciaigény: 10
Erő: 30
Hatótávolság: zóna
Komponens: szó, mozdulat, anyagi (foszfor)
Elmondási idő: 3 perc
Hatóidő: 3 óra
Leírás: a varázslat segítségével lángoló rúnák írhatók a levegőbe. A rúnák alapértelmezésben egy méter magasak, de méretük az Ep befektetéssel arányosan növelhető (20 Ep 2 méteres rúnákat eredményez, 30 Ep 3 métereseket, stb.). Így egészen nagy, távolról kiválóan látható feliratok is kialakíthatóak. A mágiahasználó annyi rúnát írhat az égre, ahányszor 5 Ep-t felhasznál. A rúnaírás 3 óráig lángol. Csak Mágikus Ellenvarázzsal (vagy erőteljesebb negáló varázslattal) lehet eltüntetni. Anyagi komponens annyi gramm foszfor, ahány rúnát a mágiahasználó írni kíván.

Bűzfal

Típus: mentális illúzió
Nehézség: 4
Esszenciaigény: 5/köbméter
Erő: 30
Hatótávolság: zóna
Komponens: szó, mozdulat
Elmondási idő: 10 szegmens
Hatóidő: 10 perc
Leírás: a mágiahasználó egy egybefüggő bűzfal mentális illúzióját teremtheti egy adott terület elzárására, ellenfelei köré, vagy hasonló helyre. A bűzfal nagysága annyi köbméter, ahányszor 5 Ep-t a mágiahasználó a varázslatra áldoz. Az ereje soha nem változik: mindig letaglózó – minden egyes hatása alá került személy a számára legelviselhetetlenebb bűzt fogja érezni. Formája a mágiahasználó akaratától függően változik (így akár körbe is lehet zárni vele más lényeket). Nincs olyan lény – kivéve ha nincsenek szaglós zervei –, amelyik könnyedén átjuthatna a falon, ha már egyszer kifejtette rá a hatását. Minden lény, amelyre a bűzillúzió hat, Lelkierő-dobást kell, tegyen. Ha elrontja, akkor egyszerűen nem fog beljebb lépni a falba, hacsak nem életveszélyben menekül. Aki kontaktusba kerül a bűzfallal, és esszenciapajzsa nem képes negálni a hatást, az nyomban összeesik, szeméből dőlni kezd a könny, összehányja magát tehetetlen undorában, majd 1d4 perc múlva elájul, és csak 2d6 perc múlva tér magához (szomatizált hatások).

Fénytörés

Típus: valódi illúzió
Nehézség: 6
Esszenciaigény: 18
Erő: 20
Hatótávolság: mágiahasználó
Komponens: szó
Elmondási idő: 1 perc
Hatóidő: az első támadásig, de max. 300 szegmens
Leírás: a varázslat elmondása után a mágiahasználó teste körül elhajlanak a fénysugarak, és 50-100 centiméterrel arrébb mutatják, mint ahol fizikailag tartózkodik. Ennek eredményeként az első, közvetlenül ráirányuló fizikai vagy mágikus támadás mindig automatikusan elhibázza. Területre ható támadások ellen (például *Tűzgolyó)* a varázslat semmilyen védelmet nem nyújt.

Illúzió érzékelése

Típus: területre ható
Nehézség: 4
Esszenciaigény: 25
Erő: 35
Hatótávolság: mágiahasználó
Komponens: szó, mozdulat, anyagi
Elmondási idő: 3 szegmens
Hatóidő: azonnali
Leírás: a varázslat segítségével a mágiahasználó képes lesz felfedezni az illúziót maga előtt egy körülbelül 5 méter széles, 10 méter hosszú sávban. A mágiahasználó az esszencia-befektetés megduplázásával duplájára növelheti a fenti paraméterek valamelyikét (10 méter széles *vagy* 20 méter hosszú). Anyagi komponens egy kristálylap.

Őrző rém

Típus: mentális illúzió
Nehézség: 8
Esszenciaigény: 30 Ep/óra
Erő: 60
Hatótávolság: zóna
Komponens: szó, mozdulat, anyagi
Elmondási idő: 10 perc
Hatóidő: 1 óra/30 Ep
Leírás: a varázslat egy iszonyatos külsővel bíró rémséget „idéz meg" a mágiahasználó által kijelölt területre, hogy ott őrfeladatokat lásson el. A terület nagysága legfeljebb annyiszor 20 négyzetméter lehet, ahányadik szintű a létrehozó Mágiahasználat jártassága, de korlátozódhat egy tárgyra vagy egy személyre is. A szörny az időtartam lejártáig hűségesen fogja őrizni a számára kijelölt helyet vagy tárgyat, és megakadályozza azok megközelítését és/vagy megtámadását. Látja a láthatatlan, a rejtőzködő, az álruhát viselő és hasonlóképpen álcázott lényeket, s ha ellenséges szándékot érez (*ez lehet egy tárgy ellopását megcélzó cselekedet is*), nyomban támadásba lendül. Támadó- és védőszintje megegyezik a megidézője Mágiahasználat jártasságának szintjével. Azok a lények, akik csak rápillantanak az Őrző Rémre, félelem hatása alá kerülhetnek, hacsak sikeres Lelkierő-próbát nem tesznek. A próba súlyos rontásakor (legalább 20-szal a célszám fölé) a karakterek sikoltozva menekülnek annyiszor 10 szegmensen keresztül, ahányadik szintű a létrehozó *mágiahasználat* jártassága. A lény minden sikeres támadása 1k10 Fp *képzelt* veszteséget okoz a mentális illúzió szabályai szerint. A Rém nem tűnik el a varázslat időtartamának lejártáig, s akkor sem, ha elzavarta a támadókat. Kivételt képez az az eset, ha legalább háromszor annyi veszteséget okoztak neki, mint ahány fizikumpontja a létrehozójának volt. A varázslat anyagi komponense démonbőr és démonvér. A bőrt apró csíkokra szabdalva el kell helyezni a védendő területen, míg a vérrel a védeni kívánt terület határait kell kijelölni, minden fontos ponton elcseppentve egy keveset.

Árnyéktolvaj

Típus: valódi illúzió
Nehézség: 6
Esszenciaigény: 40 (80, 120)
Erő: 35
Hatótávolság: érintés
Komponens: szó, mozdulat
Elmondási idő: 5 szegmens
Hatóidő: 1 nap (2 nap, 3 nap)
Leírás: a mágiahasználó a varázslat segítségével ellophatja valakinek (vagy valaminek) az árnyékát. Ehhez mindössze meg kell érintenie a célpontot, majd az árnyék a mágiahasználó akaratától függően 1-10 perc múlva egyszerűen eltűnik. Ezután a célpontnak egy vagy több napig nem lesz árnyéka. Az árnyék a varázslat lejártát követően azonnal visszatér.

Praktikus mágia

Féregirtó mondóka

Jártasságpont igény: 400
Nehézség: 5
Esszenciaigény: 35
Erő: 2
Hatótávolság: 2 méter sugarú kör
Komponensek: szó, anyagi (tiszta víz)
Elmondási idő: 15 szegmens
Hatóidő: azonnali
Rigmus: „Pusztulj innen rút rontása / Gonoszságnak csúf hajtása / Száradjon el élted réme / Sötétségnek gonosz férge"
Leírás: A varázslat rút sorsot tartogat minden féreg kategóriába eső - tehát egy kisujjnál rendszerint nem vastagabb, hosszúkás formájú lénynek, valamint a kártékony rovaroknak. A varázslat ezeket a férgeket, rovarokat elpusztítja, ha belső élősködők, akkor a dögök természetes módon ürüljenek ki a gazdaállat testéből. Falutájon sokféle alkalmazása lehetséges, az állatok és a gyerekek megtisztításán keresztül a mindennapi általános takarításig, ahol a rigmus fabútorokban és a repedésekben megtelepedő kártékony állatokat távolíthatja el.

Lángóvó mondóka

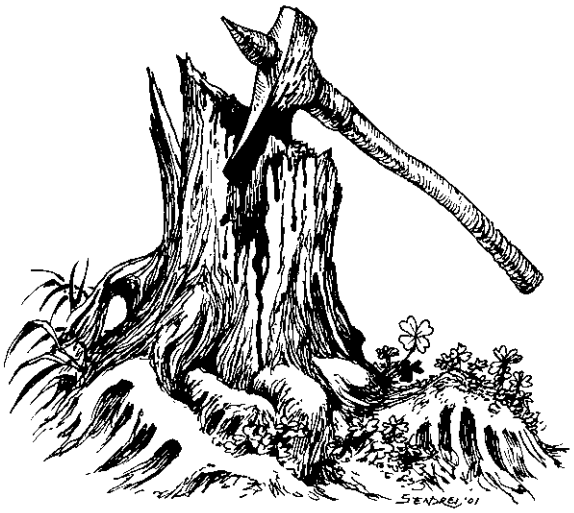
Jártasságpont igény: 500
Nehézség: 4
Esszenciaigény: 27
Erő: 1
Hatótávolság: érintés
Komponensek: szó, mozdulat
Elmondási idő: 15 szegmens
Hatóidő: speciális
Rigmus: „Lobogó láng, fénynek ura / Ne hagyj engem cserben soha / Sötét eső, pusztító szél / Lángom közelébe ne érj"
Leírás: A varázslat képes megvédeni egy kisméretű (fáklyánál nem nagyobb) fényforrást a legnagyobb esőben vagy viharban is, amíg a praktikus mágiát használó a kezében tartja a láng forrását (fáklya, gyertya), vagy az el nem hamvad a természetes módon.

Tűzgyújtó csettintés

Jártasságpont igény: 500
Nehézség: 3
Esszenciaigény: 33
Erő: 2
Hatótávolság: 10 centiméter
Komponensek: mozdulat
Elmondási idő: 1 szegmens
Hatóidő: azonnali
Rigmus: nincs
Leírás: a különleges technikájú csettintés aktivizálja az egyébként nem varázshasználó személyek esszenciáját, melynek következtében kicsiny szikra ugrik elő ujjai közül a csettintés nyomán. A szikra bármilyen éghető anyagot képes meggyújtani, de csak azt, amelyet a használó előzőleg bal keze hüvelykjével megérintett (pl. gyertya kanóca, a tábortűz egyik fája). A kicsiny láng egy percig mágikusnak számít, természetes hatások által olthatatlan, egy perc után azonban már természetes tűzként ég tovább. Ez azt is jelenti, hogy a nehezebben éghető anyagok – melyek alapos meggyulladásához kevés az egy perc – ezek után nem égnek tovább (pl. vizes fa, bőrtárgyak stb.).

Gombakereső mondóka

Jártasságpont igény: 350
Nehézség: 3
Esszenciaigény: 21
Erő: 1
Hatótávolság: 1 méter/a használó Esszencia Főértéke
Komponensek: szó, mozdulat
Elmondási idő: 35 szegmens
Hatóidő: azonnali
Rigmus: „Dugd ki fejed a föld alól / Életadó kicsi manó / Kalapodra eső esik / Csizmácskádat férgek lesik. // Kosaramban víg az élet / Táncol a sok gomba lélek / Kosár háncsa, árnyas öle / Jobb, mint a föld saras röge"
Leírás: A varázs nem pusztán megmutatja a varázshasználó számára a fűben és az avar alatt rejtező gombákat, de azt is jelzi, ha egy gomba nem ehető (vagy éppen mérgező) a *praktikus mágiát alkalmazó* számára. Nagy siker esetén (dobás 20-al a célszám alá) a mondóka valóban növekedésre serkenti a gombákat, és még az a gomba is kibújik a föld alól, amelyik csak az elkövetkezendő héten bújna ki. Ott, ahol egyébként sem nőne gomba (szárazságban, száraz területeken), a gombanövesztés hatástalan.



Pengeélező varázs

Jártasságpont igény: 500
Nehézség: 5
Esszenciaigény: 35
Erő: 3
Hatótávolság: érintés
Komponensek: szó, anyagi (bármilyen kavics)
Elmondási idő: 15 szegmens
Hatóidő: maradandó
Rigmus: „Tompa acél, csorba kések / Érintésem örvendjétek / Múlt nagyságát előcsalom / A pusztulást veszni hagyom"
Leírás: A kavicsot a pengén a mondóka közben kétszer-háromszor végighúzva csodálatos élességű pengét kap a használó. A mondóka ismerője népszerű és jól kereső ember szerte a világban. Nincs olyan penge, amit meg ne tudna élezni, függetlenül attól, hogy egy egyszerű konyhakés az alany, vagy egy sok csatát megjárt kard. Sok pengeélező ezért művésznek tartja magát, és csak a legjobbaknak dolgozik. Mások kitanulják a pengeélezés hagyományos módjait is, és köszörűsként járják a világot, a varázslatos mondókát csak az igazán komoly esetekben előcitálva. A varázslattal megélezett penge Ereje (sebzésszorzója) +1-el nő ez első 1d6 sikeres találatra. Két fegyverélező bűbáj nem lesz kétszer hatásosabb.

Kalmár szava ellen való mondóka

Jártasságpont igény: 600
Nehézség: 6
Esszenciaigény: 33
Erő: 5
Hatótávolság: önmaga
Komponensek: szó, mozdulat, anyagi
Elmondási idő: 15 szegmens
Hatóidő: másnap estig
Rigmus: „Minden isten minden szentje / Adj erőt e róka ellen! / Ha a kalmár szava megnyer / Tisztes férjem este elver"
Leírás: A mondóka anyáról leányára terjed, ha olykor férfiak birtokába jut, és ők is használni kívánják, kénytelenek változtatás nélkül elmondani a rigmust, holott nekik bajosan van „tisztes férjük". A mondóka védelmet nyújt a sima szavú kalmárok állítólagos előnyös üzle-

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

Besurranó mondóka

Jártasságpont igény: 1000
Nehézség: 7
Esszenciaigény: 49
Erő: 7
Hatótávolság: önmaga
Komponensek: szó, anyagi (nyelvetlen rézcsengő)
Elmondási idő: folyamatos
Hatóidő: speciális
Rigmus: „Bűverőm szól, suttogásom / Csendes padló legszebb álmom / Frissen olajozott kilincs / Rám várakozó kedves kincs. // Bűverőm szól, suttogásom / Alvó őr a legszebb álmom / Cipőfűző, gabalyodva / Síp a földön, messze dobva. // Bűverőm szól, suttogásom / Alvó dadus legszebb álmom / Fehér ruhás, víg hajadon / Elbűvöli csendes dalom.”
Leírás: A versike széles körben ismert, de igen kevesen tudják hatásosan elmondani, mivel különleges hangsúlyozás és furcsa ütemű dal tartozik hozzá. Minden tolvaj és egyéb besurranó álma, hogy egyszer legyen mester, aki pontosan megtanítja a dallamot, hiszen az alkalmazója különleges hatalomra tesz szert mások tulajdona felett. Nem véletlen, hogy az igazán védett helyeken az őrség, a zárak és a padlóba rejtett csapdák mellett egyéb eszközöket is bevetnek a tulajdon védelmére. De azt is beszélik, hogy léteznek titkos versszakok, amiket csak az igazán nagyok ismernek…

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

Az éberség mondókája

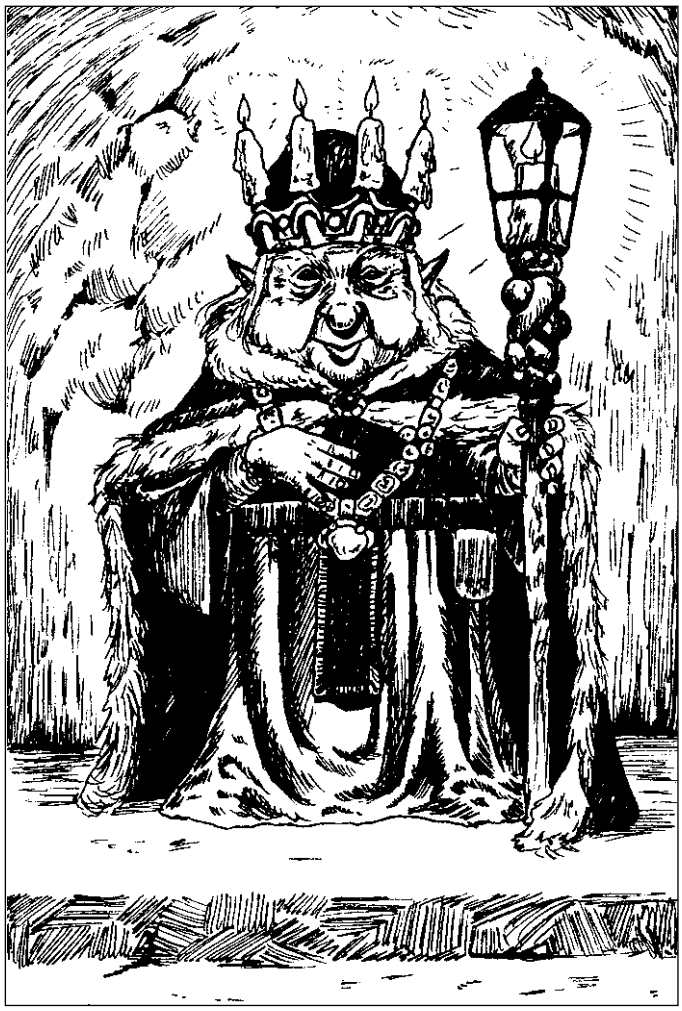
Jártasságpont igény: 900
Nehézség: 7
Esszenciaigény: 49
Erő: 6
Hatótávolság: önmaga
Komponensek: szó, anyagi (egy *fej* fokhagyma)
Elmondási idő: 1 perc
Hatóidő: 5 óra
Rigmus: „Maradjak éber / bármit hoz az éjjel!”
Leírás: Az egyszerű mondókát követően a használónak el kell rágnia egy *egész fej* fokhagymát (ha egészben lenyeli a gerezdeket, hatástalan a varázs). Legalább egy percig kell rágnia, mielőtt a pépet a háta mögé köpné – tehát ekkor sem szabad lenyelnie. A procedúra 5 órányi védelmet ad a természetes fáradtság ellen, valamint 10%, nem csökkenő esélyt a különféle álomvarázslatok ellen – ha az esély nem jön be, az esszenciapajzs még mindig megfoghatja a hatást.

Kalmármosoly

Jártasságpont igény: 600
Nehézség: 5
Esszenciaigény: 33
Erő: 4
Hatótávolság: önmaga
Komponensek: szó, anyagi (vadméz)
Elmondási idő: 30 szegmens
Hatóidő: 1 óra
Rigmus: „Mosolyom szépen ragyog / lám, milyen őszinte vagyok / amit adok, csak jó lehet / ha kihagyod, jaj lesz neked!”
Leírás: A mondóka után a használó vadmézzel bekeni az ajkait (ez pár perc múltán lenyalható, a varázslat akkor is megmarad). Ezt követően egy óráig +2 szintet kap a *meggyőzés* és az *alkudozás* jártasságok használatára (ha annak előtte nem rendelkezett vele, akkor 2. szinten kapja). A Kalmármosoly és a Kalmár szava ellen való mondóka kioltják egymás hatását – ekkor úgy vesszük, mintha egyik félen sem lenne varázs.

Útkereső mondóka

Jártasságpont igény: 550
Nehézség: 8
Esszenciaigény: 55
Erő: 10
Hatótávolság: 10 kilométer
Komponensek: szó, anyagi (iránytű)
Elmondási idő: 15 szegmens
Hatóidő: 1 óra
Rigmus: „Bajban vagyok, most segíts meg / Célom eltűnt, hol vagyok? / Ha nem találom …-t meg / Csőstül jönnek rám a bajok!”
Leírás: A rigmus – amelybe a célpont elnevezését bele kell illeszteni – az iránytűt bájolja el, amely a hatóidő alatt nem az északi irányt, hanem a használó által megjelölt célpont irányát fogja mutatni. Nem alkalmas arra a mondóka, hogy a *valóban odavezető* utat mutassa – tehát egy labirintus esetén nem a helyes járatot, hanem a labirintus kijáratának irányát fogja megmutatni. A hatóidőn belül a használó nyugodtan mozoghat, az iránytű mindig a helyes irányt fogja mutatni. A célpont csak hely, vagy egy bizonyos épület lehet (személy, tárgy stb. nem), ám nem fontos pontosan tudni, mit keres a karakter (pl. keresheti a „legközelebbi forrást”, noha még sosem járt ott, és azt sem tudja, hogy van-e a környéken egyáltalán forrás).



Varázstárgyak

Kiegészítés a tárgyak mágiájához

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

A varázstárgyak karakterisztikája

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

MEGNEVEZÉS - a varázstárgy többnyire ezen a néven ismeretes a világban.
Típus - mint azt a fentiekben leírtuk, három típust különböztetünk meg: kötni kell, önmagát köti, ereklye.
Terhelési érték - a varázstárgy ennyivel terheli meg a karakter Eszszencia főértékét.
Esszenciapajzs - a varázstárgy esszenciapajzsának értéke.
Aktivizálódás - a varázstárgy miként aktivizálható (lásd fentebb a pontos leírást).
Külső megjelenés - a varázstárgy külső leírása
Érték - aranyban kifejezett érték, ám ez csupán iránymutató, mivel minden annyit ér, amennyiért el lehet adni. Megjegyezzük, hogy varázstárgyak a lehető legritkább alkalommal szoktak adásvétel útján tulajdonost cserélni, mivel a használatukból fakadó előnyök jóval többet érnek az aranynál.
Működés - a varázstárgy működésének leírása
Háttérinformáció - a játékot elősegítő információk, elsősorban a mesélők számára

A GYÓGYÍTÁS BOTJA

Típus: kötni kell
Terhelési érték: 25
Esszenciapajzs: 75
Aktivizálódás: varázsszóval
Külső megjelenés: legalább másfél méter hosszúságú, öt-nyolc centiméter átmérőjű bot. A tulajdonos ízlése szerint faragások vagy különféle fémekből készült díszítések ékesíthetik.
Érték: 3500 arany
Működés: a varázsszó kimondása után a bot 3d10 fizikumpontot gyógyít azon a teremtményen, akit a bot használója megérint a bot végével. A bot átlagosan 30 töltettel rendelkezik, melyet minden gyógyítás eggyel csökkent. A bot a megfelelő szertartás segítségével újra feltölthető. A bot képes meggyógyítani bármilyen betegséget (egy töltetet elhasználva minden betegség után), semlegesíteni bármilyen mérget (mérgenként 1-1 töltetet használva el), megszüntetni az őrületet (2 töltet)
Háttérinformáció: állítólag kizárólag Cogart papjai képesek ismét feltölteni a GYÓGYÍTÁS BOTJAIT, ám ennek ellentmondani látszik, hogy írásos források említenek vándor szerzeteseket, akik ugyancsak képesek voltak erre, ráadásul különösebb szertartás nélkül.

A TISZTA ELME ITALA

Terhelési érték: 0
Esszenciapajzs: 0
Aktivizálódás: automatikus
Külső megjelenés: erősen fűszerezett vagy ambrózia ízű ital, melynek mind színe, mint illata változó. Többnyire külsőre semleges, feltűnést nem keltő tárolókban tartják, ám abban valamennyi tárolóeszköz megegyezik, hogy anyaga csak üveg lehet (a fém megszünteti az ital hatóerejét).
Érték: 5000 arany
Működés: egy adag ebből a csodálatos varázsitalból maradandóan megnöveli 2 ponttal elfogyasztójának Tudat főértékét (s vele együtt az Intelligenciát és a Lelkierőt is). A hatás azonnali. A TISZTA ELME ITALÁT csak egyszer ajánlatos elfogyasztani, ugyanis valamely benne lévő alkotóelemnek köszönhetően a második adag azonnali tébolyt vált ki az illetőből (melyet kizárólag mágikus úton lehet gyógyítani); ráadásul ez esetben már nem érvényesül a főértékeket növelő hatás.
Háttérinformáció: előállítási módja nem ismeretes, az azonban csaknem bizonyosra vehető, hogy egyes, nem nevesített boszorkányrendnek köze van a varázsszer elkészítéséhez.

A TOMBOLÁS PENGÉJE

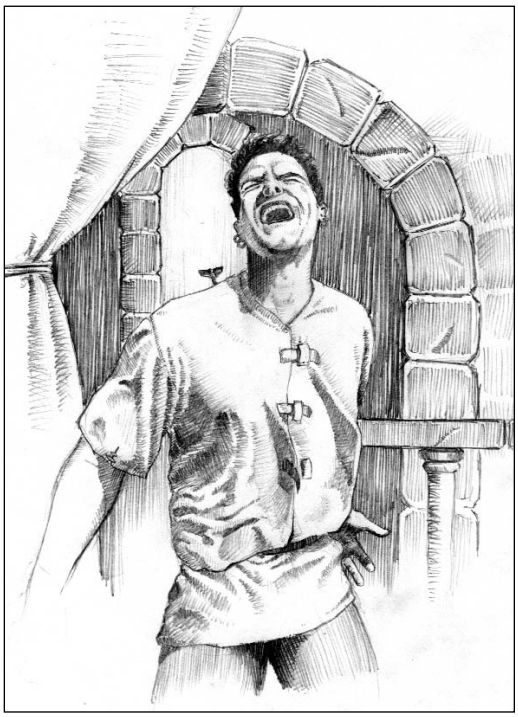
Típus: ereklye
Terhelési érték: 50
Esszenciapajzs: 95
Aktivizálódás: folyamatos (a különleges képessége parancsszóra)
Külső megjelenés: a Tombolás Pengéje gyakorlatilag egyedi darab, kisebb ereklyének számít Worlukon. Külsőleg egy, az átlagosnál szélesebb pengéjű szablyának felel meg. Azonban a kidolgozásán már látszik, hogy nem hétköznapi fegyver. Gyöngyberakásos markolatát ezüstös színű csuklóvédő díszíti. A furcsán kékes árnyalatú pengén sűrűn rótt írásjelek láthatók, és az egész fegyver valami megfoghatatlan módon szinte vibrál az erőtől.
Érték: kb. 30000 arany
Működés: a Tombolás Pengéje egy erősen mágikus varázskard (a kardok fegyvercsoportba tartozik), melynek speciális képessége a naponta háromszor, parancsszóra aktiválható Tombolás. A Tombolás megállíthatatlan berserkerré teszi forgatóját; a kard szinte önálló életre kelve irtózatos gyorsasággal és erővel forgatható. A fegyver forgatója addig nem képes abbahagyni a Tombolást, amíg a kard a tulajdonosán kívül akár egyetlen élőlényt is érzékel a közelben (kb. 15 m sugarú kör, de a fegyver nem reagál a bogarakra és a kisebb állatokra, sem a növényekre). Tombolás közben a fegyver nem tesz különbséget barát és ellenség között. A tombolás Pengéjének alapban 3-as a gyorsasága, ám a Tombolás idején ez az érték 1. A fegyver 3 szinttel növeli forgatója támadó- és védőszintjét (a Tombolás alatt további 2 szinttel növekedik mindkét érték). A penge ereje 12 (Tomboláskor 18).
Háttérinformáció: A Penge jelenlegi tulajdonosát senki nem ismeri. A volenai nagykönyvtár megszámlálhatatlan feljegyzései között található egy, mely szerint a Pengét egy titokzatos, ismeretlen vándor birtokolja, aki egy különösen erős energiavihar után bukkant fel az Átokmezsgye környékén, és botlott bele egy eltévedt volen őrjáratba. Miután szinte az összes katonát megölte egy rövid, ám annál kegyetlenebb összecsapásban, nyomtalanul eltűnt, és azóta nem látták. A kevés túlélő beszámolója alapján a Viharmágusok nagymestere valószínűsítette, hogy az idegen másik létsíkról idekeveredett lény lehetett, és ezzel lezárta az ügyet (bár megbízható források szerint a Viharmágusok komoly erőfeszítéseket tesznek jelenleg is, hogy felleljék a különös pengét, melynek komoly szerepe lenne egy fontos alkuban).

ALAKVÁLTÓ VARÁZSITAL

Terhelési érték: 0
Esszenciapajzs: 0 (a tartóedénynek általában 30-50)
Aktivizálódás: automatikus (megiváskor)
Külső megjelenés: változatos alakú, formájú és anyagú tartókban tartott, szagtalan, borostyán színű, többnyire erősen fűszerezett ízű varázsital.
Érték: 600 arany (400 arany az előre meghatározott típusok esetében)
Működés: aki megissza ezt a varázsitalt, az képes lesz megváltoztatni az alakját. Az alakváltozás körülbelül egy perc alatt megy végbe, bár ha a változás nem túl jelentős (mondjuk csak néhány arcvonás változik), az idő ennél rövidebb is lehet (ilyenkor a mesélő dönt). Amikor a felhasználó megissza a varázsitalt, magában erősen koncentrálnia kell az új alakjára. Az új alaknak szükségszerűen hasonlítania kell valamire, amit a felhasználó már ismer (mondjuk átalakulhat pumává, ha már látott ilyen állatot, de mondjuk gorillává nem, ha még nem találkozott ilyen élőlénnyel). A változásnak vannak bizonyos fizikai kor-

239

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



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

Az ifjúság itala

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

Az oldás és kötés itala

Terhelési érték: 0
Esszenciapajzs: 70
Aktivizálódás: automatikus
Külső megjelenés: ez az ital mindig két adagból áll, melyeket többnyire egy kettős kialakítású porcelánedényben tárolnak. Az oldás itala egy bugyborékoló, sárgás színű, enyhén bűzös, míg a kötés itala egy aranyszínű, savanykás folyadék.
Érték: 2000 arany
Működés: az oldás itala bármilyen élettelen tárgyat képes folyadékká feloldani (ehhez többnyire a tárgyat belehelyezzük egy hordóba, némi vizet öntünk hozzá, majd belekeverjük az oldás italát, és a tárgy három perc leforgása alatt ugyanolyan folyadékká alakul, jelen példánk szerint vízzé, amilyet a tárgy mellé öntöttünk). A kötés itala ezt a folyamatot megfordítani képes, azaz a feloldott tárgyat tartalmazó hordóba öntve viszszakapjuk a tárgyat (megközelítőleg ugyanannyi idő alatt, amennyi a feloldáshoz szükséges). Amennyiben a feloldott tárgyat tartalmazó italból a visszaalakítás előtt fogyasztanak, annak végzetes következményei lehetnek (amennyiben a fogyás mértéke nem haladja meg a 10 százalékot, akkor a tárgy maradandó károsodás nélkül visszaalakítható, ellenkező esetben a visszaalakulás során 80 százalék eséllyel esszenciarobbanás következik be 10d10 fizikumpont veszteséget okozva 10 méter sugarú gömbön belül, ha pedig ez nem történik meg, a tárgy nem alakítható vissza).

Bajnokok pajzsa

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

Balsors talizmánja

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

Bantan-kártya

Terhelési érték: 0
Esszenciapajzs: 20
Aktivizálódás: varázsszóval
Külső megjelenés: egy nagyjából tenyérnyi magas és széles, 2-3 milliméter vastag aranylap, melyre érthetetlen szimbólumok vannak felírva.
Érték: 100-2000 arany
Működés: ezek a különleges nemesfém kártyák varázslatok tárolására alkalmas eszközök. Egy kártya legfeljebb 100 esszenciapontnyi varázslatot képes tárolni és legfeljebb 5 varázslatot. A Bantan-kártya aktivizálása a megfelelő varázsszó kimondásával történik (amennyiben több varázslat van a kártyán, mindegyikhez egy-egy szó rendelhető – ha ez nincs meghatározva, akkor sorban a legutoljára felírt varázslat fog működésbe lépni, aztán az előtte lévő, stb.). A kártyára írt varázslat aktivizálásához (mely 1 szegmenst igényel) nem szükséges semmilyen mágikus előismeret, az aktivizáláshoz azonban kézben kell tartani a kártyát. A kártyákról aktivizálás után eltűnik a varázslat. A visszamaradt aranylap újból felhasználható varázsírás elkészítésére.

Befolyásoló varázsital

Terhelési érték: 0
Esszenciapajzs: 0 (a tartóedénynek általában 30-60)
Aktivizálódás: automatikus (megiváskor)
Külső megjelenés: változatos alakú, formájú és anyagú tartókban tartott, enyhén mentolos illatú és ízű, változatos színű folyadék.
Érték: 400-2000 arany
Működés: ezek a varázsitalok lehetővé teszik megivójuknak, hogy időlegesen befolyással legyen különféle teremtményekre. Ismertebb típusok: állatokat (esetleg külön emlősöket, halakat, hüllőket, kétéltűeket, stb.), növényeket, humánokat, rovarokat, halálontúliakat, szörnyetegeket befolyásoló varázsitalok. A befolyásolás időtartama átlagosan 10 perc (a mesélő ettől bármikor eltérhet, de ügyeljen a játékegyensúlyra). Amenynyiben a befolyásoló varázsital hatott a célpont teremtményre, akkor az engedelmeskedni fog a megivó kéréseinek (feltéve, hogy az nem önpusztításra szólít fel - amelyik teremtmény nem tudja a kérésből kideríteni, hogy az rá potenciális veszélyt jelent, az mindenképp engedelmeskedni fog). A varázsital csupán korlátozott kommunikációs lehetőséget biztosít, ám ha a karakter beszél azon a nyelven, amit a célpont teremtmény ért, akkor elkerülheti a félreértéseket. A befolyásolást némileg bonyolíthatja a befolyásolandó teremtmény Tudata is (egy növénynek vagy egy bogárnak gyakorlatilag lehetetlen bonyolult parancsokat adni, ám mondjuk egy almafát megkérhetünk, hogy kicsit rázza meg az ágait, és ejtsen elénk pár zamatos gyümölcsöt, vagy egy bogarat arra, hogy másszon keresztül egy varázskört határoló, ezüstporból készített vékony vonalon [s ezáltal törje meg a körvonalat]). A lehetőségek elég sokrétűek (a mesélő ügyeljen a játékegyensúlyra). Az ár az általa befolyásolható teremtmény típusától függ. Az alább felsorolt típusoknak külön befolyásoló varázsitaluk van, egyféle itallal csak egyféle teremtménytípust lehet befolyásolni.

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

Boszorkánykenőcs

Terhelési érték: 0
Esszenciapajzs: 0 (a tartóedénynek általában 25-50)
Aktivizálódás: automatikus (felhasználáskor)
Külső megjelenés: egy sárgás-zöldes színű kenőcs, melyet többnyire fából készült tárolóeszközökben tartanak (a hiedelmek szerint a fém árt a kenőcs hatóerejének, ám erre eddig nincs bizonyíték). Könnyen kenhető állagú, szaga azonban sokakat elborzaszt a felhasználásától. Íze csípős és mérgező (hatásában a galócaporral egyenértékű).
Érték: 500 arany
Működés: ez az igen erős varázsszer lehetővé teszi, hogy a testet tetőtől talpig bekenve vele (egyetlen porcikát sem felejtve ki), a boszorkány iszonyú távolságokat utazzon egy szempillantás alatt, s a kiválasztott helyen különböző cselekedeteket (részvétel egy bálon, stb. - a mesélő döntése alapján) hajtson végre anélkül, hogy a teste egy pillanatra is elmozdulna valóságos helyéről. A test bekenése után csupán erőteljesen koncentrálnia kell a feladatra és a kiválasztott helyre, a többi már megy magától is. (Megjegyzendő, hogy a kiválasztott helyet tökéletesen ismerni kell, különben a boszorkánykenőcs hatástalan marad.) Azok, akik találkoznak a boszorkány illúziótestével, és gyanút fognak (és csak akkor!), mentődobást tehetnek Tudat ellen, s ha megdobják, rá fognak jönni, hogy csak egy fantomtesttel van dolguk (az illúziótest nem tűnik el, csupán az illúziót érzékelők tudni fogják, hogy nem igazi test). Az illúziót felfedők megkísérelhetik valamilyen ellenvarázslattal megszüntetni a boszorkánykenőcs hatását. Ha az ellenvarázs sikeres, a boszorkány annyiszor 5 fizikumpont veszteséget szenved, ahányadik szintű az ellenvarázslatot alkalmazó személy mágiahasználat (vadmágusok esetén esszenciakontroll, szakrális mágiát űzőknél az elhivatottság) jártassága.
Háttérinformáció: a kenőcs összetevői mandragóra és beléndekkivonat, fémedényben megolvasztott fiúzsír, sisakvirág, nyárfalevél, korom, olaj és denevérvér. A kenőcs használata nagymértékben igénybe veszi a testet-lelket egyaránt, ezért alkalmazása után legalább egy napot kell pihenéssel eltölteni.

Boszorkánysepű

Típus: önmagát köti
Terhelési érték: 40
Esszenciapajzs: 80
Aktivizálódás: varázsszóval
Külső megjelenés: semmiben nem különbözik egy közönséges seprűtől.
Érték: 3500 arany
Működés: az aktivizáló varázsszó hatására a seprűben működésbe lép a benne tárolt varázserő. A seprű képes a magasba emelkedni, madárként szárnyalni. Aki rajta ül, az az akaratával kormányozhatja (elég rágondolnia a kívánt irányra), de a seprű nem reagál a hangos parancsszavakra. A varázsseprű legfeljebb 200 kilogramm súlyt képes felemelni, ilyenkor azonban a sebessége a harmadára csökken. A seprű mágiája az őt irányító karakter számára lehetetlenné teszi a lezuhanást (mindaddig, amíg a karakter öntudatánál van), ám az esetleges utasokra ez az oltalom nem terjed ki (neki kapaszkodniuk kell). Normál esetben a seprű körülbelül nyolcvan kilogrammos terhelésnél működik optimálisan (az ennél kisebb súly nem fogja befolyásolni a sebességét). Sebessége körülbelül 15 méter másodpercenként (54 km/óra), ám ezt a tempót mindöszsze öt percen keresztül képes tartani. Ha nem hajszolják, akkor 10 órán keresztül képes folyamatosan repülni, óránként körülbelül 20-22 kilométert téve meg (azaz másodpercenként kb. 6 métert). Folyamatos megterhelés után legalább annyi órát kell pihentetni, amennyi ideig használták. Ez csupán a normális használatra értendő, csúcssebességen használva (akárhány percig) a boszorkánysepű 3 teljes órán át használhatatlanná válik (ilyenkor lassú tempót sem képes tartani). A seprű mágiája lehetővé teszi bravúros mutatványok megvalósítását is, mint mondjuk a hátrafele repülés, az egy helyben lebegés, a fejjel lefelé repülés, stb. (Ilyenkor a mesélő a mutatványok megvalósítását különféle próbákhoz kötheti, mint mondjuk a fejjel lefelé repüléskor a használónak percenként ügyességpróbát kell tennie, nem zuhan-e le.)
Háttérinformáció: ilyen seprűt kizárólag boszorkányrendek képesek készíteni, s a lehető legritkább esetben fordul elő, hogy átadják személyes használatra egy kívülállónak, eladásról pedig szó sem eshet. Természetesen akad néhány boszorkánysepű, melynek tulajdonosa elhalálozott, és seprűje avatatlan kezekbe kerülhetett, ám ezek száma nem túl jelentős.

241

Cogart vére
Terhelési érték: 10
Esszenciapajzs: 80
Aktivizálódás: automatikus (felhasználáskor)
Külső megjelenés: mindig tejfehér üvegcsékbe öntött, aranyszínű varázsital, melynek se íze, se szaga. Minden egyes adag csupán egyetlen kortyból áll.
Érték: 600 arany
Működés: ebbe a varázsitalba alighanem valóban belekevernek a készítése során egyetlen cseppet a Gyógyítás Istenének véréből, különben aligha lenne ilyen erős. Azonnal elmulaszt minden fájdalmat, összezárja a sebeket, összeforrasztja a csontokat, megszünteti a mérgek hatását, semmissé teszi az őrületet (légyen bár természetes vagy mágikus eredetű). Cogart vére a maximumra állítja vissza az ital elfogyasztójának a fizikumpontjait.
Háttérinformáció: ezt a rendkívül hatásos gyógyitalt Cogart papjai készítik, s többnyire csak akkor juthat valaki hozzá, ha kiérdemli azt.

Csapdafelfedő varázspálca
Típus: kötni kell
Terhelési érték: 20
Esszenciapajzs: 70
Aktivizálódás: varázsszóval
Külső megjelenés: fémből készült, arasznyi vagy másfél arasznyi pálca, vastagsága ritkán haladja meg a kisujjnyit (emberi mértékkel számítva). Többnyire a pálca csavart kialakítású, és a végére egy féldrágakő van erősítve (foglalatban).
Érték: 3000 arany
Működés: amikor a pálca használója kimondja az aktivizáló varázsszót, a pálca vége alig láthatóan derengeni kezd. A varázspálcával lassan körbefordulva a pálca vibrálni kezd, ha tizenöt méteren belül bármilyen csapda található. A pálca nem ad felvilágosítást a csapda mibenlétéről, sem hatástalanításának módjáról, ám némi próbálkozással a csapda pontos helye megállapítható (a pálca a csapda közvetlen közelében - 1 méteren belül - rendkívül erőteljesen vibrál). A varázspálca ugyancsak vibrálni kezd a rejtett szerkezetekkel működtetett átjárók, titkos ajtók és hasonlók közelében, megkönnyítve azok megtalálását is. A pálca egy töltettel 10 percen keresztül működik. A pálcában 5 töltet van, s nem tölthető újra.

Csigánypajzs
Típus: önmagát köti
Terhelési érték: 30
Esszenciapajzs: 80
Aktivizálódás: automatikus (ha sárkánytűz éri)
Külső megjelenés: ovális fehér pajzs (körülbelül 50 centiméteres átmérővel), mely első pillantásra mintha tojáshéjból készült volna. Belső oldalán található a fogója, melynek segítségével akár fel is lehet szíjazni a karra. Látszik rajta, mennyire törékeny (egy erősebb csapás darabokra törheti).
Érték: 3000 arany
Működés: a pajzs ellenáll a sárkánytűznek, melynek hatására ráadásul három-négyszeres méretűre (maximum 2 méteres átmérőjűvé) is megnövekedik, s teljes védelmet nyújt használójának a sárkánylánggal szemben (melynek erejét azonban nem képes szétoszlatni; azaz, ha a pajzs birtokosa nem kapaszkodik meg valamiben, akkor a sárkánytűz valószínűleg méterekre fogja hátrataszítani).
Háttérinformáció: mivel a Csigánypajzs alapanyaga a Limbóról, a Káosz létsíkjáról származik, ezért ez a varázstárgy a rendkívül ritka kategóriába tartozik. Egyes állítások szerint maga a pajzs is ott készül. Aki ilyenre vágyik, az állítólag a Limbó Zafírszintjén, Aónál, az agyszívónál biztosan talál egyet.

Csodák vesszeje
Típus: önmagát köti
Terhelési érték: 20
Esszenciapajzs: 65
Aktivizálódás: varázsszóval
Külső megjelenés: külsejében rendkívüli módon hasonlít egy tűzgolyót köpő varázspálcára, csupán kicsit vékonyabb és rövidebb. Többnyire elefántcsontból vagy ritka keményfából készül. Hosszúsága 25-40 centiméter között változik, átmérője egy ujjnyi. Végig rúnák díszítik (a rúnák között olyan is akadhat, amit kapcsolatba lehet hozni a tűzzel). A legvégén (ahol a varázslat materializálódni kezd) apró, körömnyi gyémánt díszíti, mely egyben fókuszként is szolgál az esszencia számára.
Érték: 2500 arany
Működés: a Csodák vesszeje az egyik legkaotikusabb varázstárgy, ami előfordul Worlukon. A megfelelő varázsszó kimondása után a legváltozatosabb mágikus hatások materializálódnak a varázstárgyból. Ez, sajnos, nem mindig van összhangban azzal, amit a tulajdonosa szeretne. A hatások rendkívül változatosak lehetnek, a színes pillangók ármádiájától akár egy mindent elsöprő tűzgolyóig. (A Csodák vesszeje esetében javasoljuk, a mesélő készítsen magának egy külön táblázatot a hatások szimulálására, amit majd akkor fog használni, ha valaki a kezébe veszi a varázstárgyat... A lustább vagy kreatívabb mesélők eltekinthetnek a táblázattól, s akkor, a Csodák vesszejének használatakor állapíthatják meg a hatást.)
Háttérinformáció: állítólag az első Csodák vesszejét Yvorl készítette egy rendhitű varázsló számára (és a varázsló beleőrült, hogy soha nem azt sikerült varázsolnia, ami szándékában állt).

Dralf gyilkos érméje
Típus: önmagát köti
Terhelési érték: 15
Esszenciapajzs: 80
Aktivizálódás: folyamatos (birtoklástól számítva)
Külső megjelenés: az érme látszatra egyszerű ezüstdénár, melyet különös, változó színű derengés vesz körül. Az érme sötétben éles fénynyel foszforeszkál (aki az érmét 10 percnél hosszabb ideig a kezében tartja, az is világítani kezd, s ez a fény a testén marad két órával az utánig, hogy az érmét eltette).

242

Érték: 500 arany
Működés: amikor egy karakter birtokába vesz egy ilyen érmét, az esszenciapajzsa azonnal a tizedére csökken; amíg az érmét birtokolja, ez az érték lesz a maximális esszenciapajzsa (azaz, ha varázsolni fognak rá, sokkal kisebb az esélye, hogy az esszenciapajzs megfogja a varázslatot, s a védelem is hamarabb semmivé fog enyészni, mint az érme nélkül). Az érmétől csak sikeres Átokűző varázslattal lehet megszabadulni.
Háttérinformáció: amennyire tudni lehet, Dralf egy gilf varázsló volt, aki ezekkel az átkozott érmékkel egy démont akart becsapni. Hogy mi is történt pontosan, arról nem szólnak a krónikák, az azonban bizonyosra vehető, hogy Dralf egyik pillanatról a másikra eltűnt jól őrzött palotájából. Hogy mégsem halott, arra bizonyíték a lélekkristálya, mely a mai napig vörös fénnyel világít (ha kialudna, az azt jelentené, a varázsló halott).

Erőnövelő elixír

Terhelési érték: 0
Esszenciapajzs: 0
Aktivizálódás: automatikus
Külső megjelenés: sárga, zsírszerű anyag, mely viszkető érzést kelt felkenéskor (mely azonban gyorsan elmúlik). Teljesen szagtalan, íze állítólag a kutyaszarra emlékeztet (vajh ki tette ezt az összehasonlítást?).
Érték: 200 arany
Működés: az elixírrel a végtagokat kell bekenni (nem fontos az egyenletes felvitel, de mindenütt legalább tenyérnyi felületet be kell kenni). A hatás körülbelül 30 szegmens elteltével jelentkezik (miután a viszketés elmúlt). Az elixír időlegesen - 10 percre - 20 ponttal növeli a felhasználó Erő főértékét (ami természetesen kihat a leterhelhetőségre, a sebzésszorzóra, s minden másra, ahol az Erő szerepet játszik). Az elixír teljesen beleivódik a szervezetbe, s mire a hatás elmúlik, már nyomait sem lehet kimutatni.
Háttérinformáció: ismeretes muszklizsírként is.

Esszenciakő

Terhelési érték: 0
Esszenciapajzs: 0
Aktivizálódás: automatikus
Külső megjelenés: apró, élénkvörös drágakő, melynek értéke első pillantásra legfeljebb 30-50 arany lehet. Különlegessége, hogy a belsejében éles szemű karakterek egy rendkívül kicsiny, szabályos ötszöget vehetnek észre (csak külön vizsgálódásra).
Érték: 5000 arany
Működés: ez a különös drágakő rendkívül gazdag esszenciában, és ecetben és borban feloldva képes arra, hogy elfogyasztójának esszencia főértékét, igaz, csak kis mértékben, de maradandóan megváltoztassa. Minden egyes kő 2 ponttal növeli az Esszencia főértéket (s vele együtt a Varázserőt és az Esszenciapajzsot is).
Háttérinformáció: állítólag az esszenciakő az istenek ajándéka, s az bukkanhat rá, aki nagy szolgálatot tett (néha akaratán kívül) valamely istennek. Azt beszélik, egy átlagos halandó csupán egyszer élhet az istenek ajándékával, különben a második kő kioltja az első hatását (azaz 2 ponttal csökkenti a fentebb megnevezett főértékeket). Mindenesetre még senki nem akadt a feljegyzések szerint, aki élete során két esszenciakőhöz jutott volna hozzá.

Életerő ital

Terhelési érték: 0
Esszenciapajzs: 0 (a tartóedénynek általában 50-100)
Aktivizálódás: automatikus (felhasználáskor)
Külső megjelenés: többnyire éjfekete üvegekben tartott, sűrű olajra emlékeztető folyadék, mely állagát tekintve mégis jóval folyékonyabb, mint várná azt bárki. Szaga és íze az elmúlást és a rothadást idézi, kevesen tudnák öklendezés nélkül felhajtani a tartalmát.
Érték: 10000 arany
Működés: ezt a rendkívül erős és legalább ennyire ritka varázsitalt ritkán használja az, aki birtokolja. Ennek oka rendkívül egyszerű: képes visszahozni a halottakat az életbe. Amennyiben egy 24 óránál nem régebben halott szájába öntik, akkor 10-60 perc elteltével a halott feléled holtaiból (fizikumpontjai a lehetséges maximum középértékére állnak vissza, legsúlyosabb sebei begyógyulnak, az esetlegesen testében lévő méreg elveszti erejét, stb.; a varázsital azonban nem képes az elveszett végtagok vagy mondjuk egy kiszúrt szem regenerálására).
Háttérinformáció: megbízható források szerint manapság már senki nem képes ilyen erős varázsitalt készíteni, ha fel is bukkan néhanapján egy-egy üvegcse belőle, csaknem biztosra tehető, hogy valami ősi sírból vagy kincstárból származik. Értéke csak becsült, mivel az Életerő italt egyszerűen nem lehet megfizetni.

Életlopó gyűrű

Típus: önmagát köti
Terhelési érték: 35
Esszenciapajzs: 90
Aktivizálódás: automatikus (felhúzáskor)
Külső megjelenés: legtöbbször egy közönséges, jelöletlen ezüstgyűrűnek tűnik, melynek kidolgozása azonban semmiképp nem nevezhető mesterinek. Kivételek persze vannak, de általánosságban ritka közöttük a szép ötvösmunka. Könnyen összetéveszthető egy Regeneráló gyűrűvel.
Érték: 3500 arany
Működés: ezek a gyűrűk regeneráló varázseszköznek készültek, ám a létrehozó szertartások során valami aprócska hiba történt, így ezek a gyűrűk nem funkcionálnak tökéletesen. Azonosításukat nem csupán a Regeneráló gyűrűvel való tökéletes hasonlóságuk nehezíti, hanem az a tény is, miszerint ezek a hibás varázseszközök változó időtartamon keresztül (mely néhány naptól akár évekig is terjedhet) normálisan funkcionálnak, majd egyik pillanatról a másikra ellenkezőre fordul a varázserejük, s innentől kezdve életlopóként működnek tovább. (Hogy mi váltja ki ezt a fordulatot, egyelőre senkinek nem sikerült megállapítania, bár született néhány, ám elég értelmetlennek tűnő feltételezés.) Az Életlopó gyűrű 10 percenként 1 fizikumpontot szív el a viselőjétől, ám ez csupán akkor derül ki, ha az illető karakter legalább 40 százalékát elveszítette az aktuális életerejének.
Háttérinformáció: az életlopó gyűrűt viselő karakter a gyengesége és a fizikuma megrendülése miatt valószínűleg nem fog a regeneráló gyűrűjére gyanakodni, főleg, ha még soha nem hallott életlopó gyűrűről. A gyűrű megváltozott mágiája ráadásul csupán akkor teszi lehetővé az életlopó varázsgyűrű levételét, ha a karakter semmilyen más varázstárgyat nem visel magán (ha a gyűrűt egyszer sikerült levenni, akkor a hatása megszűnik). Az életlopó hatás visszafordítására a Kívánság varázslaton kívül nem ismeretes más, használható módszer (a Kívánság minden tekintetben tökéletesen funkcionáló Regeneráló gyűrűvé teszi az Életlopó gyűrűt, mely soha többé nem változik Életlopóvá).

Fagytól védő amulett

Típus: kötni kell
Terhelési érték: 15
Esszenciapajzs: 70
Aktivizálódás: automatikus (amikor nyakba veszik)
Külső megjelenés: ezen a különös, kékes árnyalatú fémből készült medálon általában már első pillantásra látszik, hogy nem közönséges tárgy. Formája többféle lehet a kerektől a háromszögig, ám abban mind megegyezik, hogy díszítése sokrétű, már-már csicsásnak mondható. Általában kéken villogó akvamarinokat foglalnak bele, és tapintásra hidegnek, fagyosnak hat, ám viselőjének mégsem okoz semmiféle ártalmas dolgot (megfázás, stb.). Általában az amulett erejére a benne lévő akvamarinok számából lehet következtetni.
Érték: 1000 arany/díszítő kő
Működés: Az amulett a viselője fagy alapú támadóvarázslatok elleni mentődobását javítja 10-30 százalékkal, típustól függően. A háromköves amulett 10 százalékkal, az ötköves 20 százalékkal, a hétköves pe-

243

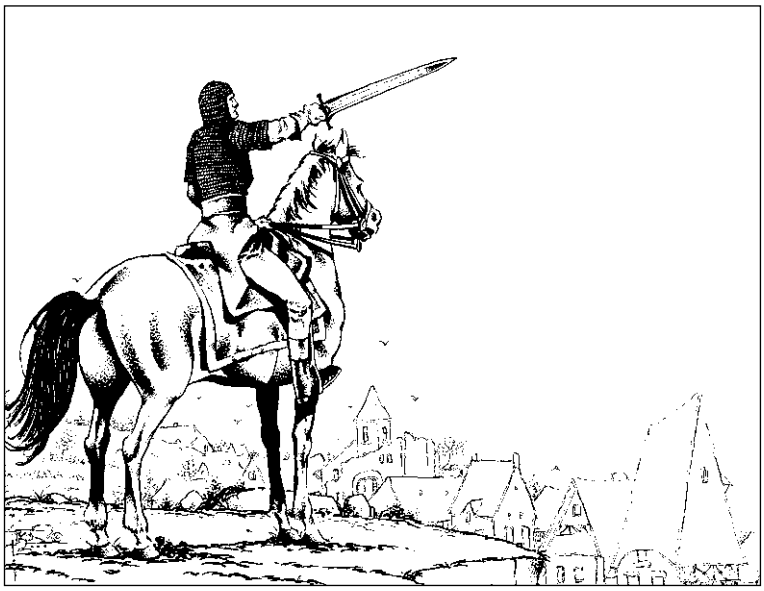
dig 30 százalékkal. Ha valaki két (vagy több) fagytól védő amulettet visel, azok hatása nem adódik össze, hanem mindig a legerősebbé érvényesül. Az amulett a természetes hideggel szemben is védelmet nyújt; fajtától függően akár a -10, -30, -50 fokos hideget is el tudja viselni a hordozója, s ezt a védelmet akár meztelenül is megkapja. A háromköves 01-70 %, az ötköves 71-90 %, a hétköves 91-100% gyakorisággal fordul elő.
Háttérinformáció: effajta amulettekkel a leggyakrabban a messzi északon találkozhatunk, Dréniában vagy környékén, ahol gyakran igen jól jön az egyszeri utazóknak a medál védelme.

Fegyverolaj

Terhelési érték: 0
Esszenciapajzs: 0 (a tartóedénynek általában 20-60)
Aktivizálódás: automatikus (felkenéskor)
Külső megjelenés: változatos alakú, formájú és anyagú tartókban tartott, többnyire avas zsírra emlékeztető (mind szagában, színében, mind állagában) olajos anyag.
Érték: 20 arany/adag
Működés: a fegyverolaj rendkívül hasznos varázsszer azon fegyverforgatók számára, akik kedvelik a hegyes vagy éles fegyvereket (mint mondjuk a tőrök vagy a kardok). A fegyverolajat a pengére csepegtetve s azon leheletvékonyan szétkenve, a penge rendkívül élessé (vagy hegyessé) válik (s ezáltal a fegyver ereje - sebzésszorzója - megnövekedik 1-3 faktorral). A varázsolaj hatása 4-5 sikeres találatig tart, azután a fegyverolaj lekopik.
Háttérinformáció: amennyiben a fegyverolajat egy fegyver készítése (kovácsolása) közben alkalmazzák, az adott fegyver ereje (sebzésszorzója) az esetek 90%-ában a maximális lesz az adott típuson belül. Kizárólag szúró-vágó, fémből készült fegyverek esetében alkalmazható.

Gondolatolvasó homlokpánt

Típus: kötni kell
Terhelési érték: 25
Esszenciapajzs: 70
Aktivizálódás: varázsszóval
Külső megjelenés: kétujjnyi vastag (emberi mértékkel), általában mithrillből vagy fehéraranyból készült homlokpánt, melynek közepén egy drágakő látható (mindig a drágakő kerül a homlok közepére).
Érték: 3500 arany
Működés: a megfelelő varázsszó kimondásával a homlokpántot viselő teremtmény képes lesz belelátni mások gondolatába, és onnan információkat kinyerni. A gondolatok többnyire rendezetlenek és szerteágazóak, ezért nem könnyű megtalálni közöttük a hasznosat a haszontalanok között. Ugyanakkor kérdéseket feltéve kihasználható, hogy a célszemély akaratlanul is rágondol a válaszra, s ez elárulhatja. Akik nem elég gyakorlottak a homlokpánt hatásában, azokat megzavarhatja valami monoton litánia, amit a célszemély ismételget, ám a tapasztaltabb felhasználók könnyedén átléphetnek ezen az akadályon. A gondolatolvasás ellen esszenciapajzs próba tehető (a gondolatolvasás ereje 30), siker esetén a kísérlet kudarcot vallott. Mivel a pánt használata komoly koncentrálást igényel, így minden egyes próbálkozás után (akár sikerrel járt, akár nem) legalább két teljes óra szünetet kell tartani (ez idő alatt a homlokpánt tulajdonosa viselheti a pántot, csak éppen nem fogja tudni használni). A sikeres gondolatolvasás felszínre hozhat olyan információkat is, melyeket a célszemély megpróbált eltitkolni (mondjuk egy varázstárgy aktiváló parancsszavát).



Gyíklábak

Típus: kötni kell
Terhelési érték: 20
Esszenciapajzs: 70
Aktivizálódás: varázsszóval
Külső megjelenés: vékony, mindkét oldalán furcsán tapadós felületű lap, mely többnyire nem nagyobb egy tenyérnyinél. Mindig négy darab található egyszerre, és a legtöbbször egy-egy gyíklábat formáznak (innen ered a varázstárgy neve is).
Érték: 1000 arany
Működés: aki ezt a hasznos varázseszközt a talpára (vagy a lábbelijére) és a kezére erősíti, az olyan könnyedén feljuthat a függőleges felületeken, akár egy gyík. A varázseszköz a legsimább felületen is megtapad, és megtartja viselőjét. Jelenlegi ismeretek szerint nem létezik olyan anyag, amihez nem tapadna, legyen szó bár közönséges avagy mágikus eredetűről. A Gyíklábakat egy parancsszó aktivizálja, s ugyanez a parancsszó szünteti meg a tapadásukat is. A varázstárgyat mindennap egy teljes órán át lehet használni, ám ez az időintervallum bármikor megszakítható majd folytatható (azaz a viselője használhatja kétszer fél órára, vagy hatszor tíz percre, stb.). A varázstárgy csak akkor működőképes, ha egyazon személy viseli mind a négy Gyíklábat. A varázseszköz olyan haladási sebességet biztosít, amit a viselője négykézláb tudna megtenni sík terepen (tehát jóval gyorsabbat egy átlagos kapaszkodásnál).

Gyógyital

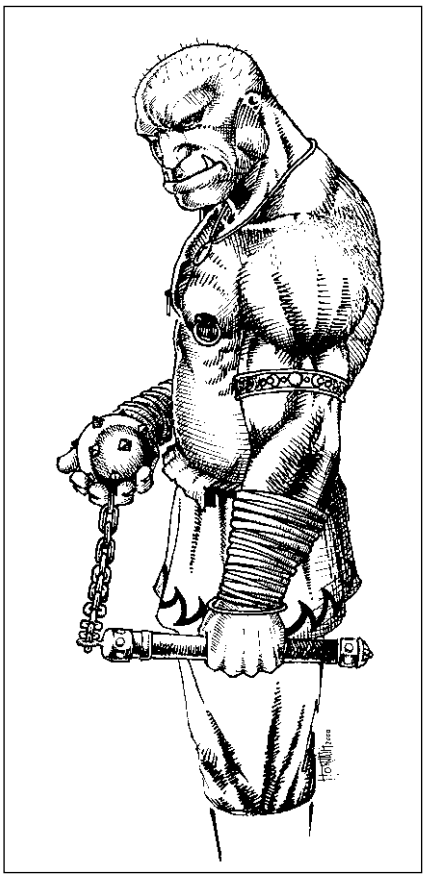
Terhelési érték: 0
Esszenciapajzs: 0 (a tartóedénynek általában 25-50)
Aktivizálódás: automatikus (felhasználáskor)
Külső megjelenés: változatos alakú, formájú és anyagú tartókban tartott, aranyszínű, ambrózia ízű, ám teljesen szagtalan folyadék.
Érték: 30 arany/adag
Működés: aki megissza ezt a varázsitalt, bizton számíthat arra, hogy fájdalmai azonnal elmúlnak és sebei nyomban összezárulnak. Kevés olyan teremtmény van, aki ne tartaná becsben, ha hozzájut belőle egy üvegcséhez. Általában minden tartóedény egyetlen, jókora kortyot tartalmaz belőle. Egy teljes adagot el kell fogyasztani belőle, hogy ki tudja fejteni a hatását (ha apró kortyokban próbálják meginni, akkor legfeljebb 1 perc telhet el az első és az utolsó korty között, különben a varázsital hatástalan lesz). A Gyógyital 2d10 fizikumpontot gyógyít vissza. Léteznek gyengébb, illetve erősebb hatású változatai is, melyek egyetlen adagba kisebb (vagy nagyobb) gyógyító erőt sűrítenek. Ezek árai a gyógyító hatás függvényében változnak.

Gyorsítás varázsital

Terhelési érték: 0
Esszenciapajzs: 0 (a tartóedénynek általában 30-50)
Aktivizálódás: automatikus (megiváskor)
Külső megjelenés: változatos alakú, formájú és anyagú tartókban tartott, többnyire aranyszínű varázsital. Íze savanykás, és gyakran parfümszerű illatot áraszt magából (ami megzavarhatja a megtalálót a felhasználást illetően).
Érték: 150 arany
Működés: egy teljes adag varázsitalt felhajtva a karakter gyorsasága megnövekedik (azaz az aktuális gyorsaság értéke feleződik). Azaz, ha Rikának, az ember harcosnőnek 7 volt eddig a gyorsasága (a felszerelés súlyát és az egyéb módosítókat már figyelembe véve), akkor a varázsital felhajtása után a gyorsasága 4 lesz (7 osztva kettővel 3.5, ezt pedig a matematika szabá-

244

lya szerint felfelé kerekítve 4-et kapunk). A varázsital elfogyasztása lehetővé teszi, hogy ideiglenesen a faji korlátokat is átlépje a karakter, azaz ilyenkor nem számítanak a gyorsaság minimum/maximum értékei. A varázsital pontosan 60 szegmensre gyorsítja fel a megivóját; a hatás egyik pillanatról a másikra következik be, majd marad abba a hatás megszűnésekor.
Háttérinformáció: Két GYORSÍTÁS varázsital egymást követő megivása a sebesség további növekedését fogja maga után vonni (az aktuális, már gyorsítással elért érték ismét megfeleződik). Három varázsital egymás utáni elfogyasztása már nem jár újabb előnyökkel. Abban az esetben, ha egy adagnak csupán a felét fogyasztja el a karakter, a gyorsítás épp úgy működni fog, mint a teljes adag esetében, ám a hatóidő a felére csökken (30 szegmens).



Hazug nyelv varázsital

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

Hősök itala

Terhelési érték: 0
Esszenciapajzs: 0 (a tartóedénynek általában 20-60)
Aktivizálódás: automatikus (felhasználáskor)
Külső megjelenés: változatos alakú, formájú és anyagú tartókban tartott, színtelen, szagtalan és ízetlen folyadék.
Érték: 80 arany
Működés: aki ezt a varázsitalt elfogyasztja, hihetetlen bátorság szállja meg, s harcba indulva egyszerűen nem ismeri a félelmet. Izmai megacélosodnak és érzékei kiélesednek. Legyőzhetetlennek hiszi magát. A HŐSÖK ITALÁT elfogyasztó teremtményen ellenállhatatlan harci düh vesz erőt (ha nem tud harcba bocsátkozni, akkor valami komoly erőfeszítéssel járó cselekvésbe kell fognia, különben jó eséllyel időlegesen elborul az agya, s a hozzá legközelebb álló élőlényre fog rátámadni). Ilyenkor nem hat rá semmilyen félelem (ha volt rajta, az nyomban megszűnik), a fájdalmat nem érzi, semmivel nem foglalkozik, csak az összecsapással. Harcban a támadószintje 4 szinttel növekedik, ellenben a védőszintje (mivel nem fordít különösebb figyelmet a védekezésre) ugyanennyivel csökken. Nem ésszel, hanem erőből fog harcolni (fegyverének sebzésszorzója ilyenkor duplázódik). A varázsital hatása 60 szegmensig tart.

Igazmondás varázsital

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

Ikertollak

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

Kaméleonköpeny

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

245

Káoszpajzs

Típus: kötni kell
Terhelési érték: 20 (+5/szintnövelés)
Esszenciapajzs: 50 (+10/szintnövelés)
Aktivizálódás: folyamatos
Külső megjelenés: mint egy átlagos tárcsapajzs, ám mindig éjfekete, és magán hordozza a Káosz rettegett, vértől csöpögő, féldomborművesen kidolgozott szimbólumát.
Érték: 1500 arany/szintnövelés
Működés: a Káoszpajzs paraméterei többségében megegyeznek a közönséges tárcsapajzsokéval, ám használója védőszintjét 1-3 szinttel megnöveli. A Káoszpajzs gyorsasága 1 faktorral jobb, mint a közönséges tárcsapajzsoké, azaz 1-4. A Káoszpajzs használója naponta egyszer, kizárólag harc közben aktivizálhat egy *Őrületet* (3 méter sugárban ideiglenesen mindenki megőrül, és ennek megfelelően viselkedik – a hatás 60 szegmensig tart). Az *Őrület* használatakor a pajzs esszenciája használódik el, nem a pajzs viselőjéé. A leggyakoribbak az egy szintet növelő Káoszpajzsok (1-80%), utána a két szintet növelők (81-95%), míg a három szintet növelők ritkának számítanak (96-100%).

Kicsinyítő varázsital

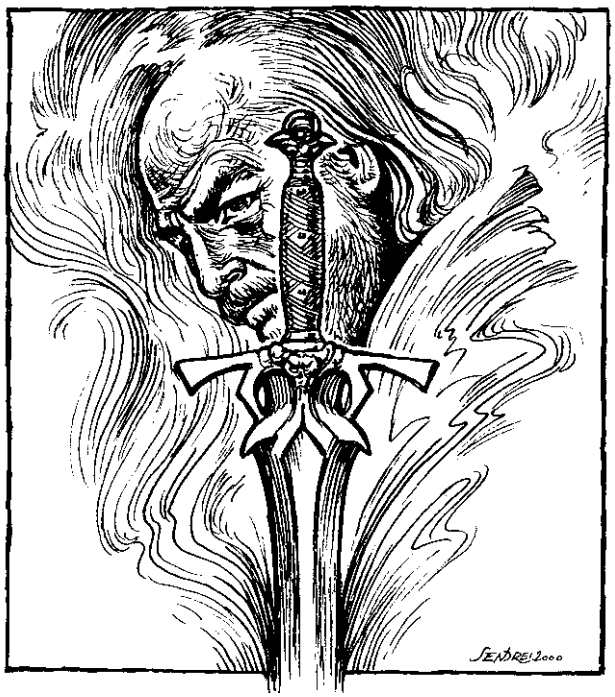
Terhelési érték: 0
Esszenciapajzs: 0 (a tartóedénynek általában 30-60)
Aktivizálódás: automatikus (megiváskor)
Külső megjelenés: változatos alakú, formájú és anyagú tartókban tartott, többnyire áttetsző, édeskés varázsital.
Érték: 500 arany
Működés: a varázsitalt megivó teremtmény rohamos sebességgel zsugorodni kezd, míg eredeti méretének mintegy tíz százalékára nem kicsinyítődik. A folyamat 10 szegmenst vesz igénybe, s a varázsital hatásának elmúltával a visszanövekedés ugyanennyi idő alatt megy végbe. Egy adag varázsital mindig öt átlagos kortyból áll. Minden egyes elfogyasztott korty körülbelül 18 százalékos méretcsökkentést vált ki. A lekicsinyítődött teremtménynek nem változnak az értékei, tehát sem gyengébb, sem gyorsabb, sem védtelenebb nem lesz. (Ha egy átlagos méretű teremtmény rálép egy lekicsinyítődött lényre, némi megdöbbenéssel fogja tudomásul venni, hogy méretbeli különbségeik ellenére képtelen eltaposni.) A kicsinyítő varázsital hatása kortyonként 5 percig tart, azaz a teljes adag megivása 25 percnyi időtartamra kicsinyíti le a megivóját. Megjegyzendő, hogy a lekicsinyítődött karakter minden személyes, éppen nála lévő felszerelése is vele arányosan kicsinyítődik. Ugyancsak fontos információ, hogy bár sem ereje, sem harckészsége nem változik a lekicsinyítődött karakternek, mégis adódhatnak bizonyos nehézségek az általa folytatott harc során, ugyanis aprócska fegyverével valószínűleg egyszerűen képtelen lesz halálos sebet ejteni ellenfelén (ne feledjük, hogy egy méteres kard 10 centiméteresre kicsinyítődik, s ebben már benne van a markolat és a kardgomb is). Bár a gyorsasága nem változik, méretbeli változása miatt arányosan hosszabb idő alatt fogja megtenni azt a távolságot, mint normál méretében (egyszerűen kisebbeket lép).
Háttérinformáció: egy hibás recept miatt létezik a kicsinyítő varázsitalnak egy, hatásában némileg eltérő változata is, mely paramétereit tekintve megegyezik az eredeti Kicsinyítő varázsitallal, ám csupán a megivóját kicsinyíti le, felszerelési tárgyait és ruháját nem.

Kopoltyúpánt

Típus: kötni kell
Terhelési érték: 20 (40)
Esszenciapajzs: 60 (80)
Aktivizálódás: varázsszóval
Külső megjelenés: vékony, ezüstből vagy rézből készült, többnyire pikkelyforma alakzatokkal díszített homlokpánt. (Létezik egy csuklópánt változat is, ez azonban nem több egy egyszerű acélpántnál, teljesen dísztelen, s könnyen összekeverhető valamiféle csuklóvédővel, amit harcosok használnak, ám hatásában teljesen megegyezik a homlokpántéval.)
Érték: 4000 arany (8000 arany)
Működés: a megfelelő parancsszó kimondásával a kopoltyúpánt lehetővé teszi viselője számára a víz alatti lélegzést (a pánt mágiája azt is megoldja, hogy a viselője a víz alatt is aktivizálhassa) valamint a látást is (körülbelül 60 méter távolságig). A pánt 2 vagy 4 órán keresztül képes biztosítani a víz alatti lélegzést (két óra időtartamig, ha az illető komoly erőfeszítéseket végez - azaz úszik vagy esetleg harcol -, négy óra időtartamig pedig akkor, ha az illető nyugodtan pihen - mondjuk megfigyelést végez). A pánt mágiája nem teszi semmissé a víz közegellenállását, azaz a pántot viselő teremtmény ugyanolyan nehézkesen fog a víz alatt mozogni, mint kopoltyúpánt nélkül.
Háttérinformáció: meg nem erősített források szerint a pántnak létezik akvamarinnal díszített változata is (értékeit a zárójelekben találod), ami nem csupán a víz alatti légzést teszi lehetővé, hanem a viselője épp olyan könnyedén mozog a vízfelszín alatt, mintha a felszínen járna. Ráadásul a víz természetes közegét kihasználva nem csupán a vízfelszínen haladhat, hanem akarata szerint akár fel is emelkedhet, le is süllyedhet, és fele olyan gyorsan juthat előre, mintha futna.

Lángpallos

Típus: kötni kell
Terhelési érték: 25
Esszenciapajzs: 80
Aktivizálódás: folyamatos
Külső megjelenés: meglepőnek tűnhet, de a lángpallos első ránézésre semmiben nem különbözik egy teljesen hétköznapi és közönséges - tőrtől. Valójában a pallosnak már a tokja is mágikus, ez pedig egy tőrtok, melyből egy tőr nyele kandikál ki. Ám ha valaki kihúzza, igencsak meglepődhet, ha még nem találkozott hasonlóval (ami valószínű), mert a tőr, amint kikerül a tok mágikus erőteréből, azonnal felveszi valódi alakját, azaz egy meglehetősen nagy, ám mesterien kialakított pallosét, melynek pengéjét mélyvörös lángnyelvek nyaldossák. Ha el akarják tenni, a tok nyílásához közelítve a lángpallos azonnal belecsusszan, felvéve a tőr alakot.
Érték: 7500 arany
Működés: a lángpallos (a nehézkardok fegyvercsoportba tartozik) a fentebb leírtak szerint működik, forgatásához minimum 65-ös Erő szükséges (egy kézzel forgatáshoz 75-ös). Gyorsabb és halálosabb, mint egy közönséges pallos (Gyorsaság: 7; Erő: 10). A lángpallos 1 szinttel emeli a forgatója támadószintjét. A pallos lángja meggyújtja az éghető anyagokat (a sikeres sebzés a fegyver esetében azt jelenti, hogy a penge lángra lobbantotta az ellenfél ruházatát - csak ha ez lehetséges, mert fémpáncélokra nem lesz hatással, de egy köpenyre vagy egy posztóvértre igen). A penge által keltett tűz közönségesnek minősül (azaz nem mágikus)! A láng szegmensenként 1 Fizikumpont veszteséget okoz, ha a lángoló teremtménynek nincs semmilyen védelme a közönséges tüzekkel szemben.



246

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

Láthatatlanságot adó gyűrű

Típus: kötni kell
Terhelési érték: 20
Esszenciapajzs: 80
Aktivizálódás: varázsszóval
Külső megjelenés: rúnákkal díszített gyűrű, melyet többnyire ezüstből vagy fehéraranyból készítenek, bár az elfek között láttak már fából készültet is.
Érték: 2000 arany
Működés: a gyűrűt valamelyik kézujjon kell viselni. A megfelelő varázsszó hatására a gyűrű viselője egyik pillanatról a másikra láthatatlanná válik (nem lesz látható sem hőlátással sem), s vele együtt eltűnnek a vele közvetlen kapcsolatban lévő felszerelési tárgyai és a ruházata is. A láthatatlanná vált karaktert továbbra is érzékelni lehet tapintással, mint ahogy hallani lehet a lépteit is (megfelelő felületen), vagy látni a nyomait, esetleg láthatóvá tenni különféle trükkökkel (mint amilyen a lisztszórás). Ha egy láthatatlan teremtmény valamilyen tárgyat a ruhája alá rejt vagy az iszákjába pakol, akkor a tárgy is láthatatlan lesz egy külső szemlélő számára. A láthatatlan teremtmény minden ellenkező híresztelséssel szemben látja önmagát, és akkor sem válik láthatóvá, ha harcba keveredik. Ilyenkor a harcban a láthatatlan karakter rendkívül kedvező körülmények között harcol (azaz minden dobásához az ennek megfelelő +30 célszám-módosító járul). A gyűrű naponta háromszor 1-1 órára képes láthatatlanságot biztosítani.
Háttérinformáció: azt beszélik, az elfek készítette LÁTHATATLANSÁGOT ADÓ GYŰRŰK nem csupán láthatatlanná teszik a viselőjét, ám mozdulatai minden aprócska neszét is elrejtik, így gyakorlatilag felfedezhetetlenné válik. Az elfek soha nem adnak ajándékba ilyen gyűrűket, s minthogy áruba sem bocsátják, ezért kizárólag erőszakos úton lehet tőlük ilyet szerezni. Ugyanakkor, ha egy nem elf ilyen gyűrűt visel, az annak a bizonyítéka (az elfek szemszögéből nézve), hogy az elfekkel szemben bűnt követett el, s ekképp is fognak viszonyulni hozzá. A LÁTHATATLANSÁGOT ADÓ GYŰRŰNEK létezik állítólag egy hibás változata is (feltehetően az előállítás során nem megfelelő minőségű alapanyagot használtak), mely ugyan folyamatosan működik, ám 1 percre láthatatlanná tesz, majd ismét megjelenít, majd ismét láthatatlanná, és így tovább, egy perces időközökkel.

Láthatatlanságot adó sótömb

Terhelési érték: 0
Esszenciapajzs: 0 (a tartóeszköznek általában 10-40)
Aktivizálódás: automatikus (felhasználáskor)
Külső megjelenés: körömnyi, tömör sótömb. Árnyalata talán egy kicsit kékesebb a közönségesnél, de ezt csak avatott szem veszi észre. Íze, mint a sónak, ennek megfelelően használata után tekintélyes mennyiségű vízfogyasztással lehet számítani.
Érték: 350 arany
Működés: a sótömb akkor kezdi el kifejteni az erejét, ha valaki a szájába veszi, és a nyála kezdi feloldani a sót. A hatás egészen addig tart, ameddig még van valamennyi a sóból. Ha valaki kiköpi a sótömböt, akkor a láthatatlansága nyomban félbeszakad (igaz, ha ismét a szájába tudja venni, a hatás folytatódik). Egy átlagos láthatatlanságot adó sótömb mérete nagyjából egy emberi hüvelykujj köröm nagyságú, és mintegy 10 percre biztosít láthatatlanságot. Ez a láthatatlanság akkor sem fog megtörni, ha a mágia alanya harcba keveredik vagy bármi mást csinál (feltéve, hogy közben a szájában tudja tartani a sótömböt). Ha valaki a sótömbbel a szájában varázsolni próbál, akkor a próbadobása 4 szinttel lesz rosszabb, mint egyébként. Beszélni ugyan lehet a sótömbbel a szájban, de lassan, elég furcsa, jellegzetes szóformálással (ilyenkor 10 másodpercenként 30 százalék az esélye, hogy a karakter szájából kiesik a mágikus sótömb). Aki kiabálni akar a sótömbbel a szájában, megteheti, de ilyenkor minden kiáltásnál 50 százalék az esélye a sótömb szájból való kiesésének. Fontos, hogy a láthatatlanságot adó sótömb kizárólag akkor és addig funkcionál, ameddig a karakter a szájában tartja (azaz lenyelve nincs semmilyen hatása).
Háttérinformáció: azt beszélik, hogy ezt a különös varázstárgyat nem előállítják, hanem bányásszák... valahol Khumarban. Valószínűsíthető, hogy a bánya pontos helyét az ott élők nem egyszerűen titkolni fogják, hanem az utána érdeklődőket kellemetlen meglepetés éri, ha a határozott visszautasítás ellenére tovább próbálkoznak az áhított információ megszerzésével.

Látóüveg

Típus: kötni kell
Terhelési érték: 25
Esszenciapajzs: 80
Aktivizálódás: varázsszóval
Külső megjelenés: egy régimódi, elefántcsont-keretes okuláré, melyet láncra erősítve többnyire nyakban hordanak (bár az előrelátók és óvatosak teknősbéka páncélból készült tokban tartják, nehogy baja essen).
Érték: 3500 arany
Működés: az okulárét a szem elé illesztve és a megfelelő varázsszót kimondva a karakter átláthat a falakon, a zárt ajtókon és egyéb, tömör anyagokon. Az anyag vastagsága soha nem haladhatja meg az egy métert, azon túl a LÁTÓÜVEG mágiája csődöt mond (azaz az okuláré viselője azt fogja látni, amit az okuláré nélkül is látna). A LÁTÓÜVEG viselése körülbelül egy percig nem jár mellékhatással, azt követően azonban a viselőn heveny fejfájás vesz erőt, s ha az okulárét több, mint 10 percig viselik, akkor akár ájulás is bekövetkezhet. A LÁTÓÜVEG átlát az iszákok anyagán is, tehát viselője pontos információkat kap arról, mit rejt társa zsákja. A LÁTÓÜVEGET viselő előtt mindenki mezítelen.
Háttérinformáció: hiteles források szerint Dhelanban alig öt hónappal ezelőtt kerékbe törtek majd felnégyeltek egy drén férfit, amiért az egy LÁTÓÜVEG segítségével megcsodálta Leran Andena Arnugant, a dhelani főtrigor fiatal feleségének mezítelen testét. Bár logikusnak tűnne, hogy a LÁTÓÜVEG mindenen átlát, akár az iszákban rejtőző tárgyakon is, a belefoglalt mágia azonban megoldja ezt a problémát.

Lebegés varázsital

Terhelési érték: 0
Esszenciapajzs: 0 (a tartóedénynek általában 30-50)
Aktivizálódás: automatikus (megiváskor)
Külső megjelenés: változatos alakú, formájú és anyagú tartókban tartott, többnyire áttetsző varázsital. Íze leginkább ánizsra emlékeztet (talán egyik alapanyaga lehet?).
Érték: 150 arany
Működés: a varázsitalt felhajtva a karakter teste könnyűvé válik, s emelkedni kezd a földtől. Az emelkedés mindig függőleges irányú, oldalirányú mozgásra csak akkor nyílik mód, ha ezt a körülmények lehetővé teszik (erős szél, a mennyezet kiálló részein előrelökve magát, stb.). Az emelkedés sebessége állandó és nem befolyásolható akaratlagosan; tíz másodpercenként 1 méter (azaz percenként 6 méter). A varázsital hatóideje 10 perc, melynek végén a karakter automatikusan ereszkedni kezd (ahogy csökken a varázsital ereje).
Háttérinformáció: csak egy teljes adag elfogyasztása fejti ki a kívánt hatást, fél adag megivása mindössze a lebegés érzetét kelti, ám a földtől való tényleges elszakadásra nem kerül sor. Normális esetben soha nem fordulhat elő, hogy a karakter lezuhan a varázsital hatásának megszűnésekor, mivel csak olyan magasra emelkedhet, ahonnan még biztonságosan le is tud ereszkedni. Kivételt képez, ha a lebegő karakter megkapaszkodik valamiben a magasban, majd a lebegés elmúlása után lezuhan.

Mágiacsapda

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

247

pessége 100 (azaz összesen ennyi erejű varázslatot nyel el), ám amennyiben nem lenne képes befogadni az adott varázslatot (mert már előzőleg semlegesített bizonyos mennyiségű varázslatot), akkor nem fog működésbe lépni (ilyenkor a viselő esszenciapajzsa háríthatja a mágikus behatást). Azaz, ha a MÁGIACSAPDÁBAN már van összesen 86-os erejű varázslat, akkor egy 23-as erejű varázslatra már nem fog reagálni, hiszen nem tudja semlegesíteni.
Háttérinformáció: bizonyos források szerint a mágiacsapdában elnyelődött esszenciát megfelelő technikák ismeretében hasznosítani lehet, akár azonnal is. Erre azonban valószínűleg csak az igazán nagyhatalmú varázstudók képesek.

Mestergyűrű

Típus: kötni kell
Terhelési érték: 20
Esszenciapajzs: 100
Aktivizálódás: varázsszóval
Külső megjelenés: többnyire díszes, valamilyen címerrel vagy rúnával ékesített pecsétgyűrű.
Érték: 8000 arany
Működés: a gyűrűt általában megrendelésre és személyre szólóan készítik, és tulajdonosa a legelső használat alkalmával személyesen határozhatja meg azt a varázsszót, mellyel a gyűrű varázserejét elő lehet hívni. Maga a gyűrű tulajdonképpen egy esszenciatároló eszköz, és ha kimondják a megfelelő varázsszót, akkor viselőjének esszenciapajzsát és varázserejét azonnal (0,1 szegmens alatt) a maximumra állítja vissza (függetlenül attól, milyen értéken állt előzőleg). A gyűrű egyetlen visszaállításra elegendő esszenciatartalékot tartalmaz, ám később (a megfelelő szertartás ismeretében) ez a tartalék pótolható, és a gyűrű ismét használhatóvá válik.
Háttérinformáció: az első mestergyűrűt megbízható források szerint maga Feketebotos Mark'yennon készítette.

Méregérzékelő amulett

Típus: önmagát köti
Terhelési érték: 10 (20)
Esszenciapajzs: 65
Aktivizálódás: varázsszóval
Külső megjelenés: változatos alakú és anyagú dísztárgy, amit többnyire nyakban hordva viselnek.
Érték: 2500 arany (5000 arany)
Működés: a megfelelő varázsszót kimondva az amulett működésbe lép, s ha van méreg egy három méter sugarú gömbön belül, a viselő arról tudomást szerez (egyszerűen tudni fogja). Az amulett nem határozza meg a méreg típusát, erősségét vagy állagát, csupán arról nyújt információt, található-e az érzékelési területen belül méreg vagy sem. Az amulett nem adja meg az irányt sem.
Háttérinformáció: az amulettnek létezik egy ritkább, drágakövekkel díszített változata is, mely kézben tartva és a kívánt irányba fordítva egyre jobban felmelegszik, minél közelebb tartják a méreghez. Az amulettet díszítő drágakövek elszíneződéséből a méreg erősségére is következtetni lehet (minél sötétebbé válik, annál halálosabb a méreg).

Méregsemlegesítő varázsgyűrű

Típus: kötni kell
Terhelési érték: 20 (+5/ékkő)
Esszenciapajzs: 80
Aktivizálódás: feltételes (bal kézre felvéve lép működésbe)
Külső megjelenés: legtöbbször egy farkába harapó kígyót ábrázol, s a tapasztalatok szerint alapanyaga fehérarany. Mindig ékköves kivitelben készül, s attól függően, hogy mennyi ékkő díszíti, lehet következtetni az erejére (több ékkő, hatásosabb védelmet jelent).
Érték: 1500 arany/ékkő
Működés: a gyűrű csak akkor fejti ki hatását, ha a bal kézen viselik (bármelyik ujjon). Az ékkövek számától függően a viselője szervezetébe került mérgeket semlegesíti (belélegzett, megivott, megevett, sebződés által, stb.), így azok nem képesek kifejteni hatásukat. Az egy ékköves gyűrűk csak az egykomponensű, növényi alapú mérgektől védenek, s egy időben csupán egy mérget képesek semlegesíteni. A két ékkövesek védenek a növényi és állati mérgektől (valamint az idetartozó kétkomponensű mérgektől is), és egy időben két méreggel is megbirkóznak. A három ékköves gyűrűk a növényi, az állati és az ásványi mérgekkel szemben hatásosak (akár háromkomponensű mérgekkel szemben is hatásosak), és egyszerre három mérget tudnak semlegesíteni. Az öt ékköves gyűrűk (négy ékköves nincs) az eddig felsorolt méregtípusokon kívül a mágiára alapozott mérgeket is hatástalanítják, és egy időben akár öt különböző mérget is semlegesítenek (akárhány komponensből is álljanak). Leggyakoribban az egy ékköves gyűrűk (1-80%), utána a két ékkövesek (81-90%), majd a három ékkövesek (91-99%), egy öt ékköves gyűrűre bukkanni pedig felér egy kisebb csodával (100%). A többkomponensű mérgek esetében a gyűrű mágiája a legutolsó komponens szervezetbe való kerülésekor lép életbe, ám ilyenkor minden komponenst semlegesít.
Háttérinformáció: azt beszélik, Worlukon mindössze kilenc ötköves MÉREGSEMLEGESÍTŐ VARÁZSGYŰRŰ készült, ám azok közül csupán kettőnek ismeretes a helye. Az egyiket Feketebotos Mark'yennon laboratóriumaiban tanulmányozzák, míg a másikat egy különös dalnok viselte, messze északon. Utóbbi állítólag a drén sereg előtt jár, s ahol lehet, figyelmezteti az arra érdemeseket az elkerülhetetlennek tűnő pusztulásról.

Nagyító varázsital

Terhelési érték: 0
Esszenciapajzs: 0 (a tartóedénynek általában 30-60)
Aktivizálódás: automatikus (megiváskor)
Külső megjelenés: változatos alakú, formájú és anyagú tartókban tartott, többnyire áttetsző, édeskés varázsital.
Érték: 500 arany

248

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

Nappálca

Típus: kötni kell
Terhelési érték: 25
Esszenciapajzs: 75
Aktivizálódás: varázsszóval
Külső megjelenés: aranyból, ezüstből vagy mithrillből készült, ujjnyi vastag, arasznyi hosszúságú pálca. A végén található foglalatban mindig gyémánt található.
Érték: 3500 arany
Működés: a nappálca egy kombinált hatású varázseszköz; háromféle varázsszó működteti. A pálcában töltetek vannak, átlagosan 30-35. A pálca hatásai ezeket a tölteteket csökkentik. A pálca képes fényt kelteni egy tíz méter sugarú körben (1 töltet) tíz percen keresztül. A fény egy kisebb tábortűz fényével egyenértékű, és együtt mozog a pálcával. A pálca ezenkívül képes napnyilakat kilőni (1 töltetért 5 napnyilat), melyek nem csupán rendkívül forróak, de könnyedén átégetnek még egy ujjnyi vastag fémréteget is. A napnyilak tévedhetetlenül célba találnak, és egyenként 1d10 fizikumpont veszteséget okoznak a célszemélynek (a napnyilak varázslat erőssége egyenként 5-5, és egy sikeres esszenciapajzs próbával semlegesíthető a hatásuk). A pálca harmadik képessége a nappali világosság, melynek aktivizálásához 3-5 töltetet kell elhasználni (területtől függően). Ez a képesség a legsötétebb éjszakában is nappali világosságot teremt (annak minden előnyével vagy éppen hátrányával egyetemben). A nappali világosság 3 töltet esetén 30 méter sugarú gömbben fog bekövetkezni (természetesen a földfelszín felett, levegőben lebegve azonban teljes lesz a gömb), minden újabb töltet ráfordítása 10 méterrel növeli meg a gömb sugarát (maximális méret 50 méter sugarú gömb).

Nyelvzsibbasztó varázsital

Terhelési érték: 0
Esszenciapajzs: 0 (a tartóedénynek általában 30-50)
Aktivizálódás: automatikus (a megivást követő 1-3 percen belül)
Külső megjelenés: változatos alakú, formájú és anyagú tartókban tartott, színtelen, szagtalan és ízetlen varázsital.
Érték: 25 arany
Működés: aki ezt az italt megissza, 1-3 perc múlva a nyelve zsibbadni kezd, és képtelen értelmes szavakat kimondani (a játékban a mesélő kötelezze a játékost arra, hogy fogja meg a nyelvét és úgy beszéljen). Minden olyan varázslat elmondása lehetetlenné válik, amelyik szóbeli komponenst igényel. A varázsital hatása 10 percen keresztül tart, de ehhez az egész adagot meg kell inni (egy adag öt kortyból áll, s ahány kortyot megisznak belőle, annyiszor 2 percig tart a hatás).
Háttérinformáció: gyakran különféle ízesítőszerrel, színezékkel keverik, így hasonlatossá válhat más varázsitalokhoz. Más italokhoz keverve annak színét sötétebb árnyalatúra változtatja (s ez leleplezheti).

Oltalmazó karpánt

Típus: önmagát köti
Terhelési érték: 15
Esszenciapajzs: 60
Aktivizálódás: automatikus (felhúzáskor)
Külső megjelenés: körülbelül tíz-tizenöt centiméter széles, leheletvékony acélpánt, melyet csuklón vagy alkaron szoktak viselni. Általában a felszínébe rúnákat karcolnak, de állítólag olyan is létezik, mely teljesen dísztelen (igaz, ennek anyaga mindig a legjobb minőségű acél).
Érték: 2000 arany
Működés: a karpánt a viselője páncélszintjét 1 szinttel javítja. Képes együttműködni más oltalmazó varázstárgyakkal, hatása azok hatásával összeadódik (azaz ha a karakter már visel egy +2-es páncélgyűrűt, s még az oltalmazó karpántot is felhúzza, akkor a védőszintje összesen 3 szinttel javul).
Háttérinformáció: azt beszélik, hogy oltalmazó karpántokat egyedül Yennon szigetén képesek készíteni, ám ennek ellentmondani látszik az a tény, hogy a Zhíl Birodalomban is meglepően nagy számban fordul elő ez a jól használható varázseszköz. Vannak, akik titkos megállapodásra gyanakodnak, ám valószínűbb, hogy a Zhíl Birodalomban is akad legalább egy olyan műhely, ahol sikerült megoldani a problémát.

Óriások öve

Típus: kötni kell
Terhelési érték: 40
Esszenciapajzs: 85
Aktivizálódás: automatikus (derékon való viseléskor)
Külső megjelenés: nevével ellentétben, ezt az övet nem óriások viselik. Ezek a meglehetősen nagy hatalommal bíró övek külső megjelenésükben nem árulják el friss birtokosuknak valódi mibenlétüket. Egyszerű, bárhol kapható bőrövnek tűnnek, mindössze vastagabbak az átlagnál. Ritkán előfordulhat, hogy különféle mintákkal díszítik.
Érték: 8000 arany
Működés: az öv felvétele után 120-as Erőt (és +5 sebzésszorzót) biztosít hordozójának. Ez az erő jócskán meghaladja az emberi értéket, bátran mondható emberfelettinek. A tulajdonos számára innentől kezdve nem okoz különösebb nehézséget hihetetlen mutatványok végrehajtása, legyen szó akár egy társzekér eldobásáról vagy egy vastag rács szétfeszítéséről. Fegyvereivel iszonyú sebeket képes ejteni ellenfelein (ám neki magának is vigyáznia kell, nehogy véletlenül összeroppantsa saját fegyverének a nyelét). Az öv viselése komoly gondokat is jelenthet a hétköznapokban, mivel viselőjének mindig rendkívüli óvatossággal kell a közönséges tárgyakhoz nyúlnia (különben összeroppantja a poharát, egy barátságos vállveregetésből akár csonttörés is lehet, a segítőkészen visszaadott buzogány darabokra törik, stb.). Az erő növekedése nem hozza magával a testfelépítés változását, azaz ha egy 30-as fizikumú gnóm a feje felé emel egy társzereket, akkor minden valószínűség szerint a csontjai fogpiszkálókként fognak elpattanni (s ez a halált jelenti).
Háttérinformáció: Worlukon meglehetősen ritkák az ilyen tárgyak, ezért igazán szerencsésnek érezheti magát bárki, ha birtokába kerül egy (s bölcsen teszi, ha hallgat róla, és csak ritkán használja, mert a csodás tetteknek hamar híre megy, s akadnak, akik már hallottak az óriások övéről, és szívesen tudnák magukénak egy példányát). Az öv ereje nagyjából egy jégóriáséhoz hasonlítható.

Pajzssmaragd

Típus: önmagát köti
Terhelési érték: 15
Esszenciapajzs: 80
Aktivizálódás: folyamatos (birtoklástól számítva)
Külső megjelenés: az átlagosnál egy kicsit nagyobb, tiszta fényű smaragd. Színe változó árnyalatú lehet.
Érték: 500 arany minden 10 pontnyi emelés után

249

Működés: ez a mágiával felruházott drágakő megemeli viselőjének esszenciapajzs értékét. Minden PAJZSSMARAGD 10-100 pontos emelésre képes (a drágakő értékétől és mágikus potenciáljától függően). A drágakövet egyszerűen birtokolni kell a kívánt hatás eléréséhez, s a tulajdonosának mindig magánál kell tartania (hátizsákban, a zsebében, láncon a nyakban viselve, stb.). A bekövetkezett mágikus támadásoknál a smaragdpajzs által megemelt esszenciapajzsot kell figyelembe venni, és a blokkolt támadások is először a drágakő védelmét fogják csökkenteni. Amennyiben ez a PAJZSSMARAGD értéke nullára csökken, a drágakő kiég, egyszerű, közönséges kavics lesz belőle. A PAJZSSMARAGD kumulatív hatású, azaz, ha a drágakő nem védte ki a támadást, a viselő már nem dobhat újabb esszenciapajzs próbát (a saját pajzsértéke alapján). Több PAJZSSMARAGD viselése esetén mindig a legerősebb védőfaktorú fog érvényesülni, ennek megsemmisülése esetén automatikusan az utána következő legerősebb következik, egészen addig, amíg az utolsó oltalmazó eszköz is meg nem semmisül. A leggyakoribbak a 10-50 pontot emelő PAJZSSMARAGDOK (01-80%), utána egyre ritkábbá válnak (60 pontosak 81-85%, 70 pontosak 86-90%, 80 pontosak 91-95%, 90 pontosak 96-99%, 100 pontosak 100%).
Háttérinformáció: homályos utalások szerint a pajzssmaragdok utántölthetőek, ám ez a művelet rendkívüli kockázatos, és a megmagyarázhatatlan eredetű robbanások szerte a világban ilyen folyamatok elrettentő végeredményei.

PÁNCÉL GYŰRŰ

Típus: kötni kell
Terhelési érték: 20
Esszenciapajzs: 75
Aktivizálódás: automatikus (felhúzáskor)
Külső megjelenés: első pillantásra lehetetlen különbséget tenni az oltalmazó gyűrű, s bármely közönséges gyűrű között. Egyik gyűrű kopottasnak, másik vadonatújnak tűnik. Anyaga alapján készülhet rézből, vasból, de akár aranyból vagy platinából is. Többnyire nincsenek díszítések rajta (talán ez árulkodó jel lehet), s a belső oldalát hajszálvékony, szemmel alig észrevehető rúnasor borítja. Azt beszélik, nincs két egyforma oltalmazó gyűrű, de ennek aligha van több valóságalapja, mint annak az állításnak, miszerint minél nemesebb fémből készült a gyűrű, annál erősebb az általa nyújtott oltalom.
Érték: 1000 arany/páncélszint
Működés: a gyűrű a viselő páncélszintjét 1-3 faktorral (szinttel) javítja. (Mivel a gyűrű nem képvisel lényeges súlyt, ezáltal a karakter sebessége nem változik.) Több oltalmazó varázstárgy viselése esetén mindig a legerősebb védőfaktorú fog érvényesülni, ennek megsemmisülése esetén automatikusan az utána következő legerősebb következik, egészen addig, amíg az utolsó oltalmazó eszköz is meg nem semmisül. A leggyakoribbak (01-80%) az 1 faktoros gyűrűk, utána a kétfaktorosak (81-95%), míg a háromfaktorosak ritkák, mint a fehér holló (96-100%).

REGENERÁLÓ GYŰRŰ

Típus: önmagát köti
Terhelési érték: 35
Esszenciapajzs: 90
Aktivizálódás: automatikus (felhúzáskor)
Külső megjelenés: legtöbbször egy közönséges, jelöletlen ezüstgyűrűnek tűnik, melynek kidolgozása azonban semmiképp nem nevezhető mesterinek. Kivételek persze vannak, de általánosságban ritka közöttük a szép ötvösmunka.
Érték: 3500 arany
Működés: a gyűrű felhúzásával bármely élő szervezet (mely alkalmas a gyűrű rendeltetésszerű viselésére, azaz ujjai vannak) regenerálódni fog, 10 percenként 1 fizikumpontot visszakapva a lehetséges maximumig. A gyűrűben rejtőző mágia képes visszanöveszteni az elveszített végtagokat (1-14 nap alatt), helyrehozni a roncsolódott szerveket (pl. egy megrögzött alkoholista máját is helyreállítja, feltéve, hogy közben az illető lemond az ivásról). A regenerálódásra akkor van esély, ha a gyűrűt viselő lény testének még legalább 70 százaléka megvan (s ebbe bele kell tartozzon azon testrésze, ami az agyát tartalmazza - ez többnyire a fej); ez annyit tesz, hogy a levágott végtagokat visszanöveszti, ám egy fej nélküli hullán már nem képes segíteni. A REGENERÁLÓ GYŰRŰ képes nulla fizikumpontról is felgyógyítani a karaktert, azonban a halálból nem tudja visszahozni az illetőt. Amennyiben a regenerálódásra méreg miatt elszenvedett sérülések miatt van szükség, akkor a regenerálódás önmagában nem semlegesíti a mérgezést, ám lassíthatja a pusztulást (ilyenkor egyszerűen meg kell vizsgálnunk, hogy egységnyi idő alatt mennyi fizikumpont veszteséget okoz a méreg, s ha a gyűrű ennél többet képes visszagyógyítani, akkor a karakter életben marad, ellenkező esetben a fizikumpontjai negatívba fordulásakor meghal - értelemszerűen a folyamatosan elszenvedett sebződések esetében is hasonlóképpen kell gondolkoznunk, azaz, ha a gyűrű mágiája a sebződésnél gyorsabban képes visszapótolni a fizikumpontokat, akkor a karakter életben marad). A regenerálódás során a gyűrűt folyamatosan viselni kell!

REGENERÁLÓ KRISTÁLY

Terhelési érték: 20
Esszenciapajzs: 60
Aktivizálódás: automatikus (felhasználáskor)
Külső megjelenés: változó méretű (2-10 centiméteres), ujjnyi vastag, áttetsző kristálydarab.
Érték: 15000 arany
Működés: a kristályt szopogatva az adott teremtmény regenerálódni kezd, 5 percenként 1 fizikumpontot kapva vissza a lehetséges maximumig. A kristályban rejtőző mágia képes viszszanöveszteni az elveszített végtagokat (annak méretétől függően 1-10 nap alatt), helyrehozni a roncsolódott szerveket (pl. egy csonkolt kart is visszanöveszt). A regenerálódásra akkor van esély, ha a kristályt szopogató teremtmény testének még legalább 70 százaléka megvan (s ebbe bele kell tartozzon azon testrésze, ami az agyát tartalmazza - ez többnyire a fej); ez anynyit tesz, hogy a levágott végtagokat visszanöveszti, ám egy fej nélküli hullán már nem képes segíteni. A regeneráló kristály működésének feltétele, hogy a használója folyamatosan szopogassa. Azaz ha az illető nincs magánál, a kristály mágiája hatástalan lesz. Amennyiben a regenerálódásra méreg miatt elszenvedett sérülések miatt van szükség, akkor a regenerálódás önmagában nem semlegesíti a mérgezést, ám lassíthatja a pusztulást (ilyenkor egyszerűen meg kell vizsgálnunk, hogy egységnyi idő alatt mennyi fizikumpont veszteséget okoz a méreg, s ha a kristály ennél többet képes visszagyógyítani, akkor a karakter életben marad, ellenkező esetben a fizikumpontjai negatívba fordulásakor meghal - értelemszerűen a folyamatosan elszenvedett sebződések esetében is hasonlóképpen kell gondolkoznunk, azaz, ha a kristály mágiája a sebződésnél gyorsabban képes visszapótolni a fizikumpontokat, akkor a karakter életben marad). A kristály, mindennemű ellenkező híresztelés hatására nem oldódik fel a nyálban, tehát soha nem fog „elfogyni". Ugyanakkor igaz, hogy a kristály egy hónapnyi aktivitás után egy teljes hónapra passzívvá válik (ez idő alatt minél több holdfényt kell magába szívnia, hogy ismét működőképes legyen - amennyiben a játékos nem gondoskodik a kristály töltődéséről, az könnyen örökre használhatatlanná teheti a kristályt... vagy olyan mértékben megnyújthatja a paszszív időszakot, hogy évekbe telhet, mire a kristály ismét képes lesz a regenerálásra). Megjegyzendő, ha a kristályt csonkolt végtagok „visszatapasztására" használják, a folyamat fele annyi ideig tart, mint egyébként.
Háttérinformáció: azt beszélik, a regeneráló kristályok egy ősi gilf szentély istenszobrainak maradványai, s ha valaki venné a fáradságot, s lenne rá néhány évszázadnyi ideje, akkor a kristályokból ismét össze lehetne állítani a szobrot. Ha pedig ez bekövetkezne, akkor a gilf asszonyoknak nem kellene gilf férfiakkal hálniuk, hanem elegendő lenne, ha megérintik a szobrot, s máris megtermékenyülnének. Persze, ez valószínűleg csak legenda, bár tagadhatatlan, hogy a gilfek hajlamosak áron felül fizetni a regeneráló kristályokért, holott köztudott, nekik igazából nincs rá szükségük.

REPÜLÉS VARÁZSITAL

Terhelési érték: 0
Esszenciapajzs: 0 (a tartóedénynek általában 30-60)
Aktivizálódás: automatikus (megiváskor)
Külső megjelenés: változatos alakú, formájú és anyagú tartókban tartott, égővörös, vörösborra emlékeztető illatú és ízű folyadék.
Érték: 600 arany
Működés: a varázsital 30 perc időtartamra felruházza a karaktert a repülés képességével. A karakter madárként szárnyalhat a levegőben, se-

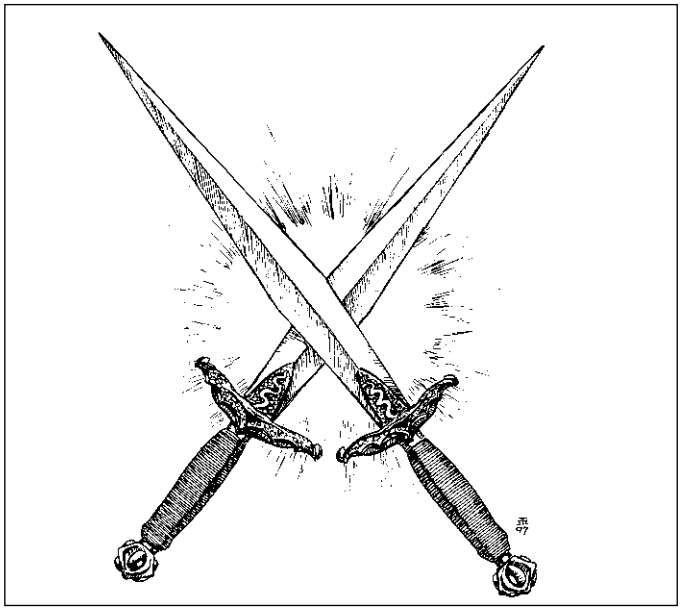
bessége körülbelül másodpercenként 6 méter (óránként 20-22 kilométer óránként). A karakter a felszerelésén kívül legfeljebb fele annyi súlyt vihet magával, mint amennyi a saját súlya. Repülés közben lehet különféle manővereket, trükköket csinálni, akár lebegni is, azonban egy dologról soha nem szabad elfeledkezni: azok a tárgyak, amik nincsenek hozzáerősítve a karakterhez, vélhetően hamarosan a múlt ködébe vesznek (mert elhagyja valamennyit). Repülés közben lehet ugyan varázsolni, ám ilyenkor a mesélő vegye figyelembe az extrém körülményeket, s ennek megfelelően állapítsa meg a célszámot!

Repülőszőnyeg

Típus: önmagát köti
Terhelési érték: 25
Esszenciapajzs: 85
Aktivizálódás: varázsszóval
Külső megjelenés: különféle méretű (kb. 60-150 centiméter széles, 100-300 centiméter hosszúságú), díszítésű és anyagú, de mindig rendkívül díszes szőnyeg. Gyakorlatilag lehetetlen összekoszolni (a kosz egyszerűen néhány óra leforgása alatt eltűnik róla), mint ahogy szándékosan kárt tenni benne sem könnyű.
Érték: 3500 arany
Működés: a repülés szőnyegét varázsszóval lehet aktivizálni (hallótávolságon belül), s ehhez a tulajdonosának még rajta sem kell ülni (hívásra odalebeg hozzá). A szőnyeg átlagosan 80-250 kilogramm súlyt képes felemelni (minél nagyobb, annál többet - a súly nem befolyásolja a repülési sebességet), és azzal körülbelül 40 km/óra (azaz másodpercenként kb. 11 méter) sebességgel haladni. A szőnyeget kizárólag az a személy irányíthatja (parancsszavakkal), akihez a szőnyeg hozzákötötte magát. A szőnyeg mágiája védelmet nyújt a lezuhanással szemben, ám lehetetlen vele különféle mutatványokat bemutatni (nem lehet fejjel lefelé repülni vele, ám körülbelül 45 fokos szögben emelkedhet vagy süllyedhet, és képes nem túl gyors kitérésekre is). A védelem az esetleges utasokra és a szőnyegen szállított egyéb tárgyakra vagy élőlényekre is kiterjed. A szőnyeg egyhuzamban legfeljebb 6 órán keresztül használható, utána 24 óráig pihentetni kell (az ismételt használatbavétellel azt kockáztatja a tulajdonos, hogy a szőnyeg mágiája csődöt mond... többnyire repülés közben).

Rúnatőr

Típus: kötni kell
Terhelési érték: 30
Esszenciapajzs: 80
Aktivizálódás: folyamatos
Külső megjelenés: négyféle típusa ismeretes, ám külsejükben rendkívül hasonlóak egymáshoz, egyedül a markolatukba vagy a pengéjükbe karcolt rúna különbözteti meg őket egymástól. A rúnatőrök pengéje mindig lángnyelvet formáz, míg a markolat sárkányfejet. A rúnatőrök fegyvergombja valamilyen értékes drágakő, mely nélkül használhatatlanná válnak (s maga a fegyver rendkívül gyors rozsdásodásnak indul, függetlenül attól, milyen fémből készült). Az esetek többségében acél vagy vas az alapanyaga a rúnatőröknek, ám létezik ezüst illetve mithrill változata is, igaz, ezek rendkívül ritkák, s többnyire kultikus célokat szolgálnak.
Érték: 5000 arany
Működés: a rúnatőrök minden paraméterükben megegyeznek különleges változataikkal, kivéve a beléjük ültetett mágikus hatalmat. A rúnatőrök határozott céllal készültek, s minden típus más hatalmat kapott. A *Hek* (Vér) szimbólummal ellátott tőrök olyan sebeket fakasztanak, melyeket kizárólag mágikus úton lehet gyógyítani, különben a vérzés soha nem szűnik meg (azaz a karakter meghal). A *Gar* (Halál) tőrökkel elég csupán egyetlen karcolást ejteni az ellenfélen, s az nyomban holtan rogy össze. A *Nis* (Fájdalom) tőrök által ejtett sebek (a legkisebb karcolások is) iszonyatos fájdalmat okoznak (ilyenkor az áldozat támadó- és védőszintje a csökkent koncentrálás miatt 2-2 szinttel csökken). A *Dor* (vámpír) tőrök életerőt szívnak el az áldozattól (az okozott sebzésnek megfelelő Fizikumpont a tőr forgatóját gyógyítja). A rúnatőrök különleges hatása ellen esszenciapajzs-próba tehető, s ha az sikeres, a hatás elmarad (az esszenciapajzs ilyenkor nem csökken).
Háttérinformáció: jelenleg csupán egyetlen mithrillből készült rúnatőr ismeretes, melynek pengéjébe a halál rúnáját karcolták. Ez a rúnatőr Gorm Kortner (Döberk bárója) tulajdonát képezi. Beszélik, hogy létezik egy ötödik típus is, a Vun (sorvadás), melynek használatával a megsebzett testrész 1-10 perc alatt elszárad. Ez utóbbira azonban semmilyen bizonyíték nincs.



Sasszem pirula

Terhelési érték: 0
Esszenciapajzs: 0 (a tartóedénynek általában 10-30)
Aktivizálódás: automatikus (felhasználáskor)
Külső megjelenés: szürkés színű, kisujj körömnyi méretű pirulák, melyeket bőrzacskókban szoktak tartani (általános hiedelem, hogy a fémek éppúgy elveszik a pirulák erejét, mint a fából készült tartóeszközök). Könnyen oldódik, vannak, akik vízzel vagy borral szokták bevenni. Nincs ízük, bár vannak, akik megesküsznek rá, hogy fahéjas utóízt hagy maga után.
Érték: 10 arany
Működés: a pirula duplájára erősíti a használója látását. Ezáltal sokkal élesebben láthatja a távoli dolgokat, mint addig. A pirula elfogyasztása nem befolyásolja a közellátást. A hatás 10 percig tart.

Sárkányvér

Terhelési érték: 0
Esszenciapajzs: 0 (a tartóedénynek általában 30-60)
Aktivizálódás: automatikus (megiváskor)
Külső megjelenés: színe élénkvöröstől a tejfehéren át a mélykékig változik. Általában mézzel keverve használják, ez érzik ízén és állagán.
Érték: 800 arany
Működés: meg kell inni. A megivott sárkányvért a bőr kipárologja, és ez a pára véd a tűztől. A sárkányvér 1 percre védelmet nyújt minden mágikus tűzzel szemben (beleértve a sárkánylángot is), sebezhetetlenné tesz bármilyen közönséges fegyverrel szemben, ám komoly hátránya, hogy amennyiben tartózkodik 10 mérföldes környezetben sárkány, az - megérezvén fajtája vérének szagát - jó eséllyel (90%) felkerekedik, hogy közelebbről is szemügyre vegye a helyet, ahonnan a szag érkezik (s hogy ilyenkor mi történik, a mesélő képzeletére van bízva... egy azonban bizonyos, a sárkány valószínűleg meglehetősen marcona lesz).

Sebezhetetlenséget adó varázsital

Terhelési érték: 0
Esszenciapajzs: 0 (a tartóedénynek általában 30-60)
Aktivizálódás: automatikus (megiváskor)
Külső megjelenés: változatos alakú, formájú és anyagú tartókban tartott, íztelen, kicsit csípős illatú, aranybarna színű folyadék.
Érték: 1000 arany
Működés: a varázsital sebezhetetlenséget biztosít 100 szegmensen keresztül a megivójának. A karaktert nem lehet megsebezni sem közön-

251

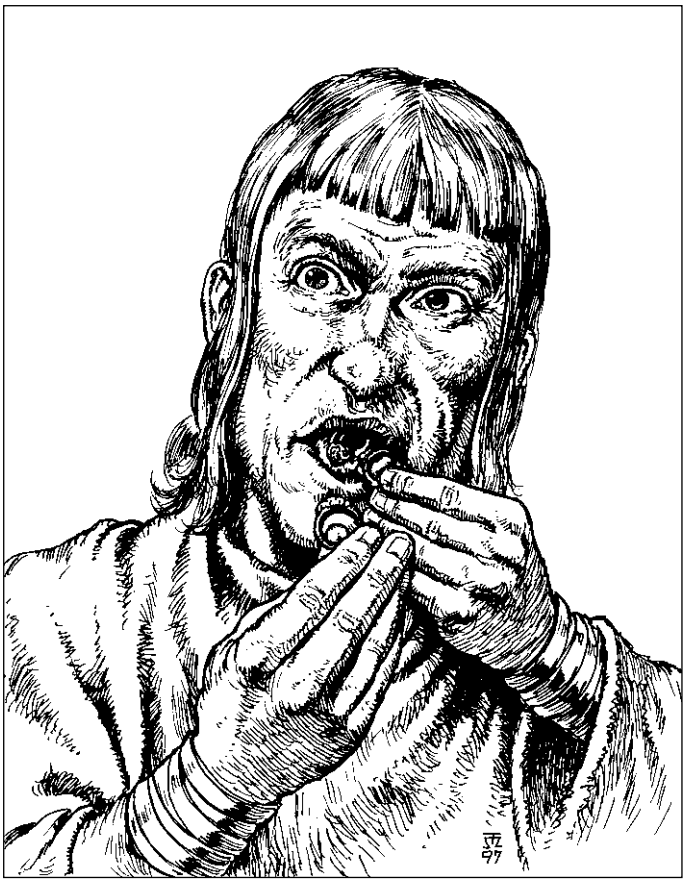
séges, sem mágikus fegyverekkel, a varázslatok (ha át is jutnak esszenciapajzsán), hatástalanok lesznek vele szemben, nem ártanak neki a szélsőséges időjárási körülmények (fagy vagy forróság, még a villámcsapás sem). Ugyanakkor az ital nem nyújt védelmet minden esetben: például a karakter vízbe esik és bár az ital hatása alatt áll, ha nem tud úszni vagy valami módon levegőhöz jutni, akkor megfulladhat.

Sebgyógyító kenőcs

Terhelési érték: 0
Esszenciapajzs: 0 (a tartóedénynek általában 25-50)
Aktivizálódás: automatikus (felhasználáskor)
Külső megjelenés: változatos alakú, formájú és anyagú tartókban tartott, többnyire barnás színű kenőcs. Állaga zsírra emlékeztet, a szaga kifejezetten erős és kellemetlen (emberi mértékkel mérve).
Érték: 40 arany/adag
Működés: a sérült helyet vékonyan be kell kenni vele, lehetőség szerint egyenletesen. Nyílt sebekre épp olyan jó hatásfokkal használható, mint a zúzódott testrészekre. Azonnali fájdalomcsillapító hatása van. Egy adag gyógykenőcs felhasználása 3d10 fizikumpontot gyógyít vissza. Semmilyen hatással nincs csonttörésekre, azaz csak külső sebesülésekre lehet alkalmazni.

Seliah ajándéka

Típus: önmagát köti
Terhelési érték: 10
Esszenciapajzs: 80
Aktivizálódás: automatikus
Külső megjelenés: apró, ékkövekkel kirakott szelence, melyet azonban nem lehet semmilyen módon kinyitni.
Érték: 3500 arany
Működés: aki ajándékba kapja ezt a szelencét, sokkal nagyobb árat fizet érte, mintsem gondolná. A szelence ugyanis felcseréli valamely, véletlenszerűen kiválasztott tulajdonságát a szelence előző tulajdonosának azonos tulajdonságával (megcserélheti bármely főértéket, a nemet, a testi jellegzetességeket - a haj színét, hosszát, egy esetleges púpot az egészséges háttal, a vak szemet a látóval -, vagy bármi mást, ami a karakterlapon tulajdonságként szerepel). A szelence nem hat a különféle tárgyakra, nem működik humánok és állatok vagy növények között (de félhumánok és humánok között igen). Miután a szelence megcserélt két tulajdonságot, egy teljes hónapig használhatatlanná válik (ez alatt töltődik fel ismét).
Háttér információ: az ajándékot többnyire gonosz céllal ajándékozzák, s állítólag létezik egy szertartás, melynek segítségével konkrétan meg lehet határozni, milyen tulajdonság cserélődjön fel.



Sorvasztókő

Típus: önmagát köti
Terhelési érték: 0
Esszenciapajzs: 60
Aktivizálódás: folyamatos (birtoklástól számítva)
Külső megjelenés: mindig legalább 150 arany értékű drágakő vagy igazgyöngy.
Érték: 1500 arany
Működés: amikor valaki birtokába kerül egy Sorvasztókőnek, a tárgy gonosz mágiája csak egy teljes nap elteltével mutatkozik meg (azaz ahhoz, hogy a Sorvasztókő kifejthesse a hatását, a karakternek egy napig birtokolnia kell). A kő nem terheli az esszenciát, így a birtokosa valószínűleg nem is fog felfigyelni rá (főleg akkor nem, ha több drágakővel együtt kapta). Mágia érzékelésével halvány, bizonytalan aura mutatható ki a drágakövön. Amikor eltelt a nap, a Sorvasztókő a tulajdonosához köti magát, és megfertőzi a tulajdonosát. Az első betegség többnyire valami enyhe lefolyású, ám az átlagosnál sokkal nehezebben gyógyítható (-20 % a gyógyítással próbálkozó dobására). A drágakövet nem kell a karakternek magánál tartania ahhoz, hogy az működjön, mindössze egy ötven méter sugarú körön belül kell lennie (de továbbra is az ő tulajdonát kell képeznie). Amikor az első betegségből kigyógyult a karakter, a sorvasztókő hatására valamelyik végtagja sorvadásnak indul (a folyamat 3-8 napig tart). A sorvadás gyógyítható, ám ha ez megtörténik, azon nyomban két másik testrész kezd el elsorvadni. Innentől kezdve a folyamat rendkívül nehezen állítható meg, mivel a gyógyítónak nem csupán a sorvasztással kell foglalkoznia, hanem azon betegségekkel is, melyek megtámadják a karakter egészségét (naponta egy-egy). A sorvasztókő megsemmisítése megállítja a betegségek megkapását (ám a meglévőket nem mulasztja el).
Háttér információ: állítólag Tyra Bomara előszeretettel adott sorvasztóköveket ajándékba azon híveinek, akik kiestek a kegyéből. Zhíl források szerint létezik egy „Halál nyaklánca"-ként emlegetett ékszer, melybe tizenegy sorvasztókövet dolgoztak be a mesterek. Aki ezt a nyakláncot a nyakába teszi, az egy órán belül meghal (s a sorvadást a nyaklánc eltávolítása sem fogja megakadályozni).

Szellemtest varázsital

Terhelési érték: 0
Esszenciapajzs: 0 (a tartóedénynek általában 25-60)
Aktivizálódás: automatikus (felhasználáskor)
Külső megjelenés: változatos alakú, formájú és anyagú tartókban tartott, színtelen, szagtalan, ízetlen folyadék.
Érték: 1000 arany
Működés: aki ezt a varázsitalt megissza, néhány perc erejéig megízlelheti a testetlenséget. A testetlenség minden, a varázsitalt elfogyasztó teremtmény felszerelési tárgyára is vonatkozik (beleértve a ruhákat, a hátizsákot, az abban lévő tárgyakat, stb. - de azokra nem, melyeket akkor éppen nem tart magánál). Testetlen állapotban a karakter átléphet a tárgyakon, vagy akár az élő teremtményeken is. Egy szellemtestet öltött teremtményt sem közönséges, sem varázsfegyverekkel nem lehet megsebezni (például a kardok átsuhannak rajta), mint ahogy a fizikai sebzést okozó varázslatok sem fognak hatni rá (de egy bűbáj, mely az elméjét támadja, már igen). A szellemtest nem láthatatlan, csupán áttetsző; aki odafigyel, az észre fogja venni a karaktert, bár valószínűleg csak a körvonalait fogja látni. A hatás 10 percig tart, és a varázsital megivását követően 3 szegmens alatt bekövetkezik (a testet öltés ugyanennyi időt vesz igénybe). Amennyiben a szellemtestű lény valamilyen tárgyban vagy élőlényben tartózkodik a testet öltéskor, akkor automatikusan 3-10 méteres távolságra lökődik (ahol nincs semmilyen akadály). Ha ez nem következhet be (mondjuk tömör sziklafalban jár éppen), akkor a karakter egybeolvad a tárggyal (azaz meghal).

252

Szerencsekő
Típus: önmagát köti
Terhelési érték: 10
Esszenciapajzs: 60
Aktivizálódás: folyamatos
Külső megjelenés: többnyire arany vagy ezüst pöttyökkel díszített kődarab, mely soha nem nagyobb egy gyermeki ökölnél. Sokan ércmintának hihetik (ám egy komolyabb vizsgálat mágikus sugárzást fog érzékelni, ám típusát soha nem fogja tudni beazonosítani).
Érték: 1000 arany
Működés: a kő egy fatális hiba (00-ás dobás) hatását semlegesíti, ám ilyenkor megsemmisül. Azaz, ha a karakter, aki ezt a követ birtokolja, 00-át dob, akkor nem fog bekövetkezni a fatális hibából eredő hátrány (bár a dobás értéke nem változik, annak minden, átlagos következményével együtt), hanem a kő elreped vagy porrá válik, s ezzel semlegesíti a hatást.
Háttér információ: a szerencseköveket nem lehet sem természetes, sem mágikus úton előállítani; állítólag Maryk, a Sors és a Szerencse Istennője áldásának megkövesedett darabjai.

Szerencsepénz
Típus: önmagát köti
Terhelési érték: 5
Esszenciapajzs: 100
Aktivizálódás: folyamatos (birtoklástól számítva)
Külső megjelenés: az érme látszatra egyszerű ezüstdénár, melyen alkonyatkor és pirkadatkor különösen fényes.
Érték: 800 arany
Működés: ez az érme a birtoklója sorsvonalát eltolja a jósors irányába 10 ponttal (a hatás megmarad, amíg birtokolja az érmét; a sorsvonalra vonatkozó egyéb szabályokat az érmével sem lehet átlépni).

Tolvajok kötele
Típus: kötni kell
Terhelési érték: 20
Esszenciapajzs: 50
Aktivizálódás: varázsszóval
Külső megjelenés: közönséges kötél, elég vékony ahhoz, hogy bárki kételkedni kezdjen erősségében és szakítószilárdságában. Nem hosszabb egy tenyérnyinél, nem könnyű kitalálni, mire is használható. Annyi bizonyos, aki egyszer is birtokába jut egynek, az megbecsüli.
Érték: 1500 arany
Működés: míg közönséges állapotában egy aprócska bőriszákban vagy zsebben is elfér, a megfelelő parancsszó hatására villámgyorsan megnyúlik (2 szegmens alatt), s egy 50 méter hosszú, vékony, ám rendkívül erős kötél lesz belőle (terhelhetősége maximum 300 kilogramm). Egy újabb parancsszó hatására tévedhetetlenül célba talál, és stabil kapcsolatot létesít két pont között. A kimondott varázsszavak megismétlésére a mágia ereje megfordul, tehát a kötél önműködően leoldódik a célpontról, és visszazsugorodik eredeti méretűvé. Megjegyzendő, hogy a Tolvajok kötelét nem lehet felhasználni arra, hogy távolról megkötözzünk valakit, mivel képtelen hurkokat és hasonlókat leírni, mindig egyenes úton halad a célja felé.
Háttér információ: azt beszélik, hogy ezt a rendkívül hasznos varázstárgyat eredetileg az ismert zhíl tolvajrend, a Smaragdkígyók megrendelésére készítették vagy Khojedarban vagy pedig Cumansenben. Mára azonban jó néhány mestertolvaj birtokolja a Tolvajok kötelét.

Tolvajvér
Terhelési érték: 0
Esszenciapajzs: 0
Aktivizálódás: automatikus
Külső megjelenés: többnyire sötét üvegekben tartott, állagában, színében és ízében olajra emlékeztető folyadék.
Érték: 5000 arany
Működés: egy adag ebből a csodálatos varázsitalból maradandóan megnöveli 2 ponttal elfogyasztójának Rátermettség főértékét (s vele együtt az Ügyességet és a Reflexet is). A varázsszer elfogyasztása alig egy perc alatt a karakteren heves izomrángások, majd görcsök észlelhetőek, melyek néhány perc alatt egyfajta merevgörcs-szerű állapothoz vezetnek. A görcs 3 óra elteltével oldódik, s a főérték növelő hatás csupán ekkor válik észlelhetővé (eme kellemetlen mellékhatás elkerülésének nem ismeretes semmilyen módja). Bár még senkinek nem nyílt rá lehetősége kipróbálni, ám egyes feltételezések szerint a második adag Tolvajvér egy sokkal erősebb, valószínűleg halálos merevgörcsöt okozna (mivel leállna a légzés vagy a szívműködés).
Háttér információ: bár a titkos receptet kevesen ismerik, annyi biztos, hogy az előállításhoz valóban szükség van egy tolvaj (lehetőleg minél tapasztaltabb és ügyesebb) vérére.

Tudati védelem sisakja
Típus: kötni kell
Terhelési érték: 30
Esszenciapajzs: 80
Aktivizálódás: folyamatos (viseléskor)
Külső megjelenés: első pillantásra senki nem különböztetné meg egy közönséges, nyílt sisaktól, ám egy alaposabb vizsgálat felfedheti azokat az apró, szinte láthatatlan rúnákat, melyek a sisak belsejébe vannak karcolva. (Értő szem mentális befolyásolással kapcsolatos rúnákat fog azonosítani.)
Érték: 4000 arany
Működés: a sisak blokkolja a viselője elméjére irányuló varázslatokat (50 százalék eséllyel megfog minden elmére irányuló varázslatot, s ha kudarcot vall, a sisak viselője még mindig jogosult egy esszenciapajzs próbát tenni). Amennyiben a sisak hárította a támadást, akkor a karakter esszenciapajzsa nem csökken.
Háttér információ: léteznek olyan tudati védelem sisakok is, melyeket apró drágakövek (többnyire 10-30 darab) díszítenek. Ezeken a sisakokon minden egyes sikeresen hárított mentális támadás után ellobban egy drágakő, s amikor az utolsó is elfogy, a sisak elveszíti hatalmát.

Tudatvédő fejpánt
Típus: kötni kell
Terhelési érték: 30
Esszenciapajzs: 75
Aktivizálódás: folyamatos (fejen való viseléskor)
Külső megjelenés: inkább tűnik egy vékony diadémnek, mint a szó hagyományos értelmében vett fejpántnak. Vékony nemesfémcsíkokból áll, melyek egyszerűbb mintákba hajlanak. Nagyobb hajlobonccal rendelkezőkön többnyire észre sem lehet venni, hogy viselik.
Érték: 3500 arany
Működés: attól függően, milyen nemesfémből készítették a fejpántot, a belefoglalt mágia növeli viselőjének az elmére ható varázslatok elleni esszenciapajzs próbáját. Létezik ezüstből (+10 százalék), aranyból (+20 százalék), illetve nagyon ritka mithrillből (+30 százalék) készült fejpánt. A Worlukon fellelhető tudatvédő fejpántok gyakorisága megosztott. Ezüstből van a legtöbb (01-80 %), aranyból már jóval kevesebb (81-98 %), míg a mithrill fejpántok igazi ritkaságnak számítanak (99-100 %).
Háttér információ: azt beszélik, hogy léteznek olyan fejpántok is, melyek bár tudatvédőként viselkednek, egy megfelelő varázsszó kimondásával akaratközvetítővé válnak, s innentől kezdve a fejpánt viselője képes akaratát rákényszeríteni másokra. Ez az információ azonban mind a mai napig nem nyert megerősítést.

Tűzgolyót köpő varázspálca
Típus: kötni kell
Terhelési érték: 30
Esszenciapajzs: 70
Aktivizálódás: varázsszóval
Külső megjelenés: vékony, gyakran elefántcsontból vagy ritka keményfából készült pálca. Hosszúsága 30-50 centiméter között változik, átmérője egy ujjnyi. Végig rúnák díszítik (s minden rúnának köze van a tűzhöz). A legvégén (ahol a varázslat materializálódni kezd) ékkő díszíti, mely egyben fókuszként is szolgál az esszencia számára.
Érték: 10000 arany (3000 üresen)
Működés: a megfelelő varázsszó ismeretében ebből a vékony pálcából igen pusztító varázslat hívható elő egyetlen szegmens alatt. A használójának mindössze annyi a dolga, hogy a kívánt irányba mutasson vele, majd elmondja a varázsigét, a többi már a pálca dolga. A pálca töltetekkel rendelkezik (10-30 között, attól függően, mekkora kapacitásúra készítették), s minden egyes aktivizált tűzgolyó eggyel csökken-

253

ti a töltetek számát (ha a pálcából kifogy minden töltet, akkor nem semmisül meg, megfelelő technika ismeretében újratölthető). A pálcából kirobbanó tűzgolyó varázslat a használó szándékának megfelelő célpontba fog becsapódni (bár a távolság nem lehet több méterben a használó esszenciaértékének felénél). Minden egyes tűzgolyó 10 méter átmérőjű gömbbé robban, s azon belül minden ott tartózkodó sebződik (sikeres esszenciapajzs próba semlegesíti a hatást, a varázslat ereje 50-nek minősül). A sebződés mértéke 10d6 fizikumpont, és a könnyen éghető tárgyak (papír, szövet, stb.) azonnal lángra lobbannak (az így keletkezett tűz ellen nem nyújt védelmet az esszenciapajzs, akik tehát sikeresen elkerülték a tűzgolyó hatását, az általa keltett tűzvészben még akár az életüket is veszíthetik).

Utazók asztalterítője

Típus: önmagát köti
Terhelési érték: 10
Esszenciapajzs: 50
Aktivizálódás: varázsszóval
Külső megjelenés: egy közönséges, vászonból készült asztalterítő, melyet gyakran használnak, ezért pecsétek, zsírfoltok szennyezik. Érdekes, hogy többnyire a kockás változata közismert, ám egyes vélemények szerint olyan is akad, melyre asztali áldás van hímezve.
Érték: 2000 arany
Működés: az asztalterítőt egy sík felületen ki kell teríteni, majd elmondani az aktivizáló varázsigét, és a következő pillanatban a terítőn annyi étel és ital jelenik meg, amennyi 4 emberméretű személy egyszeri jóllakására elegendő. Amennyiben az ételt nem eszik meg egy órán belül, akkor nyomtalanul eltűnik (az elfogyasztott étel azonban nem, tehát a karakterek nem csak látszólag laknak jól). Az ital többnyire víz vagy tej, bár néha mézsör vagy manópálinka is feltűnhet. Amennyiben az asztalterítőt használó karakter erőteljesen képes egy adott ételre vagy italra koncentrálni (sikeres Tudatpróba esetén), akkor az az étel vagy ital biztosan szerepelni fog a megjelenő ételek-italok között (többnyire azonban csak egyetlen adag). A koncentráláshoz elengedhetetlenül szükséges, hogy a karakter ismerje (tehát legalább egyszer már kóstolnia kellett). Az asztalterítő mágiáját naponta legfeljebb három alkalommal lehet használni. Az asztalterítővel nem lehet mérgezett ételeket vagy italokat teremteni.

Utazók áldása

Típus: kötni kell
Terhelési érték: 20
Esszenciapajzs: 80
Aktivizálódás: erősen földhöz vágva
Külső megjelenés: ujjnyi nagyságú, általában csontból vagy márványból készült, művészi kidolgozású szobrok.
Érték: 3500 arany
Működés: ha valaki birtokába jut egy ilyen szobornak, biztos lehet benne, hogy utazási gondjai részben megoldódtak. A szobrot földhöz kell vágni, amikor is a szobor megelevenedik, és az általa megformált teremtmény lesz belőle (ismeretes khenta, teve, ló, farkas alakban, de valószínűleg a létező kínálat ennél sokrétűbb). A hátas laza telepatikus kapcsolatban áll lovasával, s megcselekszi, amit az akar tőle - elég az irányra gondolni ilyenkor). Ha a hátas megdöglik, akkor a szobor összetörik, s többé nem lehet használni.
Háttér információ: a Kondor Birodalom elleni hadjáratban Mark'yennon seregeiben számos khenta alakú szobor bukkant fel.

Utazók korsója

Típus: önmagát köti
Terhelési érték: 8
Esszenciapajzs: 50
Aktivizálódás: varázsszóval
Külső megjelenés: egy közönséges, fából vagy égetett agyagból (néha ónból) készült korsó, melyről azonnal látszik, hogy gyakran használják. Mindig üres és csontszáraz. Űrtartalma körülbelül fél liter.
Érték: 1200 arany
Működés: a korsót kézben tartva el kell mondani az aktivizáló varázsigét, és a következő pillanatban itallal telik meg. A használó kívánságától függően az ital lehet hideg, meleg vagy langyos, fajtáját tekintve pedig bármi, amit a használó élete során már legalább egy alkalommal kóstolt. Ha a használó nem határozza meg az italt fajtáját, mindig friss forrásvíz fog megjelenni a korsóban. Ha az italt nem fogyasztják el egy órán belül, akkor nyomtalanul eltűnik (az elfogyasztott ital azonban nem, tehát a karakterek nem lesznek szomjasak (vagy ha igen, nem ez lesz az oka). Amikor a korsó kiürül, mindig csontszárazzá válik, s semmi nem utal arra, hogy milyen folyadék volt annak előtte benne. A korsó mágiáját naponta legfeljebb hét alkalommal lehet használni. A korsóval nem lehet mérgezett italt teremteni.

Varázskard

Típus: változó (kötni kell vagy önmagát köti)
Terhelési érték: 20 (+5/szintnövelés)
Esszenciapajzs: 60 (+10/szintnövelés)
Aktivizálódás: folyamatos
Külső megjelenés: többféle típusa ismeretes, bár legtöbbször egyenes kard formájában található, ám megbízható források szerint a közismertebb kardtípusok mindegyikének létezik mágikus változata. A markolat vagy maga a penge többnyire valamilyen harci rúnával díszített.
Érték: 1000 arany/szintnövelés
Működés: a varázskard paraméterei többségében megegyeznek a közönséges kardokéval (mindig azzal, amilyen típust formáz, tehát egy mágikus egyenes kard paraméterei egy közönséges egyenes kardéval fognak megegyezni), ám megnövelik 1-3 szinttel a használójuk adott fegyvertípusra vonatkozó támadó- és védőszintjét. A varázskard ereje annyi szinttel magasabb a közönséges kardénál, ahány szinttel a fegyver a karakter támadó- és védőszintjét növeli (az az egy egyenes kard esetében a varázskard ereje 3-6 helyett 4-9 lehet). A leggyakoribbak az egy szintet növelő varázskardok (1-85%), utána a két szintet növelők (86-97%), míg a három szintet növelők kifejezetten ritkának számítanak (98-100%).
Háttér információ: egy varázskard soha nem fog harc közben eltörni (még fatális, 00-ás dobás esetén sem - ez esetben feltehetőleg kiesik az őt forgató kézből). A három szintet növelő kardoknak többnyire saját nevük van, és általában valamilyen extra tulajdonsággal is rendelkeznek. Ősi fegyverek, tehát egykori tulajdonosaik száma elég nagy értéket képviselnek. Ebből következik, hogy könnyen előfordulhat, hogy valamelyik korábbi tulajdonos még igényt tart a fegyverére, s mindent megtesz visszaszerzése érdekében. Ha pedig nem élne egy sem az előző tulajdonosok közül... nos, egy ilyen fegyver birtoklása már önmagában is felkeltheti bizonyos hatalmak vagy szervezetek érdeklődését, akik bizonyára szeretnék majd magukénak tudni a legendás fegyvert.

Varázstőr

Típus: változó (kötni kell vagy önmagát köti)
Terhelési érték: 10 (+5/szintnövelés)
Esszenciapajzs: 60 (+5/szintnövelés)
Aktivizálódás: folyamatos
Külső megjelenés: többféle típusa ismeretes, bár csaknem mindig tőr formájában található, ám megbízható források szerint a közismertebb

tőrtípusok mindegyikének létezik mágikus változata, igaz, ezek rendkívül ritkák. A penge mindig valamilyen harci rúnával díszített.
Érték: 500 arany/szintnövelés
Működés: a varázstőr paraméterei többségében megegyeznek a közönséges tőrökével (mindig azzal, amilyen típust formáz, tehát egy mágikus hegyestőr paraméterei egy közönséges hegyestőrével fognak megegyezni), ám megnövelik 1-3 szinttel a használójuk adott fegyvertípusra vonatkozó támadó- és védőszintjét. A varázstőr ereje annyi szinttel magasabb a közönséges tőrénél, ahány szinttel a fegyver a karakter támadó- és védőszintjét növeli (azaz egy tőr esetében a varázstőr ereje 1 helyett 2-4 lehet). A leggyakoribbak az egy szintet növelő varázstőrök (1-95%), utána a két szintet növelők (96-99%), míg a három szintet növelők kifejezetten ritkának számítanak (100%).
Háttér információ: egy varázstőr soha nem fog harc közben eltörni (még fatális, 00-ás dobás esetén sem - ez esetben feltehetőleg kiesik az őt forgató kézből). A három szintet növelő tőröknek többnyire saját nevük van, és általában valamilyen extra tulajdonsággal is rendelkeznek. Ősi fegyverek, tehát egykori tulajdonosaik száma elég nagy értéket képviselnek. Ebből következik, hogy könnyen előfordulhat, hogy valamelyik korábbi tulajdonos még igényt tart a fegyverére, s mindent megtesz visszaszerzése érdekében. Ha pedig nem élne egy sem az előző tulajdonosok közül... nos, egy ilyen fegyver birtoklása már önmagában is felkeltheti bizonyos hatalmak vagy szervezetek érdeklődését, akik bizonyára szeretnék majd magukénak tudni a legendás fegyvert.

Vasfű

Típus: önmagát köti
Terhelési érték: 10
Esszenciapajzs: 35
Aktivizálódás: automatikus (felhasználáskor)
Külső megjelenés: kékes színű fűszál (elég kemény és nehezen törik).
Érték: 1000 arany
Működés: ez a különös fűféle igazából nehezen sorolható a varázstárgyak közé, lévén, hogy a természetben begyűjthető. Nagyon ritka, és a megfigyelések szerint ősi kincses barlangok közelében nő, ám csak akkor, ha hold ragyog az égen. Annyi bizonyos, hogy kizárólag a teliholdkor szedett vasfű hatékony. A fű körülbelül a leszedéstől számított egy hónapon át marad használható, utána egyik napról a másikra elveszíti erejét. A tolvajok és a besurranó népek különösen nagy becsben tartják, mivel a vasfűt elegendő bármilyen közönséges záron vagy lakaton végighúzni, hogy az nyomban kinyíljon.
Háttér információ: egyes források valószínűnek teszik, hogy a vasfű valamiféle félresikerült mágikus kísérlet eredménye, ám ez semmit sem von le az értékből.

Villámkard

Típus: kötni kell
Terhelési érték: 25
Esszenciapajzs: 80
Aktivizálódás: varázsszóval
Külső megjelenés: kizárólag egyenes kard formájában létezik. A fegyveren valahol mindig található egy villám szimbólum (ami elárulhatja világlátott forgatójának, miféle fegyvert birtokol).
Érték: 9000 arany
Működés: a villámkard a kardok fegyvercsoportba tartozik. Minden paramétere megegyezik egy közönséges egyenes kardéval, ám egy megfelelő varázsszóval naponta három alkalommal villámokat lehet a penge hegyéből kilőni. A villámok aktivizálódásának feltétele, hogy forgatójuk a célpont felé fordítsa a kardot (tehát fognia kell), majd kimondja a megfelelő varázsszót. A pengéből kivágódó villám 80 méter távolságig képes kinyúlni, s automatikusan célba talál. A célpont a villámcsapás következtében 10d10 fizikumpont veszteséget szenved (bár egy sikeres esszenciapajzs próba semlegesíti a hatást, a varázslat ereje 50-nek minősül).
Háttér információ: beszélik, hogy a villámkardok képesek magukba szívni nagy égiháborúk során a természetes villámokat, ekképp oltalmazva meg hordozójukat (ezen tulajdonságuk ugyan még nem nyert megerősítést, mert senki nem volt olyan őrült, hogy megkísértse a szerencséjét).

Villámkavics

Terhelési érték: 0
Esszenciapajzs: 0
Aktivizálódás: automatikus
Külső megjelenés: égszínkék, szabálytalan alakú folyami kavics (ami erőteljes mágiát sugároz magából).
Érték: 4000 arany
Működés: a kavicsot egyszerűen le kell nyelni, s az feloldódik a gyomorban. Aki elfogyasztja, annak alapsebessége maradandóan javul 1 ponttal (de az érték soha nem csökkenhet 1 alá). A villámkavics aktivizálódása (feloldódása) során egy, az elfogyasztójánál lévő varázstárgytól vagy varázsszertől vonja el az esszenciát (s a kiszipolyozott tárgy megsemmisül vagy közönségessé, azaz nem-mágikussá) változik. Amennyiben az illetőnél nincs varázstárgy, akkor a kavics nem oldódik fel, hanem bizonyos idő elteltével természetes úton ürül a szervezetből.
Háttér információ: megbízható források szerint a villámkavics nem természetes eredetű, hanem mágikus beavatkozás következménye. Az eddigi tapasztalatok szerint szinte egész Worlukon felbukkanhat, ám a „gyakorisága" Maldiberanban a legnagyobb, hiszen ott majd' minden évben felkínálnak belőle egyet-egyet valamelyik nagyobb varázslóiskolának.

Vitalitás gyöngy

Terhelési érték: 0
Esszenciapajzs: 0
Aktivizálódás: automatikus
Külső megjelenés: körömnyi nagyságú, szabályos gömb alakú, zöld gyöngy, mely szinte kínálja magát, hogy ékszert készítsenek belőle. (A mágiaérzékelés kimutatja róla, hogy erőteljes mágikus aurája van, ráadásul ez az aura pulzál, 12 órás ciklusokban - az egyik állapotában a gyöngy intenzív mágikus aurát sugároz, a másikban észlelni is alig lehet a mágiát rajta).
Érték: 5000 arany
Működés: ezt a különös gyöngyöt porrá törve és elfogyasztva a karakter maradandóan megváltoztathatja a Fizikum főértékét (és az Erejét valamint a Szívósságát is). A gyöngyöt sugárzó állapotában kell elfogyasztani, és ekkor 2 ponttal növeli a főértékeket. Amennyiben a gyöngyöt passzív (nem-sugárzó) állapotában törik porrá és fogyasztják el, a fizikum főérték maradandóan csökkenni fog 2 ponttal. A gyöngy pulzálása megszűnik, ha porrá törték.
Háttér információ: vitalitás gyöngyöt bizonyíthatóan eddig csupán a Jidor-szigeteknél találtak, ám egyes kóbor mágusok megesküsznek rá, hogy a Khobír-szigetek partjain is mosott már ki a dagály néhányat. Mindazonáltal valószínűsíthető, hogy hozzá nem értés következtében néhány vitalitás gyöngyöt ékszerdíszként hasznosítottak.

255

Varázsfegyver (összefoglalás)

Típus: változó (kötni kell vagy önmagát köti)
Terhelési érték: 5-50
Esszenciapajzs: 10-100
Aktivizálódás: változó (többnyire használatfüggő)
Külső megjelenés: változó, többnyire minden közönséges fegyvernek ismeretes mágikus típusa. Kisebb eltérések lehetnek, elsősorban a díszítésekben (a varázsfegyverek mágikus potenciálja leggyakrabban rúnákban vagy drágakövekben rejtőzik, bár olyan is akad, amit beledolgoznak a fegyverbe). Vannak varázsfegyverek, melyekről messziről látszik, ezek valami különleges képességgel bírnak (túl újnak tűnnek, nem hagy foltot rajtuk a vér, fénylenek, világítanak, bizsergető érzés keríti birtokába a tulajdonost, amikor először megérinti, stb.), ám ezek ritkábbak. A legtöbb varázsfegyver első pillantásra nem különbözik a közönséges változatoktól, csak egy behatóbb, mágiával támogatott vizsgálat fogja meghatározni erősségüket és típusukat.
Érték: 500-100000 arany
Működés: a varázsfegyverek többnyire azért lettek megalkotva, hogy tökéletesítsék az adott fegyver tudását, sebzését vagy éppen célzási paramétereit. Alapértelmezésként feltételezhetjük, hogy a varázsfegyverek 1-3 szintet adnak a használójuk támadó- és/vagy védőszintjéhez (a lőfegyverek esetében vélhetően a találati esély fog javulni), sebzésszorzójuk meghaladja az átlagos változatét (másfélszeres vagy dupla, esetleg több is, ritka, nagy erejű fegyverek esetében), a fegyver gyorsasága pedig jobb a közönséges változatokénál (ám ez az érték soha nem mehet 1 alá).
Háttér információ: a mesélők szabadon létrehozhatnak varázsfegyvereket, ám arról ne feledkezzenek el, hogy egy varázsfegyver jelentős előnyt jelent(het) a karakter számára, tehát megszerzését ehhez igazítsa. A fentiek alapján minden mesélő létrehozhat varázsfegyvereket, ha pedig még fel is ruházza azokat névvel, némi előtörténettel (ne feledkezzünk el arról, hogy az adott fegyvert valószínűleg nem a karakter fogja először forgatni), esetleg további különleges tulajdonsággal, akkor még érdekesebbé teheti a játékot. Mindazonáltal nem javasoljuk a túlságosan „felturbózott" fegyverek használatát, mert az könnyen a játék rovására mehet, arról nem is beszélve, hogy egy valóban különleges fegyvernek gyorsan híre megy...

Varázsvért

Típus: változó (kötni kell vagy önmagát köti)
Terhelési érték: 10-30 (+5/szintnövelés)
Esszenciapajzs: 40-60 (+10/szintnövelés)
Aktivizálódás: folyamatos
Külső megjelenés: csaknem minden vérttípusnak ismeretes mágikus változata is. Nehéz róluk egyértelmű leírást adni, mert ahogy a vértek is különböznek egymástól, úgy a varázsvértek változatossága sem hagy kívánnivalót maga után.
Érték: a közönséges vért ára + 500-5000 arany/védőszint növelés (alapelvként elfogadhatjuk, hogy minél erőteljesebb védelmet jelent egy varázsvért, annál drágább)
Működés: a varázsvért paraméterei nagyjából megegyeznek a közönséges vértekével (mindig azzal, amilyen típust formáz, tehát egy mágikus sodronying paraméterei egy közönséges sodronyingével fognak megegyezni), ám megnövelik 1-5 szinttel használójuk védőszintjét. Ugyancsak érvényes a varázsvértekre, hogy gyorsaságmódosító értékük (GyM) csaknem mindig alacsonyabb egy kicsit a közönséges változatánál, vagy az ott megadott határértékek közül a legalacsonyabb lesz. Egyetlen varázsvértnek sem mehet a GyM értéke nulla alá!

A leggyakoribbak az egy védőszintet növelő varázsvértek (1-80%), utána a két szintet növelők (81-90%), míg a három szintet növelők ritkának számítanak (91-95%). Négy (96-99%) vagy öt (100%) védőszintet javító vértekről csak a legendák beszélnek, halandó ritkán juthat egynek is a birtokába.
Háttér információ: beszélik, hogy az Ordinis lovagrend nagymestere egy Kígyópáncél nevű varázsvértet birtokol, mely legalább négy védőszintet növel. Állítólag Yumadánban egy félszemű kereskedő eladásra kínált egy titokzatos, „istenek páncélja"-ként emlegetett varázsvértet (teljes lovagi páncélt), melynek mellvértjére egy éjfekete rózsaszimbólumot égettek (?) rá.

Venefius oltalma

Típus: kötni kell
Terhelési érték: 20
Esszenciapajzs: 100
Aktivizálódás: folyamatos (birtoklástól számítva)
Külső megjelenés: változatos megjelenésű varázstárgy, többnyire valamilyen ékszer vagy dísztárgy (dísztű, bross, nyaklánc, gyűrű, stb.). Külseje mindig komolyabb értéket képvisel, mivel a benne rejtőző mágia mindig drágakövekhez (legalább háromhoz) kötődik, s ez önmagában is nem kis pénzt jelent.
Érték: 10000 arany
Működés: a Venefius oltalmaként ismert varázstárgyak azzal a céllal készültek, hogy maradandóan megemeljék viselőjük esszenciapajzsát. Minden ilyen típusú oltalmazó eszköz 20 ponttal növeli az esszenciapajzsot. A blokkolt mágikus támadások először a tárgy birtokljának esszenciapajzsát fogják lebontani, s ha az nullára csökken, a varázstárgy próbálja hárítani a támadásokat (ez azt jelenti, hogy mivel a tárgynak állandó az esszenciapajzs értéke, a viselőnek mindaddig lesz 20 százalék esélye a mágikus behatás elkerülésére, amíg birtokolja azt). Venefius oltalmából egyszerre mindig csak egy viselhető, mert kettő vagy több egyszerűen kioltja egymás hatását (azaz egyik sem fog funkcionálni).
Háttér információ: valami különös okból kifolyólag a Káosz szolgái gyakrabban birtokolnak efféle oltalmazó eszközöket, mint a Rend követői. Hogy ez miért van, arra senki nem adott még választ.

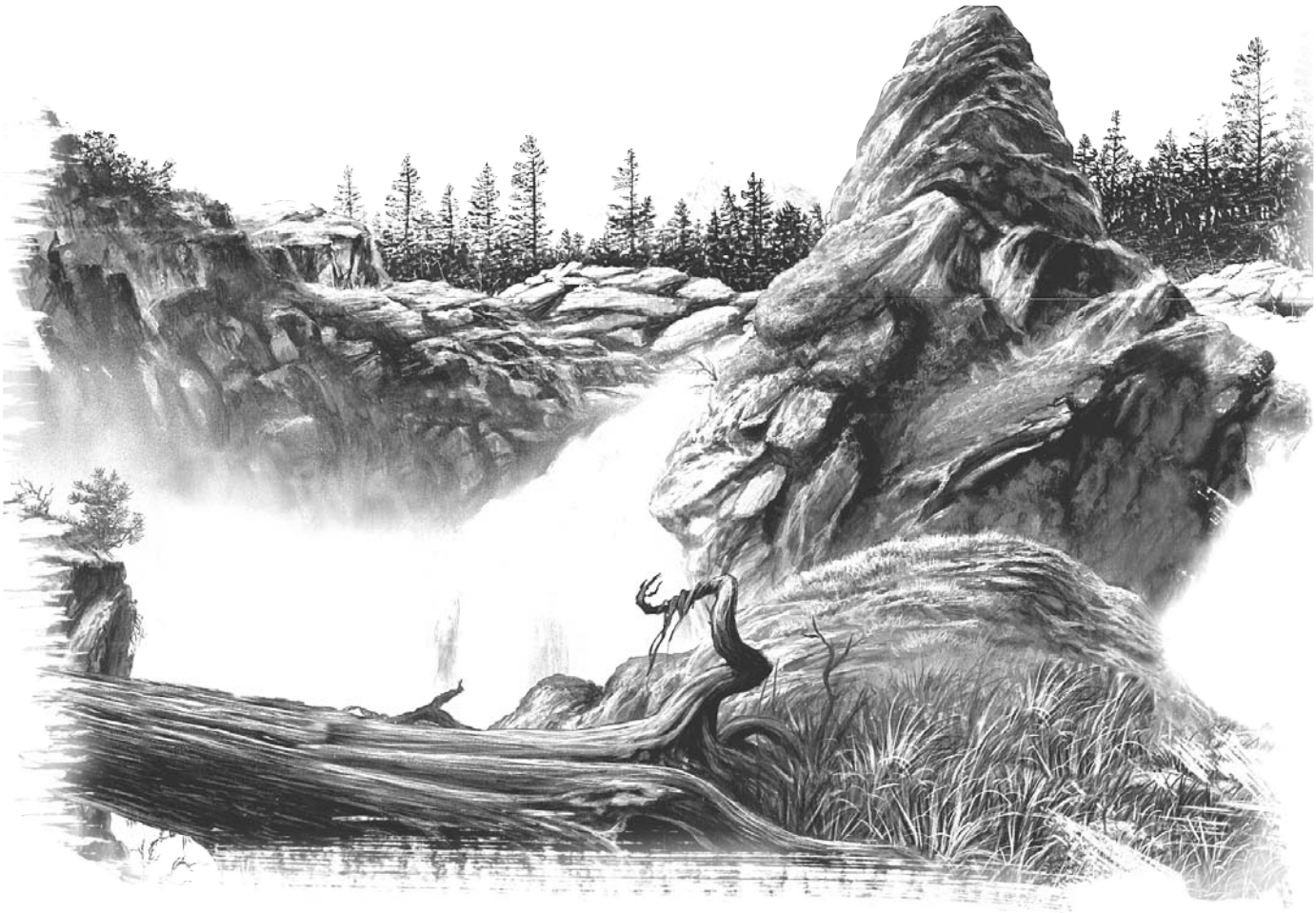
Vízlélegző varázsital

Terhelési érték: 0
Esszenciapajzs: 0 (a tartóedénynek általában 30-60)
Aktivizálódás: automatikus (megiváskor)
Külső megjelenés: változatos alakú, formájú és anyagú tartókban tartott, enyhén édeskés, tengervíz illatú, áttetsző folyadék.
Érték: 400 arany
Működés: az ital lehetővé teszi megivójának, hogy lélegezzen a vízben. A megivó egyszerűen belélegzi a vizet, amit a varázsital mágiája alakít át számára levegővé. A varázsital hatása 30 percig tart, s az sem okoz gondot, ha közben kijön a vízből majd visszamegy (a hatás működni fog az ismételt vízbe ereszkedéskor). A varázsital nem jelent automatikusan könnyebbséget a vízben való haladásra, a karakter csak úszva haladhat előre.

256

6. FEJEZET

Világleírás



Ebben a fejezetben a Káosz Szerepjáték világával ismerkedhet meg Játékos és Mesélő egyaránt. Az itt szereplő információk nem titkosak, tehát elvileg, aki ismeri az adott térséget – országot –, az ezeknek az adatoknak és ismereteknek a birtokában lehet. A leírás csupán azt a célt szolgálja, hogy a Játékos jobban el tudja képzelni karakterének környezetét, valamint jelentős segédlet lehet a Mesélő számára, ha a történet politikai hátterét akarja kidolgozni. Nyilvánvaló, hogy a karakter, azaz a Worluk világán született, ott élő karakter is rendelkezik némi ismerettel egyes országokról, ám az összesről nem – vagy csupán megfelelő jártasságok birtokában.

Természetesen az alább következő leírások eléggé elnagyoltak. A későbbiekben olyan kiadványokat jelentetünk meg, amelyek egy-egy földrészhez kapcsolódva ennél sokkal részletesebben tárgyalják az adott terület földrajzát, gazdaságát, társadalmát és politikai viszonyait. Minderre ebben a kiadványban nem volt lehetőségünk, mivel az Alapkönyvben egyszerre sok fontos információnak meg kellett jelennie, hogy használható kézikönyv váljon belőle.

A név

A Káosz Világa nem rendelkezik egyöntetű névvel; szinte minden faj és minden népcsoport más-más kifejezést használ a nyelvében, s az általánosan elterjedt „közös nyelv”, amely számos emberi nyelv keverékeként alakult ki, úgy nevezi: „a világ”.

Mégis van egy név, amelyet már kevesen ismernek, még kevesebben használnak, s ezen kevesek közül is legfeljebb ha minden tizedik ismeri az eredetét.

A név: Worluk.

A szomszédos létsíkok legtöbbjén így emlegetik a nagy tudású mágusok.

A kezdetek

A világ keletkezését, mint oly sok másét, a legendák és a titokzatosságok köde homályosítja el. A legősibbnek tartott legenda szerint e világon kezdetben nem létezett más csak a kavargó gáz, a független akarat, a megkötetlen mágia és a Káosz. Aztán egyszer történt valami, és az anyagtalan gázformát öltött, megszilárdult, kialakultak a tengerek és a kontinensek, s egy új tényező is megjelent: a rend. Először csak az idő istene létezett (Beshyt), majd megjelentek az őselemek istenei – ők négyen alkották meg a szilárdságot az Idő Urának segítségével. Az új világ első lakói a gázlények voltak, a mhyorok. Az egyikük különösen erős volt, ő hozta létre gyermekeit, s később ezek a gyermekek teremtették meg az eredendő mhyor fajokat.

Eközben egy szomszédos, anyagtól duzzadó világon egy Ivo Worluk nevű tudós az idővel és a térrel kísérletezett. Időgépet akart alkotni, ám ehelyett lyukat ütött az univerzum szövetén, átjárót létesített két világ között, s ezzel növelte a Káosz erejét. Az idő és a tér elsza-

kadt egymástól, apró cafatokban zúdultak át a valóság találomra kiragadott elemei a meglékelt új létsíkra, s ekkor sodródott át Ivo Worluk, Mark Yhennon, Dr. Grums, s a világ őstörténetének megannyi legendás alakja.

A gázlények számára újszerű volt a töméntelen mennyiségű anyagi valóság, s a két létsík teremtményei korlátlan mértékben és formákban keveredtek egymással.

Az akaratlanul idekerült „telepesek" már a kezdet kezdetén két táborra szakadtak. Voltak némelyek, mint például Mark Yhennon – akiből később Feketebotos Mark'yhennon lett, a Rend Istene –, akik meg akarták állítani a követhetetlen, ellenőrizhetetlen folyamatot, míg mások, élükön Ivo Worluk professzorral – akiből később Yvorl, a Káosz Istene vált –, felismerték a folyamatos változásban és a kavargó Káoszban rejlő iszonyatos potenciákat, és új hatalommal felruházva, minden mást másodlagosnak tekintve kutattak a tudás Ősforrása után.

Paradox módon, az első háborúkban a későbbi Rend Istene ugyanúgy az Őskáoszból merítette erejét, akárcsak ellenlábasa. És első nagy küzdelmükből – amelynek mindkét létsík teremtményei a vesztesei lettek – az Őskáosz került ki győztesen, s Worluk hatalma erősödött.

Ám amíg a győzelmétől elbizakodottá vált Worluk professzor pokoli találmányával újabb és újabb dimenziókat lékelt meg, Yennon visszavonultan erősödött, szervezte újsütetű seregét, s a Rend megszilárdult.

Újabb borzalmas háborúk következtek, s a meglékelt környező dimenziókból tízezrével sodródtak át a legkülönbözőbb lények, amelyek keveredtek a Káosz Világának lakóival, s ezáltal a világ sokszínűsége még színesebb, még bonyolultabb lett.

És miközben a Rend és a Káosz hívei egymással háborúztak, hamarosan bekövetkezett a Nagy Kataklizma, amit már nagyon sokan megjósoltak. A mhyorok nem tűrték tovább világuk fenekestül felfordítását, elegük volt az uralkodni vágyó emberekből, s az azok által behurcolt, másféle söpredék fajokból. El akarták űzni, ki akarták söpörni őket a létsíkjukról...

...csakhogy ezt a létsíkot ekkor már a jövevények is a magukénak tekintették.

Az első, világrengető összecsapásra Dimuranon, az akkori leghatalmasabb kontinensen került sor. Manapság már csak kevesen tudják, miféle iszonyatos erők munkálkodtak ott, ám tény, hogy a borzalmas összecsapás csúcspontján négymillió ember, százezernél is több idegen lény és közel húszmillió gázlény pusztult el Dimuranon. A hatalmas kontinens, amely valaha érintette Maldiberan nyugati partjait az egyik, s Gerondar keleti partjait a másik oldalán – részben elsüllyedt. Ugyanekkor megmozdultak a háborútól viszonylag érintetlen. Hatalmas kontinensek is, és az eddig keskeny földhíddal – a Vas-hegység vonulatával – egybekapcsolt Zhilian és Gerondar is kettévált. A valaha virágzó Maldiberant elborította a sivatag, az Északi Fagyföldek partvidékén pedig felengedett a fagy, és a földrész civilizációk bölcsője lett.

Az a hatalmas sziget, amely e mostani térképen Dimuran névvel került jelölésre, még most is a „Felperzselt föld" jelzőt viseli, s sokan úgy nevezik, hogy a „Halál Szigete". A pusztulás nyomait az eltelt több tízezer év sem volt képes eltüntetni, s a földrész, a mai napig lakatlan. Azok a hajók, amelyek horgonyt vetnek partjainál, elsüllyednek, vagy gigászi tengeri rémek – krákok? – húzzák le őket a mélybe. Azok, akik pedig vakmerően e sziget szurokfekete, terméketlen talajára teszik a lábukat, órákon belül felhólyagosodott bőrrel, szétmálló belszervekkel hullanak el...

A pusztító ember-mhyor háborút mindkét fél rettenetesen megsínylette, s mind a mhyorok, mind az emberek gyakorlatilag eltűntek a világ színéről. Ez az időszak volt az új intelligens fajok megjelenésének aranykora. Ekkor jelentek meg szinte egy időben a quetterek, a trufotánok, a moárok, a gilfek és a guarnik, nem sokkal később elszaporodtak a sárkányok és az elfek, a tündérkék és a fekete elfek, s elődeik megritkultak. Aztán egyre újabb és újabb fajok bukkantak fel szinte a semmiből: törpék, manók, trollok, óriások, troglitok stb...

Az egyes uralkodófajok néha megerősödtek, néha meggyengültek, hogy átadják a helyüket az új jövevényeknek. Vagy pedig gyakorlatilag kihaltak, mint a történelem legvadabb és legvérengzőbb kreatúrái, a quetterek, vagy pedig mint a filozofikus és lassú guarnik.

Amikor az ember ismét nagy számban megjelent e világon, egy új, friss vér csörgedezett az ereikben, s az ekkoriban uralkodó gilf faj úgy tekintett rájuk, mint a legfrissebb jövevényekre.

Az orkok, a gyíklények, a gnollok és más harcias teremtmények gyakorlatilag az emberrel egy időben özönlötték el a világot. Közülük legéletképesebbnek az emberek bizonyultak találékonyságuk, kíméletlenségük és intelligenciájuknak köszönhetően. Az orkok csupán hihetetlen szaporodóképességük révén tudtak megmaradni mellettük.

A mindenhová előrenyomuló ember elől többnyire visszavonultak, elhúzódtak az „öregebb" fajok, vagy szembeszálltak velük, és elbuktak. A hatalmas Guarni Birodalom romjain élősködő és uralkodó gilfek szerencsecsillaga leáldozott, és az ember vette át a hatalmat.

Az emberek sem voltak egységesek; a legkülönbözőbb, élesen elütő életvitelű és kultúrájú civilizációk alakultak ki. Ezek közül elsőként a drének emelkedtek legmagasabbra, akik a guarniktól származtatták magukat, s mivel a kezdetekben ők voltak Mark'yhennon legfanatikusabb hívei, messzemenően élvezték a Rend Istenének támogatását.

A drének elfoglalták és uralmuk alá vonták a két iker-kontinenst, Maldiberant és Zhiliant, amelyeket akkoriban még egészen másféle, ősi gilf neveken hívtak. Amikor a gilfek leghatalmasabb vezéregyénisége, Kwanremaan titokzatos módon elbukott, a drének a maldiberani kontinensen szinte a Végtelen Déli Sivatagig nyomultak, s a Drén Birodalom lett ezáltal a leghatalmasabb területet uraló emberi birodalom a Káosz Világának történetében...

...mégha nem is a leghosszabb életű.

Ámbár amikor a hatalmas Drén Birodalom feltörekvő máguskirálya, Kargil Yhron uralkodott, mindenki úgy hitte, hogy a drének hatalma a világ végég eltart majd.

Ekkoriban kezdtek el özönleni a különböző drén törzsek a többi kontinensre. Az északi kontinensen – amit ma Drénföldnek hívnak – nem ütköztek számottevő akadályba, és lévén, hogy ott éltek a legutolsó guarni mágusok, a drének e területen építették meg legerősebb védműveiket és erődítményeiket. (Nem csoda, hogy amikor másfél évszázaddal később a bukásuk bekövetkezett, erre a kontinensre húzódtak vissza, s itt tudták megvetni a lábukat.)

Ám a bukás előtt még további hódítások következtek. Igaz, elég balszerencsés kimenetelűek. Elfoglaltak olyan szigetcsoportokat, mint Lendor, Yanwick és Thelan, de csapataik vérző orral tértek vissza Jidorról és Khobírról, a Drakóniában tett látogatásuk pedig egyenesen katasztrofális volt, és előrevetítette a Birodalom megingását.

Mivel Dimuran, a pusztulás földje nem kecsegtetett semmivel, Ayvart pedig túlságosan távolinak és elszigeteltnek ítélték, Gerondarra vetették a tekintetüket.

Ám mivel Gerondar északi részén a Káosz hívei uralkodtak, s iszonyatos hatalommal rendelkeztek, az Északi Jégföld felől nem szállhattak partra drén csapatok, Zhilianból pedig hosszú és viszontagságos tengeri út vezetett a távoli kontinensre. Ennek köszönhetően Gerondar meghódítása csupán a déli csücsökben sikerült, Yennon Szigete felől – azon a részen rendezkedtek be a drén telepesek és kísérőik, szolgáik.

Ám ahogy a Gerondar alsó háromszögét uraló, ork faj egyre szaporodott és Grooms hatalma fokozatosan erősödött, kialakult a Kondor Birodalom, s az orkok visszafoglalták elvesztett területeiket.

Addigra persze a Drén Birodalomnak már réges-rég befellegzett...

Maldiberanban és Zhilianban tucatnyi új ország alakult, és egészen a közelmúltig a drén hódítás csupán a legendákban létezett.

Most ismét úgy néz ki, hogy a drének új erőre kapnak, s ismét a világ urai akarnak lenni...

...ám a Drakónia legmélyén meghúzódó legősibb népek túlélői, akik szemlélői voltak az utolsó egy-két évezrednek, úgy vélik, hogy ami egyszer volt, az már nem ismétlődhet meg. A sárkányok és a fekete elfek között általános vélekedés, hogy az ember ideje hamarosan lejár, s akkor a megszállottan szaporodó és gyarapodó orkok fogják uralni a világot...

Mindaddig persze, amíg fel nem bukkan egy még erősebb, még energikusabb faj.

Káosz Kronológia

Mhyor Világ

Az időt ebben a korban senki sem tartotta számon, így nem tudjuk, hogy hány évet (évezredet?) ölel fel a mhyori korszak. Annyi biztos, hogy az értelemmel megáldott mhyor fajok már *legalább* kétszázezer év óta uralták világukat, mire megjelent az ember. Ebben az ismeretlenbe nyúló korban jönnek létre az eredendően mhyor fajok, azonban mind megmaradt a változékony, specializálatlan gázlény alakban, amelyek később feloldódtak az anyagi világok inváziójában – így ma már semmit sem tudunk egykori változatosságukról.

A Beözönlés Kora, avagy A Kapunyitás – kb. 40 év

Ivo Worluk átjárójának létrejötte kapcsán az emberek felfedezik az új világot (később kapja a Worluk nevet). Ekkor elkezdik az időt megszámlálni. Az első néhány évtized viszonylagos békében, az új világ és az új lehetőségek megigézett felfedezésével telik. Egyes gázlényekkel könnyed együttműködés alakul ki, azonban más mhyor fajok azonnal gyűlölettel fordulnak a betolakodók felé.

A Káosz Háborúk Kora – 2-5 ezer év

A jelenkori történetírás számára teljességgel ismeretlen korszak, amelyről csak annyit tudunk, hogy a hosszú békés időszakokat rövid és rendkívül heves háborúk szakítják meg. A Káosz Háborúkban minden civilizációt a földdel egyenlővé tett az istenek harca, így minden háború után a semmiből kellett új civilizációt felépíteni. Gyakran előfordult, hogy maguk az istenek is a pusztulás szélére sodródtak, ilyenkor ezredéveken keresztül nyalogatták sebeiket valamely titkos létsíkon, míg Worlukot egy-egy erősebb mhyor faj uralta. Vélhetően erre a korszakra tehető egy másfélezer éves quetter birodalom fennállása is, amely végtelen terrorban, ámde a Káosz és a Rend számottevő küzdelme nélkül telt el. Azonban a ma élő bölcsek szerint erről a korszakról még Yvorl és Mark'yhennon sem tud semmi biztosat, ugyanis gyakori *majdnem-haláluk* kitörölt csaknem minden emléket belőlük.

Ebben a korban számtalan új kapu nyílt különféle létsíkokra, és a fajok beözönlése sosem látott méreteket öltött. Az ekkor érkezett fajok közül mára gyakorlatilag csak a sárkányok maradtak fenn. Mások, mint a trufotánok, moárok és guarnik a későbbi korokban hosszabbrövidebb ideig regnáltak, majd nyomtalanul eltűntek. A korszak vége felé jelentek meg a gnómok, akik egy torz Hasadékon keresztül a Föld egy távoli jövőjéből kerültek Worlukra (lényegében elkorcsosult emberek), valamint a törpék, akik számtalan világból érkeztek, egyazon időben.

A Világégés kora, A Nagy Kataklizma – kb. 150 év

Amikor a mhyorok nem tűrték tovább, hogy a jöttment istenek fenekestül felfordítják a világukat, minden eddiginél borzalmasabb háborús korszak virradt Worlukra, melynek csúcspontján Dimuran, a hatalmas, virágzó kontinens gyakorlatilag teljesen megsemmisült. A mhyorok világa végleg leáldozott, az emberek pedig évszázadokra eltűntek a világból, nem számítva néhány elvadult törzset, és Yvorl birodalmát.

A dimurani Kataklizmát követően évtizedekig sötétség borult a világra. Amikor az ég megint átlátszóvá változott, a túlélők döbbenten vették észre, hogy a világegyetem más arcát mutatja feléjük. Senki sem tudta, hogy a Nagy Kataklizma a világot változtatta-e meg Worluk körül, vagy Worluk égi golyóbisát lökte a végtelen térségek más részére. A változással azonban egy sokáig rejtve maradó hatás is együtt járt: beköszöntött a Világciklusok kora. A Worlukot körülvevő, mozgó világegyetem csillagai 333 évenként ugyanazt a mintázatot hozzák létre; ezt a csillagállást nevezik ma a drének Jégnász Konstellációnak. A különös csillagállás hullámokat vet Worluk esszenciahálózatában, a Fonatban, amely minden esetben világméretű háborúkhoz vezet. Ez a 333 év egy Világciklus.

Újjáéledés – D.u. (Dimuran után) 1.-2. Ciklus.

A túlélők lassan újjáépítik világukat. Három régi, nagy nép – a sárkányok, a trufotánok és a moárok – egymással békében lévő társadalmakban élnek. A béke oly erős köztük, hogy még az első ciklust lezáró háborúra serkentő esszenciahullám sem képes megtörni azt. A trufotár istenkirályok megalkotják a Bajnokok Kardját, amelybe belefoglalják a ciklusvégi háborúkat megszüntetni képes hatalmat. A kardot rábízzák a moárok legkiválóbb létsík-vándorára, Lyndarára.

A második ciklusban Yvorl újabb kaput nyit a Földre (a Föld jövőjébe!), hogy megerősítse szétzúzott hatalmát. A Káosz által könnyen megfertőzhető emberek titokban beszivárognak Worluk földjére. Az

elsők között érkezik meg O'Sariah, a későbbi Meghasadt Istennő. A ciklus vége felé egyre korcsosabb emberi lények érkeznek, míg végül Yvorl végleg lepecsételi a földi hasadékot. Ezek a korcs emberlények lesznek a manók ősei – belőlük Verghaust mesterkedései révén születik meg a manók lenézett faja, valamikor a 4. Ciklus folyamán.

Quetter Korszak – D.u. 3.-6. Ciklus.
A quetterek a Káosz Háborúk homályos korszakában eltűntek Worlukról. Sokáig semmi jelét sem mutatták, hogy léteznének még, aztán a második ciklus végén, a Jégnász Konstelláció idején a semmiből feltűnve szétzilálták a világrendet. Oly erős és hatalmas néppé váltak alig száz év alatt, hogy Yvorl és Mark'yhennon csupán váraik rejtekében húzhatták meg magukat (ekkor már létezett a Káoszfellegvár és a Csőtornyok rendszere is). Más istenek kénytelenek voltak elmenekülni erről a létsíkról. A quetterek rémuralma teljes négy korszakon át tartott, mialatt önmagukat is majdnem kiirtották a rendre bekövetkező konstellációk idején. A quetterek végső pusztulását mégsem önmaguk, hanem az általuk rabszolgaként Worlukra telepített elfek hozták el.

Elfengadi Éra – D.u. 7.-15. Ciklus.
Az elf fajokat a quetterek telepítették be a 4. Ciklus elején Aslantassról, az elfek anyavilágáról – egészen pontosan Streddihgar, a valaha létezett legerősebb quetter törzs máguskirálya, és Zzerrrba'rahf, Streddihgar örök ellenlábasa. Az ikervilág egyik bolygóján a gilfek és a jóval békésebb természetű nemestündék éltek, a másikon a elfek és azok mókás teremtményei, a tündérkék és tündérmanók. Később, a 6. Ciklus során az elf fajokból mások is leváltak, mint pl. a fekete elfek. (Egyes eretnek elf szekták szerint nem is létezik Aslantass világa, mivel Streddihgar nem *behozta,* hanem *teremtette* az elfeket, az Aslantass nevű várában. Az igazságot talán sosem fogjuk megtudni.)

A 6. Ciklus végi konstelláció során az elfek kivívják függetlenségüket, Ezüstszemű Levandel vezetésével. A quetterek csaknem kipusztulnak.

Az elfek az összes ismert kontinensre kiterjesztik uralmukat, és egyetlen világbirodalmat hoznak létre: Elfengadot. A birodalom központja a mai Drakónia területén található (itt a mai napig létezik egy Elfengad nevezetű elf ország, bár szintén Elfengad néven emlegetik országukat a zhiliani Zwearon elf lakói is). A békés birodalom közel háromezer éven át fennmaradt.

Guarni Birodalom – 16.-59. Ciklus.
Az elfek birodalma békésen hunyt el – egyszerűen átadta a helyét a sokkal jobb szervezőkészséggel, nagyobb becsvággyal megáldott ősi fajnak, a guarninak. Az elfek békében éltek tovább, és csupán néhány nagyravágyó királyocska éltette tovább az egykori birodalom emlékét.

A guarni korszak Worluk dicsőségének korszaka. Ekkor a legfejlettebb a mágia, és a technika is a Nagy Kataklizma előtti korokat idézi. A guarnik nem csupán a hasadékokon, de a végtelen világűrön keresztül is képesek voltak közlekedni, s kényükre-kedvükre alakították a világ szövedékét. Ők hozzák létre az ogárok, a gennymanók és az óriások népét, valamint ők segítik Groomsot, a Káosz Háborúkban végletesen legyengült istent saját fajának, az orkoknak a megteremtésében. A gyíklényeknek értelmet teremtő isten, Scyssath szintén guarni, egy száműzött mágus az 58. Ciklusból.

A guarni civilizáció nagy átka, hogy a világrengető konstellációkon képtelen úrrá lenni, így 333 évenként gyilkos háborúkba fullad a béke korszaka… mígnem 43 virágzó Világciklus után elérkezik a vég.

Gilf Birodalom – 60.-78. Ciklus.
Aslantass ikervilágának menekültjei – vagy Zzerrrba'rahf, a quetter mágus teremtményei, ki tudja? – a quetterekét idéző kegyetlen birodalmat építenek a guarni csontokon. A birodalom csupán két kontinenst – Zhiliant és Maldiberant – ural, mégis meghatározó jelentőségű. Pusztulását a Rend és a Káosz isteneinek megújult küzdelme okozza – ugyanis a hosszú guarni korszak alatt Yvorl és Mark'yhennon ismét erőre kapott, és folytatták harcukat Worluk uralmáért.

Andienn, a Káoszbajnok a gilf korszak elején ér partot Észak-Gerondaron. Néhány év múltán a már évezredek óta létező Káoszfellegvár védelmében megszerveződik az első Káosz-állam, Volena, majd a ciklus vége felé a mai Káoszbirodalom.

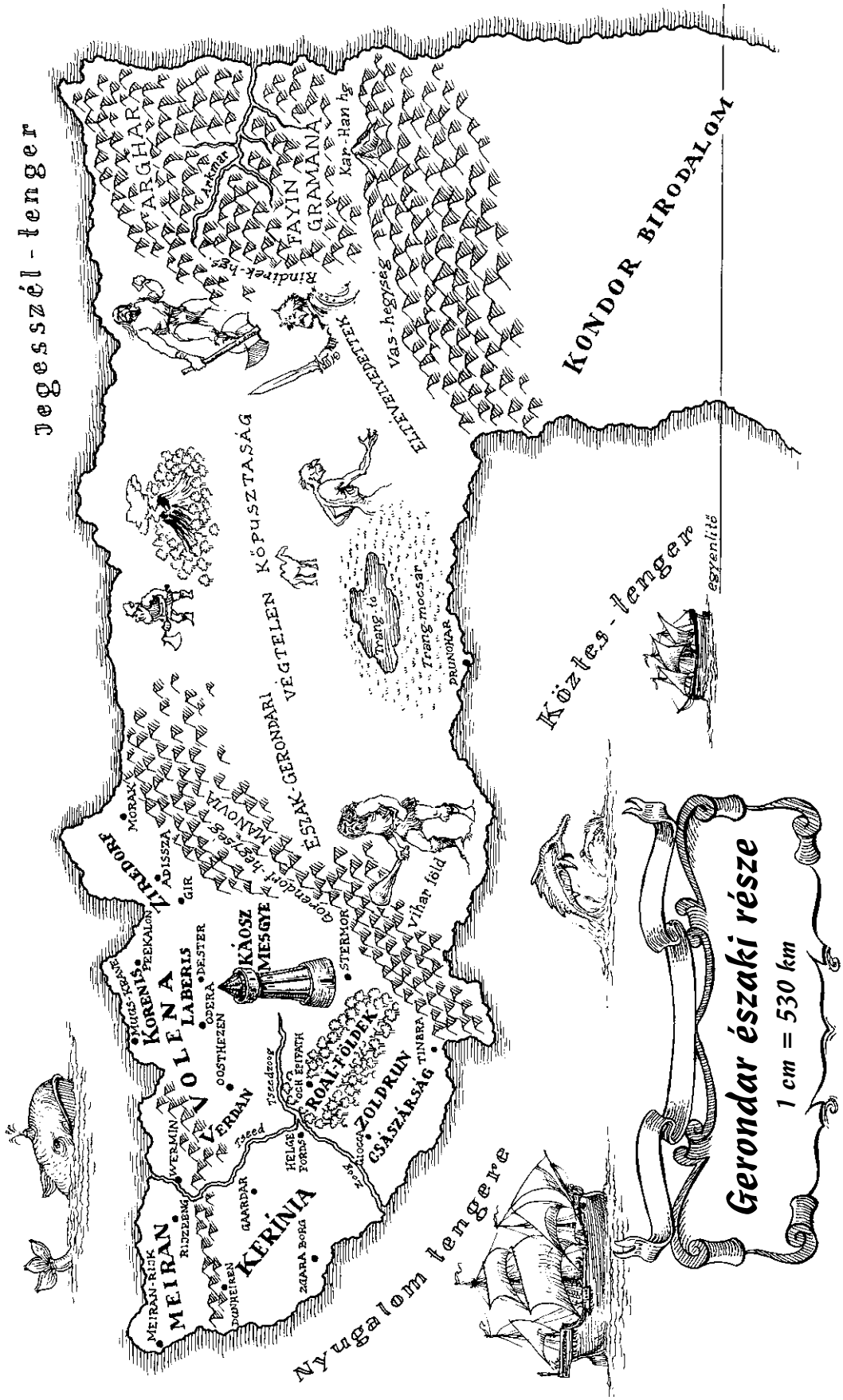
Időközben a guarnik elkorcsosult leszármazottai, a drének megerősödnek eldugott északi földjükön. Az Első Drén Királyság a 64. Világciklus 328. évében jött létre, Shethyuyabin de Drén megkoronázásával.

Nagydrén Birodalom – 79.-82. Ciklus.
A Gilf Birodalom romjain felépül a Nagydrén Birodalom, amely négy cikluson keresztül teljes fényében tündököl. A drének egyetlen királynőjének, a rövid életű Roxelannak az uralkodása alatt megkezdődik a Hódítás Kora, azaz a Nagydrén Birodalom kiépítése. Roxelan, mint a birodalom első uralkodója csupán néhány évig viseli a koronát, de az ő nevéhez fűződik Észak-Zhilian teljes meghódítása. A Dél-Zhiliant uraló Gyíklény Szövetséggel szembeni – egyetlen vesztes – hadjárata során Roxelan az életét veszti (Dél-Zhiliant sosem foglalják el a drének). Az őt követő drén uralkodók elkezdik Maldiberan meghódítását, ám ezt már Kargil Yhron, a legendás máguskirály fejezi be. A hosszú életű uralkodó (teljes három világciklust, azaz ezer évet uralkodott) hódítja meg Dél-Gerondart is. Azonban alig két nemzedéknyi idő telik el az utolsó nagy hódítás, az orkok lakta Dél-Gerondar elfoglalásától, amikor az ottani drének tőrbe csalják Kargil Yhront, elpusztítják fizikai megtestesülését, majd kiszakadtak az egységből, és Kondor néven új államot alapítottak. Ez az esemény pontosan egybe esik a 82. Ciklus végi Jégnász Konstellációval.

Az Emberkirályságok Kora – 83-85. Ciklus.
Kargil Yhron halála után a drén birodalom mintegy félszáz év alatt romba dől. Az új korszak az egymástól független apró királyságok kora. Az eddig elnyomott, rejtőző emberek kitörnek a rabságból, és uralni kezdik az ismert világot. A korszak jelképe, a kőkemény kézzel vezérelt Zhíl Birodalom, amely csupán a töredékét birtokolja a korábbi birodalmak területének, ám a világ sorsát meghatározó szerepe legalább olyan nagy, mint azoké volt.

Ezekben a Világciklusokban rég nem látott méretűre növekszik a Rend és a Káosz ellentéte, amely a Jégnász Konstellációtól függetlenül állandó háborúskodáshoz vezet. A Káosz Háborúk kora visszatérni látszik.

A Jégnász Konstellációkat sorozatosan kudarcra ítélt drén próbálkozások kísérik, a Nagydrén Birodalom helyreállítására – s ebbe egymást követő drén uralkodódinasztiák buknak bele. Végül a 85. Ciklus végén úgy tűnik, hogy a drének sikerrel járnak. Rebesgetik, hogy Kargil Yhron is felébredt az ezeréves tetszhalálból.


Jegesszél-tenger
KONDOR BIRODALOM
Vas-hegység
Kar-Han hg
Arkhar
Rindirek-hegy
FAYIN
GRAMANA
ELITÉVEZEDETTEK
KÖPUSZTASÁG
VÉGTELEN
ÉSZAK-GERONDARI
Trang-tó
Trang-mocsár
PRUNOMAR
Közlés-tenger
egyenlítő
MORAK
ADISSZA
GIR
MANOVIA
Gerendorf-hegység
STERMOR
Vihar-föld
KÁOSZ
MEGYE
KORENIS
PEEKALON
LABERIS
DELSTER
ODERA
OOSTHEZEN
VOLÉNA
VERMIN
VERDAN
Tseed
ROAL-FÖLDEK
HELGE FORDS
ZOLDRUN
CSÁSZÁRSÁG
TINARA
GAARDAR
KERÍNIA
ZAARA BORG
MEIRAN
MEIRAN-RIOK
RIZZEMO
DUNKEIREN
Nyugalom tengere
Gerondar északi része
1 cm = 530 km

A kontinensek

Gerondar

Gerondarnak hívják azt a hatalmas kontinenst, amely északon a hideg Drénfölddel határos, majd átnyúlva a forró vidékeken, a déli féltekéig, Yennon Szigetéig ér. A legnagyobb földrészt égbe nyúló hegyeivel a Vas-hegység osztja két részre – amely nem csupán névrokona a zhiliani Vas-hegységnek. A Kataklizma előtt ugyanis földhíd kötötte össze Gerondart Zhiliannal, melyen végighúzódott a Vas-hegység gigászi hegyláncolata. A világméretű pusztulás következtében azonban a földhíd középső része elsüllyedt, s csupán kisebb-nagyobb szigetcsoportok jelzik egykori létét, mint például a Yanwick-szigetek, vagy Thelan. Gerondar az a földrész, amelyen az elmúlt száz évben igazán aktív volt a Káosz és a Rend harca. A Feketebotos és Yvorl örökkön tartó küzdelmébe azonban már az egyre növekvő és erősödő Grooms, és annak orkjai is beleszóltak. Itt zajlott pár évvel ezelőtt az a nevezetes hadjárat, melynek célja a Káosz Szívének visszaszerzése volt. Nem véletlen, ugyanis amíg az északi területet a Káosz uralja – itt található a Káosz-fellegvár, Yvorl lakhelye –, addig Gerondar alsó háromszögét az ork Kondor-Birodalom foglalja el, melyet fővárosából, Groomarból maga Grooms, „minden orkok öregapja” kormányozza alattvalóit.

Észak-Gerondar

Gerondar északi, szélesebb fele Yvorl birodalma, a Rend hívei közül csak nagyon kevesen merészelnek erre járni. A káosz nem csupán a hatalmi rendszerben nyilvánul meg – beette magát az élőlényekbe, a természetbe, de még az élettelen kövekbe és az időjárásba is. Csudálatos, ugyanakkor ijesztő jelenségeknek lehetnek tanúi Észak-Gerondar lakosai, melyek közül nem egy Yvorl személyes hatása a hatalmában álló földrészre.

A csipkézett, égig szökő, jóformán járhatatlan Gorendorf-hegység két jól megkülönböztethető területre osztja Észak-Gerondart. A jókora keleti terület félhumán fajok rideg, határtalan és határok nélküli szállásterülete, ahol beláthatatlan pusztaságok maradtak lakatlanul. Az azonban csupán emberi torzítás, hogy ezt a részt is a Káosz fennhatósága alatt állónak gondolják, mert civilizált ésszel nehéz felmérni a vad hegyi törzsek és a gyenge szellemi képességeikről elhíresült óriások életét. Ezzel szemben a nyugati perem valóban a Káosz Birodalma. Andienn-földje (*Észak-Gerondar nyugati részének, avagy a Káoszbirodalomnak közkeletű neve, az egykori Káoszbajnok, Andienn után, aki e földeket elfoglalta hadseregével az őslakó roaloktól*) vádló ujjként mutat a Rend-párti Zhilian felé.

Keleti oldal

A KAR-HAN-HEGY TÖRZSEI

A kontinenst kettéválasztó Vas-hegységben különös barbárok élnek. A Gerondart kettéválasztó óriási hegylánc barlangjaiban leginkább törpék, fekete törpék és hegyi óriások fordulnak elő, de a hágói közelében egy-egy manócsoport is felbukkanhat. A félhumán hordák között megbúvó barbár törzsek a hegység egy járhatatlan vidékén, a felhők fölé magasodó Kar-Han-hegy környékén élnek. A közelben lakó orkok nyolc-tíz barbártörzsről is hallottak, melyeket meg tudnak nevezni, de ennél több ismerete a világnak nincs róluk – valószínűleg az északabbra élő havasi barbárok elvándorolt csoportjai lehetnek. A két méternél magasabb, szálfatermetű emberek gyakorlatilag elzárkóznak a külvilágtól, és szinte soha nem mutatkoznak. Csak néha bukkan fel közülük a Kondor Birodalomban, vagy másutt egy-egy kalandvágyó utazó, aki a fejébe vette, hogy megismeri a világot, és összeszed magának némi vagyont. Ezek a félvad harcosok általában úgy képzelik, hogy legfeljebb egy-két hetet kell gyalogolniuk a világ egyik végétől a másikig... aztán úgy megrészegülnek a világ valódi nagyságától és gazdagságától, hogy sosem térnek haza. Jellemző a világba szakadt kar-hanira, hogy mire elfogadható szinten megtanul valami civilizáltabb nyelvet, addigra szinte mindent elfelejt a régi életéről, ezért sem türelemmel, sem kínzásokkal – melyek amúgy is hidegen hagyják őket – nem lehet megtudni tőlük semmit a törzsekről. Néhány különös név és a tudat, hogy léteznek valahol rokonaik: ennyi áll össze a morzsákból, melyek a vándor kar-haniak fejében maradtak.

A megismert nevek: Fagyos Földek Törzse, Jégpárduc Törzse, Zsregoljam Törzse, Hét Szikla Törzse (bár ez utóbbi lehet, hogy nem is barbár törzs, mivel egy Jégpárduc vadász egyszer azt állította róluk, hogy „pudvás agyú orkok bandája”).

Hivatalos nyelv: Ismeretlen. Mire a világba kóborolt kar-hani megtanul valamely más nyelvet, melyen kommunikálni képes, teljesen elfeledi ősei nyelvét.
Lakosság: Barbár.
Öltözködési szokások: Az éghajlatnak és az életmódnak megfelelő: durván szövött gyapjúnadrágok, szőrmék, kemény bőrzekék.
Árak: Nincs információ.
Közbiztonság: Nincs információ.
Vallás: Sámánhit. A törzsek valószínűleg totemállataiknak hódolnak.
Iskolák, szervezetek, rendek: Nem valószínű, hogy léteznek iskolák. A barbárok maguk érik el mindazt, amit tudnak, s legfeljebb az öregek szavára figyelnek.

AZ ELTÉVELYEDETTEK VIDÉKE

A Vas-hegység hőségtől izzó nyugati részén, a Végtelen Kőpusztaságba simuló, csontszáraz északi lejtőkön és az azon túli nagy lapályon, a Kar-Han-hegyi törzsek hóborította szállásterületének szomszédságában található hatalmas térség a Káosz-törpék lakhelye. Bár országhatár-félét egyik fél sem ismer, a hóvihar-tépte hegyek és a sivatag vidékét elválasztó, egyetlen nap alatt bejárható terület természetes határként választja el a két területet. Ez már a Káosz keze nyoma – az éghajlat fittyet hány minden földrajzi szabálynak és logikának.

Az Eltévelyedettek azon a törpék csoportja, akiket megfertőzött a Káosz, és áttértek Yvorl hitére. A hitehagyottak elszakadtak korábbi klánjaiktól, és kemény harcok után sikerült letelepedniük a Vashegyek északi oldalának nyugati felén. Bár a környezet a legkevésbé sem mondható barátságosnak, a törpék mégis maradtak. Részben azért, mert máshova úgysem mehettek volna, részben azért, mert ugyan közel van Yvorl, de azért mégis biztonságosan távol – és nem utolsósorban azért, mert a hegyek gyomra gazdag teléreket rejt magában, amelytől minden törpe becsavarodik.

Az Eltévelyedettek bányászatból élnek, ronda kőkunyhóikat egyenesen tárnáik szájához építik, vagy leköltöznek a kimerült bányákba, s a napfénytől elzárkózva tengetik sivár életüket. Főként vasércet bányásznak, illetve a tengerparti hegylábnál kőszenet – azután az ércből messzeföldön keresett fegyvereket kovácsolnak. Kiváló minőségű baltákat, csatabárdokat, kalapácsokat tudnak készíteni, vagy ha a megrendelő úgy kívánja, kardot, lándzsahegyet, nehéz vagy könnyed gyilkokat gyártanak. Főként Drunoharral és az orkokon keresztül a nyugati Káosz-államokkal kereskednek, a fegyverekért élelmet kapva cserébe, ugyanis a hegységszerte elhelyezett csapdáik nem képesek őket elegendő élelemmel ellátni. Bár a törpenép általában ki nem állhatja az orkokat, az Eltévelyedettek elég jól megvannak a szomszédságban levő Drunoharral – nyilván a mindkettejüknek hasznos kereskedelem és a közös hit miatt.

A Káosz-törpék teljes mértékben Yvorl szolgálói, tetteik kiszámíthatatlanok, sőt, gonoszak. A többi törpenemzetség kiközösítette őket, s nem is tartják már törpének az Eltévelyedetteket – eddig tengersok áldozatot követelt a „meggyőzés”, hogy jobb egy halott törpe, mint egy Káosz hitű. A csatározások azonban néhány száz éve ellanyhultak... Talán mert Gerondarról csaknem kipusztultak az igazhitű törpék?

Fertőzött jellemük miatt ragadt az Eltévelyedettekre a fekete-törpe elnevezés is. A hit álhatatlanságát bizonyítja, hogy a Kondori-hegység csúcsain már találkozhatunk olyan kisebb fekete-törpe törzseket, akiknek többé semmi közük Yvorl híveihez.

Az Eltévelyedettek külsőre nem sokban különböznek a többi törpétől, inkább a viselkedésük az, ami szembeötlő lehet, hiszen sokszor indok nélkül ölnek, pusztítanak, ellenségeskednek, marakodnak.

Hivatalos nyelv: Leegyszerűsödött, ork jövevényszavakkal tarkított törpe-nyelv.
Lakosság: Törpék.

Öltözködési szokások: A nagyon egyszerű és tartós viseletet kedvelik. Igénytelenségükre jellemző, hogy ugyanabban a ruhában dolgoznak, vadásznak, harcolnak, zabálnak és alszanak.
Árak: A pénznek közöttük nincsen szerepe, más népekkel pedig cserekereskedelmet folytatnak. Egy közepes minőségű csatabárdot három heti élelemért már odaadnak.
Közbiztonság: Nem túl jó – az idegenek számára pedig egyenesen katasztrofális.
Vallás: Yvorl hite.
Iskolák, szervezetek, rendek: A Káosz-törpék nem elég intelligensek ahhoz, hogy iskolákat alapítsanak a tudás átadására – s igényük sincs rá, hogy többet tudjanak, mint ami csak úgy magától rájuk ragad.

FAYIN GRAMANA; az óriások birodalma

Bár a Gorendorf-hegység közelében is élnek óriások, zömében a Fayin Gramana néven ismert óriási területet lakják, Gerondar északkeleti csücskében. Az óriásokra nem mondható, hogy országuk vagy egyéb körülhatárolt területük lenne, sőt, igazából még azt sem mondhatjuk, hogy bármiféle közösségbe tömörülnének. A Káosz és a Rend évezredes küzdelmében sem foglalnak állást – egyszerűen túl buták ahhoz, hogy felfogják a nézetkülönbségek lényegét. A kontinens keleti részén három óriásfajta található; a hegyi, a havasi és a jégóriások.

Fayin Gramana hegyekkel koszorúzott magasföldjén az északi szél akadálytalanul süvít keresztül, s ha csak Yvorl másként nem akarja, az állandóan szállingózó hó vékony szőnyegként fedi a vidéket. Helyenként a hó akár hónapokra is elolvadhat, másutt az évszázadok alatt gleccserekké tömörült, s lassan csúszik a Háborgó-óceán vizébe. Bizonyos medencékben melegvizű tengerszemek verik vissza az ég kékjét, melyeket vulkáni hőforrások táplálnak – ezek körül szinte mindig találunk néhány jégóriások lakta települést. Náluk felfedezhetőek a közösség kezdetleges formái, ők ugyanis törzsekbe tömörülnek.

A jégóriások tengerszemeit északról a havasi barbárok tundrái, nyugatról a havasi óriások kietlen vidéke határolja, délre pedig az enyhébb éghajlatú völgyekben hegyi óriások élnek. Valaha a jégóriásokkal együtt élt a testvérnép, a havasi óriások népe is, de amikor kiderült, hogy a hideg időjárású tengerpart nem bővelkedik élelemben, amely elég lett volna mindkét népnek, fellángoltak az ellentétek. Az igazi gondot az okozta, hogy mindkét faj kedvelt csemegéje, a szürke fóka száma annyira megcsappant, hogy már nem tudta kielégíteni az óriások szörnyű étvágyát. Ezért egymást követték a veszekedések, verekedések, ujjal mutogatások, mely végül véres testvérháborúba torkollott. Az óriások vad dühvel harcoltak egymás ellen, és végül – nagyobb létszámuknak köszönhetően – a jégóriások kerekedtek felül.

A *frovelinek* – a jégóriások így hívják magukat a saját nyelvükön – sokban különböznek a fajtársaiktól. A hat törzs, amelyben élnek, laza kapcsolatot tart fenn egymással. Az egyes közösségeket a legerősebb *frovelin* vezeti, s az egy törzshöz tartozó falvak évente egyszer összegyűlnek, hogy egy napkeltétől naplementéig tartó vetélkedésben eldőljön, melyik faluvezető lesz a következő évben a törzs főnöke. A hat törzsfőnök mindenben egyenlő, köztük a vetélkedésnek helye nincs.

A *frovelinek* kötelességtudó szülők és jó nevelők. A faj tagjai egy kevéssel elmaradnak termetben a hegyi óriásoktól, viszont ugyanennyivel nagyobbak a havasiaktól. Arcuk kékes színű, szemük általában szintén a kéknek valamilyen árnyalata. A másik eltérés a természetükben keresendő. A jégóriások ugyanis egyáltalán nem harciasak. A testvérháborút is az izgága havasiak kezdeményezték. A *frovelinek* békés természetük ellenére kitűnő harcosok és vadászok – éppen csak nem ölnek meg válogatás nélkül minden idegent, akivel csak találkoznak –, ellentétben például a hegyi óriásokkal.

Mint minden nép ilyen északon, a *frovelinek* is prémekbe és bundákba öltöznek. Beszélt nyelvük a torokhangokban gazdag óriásnyelv egy sajátos nyelvjárása. Ez a dialektus valamivel gazdagabb, mint az igen kezdetleges, és mások számára visszataszítóan primitív óriás-nyelv. A *frovelinek* az eredeti szókincshez több toldalékszót és kifejezést csaptak hozzá a barbárok emberi eredetű nyelvéből, ezért érthetőbbé, színesebbé vált a beszédük.

A *havasi óriások* ránézésre nem sokban különböznek a jégóriásoktól, azonban a viselkedésük teljesen eltérő. Eredetileg magányos vadászok voltak, indulatosak és békétlenek. Később viszont a havasi óriások is törzsekbe tömörültek, de csupán kényszerből, a túlélés érdekében, s törzseik állandóan változnak, attól függően, hogy ki kivel köt „élethossziglan" szövetséget. A Fóka-háború óta elenyészően kevés lett a számuk – s ez csak részben köszönhető a gyilkos testvérháborúnak. Az éhség, mely új szállásterületükön vált osztályrészükül, alaposabb pusztítást végzett.

A kis létszámú törzsek egyetlen nagyobb szövetséget alkotnak, melyet Gar'na'renkh-nek neveznek, s amely az ő nyelvükön azt jelenti: „Kik a fagyban élnek".

Mivel a harcokban ők bizonyultak gyengébbnek, el kellett vándorolniuk eredeti, a tengerrel határos helyükről, hogy ne keresztezzék a jégóriások útját. Bár a terület, melyet újonnan laknak, igen nagy, vadban oly szegény, hogy alig nyújt megélhetést a maroknyi túlélőnek. Nyugatabbra már nem tudtak menekülni, hiszen ott a kietlen, ráadásul forró kősivatag állta az útjukat, ahol a hóviharok gőzölögve veszítik el lendületüket, így megmaradtak azon a terméketlen vidéken, amely még elég hideg az ízlésüknek, ugyanakkor távol van minden szomszédos néptől, akik zaklathatnák őket. Költözésük óta az egykor oly agresszív nép sokat szelídült, így nincs különösebb összetűzésük a barbárokkal, sőt, afféle cserekereskedelmet is kialakítottak velük. Míg a barbárok – akiknek van tengerpartjuk – szállítják az óriások fentebb említett kedvelt csemegéjét, a fókát, addig azok a Fayin Gramana hegyeiben gyakrabban előforduló barna- és feketemedvék bundáival cserebérélnek. A törzsszövetség jelenlegi főnöke Igtial, aki a tisztségét elismert erejével és bölcsességével vívta ki – no meg azzal az oszlopnak is beillő acél-micsodával, amit Igtial „kedves buzogányom"-nak nevez.

A havasi óriások kinézetre alig különböznek testvérnépüktől; a termetük valamivel kisebb, és az arcuk nem kék árnyalatú, inkább az emberek bőrszínéhez áll közelebb. Arcvonásaik is szabályosabbak, és összességében ők rendelkeznek a legcivilizáltabb kinézettel. Ez utóbbi vonásuk alapján az erre tévedő vándorok rokonszenvesebbnek találják őket a többi óriásnál – a rokonszenv viszont ritkán bizonyul megalapozottnak. Mivel az éhség nagy úr, a havasi óriások nem ragaszkodnak a fókahúshoz. A magányos vándor abból jöhet rá, hogy a havasi óriások földjére tévedt, hogy előbb éhezik, mert nincs mire vadásznia, azután hirtelen jóllakik... vele valaki.

A *hegyi óriások* magányosan bóklásznak a termékenynek nem mondható, vadban mégis gazdag Fayin Gramana déli vidékén, s gondtalanul élik semmittevéssel és zabálással kitöltött életüket. Azon a beláthatatlan területen, amelyet magukénak vallhatnak, hónapszám kóborolhatnának, míg két óriás véletlenül összetalálkozik – azonban kitűnő szaglásuknak köszönhetően gyakorta rábukkannak fajtársukra, akivel aztán jót lehet verekedni, avagy szerelmeskedni, a nemétől függően.

Két hegyi óriás csupán akkor marad együtt hosszabb időre, amikor utódaikat nevelik – ekkor több hím is körbeveszi a vemhes nőstényt, s várja, hogy megszülessen a poronty, akiről akkor még nem tudni, kinek a magjából fogant. A várakozásteli időszak persze dúskál a pofozkodásban, amelynek aztán a kölyök megszületése vet véget. A hímek körbeszaglásszák a magzatvíztől nedves porontyot, mert az illat alapján dől el, hogy kié a gyerek. A többiek megszégyenülten kullognak el, míg a boldog apa éveken keresztül eteti falánk utódát – s annak nem kevésbé falánk, ellustult anyját.

A hegyi óriások területének nagy részét hegyek borítják – egyrészt a Vas-hegység északra terjeszkedő vonulata, másrészt egy kisebb hegylánc, a Fayin Gramanához tartozó Rindirek. A hegyoldalakban található mesterséges barlangokban lakik az óriások nagy része – hogy kik vájták azokat a barlangokat, talán örökre rejtély marad, mert hogy az óriások nem, az biztos.

A hegyi óriások igen agresszívek, és nem tűrnek behatolót a vadászterületükön – még északi rokonaikat sem –, márpedig egy mérges hegyi óriásnál nem sok veszélyesebb lény fordul elő errefelé. Ugyanakkor elmebeli képességeik nem haladják meg egy ezüstálcán feltálalt, sült malacét, így kis furfanggal ki lehet őket játszani. Ilyen furfangos népség például a drunohari orkok, akik időről-időre élve elfognak egy-egy hegyi óriást. Veszedelmes zsákmányukkal aztán sürgősen a Káoszfellegvár felé veszik az irányt...

A hegyi óriások kinézetre meglehetősen félelmetesek. Kétembernyi magasságukkal, brutális ábrázatukkal, lapos homlokukkal nem tartoznak a kedvelni való lények közé. Karvastagságuk egy közönséges ember derekáéval vetekszik. Hatalmas testüket fekete szőrzet borítja, szaguk még az orkokénál is kibírhatatlanabb (a drunohari orkok szerint viszont egész tűrhető, és egyfajta parfüm-kenőcsöt főznek az elfogott hegyi óriás zsírjából, ha az netán beledöglene a Káoszfellegvár felé vivő út viszontagságaiba).

A hegyi óriások elsősorban húsevők; *bármilyen* húst szívesen elfogyasztanak, s nem bajlódnak azzal, hogy a húst megsüssék, de azzal sem törődnek, hogy a zabálni kezdett állat – avagy ember – él-e még, vagy sem. Szükség esetén bármit meg tudnak enni, legfeljebb nem képesek megemészteni azt. Egy különösen nagyra nőtt példány gyomrából egyszer egy fél szekeret hasítottak ki a drunohari vadászok.

Kedvenc fegyverük a különféle fajtájú és méretű fabunkó; azaz húsz éves faifjoncok ágaktól és gyökerektől megfosztott, frissen kicsavart törzse...

Hivatalos nyelv: Nincs „hivatalos” nyelv, de a népesség az óriás különféle nyelvjárásait beszéli – az már más kérdés, hogy érti-e.
Lakosság: Szinte kizárólag az óriások különféle alfajai laknak itt.
Öltözködési szokások: Törzsenként változó, de mindig alkalmazkodik a rendkívül hűvös időjáráshoz.
Árak: A pénznek nincs értéke.
Közbiztonság: Nincs közbiztonság. Egyetlen törvény létezik: egyél, vagy téged esznek meg.
Vallás: Azon óriások, akik elég eszesek ahhoz, hogy felfogják az istenek jelentőségét, már csak a közelség miatt is Yvorlnak hódolnak – de ők nincsenek valami sokan.
Iskolák, szervezetek, rendek: Itt?!

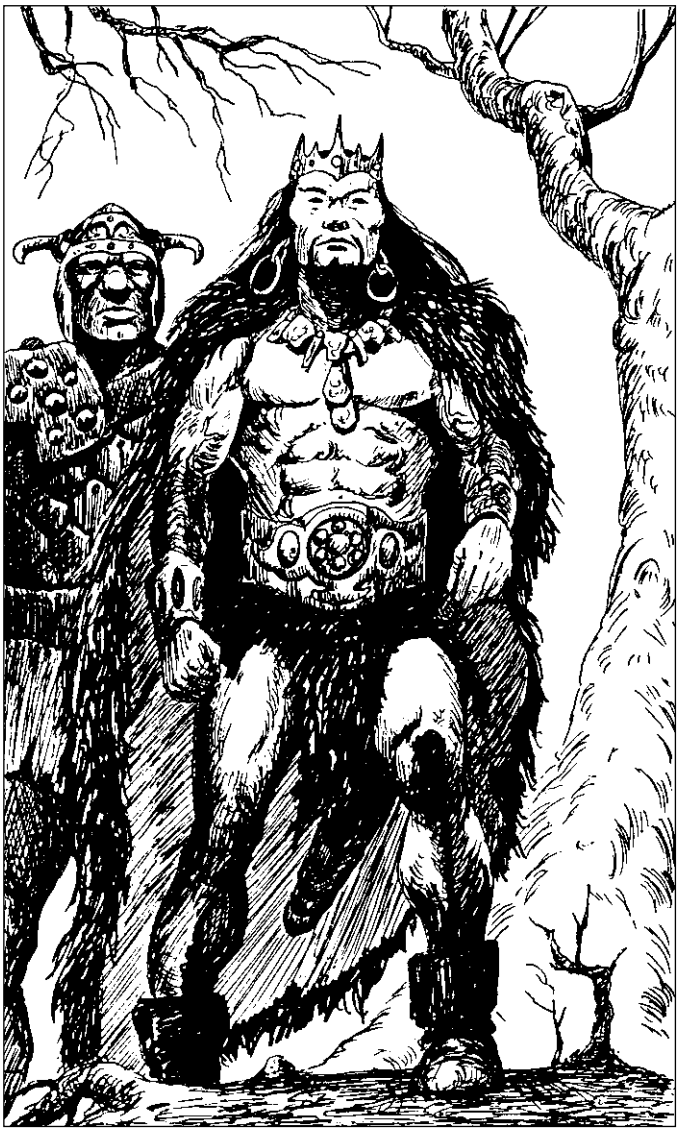
ARGHAR; a havasi barbárok földje

A kontinens keleti felének egyik legészakibb részén, a csücsökben terül el a havasi barbárok földje, melynek közismert nevét egy hasba szúrt drunohari ork árulta el, aztán meghalt – úgyhogy lehet, hogy valójában nem is „Arghar” a barbárok földjének neve, csak a többi ork félrehallotta. Mindenesetre a név rajta maradt, s a havasi barbárok nem érezték szükségét, hogy felvilágosítsák a világ civilizáltabb részét a valóságról.

Méltón a Káosz vidékéhez, Arghar jeges tundráit északról és keletről a jéghegyeket ringató Jegesszél-tenger határolja, nyugatról a sivatagos Kőpusztaság, délről pedig az óriások lakta hegyek. A forró sivatag járhatatlan a hideget kedvelő barbárok számára, a tengerpart sziklás, zátonyos – ezért a barbárok elsősorban az óriások földjén keresztül közlekednek, ha kimozdulnak a területükről. Csak néhány vakmerő fiatal kockáztatja meg a veszélyes csónakázást – vagy ahogy ők mondják: „fókaúsztatást” – a tengerre. Rozoga, bőrborítású csónakjaikon egy-két hét alatt elérhetik Drénia déli partjait, vagy ha beosztják az élelmet, három-négy hét alatt eljuthatnak akár az Ayvar-szigetekig is.

Miként Északkelet-Gerondar más népeinél, így a barbárok földjét sem lehet országnak nevezni, inkább vadászterületnek, amely egy meghatározott domborzati ponttól északra a barbárok felügyelete alá tartozik. Ez a domborzati pont nem más, mint a sebes folyású Arkmar-folyó – ettől délre laknak a jégóriások és a havasi óriások, akikkel a barbárok jól megférnek, ha éppen nem ölik egymást. A sebes folyó halban, s évente egyszer lazacban bővelkedik, így jó élelmiszerforrás mindkét nép számára.

A *havasi barbárok* igen egyszerű népek. Nem sokban különböznek norstradeni rokonaiktól – lévén, annak idején onnan vándoroltak el. A mostoha éghajlat kemény embereket faragott mindannyiukból. Magas, erős testfelépítésű nép, szőke vagy világosbarna hajjal, és gleccserkék vagy felhőszürke szemmel. Érzékeny szemük miatt verőfényben nem mennek a szabadba, mert megvakulnának; a felhős napokat és a szürkületet kedvelik. A férfiak szívósak és erősek, a nők gyönyörűek, hajlékonyak, de bennük is megvan a szükséges erő – oly mértékben, hogy nem egy törzsben női törzsfők vezetik a népet. Főként fókára vadásznak a partmenti homokpadokon, illetve szürkebundás szarvasokra a tundra zuzmólegelőin, s a ritka *olif*-ra, amely egy hatalmas, bundás jószág, iszonyatos görbe agyarakkal, izmos ormánnyal. A tenger olykor különös kövekkel ajándékozza meg őket: homokszemnyi aranyrögökkel, gerletojás nagyságú borostyánnal, és nagyon ritkán olyasfajta színes



kövekkel, melyek láttán a drunohari ork kereskedők szája is tátva marad, s megadnak érte bármit, amit csak a törzsek kérnek. Arghar lakói azonban nem csupán a tenger ajándékaiból élnek; fegyvereik, ruházatuk, lakhelyük abból készül, amit a természet ad nekik. Öltözékük főleg prémekből és bundákból áll, csonthegyű dárdákkal, szigonnyal vadásznak, acélbaltája csupán azoknak van, akik a drunohari orkoktól venni tudtak. Kunyhóikat *olif*-csontból emelik, *olif*-bőrrel borítják, s ha jön a hóviharok évszaka, jégtömböket is halmoznak rá.

A havasi barbárok – ha igen kezdetleges formában is – a Rendet szolgálják. Ez alatt nem kell komoly vallásbéli meggyőződést érteni, egyszerűen csak nem ismerik el Yvorl uralmát, és elszántan harcolnak azok ellen, akik birodalmukat fenyegetik, lévén elhelyezkedésük miatt jobban befolyásolja őket a Káosz és a Rend párharca, mint norstradeni rokonaikat. Nem egy barbár vándorolt el messze délre, hogy a Rend szolgálatába álljon – leghíresebb közülük Gork, a Hatalmas, aki a Rend álhadjáratában vesztette életét.

A törzsek mindegyike totemállatnak hódol, amely után a törzs nevezi magát. Létezik egy a fő-totemállat is, amelyet minden törzs tisztel, és amely a vezető törzs toteme; a Nagy Fehér Farkas. A többi törzs is a tundrán előforduló állatok szellemének védelme alá helyezi magát – így többek között van Szürke Bagoly, Fekete Sólyom, *Olif* és Hópárduc törzs.

Harcosaik – a Farkasfiak – olykor kicsinek érzik a tundrák nyújtotta szabadságot, és nyakukba veszik a világot. Ugyan a civilizáltabb népek gyakorta norstradeninek nézik őket – és a Farkasfiak nem törődnek különösebben azzal, hogy helyreigazítsák a tévedést –, mégis meg lehet különböztetni őket rokonaiktól. Totemállatuk sosem tűri, hogy egy havasi barbár mocskos szavakat vegyen a szájára, mert ezzel beszennyezné nem csak magát és a totemállatát, de az egész törzsét is – vagyis az a norstradeni, amelyik nem káromkodik, miközben az agyadat kiloccsantja, gyaníthatóan nem is norstradeni volt...

Hivatalos nyelv: A norstradeni egy darabosabb változata.
Lakosság: Barbár, bár elenyésző számban óriások is kószálnak arra.
Öltözködési szokások: Az éghajlatnak és az életmódnak megfelelő: szőrmebundák, fókabőr nadrágok, szárított zuzmóval tömött, fókazsírral átitatott, zsákszerű kabátok.
Árak: A civilizált vidékek pénze itt nem nagy érték – csupán a nők aggatják magukra ékszerként a kifúrt érméket. Ami valóban számít: a hús, az acélfegyverek és az *olif*-agyarból kifaragott, kultikus jelentőségű szobrocskák.
Közbiztonság: A barbárok tisztelik egymás életét – csak ritkán tör ki közöttük szerelmi féltékenységben gyökeredző harc –, ám a legkevésbé sem tisztelik a mások életét.
Vallás: Sámánhit. A törzsek totemállataiknak hódolnak, akik bizonyíthatóan segítik őket a vadászatban és a betegségek elkerülésében. Hitviláguk sajátosságaiból fakadóan az elvándorolt havasi barbárok Rend-hívők lesznek.
Iskolák, szervezetek, rendek: Nem léteznek iskolák. A barbárok maguk érik el mindazt, amit tudnak, s legfeljebb az öregek szavára figyelnek. Ugyanakkor a Farkasfiakat nyugodtan lehet harcos-rendnek tekinteni, bár semmi közük a civilizált iskolákhoz és a hierarchiához.

DRUNOHAR

Drunohar ősi romvárosában azok az orkok élnek jelentős számban, akiket megfertőzött a Káosz közelsége, és elhagyták a teremtő ősatya, Grooms hitét. Jó részük még akkor vándorolt el a Kondor Birodalomból, amikor az még nem volt birodalom, s az orkok a drének kegyetlen rabigája alatt nyögtek. Ezek a menekülők csalódottak voltak, ugyanakkor elszántak – Yvorlnak csupán a segítő kezét kellett kinyújtania feléjük, s a menekültek azon nyomban behódoltak neki. A renegát ork törzsek a Köztes-tenger partján fekvő, egykor világrészeket uraló romvárost kapták lakhelyül, s hozzá a környező földeket, amely az Yvorl által küldött, rendszeres esőzésnek köszönhetően zöldellő sávként válik el a szikkadt sivatagtól.

Később számos menekült érkezett még Drunoharba, ki magányosan, ki családostul – de sosem annyian, mint azon kárhozott emlékű hadjárat után, melyet Yennon-szigetéről indítottak a Kondor Birodalom ellen.

A város és az ork közösség teljhatalmú urai az Yvorl-papok, akik rendszeres élő-áldozattal biztosítják a Káoszisten jóindulatát népüknek. Éjsötét napján a véráldozat vörösre festi az utcákat – ám a papok nem lankadnak, s pihenés nélkül ajánlják fel az újabb és újabb rabszolgákat istenüknek.

Drunohar orkjai hírhedt rabszolgavadászok – a Kondor Birodalomba, a barbárok és óriások földjére, valamint a Thelan-szigetekre indítanak expedíciókat, és az elfogott szerencsétleneket vagy a város környéki földeken dolgoztatják, vagy eladják a Káoszfellegvárnak. Rabszolgavadász karavánjaik ugyanakkor fontos feladatot látnak el Észak-Gerondar életében; kereskednek, s így kötik össze a Káosz-törpék vidékét a havasi barbárokéval, s mindkettőt Volenával, s a többi nyugati állammal – ezért minden gaztettük ellenére megbecsült szerepet töltenek be az északi népek között. A rendszeresen ismétlődő élelem- és fegyverszállítmányok értéke megfelelőképpen ellensúlyozza azt a néhány száz rabszolgát, akiket az orkok mellékesen magukkal visznek útjaikról.

Drunohar kereskedő-rabszolgavadászai olykor igen messzire is elvetődnek – hol a véletlennek, hol a saját kíváncsiságuknak köszönhetően. Láttak már drunohari orkot Maldiberanon is, sőt, újabban az a hír járja, hogy a rabszolgavadászoknak sikerült egy igen kedvező üzletet nyélbe ütniük a Zoldrun Császársággal, melynek eredményeként drunohari zászló alatt kisebb kalózflottilla kezdhette meg portyáit.

Hivatalos nyelv: A drunohari orkok az ork nyelv egy különösen torz változatát beszélik, néhányan megértik az Eltévelyedettek beszédét is, és sokan a közöst is törik... különösen akkor, ha alkudozni kell. Az eltűnt családtagok sorsát firtató kérdések hallatán azonnal elfelednek minden értelmes beszédet.
Lakosság: Renegát orkok, illetve rabszolgák.
Öltözködési szokások: A tengermelléki éghajlatnak és a kősivatag szomszédságának köszönhetően a városban nincs szükség melegebb ruhákra, a tél viszont igen hideg, mert akkor a Vas-hegység felől fúj a szél. Öltözködési szokásokról az orkok esetében nem lehet beszélni; azt vesznek fel, amit találnak, vagy szereznek.
Árak: Teljesen változó. Mindig az adott kereskedő hangulatától függ.
Közbiztonság: Igen rossz.
Vallás: Yvorl hódolata.
Iskolák, szervezetek, rendek: Bár rendekről Drunohar esetében nem lehet beszélni, az általánosan űzött foglalkozás – rabszolgavadászat és kereskedés – jellemző az itteni orkokra. Ha netán elvetődnek más országokba, igyekeznek ott is hasonló foglalkozást űzni.

VIHARÓRIÁSOK FÖLDJE (Viharföld)

A Gorendorf-hegység keleti lábainál, a tengerpart egybefüggő erdővel borított, vadban gazdag, lankás oldalú, alacsony hegyei közt számtalan település, katonai tábor és erődítmény hirdeti Yvorl erejét. A Viharóriások földje csalóka elnevezés – az hihetnénk, hogy itt egy újabb óriásfaj törzseit találnák, pedig egyáltalán nem erről van szó. Viharóriásoknak Yvorl hadseregének legelszántabb katonáit nevezik – ugyan a hadsereg néhány egysége valóban óriásokból és barbárokból áll, az újonnan épített erődvárosok falai mögött megtalálható bármely faj és náció szülötte, mely valaha a Káosz szolgálatába állt.

Ezen a fölön sosincs béke, a tábortüzeknél véres történetek szítják a harci szellem parazsát, csecsemők gügyögése és asszonyok kacagása helyett acélcsattogás és a gyakorlatozó katonák ordítozása veri fel a települések csendjét. Az egész föld nem más, mint egy hatalmas kaszárnya, ahol a Káosz hadserege készülődik a háborúra; ez olyan tűzvész, amely valahol mindig tombol. A különböző zászlók alatt felállított táborok két háború között egymással versengenek, s ez a versengés korántsem békés – akár egymás ellenségeinek is vélhetnénk a hadgyakorlatokról halottaikkal hazatérő csapatokat.

A katonaállam uralkodója maga Yvorl, aki viszont személyesen még sosem fordult meg itt – ez az egyetlen vidék, ahol még az élőáldozatokat sem személyesen fogadja el elvakult papjaitól, hanem csupán szládjait küldi el értük. Ezért a Vihar-földön a papok nem parancsolhatnak, s a valódi hatalmat a mindenkori fővezér, Derek Cuman tölti be, aki idejének jó részét katonái közt tölti.

Előfordul, hogy egy-egy jól képzett harcos elhagyja a Viharóriásokat – ezek némelyike renegát, mások titokzatos küldetésben továbbra is Yvorl ügyét képviselik, csak már nem katonaként.

Hivatalos nyelv: A *volen* és a közös.
Lakosság: Lakosságról nem lehet beszélni, csupán az itt állomásozó katonákról és az őket körülvevő személyekről: rabszolgákról, szajhákról, papokról.
Öltözködési szokások: Bármi, ami kényelmes és nem zavar a harcban. Zászlaik változatosak, de mindegyik központi motívuma a háromágú villámmá formált Yvorl-rúna.
Árak: Alacsonyak – de a zsold sem sok.
Közbiztonság: A városokon, katonai táborokon belül jónak mondható, azokon kívül viszont elég kellemetlen dolgok történhetnek akár még a nagyobb csapatokkal is.
Vallás: Yvorl hite.
Iskolák, szervezetek, rendek: Egyetlen rend létezik ezen a tájon: a Viharóriásoké.

MANOVIA

Manovia tulajdonképpen nem más, mint a Gorendorf-hegység völgyeiben élő manók szállásterülete. Valójában nem ország, ám sajátosságai miatt, és mert más ország eddig még nem kebelezte be ezt a területet, önálló területként kezelhetjük, mint például Fayin Gramanát is. A Gorendorf-hegység hatalmas vízválasztóját javarészt hegyi manók lakják, ám azok olyan nagy számmal, hogy a hegységet is az ő nyelvükön nevezték el (goren – nagy; dorf – hegy). Rajtuk kívül a többi manófaj is megtalálható erre. Vadászatból és tolvajlásból élnek, illetve abból, hogy megesznek mindent és mindenkit, aki arra téved.

Beszélik, hogy a létsíkról méltánytalanul elűzött Manóisten ezen a tájon fog ismét megtestesülni, mivel a lendori manókat csaknem kiirtotta a drén invázió. Ebben az esetben Gerondar kissé zsúfolt lesz... már ami az isteneket illeti.

Hivatalos nyelv: A manóbeszéd különféle nyelvjárásai.
Lakosság: Manók, manók és manók.
Öltözködési szokások: Rongyok és prémek kaotikus egyvelege.
Árak: Errefelé csak az életnek van ára... az pedig igen olcsó.
Közbiztonság: Ha hadseregek védelmeznek, akkor jó. Ha egyedül vagy... imádkoztál már?
Vallás: Kevert hit, mely Verghaust és Yvorl imádatából alakult ki. Mindkét istennek áldoznak, „sosem-lehet-tudni" alapon.
Iskolák, szervezetek, rendek: A manók nem ismerik a szervezett oktatás előnyeit.

A VÉGTELEN KŐPUSZTASÁG

A hatalmas terület, amely ezen a néven ismerszik, a barbároktól és óriásoktól gyéren lakott keleti parttól egészen a Gorendorf-hegység keleti oldaláig húzódik. Senki nem tud biztosat erről a jókora földdarabról – hiszen Yvorl közelsége itt a legnyilvánvalóbb. Bár a földrész egyharmadát elfoglaló vidék nagy része valóban a hőségtől izzó kősivatag, a Gorendorf-hegység legmagasabb szirtjeiről különösen tiszta időben zöld foltot lehet felfedezni a sivatag szívében – méghozzá akkorát, hogy semmiképpen sem lehet pusztán oázis. A poros fóliánsok sűrű dzsungelről írnak, mely ezernyi titkot rejt. Drunoharban szóbeszéd száll hatalmas, emberevő, szürke majomemberekről, akik bárkinek ketté tudják roppantani a gerincét; vagy bennszülött kannibálokról; de sokak szerint egy mesés gazdagságú, ősi és csillogó feketetündér város is rejtőzik valahol a zöld lombok alatt – de persze egyetlen drunohari gazfickó sem merészkedett el odáig, hogy a saját szemével győződjön meg a legendák igazságáról.

Ugyancsak a Gorendorf-hegység csúcsairól látható egy kéklő magasságokba emelkedő hegy. Ha a távolságot kutató elég sokáig mereszti a szemét, akkor éppen ki tudja venni a füstölgő hegycsúcsot. Valószínűleg egy ősöreg vulkán működik ott – többek szerint névtelen, elfajzott szörnyetegek élnek a lábánál található romokban –, de az is lehet, hogy az egész hegy egyetlen hatalmas város, melynek a földrészeket uraló Drunohar csupán távoli kikötője volt valaha, s a füst az égő áldozatokból száll az égre manapság is.

Ami viszont már több mint legenda – a Végtelen Kőpusztaság telis-tele van szórva megmunkált, faragott, majd darabokra zúzott kövekkel, s olyan lények csontjait szikkasztja hófehérre az örökkön izzó Nap, melyek talán sosem éltek ezen a világon. A sivatag déli szegélyét zölddel pettyező oázisoktól elfeledett utak vezetnek északra, melyeken még senki sem mert elindulni, s az Eltévelyedettek ismernek egy romvárost, alig néhány napi járóföldre a bányáiktól, amely csaknem akkora, mint Drunohar ám teljességgel lakhatatlan, mert egymás testéből táplálkozó, ennek ellenére örökösen szaporodó halálontúli lények kószálnak a valaha viaszként meglágyult kövek között.

A Végtelen Kőpusztaságból csupán egy vékony sávot derítetek fel a civilizáció számára, a déli parton, ahol a Káosz erőinek egy része elhaladt a Nagy Hadjárat idején, hogy kiegészülve a drunohari orkokkal és az Eltévelyedettekkel, északról csapjon le a Kondor Birodalomra. Ez a terület, Drunohar és a Vas-hegység között mocsaras, ingoványos a tőle északabbra elterülő hatalmas, sómarta szegélyű Trang-tó miatt. A Trang-mocsár nyálkás felszíne alatt ősi szörnyetegek húzódnak meg prédáikra várva, s a poshadt víz melegágya a gyilkos kórságoknak. A Káosz katonái jócskán megtizedelődtek a barátságtalan vidéken.

A nyugati oldal: Andienn-földje

VOLENA

Egyházi állam az Átokmezsgyétől északra, a Káoszbirodalom központi országa. Sűrűn lakott, mivel a sziklás, dombos vidék kedvez a népsűrűségnek – van mit enni, és van hol elrejtőzni. Az államszervezet születése a Káoszfellegvár közelségének köszönhető, ugyanis itt telepedtek le a világ minden tájáról ideözönlő Yvorl hitűek, akik hatalmas uruk közeli jelenlétét vágyták, de gyengének érezték magukat ahhoz, hogy a Viharóriások között harcoljanak, vagy éppenséggel túl erősnek, mintsem, hogy hitvány zsoldosként szolgálják urukat. Volena tekintélyes kiterjedése miatt egy uralkodó nehezen tudná kormányozni a káosz-vezérelte államot, így négy tartományra osztották; ebből háromban egy-egy Káoszpüspök uralkodik, míg negyedik, legbelső tartomány magának a Káoszpápának, Kígyólelkű Saladornak a székhelye. A tartományurak haláluk után mind Yvorl szládjaivá válnak, és osztoznak uruk hatalmában – az első szlád a sorban Sheenka volt, pusztulása után Andienn, a hódító lett a szládok feje.

Volena államszervezete hitállam, ebből következően mindent Yvorl papjai határoznak meg – akár még azt is, hogy mely asszony mely férfitól essen teherbe. Ugyanakkor nem lenne káosz-vidék ez a föld, ha a papok szavát mindenki hűen követné. Mivel házasság intézménye teljességgel ismeretlen, ha a papok és csatlósaik nincsenek a közelben, mindenki azzal párosodik, akivel akar... vagy akivel tud.

A legnyugatibb tartomány Verdan, mely északról Meirannal, keletről pedig Keriniával határos. Uralkodója, Lélekvadász Reinhar nem alkot és nem tartat be semmilyen törvényt, így aki erre a tájékra keveredik, ne lepődjön meg, ha kifosztják, és akkor még össze is teheti a kezét, hogy az életét meghagyták! Szerencsés napokon viszont előfordulhat, hogy megválasztják egy falu vezetőjének, vagy lotyók serege veszi körül, s addig munkálkodnak rajta, amíg csak bírja. Az egész államot az őrülettel határos káosz dúlja, mindenki úgy védi vagyonát, az életét és a lelkét, ahogy tudja. Ugyanakkor a törvénytelenség szabadságot is ad az ittenieknek – nem véletlen, hogy ez a tartomány a legnépesebb mind közül. Reinhar kövér, romlott figura, kinek életét a világi hívságok maximális élvezete tölti ki. Öntelt, ám ravasz – álnokságának nincsen határa. Rendkívül jó viszonyban van a szomszédos Meirannal, így gazdagsága szavatolt.

Verdantól keletre Korenis tartománya terpeszkedik, az egyetlen tartomány, ahol az uralkodó, bár püspöki rangja van, nem pap, hanem varázsló. Soldron Seliar magiszter, vagy ahogy közkeletűbb nevén nevezik, az Átokúr, a fekete mágia neves mestere. Ő a Káoszpüspökök közül a legerősebb; egy halálúr, akit már vajmi kevéssé érdekel a halandók gondja-baja. Elért létének arra a szintjére, amikor már nincs túl sok cél előtte, ám azt minden eszközzel igyekszik elérni; s ez a cél pedig nem más, mint a Káoszpápa tisztsége. Tartományán kegyetlen módszerekkel uralkodik; évenként többször haláladót szed, és ha akar, szabad fosztogatást enged embereinek – akik olykor csak a legna-

gyobb jóindulattal nevezhetők már embernek. A törvényeket az Átokúr írja, és akkor változtatja meg, amikor csak jónak látja. Népének nincsenek jogai, bár ha meghúzzák magukat, elég jól megélhetnek, hiszen meglepően gazdag a föld, a mélyben és a felszínen egyaránt. Talán az Átokúr mágiájának hatása, hogy ebben a tartományban csupán ikrek születnek – kettes és hármas ikrek, olykor pedig négyes ikrek –, így aztán Korenisben mindig akad elegendő alattvaló a haláladóhoz.

A középső tartomány Laberis. Itt terpeszkedik Odera, Volena fővárosa, és szintúgy itt található meg az „Örökkön Változó Palota", ami a Káoszpápa lakhelye és Yvorl leghatalmasabb temploma is egyben. Nevét kaotikus formájú, valamilyen mágikus eljárás folytán állandóan változó alakja miatt kapta – vélhetően a Káoszfellegvár is hasonlóképpen viselkedik, ám arról még nem születtek szavahihető beszámolók. A tartomány fölött Salador gyakorol kizárólagos hatalmat, ő az egyedüli, akinek a másik három tartományúr elszámolással tartozik – még a Káoszisten is Saladoron keresztül nyilvánítja ki akaratát. A Káoszpápa, Yvorl egyházi hierarchiája legmagasabb tisztségének birtokosa. Állítólag több mint háromszáz éves, de teste csupán egy jó harmincas éveiben járó, jóképű, ámbár fenyegető férfit mutat. Mint az „Örökkön Változó Palota" lakója, egyedül neki van egyenes bejárása a Káosz Fellegvárába. Hatalma egyedülálló, tudása majdhogynem a szládokéhoz fogható.

A legszélső tartomány a Gorendorf-hegységgel határos Ziredorf. A kormányzó itt egy borzasztó asszony, Irgalmatlan Alvara, aki sokak szerint a Káoszpápa szeretője. Ha ez igaz, különös gusztusa lehet Saladornak, hiszen Alvara irtózatosan kövér testén számtalan éhes száj nyílik, melyeket állandóan etetniük kell a püspökasszony rabszolgáinak, s a kövérségtől lefittyedő bőrredők alól bűzös váladék csordogál, amely nedvesen tartja Alvara örökké meztelen testét. Ő írta a híres „Gyötrelmek Könyve" című színdarabot, mely a kínzások eddig soha nem látott bőségű tárházát mutatja be a nagyérdemű közönségnek – élőben. Ziredorf lakossága kisebb részt ember, nagyobb részt pedig a hegyekben lakó, illetve onnan kitelepült manó és ogár.

Hivatalos nyelv: A népesség vegyességének köszönhetően sokféle nyelvet beszélnek, de a legelfogadottabb az erősen kevert, innen-onnan összeállt, bár már sajátnak vallott *volen*. Beszélik továbbá a közöst, de hallani manószót, sőt, olykor egy-egy ork, illetve óriásnyelven kiejtett mondat is elhangzik.
Lakosság: Vegyes, megtalálható itt majd' mindenféle náció, illetve azok keverékei.
Öltözködési szokások: Nincs meghatározott, mindig az időszerű divat szerint. Egyetlen feltételt az éghajlat szab, ahol is a hűvös északi szelek általában megkövetelik a vastagabb, olykor prémbetétes anyagokat.
Árak: Változóak. Tartományról-tartományra, sőt, faluról-falura változnak, de még az sem biztos, hogy amire reggel megalkudtak, az délben ugyanannyiba fog kerülni. Általános szabály, hogy az erősebb fél határozza meg a dolgok árát.
Közbiztonság: Nagyon rossz. Volena területén gyakorlatilag bármi megtörténhet a gyanútlan átutazóval – s ha túléli, másnap akár annak az ellenkezője is.
Vallás: A tartományok területén Yvorl hite az elfogadott, bár más, kaotikus és szélsőséges istenek imádatát is megtűrik – igaz, csupán azért, hogy Yvorl papjainak legyen kit feláldozniuk Éjsötét ünnepén.
Iskolák, szervezetek, rendek: Volena területén legkönnyebben Yvorl-papnak tanulhat az ember. De más rablásra és ölésre szakosodott mesterség művelői is előfordulnak, úgymint tolvajcéhek, orgyilkos-rendek, erkölcstelen varázslóiskolák, boszorkányfészkek, fegyverforgatók kaszárnyái. Ha valaki békésebb szakmára vágyik, azt ne Volenában keresse.

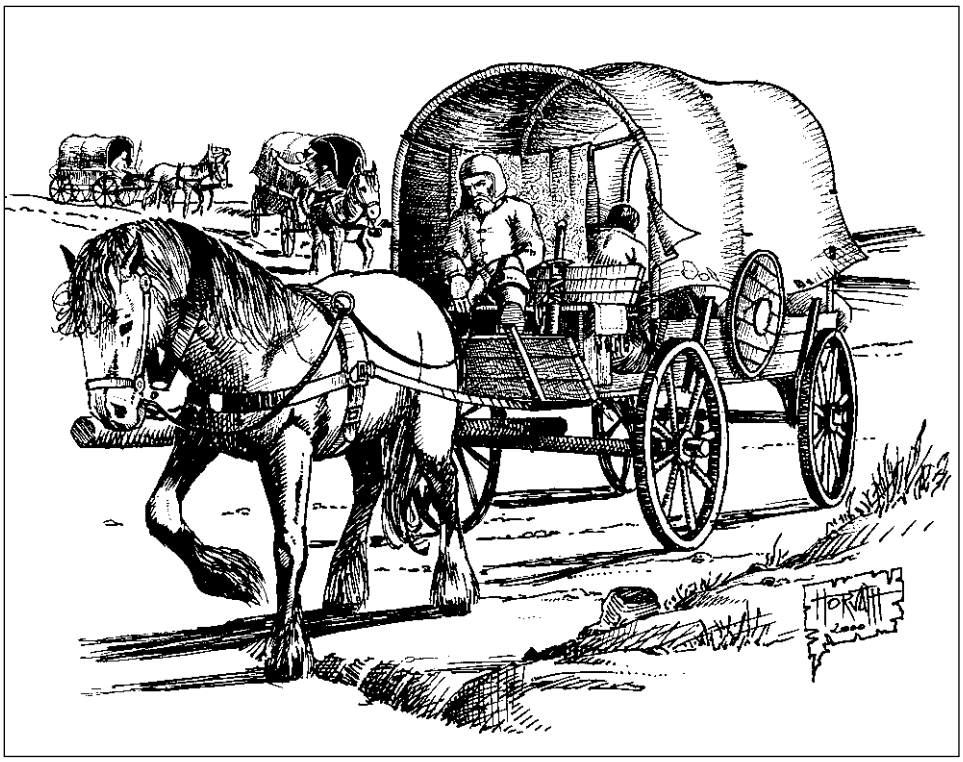
Jelentősebb rendek:
Orgyilkosok: Ében Testvériség, Volena Büntetői, Sápatagok
Tolvajok: Holdarcúak, Nesztelen Vadászok,
Varázslók: Viharmágusok, Aura Goanathar Rend
Boszorkányok: Liathar Leányai, Morkha
Harcosok: Yvorl Kaszásai, Lánglelkűek (lovagrend) Vil-Amatar (mágikus harcosok)

MEIRAN

Gazdag, önálló kereskedőállam, élén a Tízek Tanácsával. Az északnyugati partvidék tenger-ostromolta mélyföldjein földművelő és állattenyésztő lakosság él; ők Gerondar nyugati térségének élelmezői – sőt, Drunohar rabszolgavadász-kereskedői révén a keleti pusztaságokra is eljut a meirani élelmiszer. A tartomány fő bevétele egyértelműen a kereskedelemből, a megtermelt áruk értékesítéséből adódik, hisz' gyakorlatilag az északi kontinens keleti részén ez az egyetlen behajózható partszakasz (tudniillik a teljes keleti partot a hegység szirtjei lepik be, ráadásul a víz tele van sziklazátonyokkal, innen is a név: Kőszilánk Partok). Bár az állam maga rendezettnek tűnik, nem ritkák az intrikák és burkolt hatalmi harcok – ám ez nem csupán a Káosz vidékére jellemző.

A *Tízek Tanácsa* a tíz legtekintélyesebb kalmárcsalád vezetőiből áll, ők uralkodnak a vidéken, és kereskedelmi kirendeltségeik gyakorlatilag a világ összes fővárosában megtalálhatóak. A Tanács Elnöke a leggazdagabb, legbefolyásosabb család – az Arany Sas Kereskedőház – feje, Gideon Fegord, aki az oderai Birodalmi Tanácsba is bejáratos, ahová csupán a legfőbb Káoszurak kapnak meghívást. Kereskedelmi és politikai befolyása jelentős, amivel nem rest élni. Beszélik, személyes jó barátja Lélekvadász Reinharnak, a Káoszpüspöknek, és hogy kettejük között létezik valamiféle titokzatos paktum.

Meiran jelentéktelen méretű zsoldos hadsereget tart fenn, ám az is szinte fölösleges – parádékon kívül másutt nem is látható az enciántabard, a Tanács poroszlóinak díszes egyenruhája –, mivel a tartományban jelentős számú Viharóriás-hadsereg állomásozik, melyet minden évben leváltanak. A Káoszfellegvár erőteljes katonai jelenlétének csak részben oka Meiran megkülönböztetett élelmezési szerepe – a másik ok a tengerpart, amely kiváló adottságai révén előnyös kereskedelmi helyzetbe hozza az államot. Meiran szaggatott partvonala



számtalan hadikikötőt bújtat, melyek közvetlen teleport-kapcsolatban állnak az Örökkön Változó Palotával.

A meirani kereskedőházak behálózzák az egész ismert világot, és minden nagyobb városban megtalálható legalább egy fiókházuk. Ez a kereskedelmi háló, melyet a tíz kalmárcsalád szőtt Worluk köré, nem csupán Meiran gazdagságát biztosítja, de valamilyen módon hozzájárul csaknem minden ország gazdaságához, ezért a káoszhitű kereskedők ha nem is szívesen látott, mindenesetre kényszerből megtűrt vendégek a többi kontinensen. Egyedül Kelet- és Dél-Gerondar fehér folt a meiraniak számára; ezeken a területeken Drunohar orkjai birtokolják az utakat.

Hivatalos nyelv: Beszélt nyelve a közös (ez az elfogadott államnyelv), de beszélik a környező államok nyelvét (mint a *volen* vagy a *keran*), néhányan jártasak a manók és orkok nyelvében is.
Lakosság: Változó, csupa meggazdagodni vágyó szerencsevadász és kereskedő, általános ismertető jegyek nincsenek.
Öltözködési szokások: Volenához hasonlóan változatos, ahány nép él itt, annyi féle. Legfőbb öltözködési irányadó a hűvös éghajlat.
Árak: Közepesek. Mindent kapni lehet, még a ritkaságok is mindennaposak.
Közbiztonság: Rossz. Bár az állam gazdagabb az átlagosnál, a területén rengeteg a naplopó és a tolvaj. A Káoszfellegvár itt állomásozó hadserege sem növeli a közbiztonságot, sőt...
Vallás: Általában a Káosz-hit dívik, már csak Volena közelsége miatt is, de előfordulnak, főleg az erre járó kereskedők miatt a Rend panteonjának templomai is. Ezeket rendszeresen felégetik, ám mindig akad pénz az újjáépítésre. Ezek a templomok gyakran válnak a Rend-párti ellenállás korántsem titkos fészkévé.
Iskolák, szervezetek, rendek: Rengeteg polgári céh virágzik erre, de leginkább felkapott a kereskedőké, na meg persze a belőlük élő tolvajoké, akik alkalomadtán maguk is kereskednek. Akadnak itt harcos iskolák is, bár ezek Gerondar-szerte nevetség tárgyai. Ok nélkül...
Jelentősebb rendek:
Tolvajok: Meirani Kézművesek, Arganos Gyermekei
Harcosok: Meirani Testőrgárdisták, Vadvizek Vadászai Iskola

KERINIA

A gerondari őslakosok és az első emberi jövevények leszármazottainak, a kerineknek a királysága. Büszke, harcos nép lakja, akik a Káoszbirodalom katonaságának gerincét alkotják a Viharóriások mellett. A kerin király, Gyémántszemű Roedgar Maaris maga is katona, aki a kerin szokásoknak megfelelően nem örökölte koronáját, hanem hősiességével *kivívta.* Kerinia harcos-királya a híres és még inkább hírhedt Fekete Vértesek körében vívta ki a dicsőséget, a Káosz és a Rend erői között zajló háborúban. Az uralkodó kemény, hajthatatlan férfi, mint fajtája majd' minden tagja. Vasököllel irányítja királyságát. Odaadása az ország ügyében és hite Yvorl felé nem kétséges. A Gyémántszemű megnevezés annak a csodálatos ékkőnek köszönhető, melyet bal szemgödrébe forrasztott bele Yvorl egyik szládja – legalábbis a történetek ezt mondják –, s amellyel állítólag képes látni azokat a gondolatokat, amelyek Yvorl és a Káosz erői ellen fogannak.

Keriniában igazi pályafutást csak katonaként lehet bejárni, épp ezért a jelentkezőknek se szeri, se száma, a felvételi követelmény tehát okkal kemény. Keriniában a nőket nem nézik le csupán azért, mert nők – számos hajadon választja a fegyveres életet, de nem külön rendekben, amelyekre ujjal lehetne mutogatni, hanem együtt a férfiakkal, teljesítve mindazt, amit az erősebb nemnek is kell. Aki bekerül valamelyik harci-rendbe, annak komoly talentumokkal kell rendelkeznie, hogy felölthesse a nemzet vörös-fekete egyenruháját. Azok, akik nem felelnek meg a katonaélet kemény követelményeinek, csupán a kiszolgálók lenézett életét élhetik... vagy kapnak egy szépen faragott fejfát a kiképzőtábor közelében.

Hivatalos nyelv: A *keran*. Más népek szavait elvből és büszkeségből szájukra nem veszik, még a közöst is csak tolmácsok útján beszélik, noha azt egészen jól megértik.
Lakosság: Az őslakó roalok és a jövevény emberek keveredéséből létrejött *kerin*ek. Mivel tulajdonságaikban inkább az emberekre hasonlítanak, ezért a köznyelv is embernek tartja őket, akár csak a dréneket. Ezek a hollószín fürtökkel és heves vérmérséklettel megáldott, szikár, inas, sólyomarcú lények megvetik és gyűlölik az orkokat, a törpéket, az elfektől pedig kimondottan idegenkednek. Az óriásokat harci képességeik miatt tisztelik, de ezt a tiszteletet a világért sem mutatnák ki. Ha tisztavérű roallal találkoznak, addig nem nyugszanak, míg meg nem ölik... vagy maguk el nem pusztulnak.
Öltözködési szokások: Errefelé kedvelik a sötét színeket, mint amilyen a fekete vagy a borvörös. Ruháik anyaga erős, strapabíró, szabásukon jól látszik, hogy szabójukat inkább a célszerűség, mint a dekorativitás vezérelte. A férfiak és a nők egyaránt az uniformisszerű öltözéket hordanak.
Árak: Az államon belül cserekereskedelem folyik – a pénzt megvetik, s lenéznek mindenkit, aki csak pénzért hajlandó dolgozni, vagy eladni valamit. Pénzre igazán csak akkor van szükségük, ha külhoni kereskedőktől akarnak vásárolni.
Közbiztonság: Jó. A jól szervezett őrség elriasztja a renitenseket, akik egyébként sem igen szívlelhetik a gőgös és harcias népet.
Vallás: A királyságban Yvorl vallása dívik, azonban nélkülöz minden olyan elemet, amely felborítaná az ősi szokásokon alapuló társadalom rendjét. A volenai papok éppen ezért számtalanszor megkérdőjelezték már a *kerin*ek odaadását a káosz irányában.
Iskolák, szervezetek, rendek: Leginkább harcos iskolákban bővelkedik Kerinia, de akad egy orgyilkos-iskolájuk is, ahol csupán külhoni ifjak tanulhatnak.
Jelentősebb rendek:
Harcosok: Fekete Vértesek, Kerin Vágtatók, Veremharcosok, Holdsarló Harcművész Iskola
Orgyilkosok: Táncoló Árnyak Testvérisége

ROAL-FÖLDEK

Csupán képzeletbeli határokkal, illetőleg a szomszédos államok által rajzolt határokkal rendelkező vadföld. Lakói a roalok, e föld őslakosai voltak egészen a hódító hős, Andienn érkezéséig (*Az első Káoszbajnok volt az, aki serege élén meghódította az akkor még a roalok kezén lévő szárazföld északi részét, ahol aztán istene lakhelye, a Káoszfellegvár felépült. Yvorl később magához vette lelkét, testét pedig díszes sírba helyezték, csodálatos hatalommal rendelkező bárdjával és vértjével együtt. Sokan próbálták már megkeresni az ismeretlen helyen leledző sírboltot az ereklyék megszerzésének reményében, ám mind ez idáig még senki nem járt sikerrel. A legtöbben úgy vélekednek, hogy ezen a*

földrészen található, sőt, néhányan tudni vélik, hogy a buja erdőségekkel borított Senki Földjén rejtezik, a Kősivatag szívében. A borongósabbak viszont úgy tartják, hogy inkább az Átokmezsgye az ősi sír rejteke.). Bár még mindig jelentős területet tudhatnak magukénak, hatalmuk, mely egykor majd' az egész északi kontinensre kiterjedt, csupán halvány árnyéka korábbi önmagának. Egyre ritkuló, szétszórt városállamaik fölött külön-külön uralkodó áll, nincsenek általánosan elfogadott törvények, az állam csupán független városok laza szövetsége. Mindazonáltal baj esetén összefognak, és az általuk igen hatékonyan gyakorolt, jelentékeny mágiaformával, az ősi magvakból táplálkozó vadmágiával komoly ellenállást jelentenek a két ellenlábasnak, a vérrokon Keriniának és az eszelős Zoldrun Császárságnak egyaránt. Állandó háborúskodásuk ezen államokkal, illetőleg a fel-felfortyanó belső viszályok egyre gyengítik őket, és már csak idő kérdése, mikor tűnik el véglegesen a roal nép e földről. Bukásra ítélt helyzetüket jól példázza, hogy a roalok az egyetlen nép a Káoszbirodalomban, akik nem képviselhetik magukat a Birodalmi Tanácsban.

Bár a roalok nem hívei Yvorlnak, a békesség kedvéért adóznak neki, s olykor vadmágusokkal segítik a káosz ügyét – különben az Egyszemű Istenség már eltörölte volna őket. Salador, a volenai Káoszpápa nemegyszer fennen hangoztatja, hogy a roalok pusztán „azért vakarózhatnak még bolhás odúikban", mert Yvorlnak komoly tervei vannak velük. A roalok hallottak már erről a véleményről, és valóban vakarózhatnékjuk támad, ha azokra a titokzatos tervekre gondolnak...

Hivatalos nyelv: Beszélt nyelv az ősi *roun*, a roalok nyelve, illetőleg a manónyelv, a szomszédságnak köszönhetően. Megértik még a szomszédos tartományok nyelveit, ha beszélni nem is beszélik, illetőleg a közöst.
Lakosság: A roal nép nyurga, emberi testfelépítésű, 200-220 centiméteres átlagos testmagassággal, amihez hihetetlenül vékony alkat társul. Arcuk hosszúkás, fülük az elfekéhez hasonlóan elhegyesedő. Fizikai képességeik silányak, viszont mentális adottságaik kiemelkedők. A vadmágia avatott mesterei.
Öltözködési szokások: Előszeretettel viselnek a talárhoz hasonló, ám annál sokkal finomabb anyagból készült, ügyesen szabott öltözék-költeményeket. Ezeket szívesen egészítik ki köpönyeggel és puha bőrsaruval. Kedvelik az ékszereket, elfogadott, ha egy roal kezének minden ujján gyűrű csillog. Szeretik továbbá a selymet és a bársonyt, ruháikat is általában ezekből készítik. Kedvenc színük a fehér és az égszínkék.
Árak: Városról-városra változó. Mivel idegeneket nem szívesen fogadnak, ezért külső mércével nem jellemezhető. Az ő szemszögükből elfogadható.
Közbiztonság: A városokban jó, de nem az idegenek számára.
Vallás: Ősi istenüket, a kaotikus Ogerát imádják, azonban hűvös távolságtartással adóznak Yvorlnak is. A roalok ősi istennője, a kiszámíthatatlanság és vadság úrnője. Úgy tartják a roalok, hogy az úrnő saját akaratából tébolyodott meg, és vált kiszámíthatatlanná, hogy aztán szeszélyes lelkének egy töredékét népének adhassa. Ez a lélektöredék az, amit ma Vadmágiának ismernek.
Iskolák, szervezetek, rendek: A roalok mágiája igen híres – külhoni tanítványt azonban sosem fogadnak. Valójában nincs is miért – a vadmágiára születni kell, s ha ezt a különös képességet olykor más faj gyermeke is birtokolja, használatát akkor sem tudja megtanulni; csupán saját tapasztalatai alapján válhat mind ügyesebbé, vagy ha ez nem sikerül, akkor halottabbá…
Jelentősebb rendek: Nincsenek. Egyes roal vadmágusok különös belső tűztől hajtva elhagyhatják városukat, országukat, de még Gerondart is. Ezt a belső tüzet kalandvágynak nevezik...

ZOLDRUN CSÁSZÁRSÁG

Sötéten terpeszkedő birodalom Kerinia szomszédságában. A császári házaspár Yvorl elvakult csatlósa. Az uralkodó pár nem büszkélkedhet az idő ködébe vesző, császári ősökkel, mert minden Éjközép napján az arra méltó, nemesi származású jelentkezők kihívhatják őket viadalra – ebből kifolyólag többnyire dinasztiát sem alapíthatnak... nem élik meg az ehhez szükséges életkort. A harcot természetesen mágiával vívják, mert valami misztikus jelenség folytán a kihívó és a császári pár képessé válik a mágia használatára, bár sosem tanulta. Mágiájukat nem ismerik, mindössze intuitív jelleggel használják azt – s meglehetősen sok rokonságot mutat a roal vadmágiával. Nem meglepő hát, hogy a császári pár időről időre megpróbálja megszerezni a szomszédos Roal-földek uralmát, hogy a behódolt vadmágusokkal behozhatatlan előnyre tegyen szert a trónkövetelőkkel szemben. A császári akarat azonban minduntalan csődöt mondott a gyenge roalokkal szemben, sőt, eddig még egyetlen zoldrun császár sem élte túl a sikertelen hódító háborút. Egyesek Yvorl akaratát látják megnyilvánulni ebben.

Zoldrun népe legalább olyan mohó, mint amilyenek uralkodóik maguk. A javak mértéktelen megszerezni vágyása és azok elpazarlása legalább olyan mindennapos, mint a yennon-szigeti mágusoknak a zoknijuk cserélése. Nem csoda hát, hogy ilyen mértékű pocsékolás mellett igazán sohasem gazdagodott meg az ország.

Hivatalos nyelv: Leggyakrabban a dallamos zoldrunt hallani, de rengetegen beszélik a közös nyelvet is.
Lakosság: Más földrészekről ideérkezett népek egyvelege jellemző, bár látni itt száműzött kerint is.
Öltözködési szokások: Hivalkodó, túlzóan cicomás, méregdrága selyemből, tafotából, illetőleg egyéb ritka kelmékből. A rikító színek dívnak errefelé. Az éghajlat igen kedvező, így nyaranta előfordul, hogy egyes hiú zoldrun férfiak és nők meztelenül, pusztán méregdrága ékszerekbe öltözködve lófrálnak a városokban.
Árak: Magasak, bár ez itt senkit nem érdekel.
Közbiztonság: Közepes, amely a lakosok nemtörődömségéből fakad.
Vallás: Kizárólag Yvorl hite terjedt el.
Jelentősebb iskolák: Nincsenek, azonban különleges képességekkel rendelkező, magányos hősök még a dekadencia eme mocsarából is kiemelkedhetnek.

AZ ÁTOKMEZSGYE

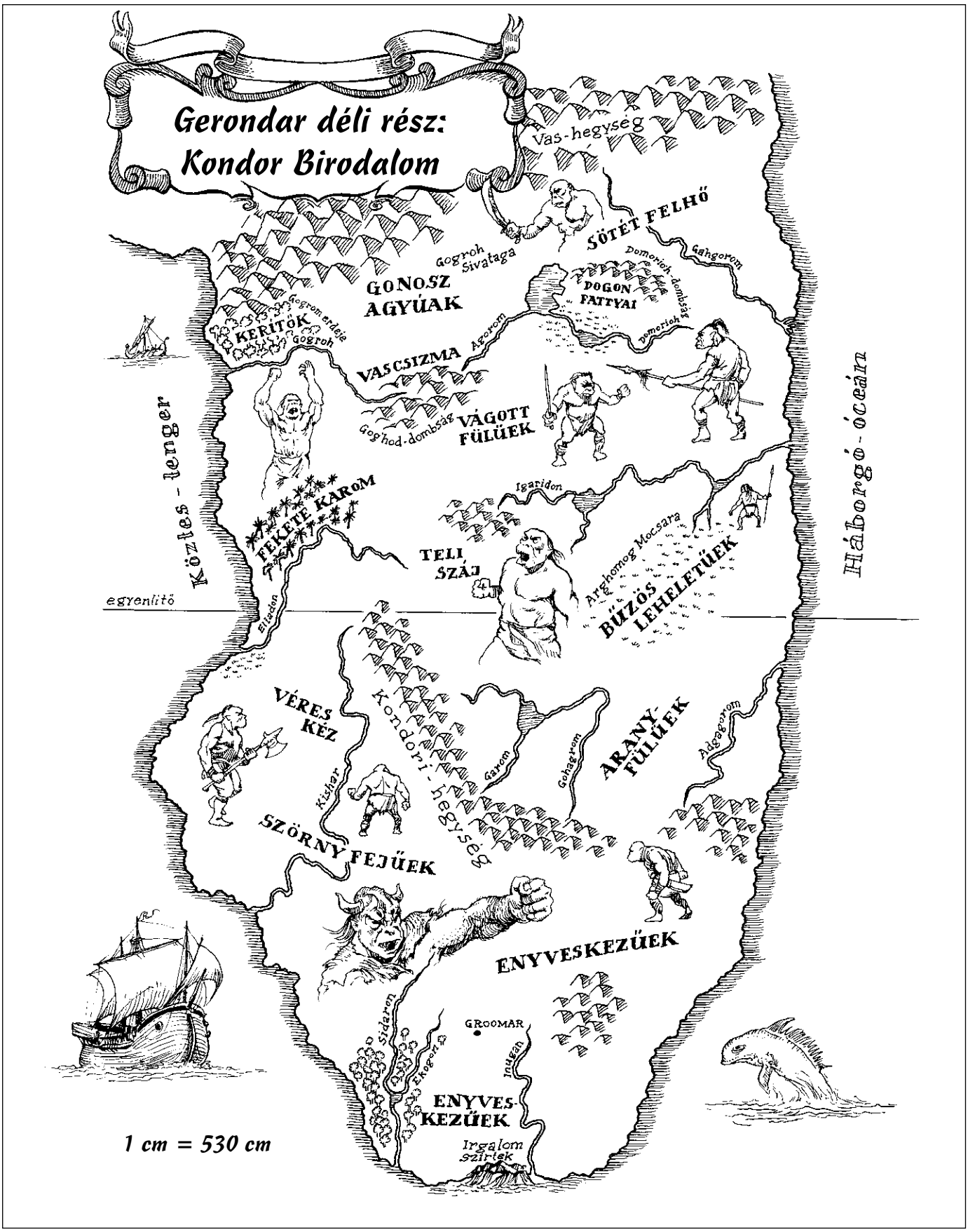
Amíg a keleti Végtelen Kőpusztaság a valaha dúlt káosz mementója, addig az Átokmezsgye az élő Káosz hona. Hitelt érdemlő beszámoló még nem született erről a vidékről, ahová a lábnyomok csak befelé vezetnek; a legendák és pletykák pedig egymásnak mondanak ellent. Eme pletykák alapján az Átokmezsgye éppúgy lehet a megvalósult Pokol, mint csodálatos ligetekkel tarkított, kedves kis vidék, ámbár leginkább torz növényzetről, eltorzult állatokról, különleges és rendkívül veszélyes lényekről beszélnek. Nincs olyan botor lelkű halandó, aki az Átokmezsgyére tehetné a lábát anélkül, hogy leszámolna nyomorúságos létével. Hisz' itt mindenek természete, legyen az élő hús, varázslat, vagy mágiával felruházott tárgy, eltorzul, kiszámíthatatlanná válik.

Még Drunohar orkjai sem merészkednek az Átokmezsgye közelébe – rabszolgaszállítmányaikat még jóval a határ előtt emelt erődítményig viszik csupán, aztán úgy iszkolnak vissza a sivatagba, mint akinek démonok harapdálják a fenekét. Nem ok nélkül: Stermoor fekete erődjében szolgáló helyőrség minden egyes tagja démoni lény.

Az Átokmezsgye kellős közepén, a Gorendorf-hegység derekán, ahol a sziklás csúcsok legmagasabbra szöknek, ott tornyosul a Káosz erőinek szimbóluma, a félelmetes Káoszfellegvár, Yvorl lakhelye. Erről a várról még maga Feketebotos Mark'yhennon szerzett ismereteket – mintegy ötezer évvel ezelőtt. Azóta ez a leírás minden bizonnyal elavult, és annyit sem ér, mint egy darab napon szikkasztott óriás-potyadék – hiszen az állandóan változó Káosz testében ugyan miért maradna változatlan maga a szív?

Derek Cuman, Yvorl főpapja, isten után az első a Káoszfellegvárban. Magas, teljesen kopasz férfi, még szemöldöke sincsen, és ez szigorú arckifejezést kölcsönöz neki – egész lényéből sugárzik a hatalom melyben csak a Káoszpápa vetekszik vele. Hogy ne okozzanak egymásnak gondot, Derek a Fellegvár ügyeit intézi, és a Káosz világhódító tervei foglalkoztatják, ugyanakkor Salador Volenát kormányozza – és persze beleszól Meiran, Kerinia és Zoldrun ügyeibe. Derek Cuman a hódító, Salador a megtartó.

Rebesgetik, hogy a Stermoorba hurcolt rabok egyenest a Káoszfellegvárba kerülnek, ahol valamely sötét szertartás során átalakítják őket. Mire megint feltűnnek Stermoorban, addig a nehéz felfogású órások, a vad és független barbárok, a sunyi orkok és gyáva manók tökéletes, hűséges és ravasz harcosokká válnak: Viharóriások lesznek. Bár ez a szóbeszéd épp olyan alaptalannak tűnik, mint a többi, Drunohar kocsmáiban lankadatlanul tartja magát... hiszen nem egy rabszolgavadász találkozott már össze Stermoorba hurcolt egykori foglyával, a Viharóriások között.


Gerondar déli rész:
Kondor Birodalom
Vas-hegység
SÖTÉT FELHŐ
Gogroh Sivataga
GONOSZ AGYÚAK
Domorich-dombság
Gahgorom
DOGON FATTYAI
Gogrom erdeje
KERITŐK
Gogroh
Agorom
Domorich
VASCSIZMA
VÁGOTT FÜLŰEK
Gog'hod-dombság
Közlés-tenger
Háborgó-óceán
Igaridon
FEKETE KAROM
TELI SZÁJ
Arghomog Mocsara
BŰZÖS LEHELETŰEK
egyenlítő
Elizdon
VÉRES KÉZ
Kondori-hegység
Garom
Gahagrom
ARANY-FÜLŰEK
Adgagrom
Kishar
SZÖRNYFEJŰEK
ENYVESKEZŰEK
Sidarom
GROOMAR
Ekgorom
Indgan
ENYVES-KEZŰEK
Irgalom szirtek
1 cm = 530 cm

Dél-Gerondar

KONDOR BIRODALOM

Miután a megteremtésük után rohamosan szaporodó orkok a Vashegységtől délre eső hatalmas területet benépesítették, agresszív ösztöneiket követve egymásnak estek. A harcok elsősorban a területért folytak, no meg a nőstényekért, esetleg a törzsek kétes értékű vagyonáért. Groomsnak persze nem tetszett, hogy teremtményei egymással háborúznak, ezért számos olyan hőst választott ki közülük, akik megpróbálták a törzseket egyesíteni, de mindegyik kudarcot vallott – kiloccsantott agyukat hamar feketére aszalta a Nap... Ekkor Grooms belátta, hogy az egységet ily módon nem tudja megvalósítani, csakis akkor, ha valamilyen közös érdekből fognak össze az orkjai. Ekkor a törzsek papjaira látomást küldött, hogy egy majdani nagy háború alatt, amikor a törzsek idegen faj ellen harcolnak, eljön az ork hős, aki majd egyesíti őket, és újra nyugodtan élhetnek. Több száz év telt el, és a legenda már-már kezdett feledésbe merülni, amikor megjelentek az első emberek – a drének és csatlósaik – a délnyugati partokon, és hódításba kezdtek. Alig kétszáz év alatt a későbbi birodalom fele területét elfoglalták, amelynek az ott röpdöső rengeteg keselyű miatt a Kondor Birodalom nevet adták. Az emberek semmibe nézték az orkokat, az elfoglalt területen élőket vagy megölték, vagy pedig a Kondori-hegység bányáiban dolgoztatták. Az orkoknak semmi esélyük nem volt ellenük, hisz' a törzsek nem álltak egymás mellé, sőt, gyakran a törzseken belül is ellentét húzódott, istenük pedig erőtlen volt még, hogy szembeszálljon Mark'yhennon gyámolítottjaival. Ám idővel Grooms jelentősen megerősödött, és amikor Drénia hatalma meggyengült, elérkezettnek látta az időt a nagy egyesítésre, és a törzsek sámánjaira, illetve papjaira újabb látomást bocsátott, melyben elmondta, hogy eljött az a hős, aki az ő követeként egyesíteni fogja a népeket az emberek ellen. Ekkor számos törzsben jelentek meg olyanok, akik a Nagy Egyesítőnek mondták ki magukat, és ez további ellentéteket szült. A kiválasztottak próbákon bizonyították be, hogy csakis ők lehetnek az igaziak – és persze sorra elbuktak. Az igazi Kiválasztott eközben egyszerű vadászként a törzseket járta, és tanult tőlük, úgy, ahogy azt Grooms utasította neki. Még egy embertől is kénytelen volt emiatt tanulni, hiszen az ellenséget ismernie kellett. A neve pedig ennek az ifjúnak Btoektoe volt. Miután megtanult mindent, amire szüksége lehetett, Grooms kinyilatkoztatásai által maga mellé állította a törzseket. Ezután felkészült a Nagy Hadjáratra, melynek során visszafoglalták földjüket az alávaló emberektől. A Kiválasztott utasítására nem ölték meg mindet, csak aki ellenállást tanúsított, ugyanis Btoektoe felismerte, hogy jobb, ha meghagyják szolgasorban, mintha megölik őket. A Nagy Hadjárat után a hős, ahogyan jött, úgy is tűnt el. Habár a nagy egység összeomlott, az orkok már nem harcolnak annyit egymással, mint régebben. Grooms minden törzsnek kijelölt egy területet, ahol élhetnek, így akadályozva meg a területi vitákat...

A hatalmas kiterjedésű Kondor Birodalom nem csupán az orkok, hanem a hőség birodalma is. A Vas-hegységtől az Irgalom-szirtekig, Gerondar legdélibb csücskéig húzódó földeken csupán két évszakot ismernek; az esős és a száraz évszakot. Amikor esik, még a sivatag is kizöldül, amikor pedig a Nap fellegek nélkül uralja a cinkfehér eget, a dúsfüvű szavannákból is kopár csonttemetők lesznek. Északon, a Vashegység közvetlen szomszédságában gyakori, hogy a száraz évszak közepén hirtelen hóvihar zúdul alá a hegyekből – itt még érezteti hatását észak káosza. A Birodalom közepén sűrű dzsungelt táplál az errefelé nap mint nap zuhogó, langyos eső – bár az őserdő közepéből sárkánygerincként kiemelkedő Kondori-hegység nyugati lankáira már alig jut csapadék, így a Véreskezűek területein komoly vízforrásnak számítanak a több méter magas kaktuszok. Amikor a Birodalom északi felén zöldell a szavanna, akkor délen éppen szárazság uralkodik, és fordítva – ezt jó, ha megjegyzik az orkok földjén utazók.

A Kondor Birodalom központi uralkodó nélküli, laza törzsszövetség, melyet újra és újra átalakítanak a fellángoló ellentétek. Törzsfőnökök, kiskirályok vezérlik egymással ellentétes érdekeik szerint az ork törzseket. A híres, nagy törzsek országnyi területeket birtokolnak, s ezernyi kisebb-nagyobb települést laknak, míg a néhány ezer fős kisebbek – meghúzódva a nagyok árnyékában – örülnek, ha a falujukat magukénak tudják. A Káosz és a Rend háborúja előtt Grooms személyesen próbálta meg összefogni birodalmát, ám ez sajnálatos módon nem sikerült neki, sőt, Groomar pusztulásával Grooms egy időre kénytelen volt felhagyni tervével. Ám ami késik, nem múlik...

Az ork törzsek egymástól merőben eltérő körülmények között élnek. Vannak, akik sárból tapasztott kunyhókban laknak, s vannak – főként délen –, akik civilizált kővárosokban. Ezek a városok azonban a legkevésbé sem emlékeztetnek a civilizált vidékek virágzó kézműipari és kereskedelmi központjaira; az orkok városai leginkább a védekezést és támadást, no meg a vezetők kényelmét szolgálják. Egyes törzsek bárnyákban dolgoznak – illetve dolgoztatják emberi rabszolgáikat, akik sokkal többen vannak, mint széthúzó gazdáik, mégsem képesek változtatni sorsukon –, mások vadásznak, a földet túrják, állatokat terelgetnek, vagy háborúskodással szerzik kenyerüket.

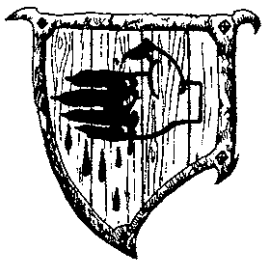
Rabszolgának lenni a Kondor Birodalomban az egyik legsúlyosabb sorscsapás, amely Worlukon érheti a halandót. Errefelé a rabszolga nem csupán olcsó munkaerő, „élő szerszám", hanem tehetetlen céltáblája az orkok hirtelen haragjának, leölhető áldozati bárány, halálra szánt ellenfél a vérgőzös hadijátékokon – s olykor része a törzs vacsorájának. Óvatos becslések szerint négyszer-ötször annyi emberi rabszolga él a Kondor Birodalomban, mint ork – ám a számok csupán azt bizonyítják, hogy a tömeg még nem elegendő a boldogsághoz. A kondori rabszolgaság érdekes vonásokat mutat: a rabszolgák nem tulajdonai senkinek – nincs egyetlen ork sem, sőt, törzs sem, aki magánénak vallhatna akár csak egyetlen rabszolgát is –, viszont tulajdonai mindenkinek – azaz bármely ork megtehet bármit a rabszolgának minősített emberekkel. Ez azzal jár, hogy a távoli kontinensekről ide vetődött emberfajzatoktól sem kérdezik meg, rabszolga-e, avagy sem… a kérdés eleve eldőlt. Az ork rabszolgatartás sajátosságaiból adódik, hogy egynémely, világtól elzárt rabszolgafaluban emberöltők telnek el, míg akár egyetlen orkot is látnak, így ők gyakorlatilag szabadoknak is tekinthetőek… mígnem arra vetődik néhány vérmes ork harcos, akinek kedve szottyan némi embervadászatra, és kiirtja az egész falut.

Az újabb háború, amely teljesen szétzilálta Kondort, s majdnem elpusztította Grooms földi megtestesülését, sok ork törzsfőnököt és kiskirályt ráébresztett arra, hogy a széthúzó törzsek túlságosan gyengék az ellenséggel szemben. Hogy ebből a felismerésből születik valamiféle béke az orkok között, az a jövő titka. Mindenesetre a sárkányok és fekete elfek között általános a vélekedés, hogy az ember ideje hamarosan lejár, s a büszke faj követi elődjeit a történelem süllyesztőjébe. Talán éppen a megszállottan szaporodó ork faj lesz a következő, amely meghatározza a világ eseményeit...

Hivatalos nyelv: Az ork különféle nyelvjárásai. A városokban viszonylag jól beszélik a közöst is.
Lakosság: Javarészt orkok, és emberi rabszolgáik. A birodalom egyes helyein más fajok is előfordulnak – a sivatagok, mocsarak mélyén, a hegyek csúcsán, vagy az őserdő sötétjében –, elzárva a mindenütt nyüzsgő orkoktól: manók, törpék, szabad emberek, gyíklények, elfek, tündérek, ogárok és gilfek. Bár az orkok rendkívül szaporák, igen magas körükben a halandóság is, így csak lassan nő a lakosságszám.
Öltözködési szokások: Orkos, azaz mindegy milyen, csak jó büdös legyen. Egyes törzsek ruházkodásukban eltérnek az átlagostól.
Árak: Törzsenként változó. Általánosságban elmondható, hogy a részegítő italok olcsóbbak, mint a kása, és a rothadó lóagyvelő többet ér, mint a színhús.
Közbiztonság: A városokban már elég jó, másutt azonban az izmok törvénye uralkodik.
Vallás: Grooms hite. Aki nem becsüli eléggé Minden Orkok Öregapját, az hamar a vacsorakondérban találhatja magát.
Iskolák, szervezetek, rendek: A Kondor Birodalomban bármilyen foglalkozás megtanulható, feltéve, hogy nem igényel túl sok intelligenciát. Akibe véletlenül több ész szorult az átlagosnál, az vagy hamar meghal – mert túl sokat okoskodik –, vagy Grooms papja lesz. Egyébként törzsenként változó, hogy mely életutak számítanak elfogadottnak – harcos, vadász, földműves stb. –, ám egyik iskola sem számít messze földön híresnek, ezért itt nem kerülnek megemlítésre.

A jelentősebb törzseken kívül – melyeket alább ismertetünk – számos kicsiny törzsközösség is létezik. A nagyobb törzsek hatalmas, országrésznyi területeket birtokolnak és számos települést laknak, mely települések olykor semmi kapcsolatban sem állnak egymással –

ugyanakkor a legnevesebb falu (vagy város), legnevesebb hőse a „törzsfőnök”, aki királyként uralkodik népén. A Királyok Királya azonban Grooms...



1. Véreskezűek

A Kondori-hegység nyugati lábánál, a Kishar folyó környékén laknak. Ez a vidék igen száraz, évek telhetnek el egyetlen csepp eső nélkül. A folyam zöld csíkja és a hegység között szikla- és homoksivatag uralja a vidéket – míg az előbbiben még akad némi élet, s a hatalmas oszlopkaktuszok vizet is szolgáltatnak, addig a homokdűnéken csak az öngyilkosok bolyonganak... no meg a hadiszínekre mázolt orkok trappolnak keresztül rajtuk.

A Véreskezűek törzse harcosokból áll, akik állandó háborúban állnak a leigázott emberekkel – s nem érdekli őket, hogy az állati sorba kényszerített csupaszbőrűek nem tanúsítanak semmiféle ellenállást –, illetve a szomszédos kisebb törzsekkel. A barátságtalan környezet, a folytonos portyák, a fegyvernyugvás nélkül vívott, céltalan háborúság megedzette őket, ezért az orkok között ők a legkitartóbbak és a legjobb harcosok. Nevükhöz híven a harcokból véres kézzel térnek haza, sőt, a csata aznapi hőse nyakig bemázolhatja karját a frissen kiontott vérrel.

A többi törzs nem kedveli őket, a szomszédos Szörnyfejűek pedig egyenesen gyűlölik a Véreskezűeket – köszönhetően az állandó harcoknak, melyekből többnyire a Véreskezűek kerülnek ki győztesen.

Azok, akik már kiöregedtek a harcokból, az ifjakat nevelik, felügyelik a földművelő, állatokat legeltető rabszolgákat, illetve a saját hősiességükről szóló történekkel traktálják a közösséget, mellyel állandóan feltüzelik a törzs harci kedvét.

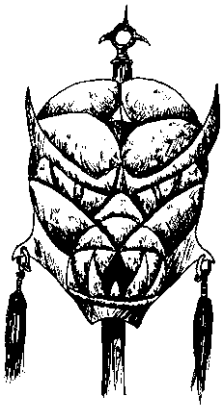
A törzs jobbára a hadizsákmányból él, illetve azon kevés rabszolga munkájából, akiket még nem öltek meg, s a folyó mentén túrja a földet. Nagyon keveset vadásznak – jobbára nincs is mire.

A Véreskezűek ruházata bőrből készül, amely bűzlik a rászáradt vértől. A harcosok bármilyen könnyű páncélt magukra húznak – a nagyobb vértek alatt könnyen hőgutát kapnának, ezért azokat kerülik. Kedvenc fegyverük a buzogány és más zúzófegyverek, mert ezekkel lehet igazán véres mészárlásokat rendezni, ami után a sivatagi egerek még évek múltán is nyalogathatják a kiloccsantott agyvelőt. A törzs általános jellegzetessége, hogy orrcimpájukba ezüst orrkarikát fűznek – a harcosok akár többet is.

A törzs híres orkjai:

– Koponyaszaggató Grogan, aki Btoektoe Nagy Hadjárata idején lemészárolta egy kisebb város teljes emberi lakosságát. (Arról már nem szól a fáma, hogy eredetileg Groganék hatan voltak, de ő a mészárlás után leöldöste társait a nagyobb zsákmány reményében.)

– Csonkoló Ragon, aki nevét furcsa harci technikájáról kapta; buzogányába élesre fent bárdfejeket erősíttetett, így a Véreskezűektől szokatlan módon végez ellenfeleivel. A hagyományok megtagadása miatt Ragonra a száműzetés várt volna, ám a kitaszítás műveletét magukra vállaló orkok hamar elbúcsúzhattak karjaiktól... ezután a törzs vénei visszavonták ítéletüket, s Ragont a törzs hősének nyilvánították.



2. Szörnyfejűek

Kishar folyó torkolata körül, illetve a Sidaron folyóig tartó területeken laknak. A törzs jelentős része alig él valamivel jobb körülmények között, mint a rabszolgáik, ugyanakkor a Kishar környéki orkok városokban élnek, egészen tűrhető körülmények között. A két folyó közti vidék a Sidaron áradásainak köszönhetően jó termést ad – ezért a Szörnyfejűek területén él a legtöbb emberi rabszolga, s talán itt megy legjobban a soruk. A Szörnyfejűek szinte sosem mészárolják le ok nélkül a rabszolgákat, sőt, megvédik a szomszédos törzsek portyáitól is őket – ami persze nem jelenti azt, hogy Grooms tiszteletére ne áldoznának olykor embert –, noha az istenük ezt sosem kérte tőlük, hisz’ Grooms alapvetően idegenkedik az élőáldozattól. De az orkok, biztos, ami biztos alapon megraknak néhány máglyát, s kihegyeznek egy pár karót...

Az emberi rabszolgák munkáján kívül vadászatból, pásztorkodásból és kereskedelemből élnek – a déli, civilizáltabb törzsek közötti laza cserekereskedelem rajtuk keresztül folyik.

A Szörnyfejűek iszonytató maszkokat hordanak – a legenda szerint valaha a törzs nem fogadott szót Btoektoe-nak, Grooms küldöttének, ezért a Nagy Egyesítő megátkozta a törzset. Az átok hatására a törzs tagjainak feje eltorzult, s oly csúf lett, mintha démoni álarcot viseltek volna. Később az átok hatására a Szörnyfejűek Grooms leghívebb orkjai lettek – ámbár a szörnyű ábrázatuk nemzedékről nemzedékre öröklődik. Egykori megátkozottságukra különös módon még büszkék is, s azt állítják, hogy az ő hűségük százszor többet ér Grooms szemében, mint a többi törzs feltétlen hite. Büszkeségükben nemhogy takargatnák arcukat, de csúfabbnál csúfabb maszkokkal tovább torzítják.

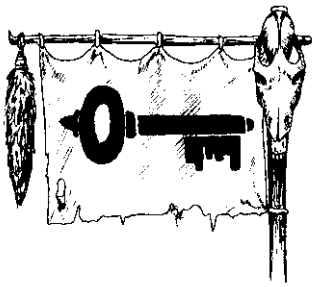
A Szörnyfejűek a viszonylag tiszta, rendezett ruházatot kedvelik – ez a szokásuk még akkortájt alakult ki, amikor az arcuk elviselhetetlenül ronda lett. Harcosaik nem viselnek fémvérteket, csupán bőrpáncélt. Bármilyen fegyverrel megbarátkoznak.

Az Enyveskezűek mellett az ő vidéküket érte leginkább a Rend elfuserált hadjárata. A hadjáratban a legtöbb városuk elpusztult, ám a Szörnyfejűek serényen újjáépítik azokat, mivel északi szomszédaik állandó rabló-hadjáratainak csak az erős városfalak állhatnak ellen.

A törzs híres orkjai:

– Öldöklő Grogon, aki egyszer elfelejtette, hogy lefekvéskor hová tette le a maszkját, mire bosszúból kiirtotta a faluját. Álarcát ezután sem lelte meg, és egy varacskos disznó koponyájából volt kénytelen új maszkot készíteni magának. Sosem fogadták be többé sehová, azóta kitaszítottként járja Kondort.

– Aranymaszk Krodgon, a Szörnyfejűek jelenlegi vezetője; a róla elnevezett új városban, Krodgonban uralkodik népén.



3. Enyveskezűek

A Kondori-hegységtől délre ők uralják a teljes területet, az Ekogon és az Inugan folyó vidékén. A vidék elhanyagolt szántóföldek, sűrű erdők és vadban gazdag szavannák tarka egyvelege, amely bőséges megélhetést biztosít a birodalom legnépesebb törzsének.

Az *Enyveskezűek* talán a legügyesebbek az orkok között, például képesek állatokat megülni, jól bánnak az íjjal, és a tolvajképességek elsajátításában is jeleskednek. Kiemelkedő ügyességüket azonban szinte sosem állítják hasznos dolgok szolgálatába; megvetik a földművelést, egy lombkalyibánál bonyolultabb építményt nem húznak fel – mindezeket rabszolgáikkal végeztetik el, vagy megbízzák az Aranyfülűek törzsét, hogy építsék fel városaikat. A Kondor Birodalom legnagyobb városa, Groomar is az Enyveskezűek földjén található – valaha a drének emelték, jelenleg pedig az Aranyfülű klán tagjai építik újjá. Enyveskezű ork csak bámészkodik a nagyszabású építkezés környékén, s jó, ha nem csórja el a szerszámokat!

Az Enyveskezűek legfőbb jövedelemforrása eddig Groomar volt – azaz a messziről ide zarándokló orkok megkopasztása törvényes és illegális módon. Híres vendéglátók és még híresebb tolvajok. Tolvaj természetükre még büszkék is, gyakran az egymástól ellopott dolgokban járkálnak, hogy ezzel is bizonyítsák; ők a jobbak.

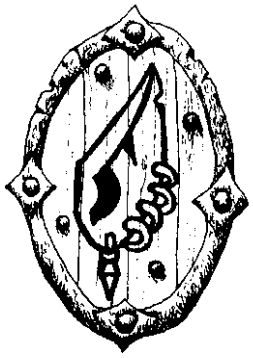
Groomar elestével felértékelődött a vadban gazdag környék, és rabszolgamunka – az Enyveskezűek kénytelen-kelletlen megtanultak vadászni, s kissé jobban odaügyelnek a rabszolgáikra, akik a szántókon és a legelőkön küszködnek az élelemért.

Az Enyveskezűek ruházata meglehetősen eklektikus – mindent magukra húznak, amit sikerült ellopniuk, és csupán egy kicsit is hasonlít valamiféle ruhadarabra. Hímzett köntös, rosszul cserzett gerezna épp úgy előfordulhat a ruhatárukban, mint talp nélküli tengerészcsizma vagy sisakként viselt rézlábas. Harcosaik, vadászaik a messzire ható fegyvereket kedvelik: íjat, lándzsát, parittyát.

A törzs híres orkjai:

– Könnyű-Préda Rohgon, aki a nevét onnan szerezte, hogy bárkitől képes volt bármit ellopni, de sajnos, eléggé figyelmetlen volt, ezért őt is gyakran kirabolták. Hogy nevét melyik tulajdonságából adódóan kapta, azt csak ő tudja.

– Kulcsos Dgetgoth, a törzs jelenlegi vezetője, akinek mániája a kulcsok gyűjtése. Jelenleg ő felügyeli Groomar újjáépítését, ám leginkább a helytartói trónus kifaragására ügyel, s Grooms Palotájának kőműves-munkálatait nem sietteti. Tevékenységét valószínűleg csupán addig végezheti büntetlenül, míg a más létsíkra menekült Grooms viszsza nem tér, hogy személyesen is megtekintse az építkezést.



4. Aranyfülűek

Területük a Kondori-hegység és annak keleti oldala, egészen a Háborgó-óceán partvidékéig. Ők biztosítják Grooms erődítményeihez, az orkok fegyvereihez, páncéljaikhoz a nyersanyagot, ugyanis itt sok bánya található – illetve ők azok, akik felépítik a birodalom városait. A bányákban, kovácsműhelyekben törpék ezrei dolgoznak, az Aranyfülűek pedig csak felügyelik őket. Ez az egyetlen olyan hely talán, ahol a foglyokat „nem zsákmányolják" ki, ugyanis kiválóan táplálják és ruháztatják őket, hiszen szükség van a jó munkaerőre. Persze a fegyelmezés érdekében ezek az orkok is kiélhetik „jószívű" hajlamaikat.

Ugyanakkor más törzsek vidékén maguk az Aranyfülűek építik a városokat, várakat – részint büszkeségből, részint pedig azért, nehogy a többi ork megsejtse, hogy nem csupán az embereket lehet rabláncra fűzni. Mivel az Aranyfülűek gazdagságát a törpe rabszolgák biztosítják, a törzs féltékenyen őrzi titkukat.

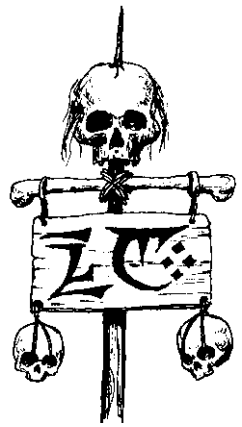
Az Aranyfülűek nem olyan jó harcosok, mint a Véreskezűek, ám szervezettségük folytán sokkal hatékonyabbak. Ahol az egyéni hősiesség számít, ott nem sokat érnek – az ő világuk a csaták forgataga, ahol százak összehangolt támadásán múlik a győzelem. Erős váraik, jó fegyvereik és a szervezettségük megvédte őket a Groomart is tönkrezúzó háború csapásaitól – sem Mark'yhennon, sem Yvorl seregei nem jutottak be az Aranyfülűek gazdag vidékére.

A törzs tagjai tartós bőrruházatot viselnek, fülükben négy-öt aranykarika is fityeg. A harcosok bőrvértekkel védik a testüket. Kedvenc fegyverük a korbács és a bot, eléggé érthető okok miatt – ugyanakkor csatában ennél hatékonyabb fegyvereket forgatnak, mint például a törpe csatabárd vagy a koponyalyukasztónak becézett csatacsillag.

A törzs híres orkjai:

– Vaskalapácsos Kgogromon, mint némelyik ork, megtanulta a kovácsmesterséget, sőt, kiválóan művelte azt. Ő készítette el Btoektoe buzogányát, melyet később a legnagyobb ork sámán Grooms segedelmével varázsfegyverré tett.

– Fényesszáj Rog'homo, a törzs jelenlegi vezetője, aki egy baráti eszmecsere során több fogát is elvesztette, és ezeket pótolván ékköveket tetetett a helyükre.



5. Teli Száj

A Kondori-hegység és az Igaridon-folyó között lakik az a törzs, amelyik leginkább hű maradt az ősi szokásokhoz. Barlangokban, lombkunyhókban élnek, s vadásznak, portyáznak, rabolnak és fosztogatnak kisebb-nagyobb sikerrel. Groomst tisztelik, és mindenben követik sámánjai szavát. Hogy elhivatottságukat biztosítsák, minden hónapban emberáldozatot mutatnak be Grooms tiszteletére – noha az ötlet valamely agyalágyult, vén sámántól származik, s nem magától Groomstól, az istenség eddig még nem tiltakozott, s a Teli Száj törzse vígan gyakorolja *embertelen* szokását.

Mivel rabszolgákat nem tartanak, a szükséges áldozati-embereket a szomszédos törzsektől rabolják, emiatt gyakran összetűzésbe keverednek azokkal.

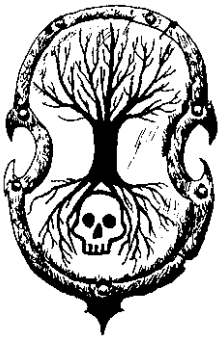
A legutóbbi időkig egyfajta lanyha utálat vette körül a maradi Teli Száj törzset. Újabban azonban sok klántag állt be a Káosz seregébe, amikor az Groomar ellen vonult – mivel elhitték Yvorl hazug papjainak, hogy az emberáldozatokat ők is Groomsnak ajánlják fel. Az értelmi képességekben nem jeleskedő Teli Száj orkok aztán kövenként bontották le Groomar falait, csupán azért, mert az emberáldozó káoszpapok szerint „a város zavarta Groomsot a kilátásban". E dicstelen tettük miatt a Káosz-háborúból magához térő birodalom elsőszámú üldözöttjeivé váltak a Teli Száj törzs tagjai. A totális kiirtatástól talán csak az menti majd meg őket, hogy gyűlölnek mindent, ami emberi – emiatt talán majd megbocsát nekik a többi törzs. Idővel...

A törzsre jellemző, hogy a mellkasukra Grooms képét tetoválták, amint éppen a feláldozott embereket zabálja – erről tetoválásról kapták a nevüket. Állati bőrökbe bújnak, nem viselnek semmiféle páncélt, mert zavarja őket a fürgeségre alapozott, „lecsapni-elpárologni" harcmodorukban. Fegyvereiket a természet adta a kezükbe – bunkók, fakarók, íjak, kőbuzogányok –, illetve Groomarnál zsákmányoltak ezeknél jobbat is, s aki teheti, vasfegyverrel jár.

A törzs híres orkjai:

– Barátkozó Kogkog, aki először alkalmazta a „jobb előbb vallatni, és aztán feláldozni" elvet, habár *azt* a vallatást nem szokták túlélni a foglyok.

– Nagypofájú Nkorghom, a törzs jelenlegi vezetője; nevét a törzs irányításának módszeréről kapta. Egyelőre bevált...



6. Bűzös Leheletűek

A Kondori-hegységtől északkeletre található Arghomog Mocsara, ahol az orkok egy kis termetű, filigrán faja él – ők a Bűzös Leheletűek. A mocsárvilág orkjai mintha nem is a birodalomban élnének – a külvilágról mit sem tudnak, s ugyan hallottak már Groomsról, ám úgy képzelik, hogy Minden Orkok Öregapja csupán egy vén ork, aki a meleg kuckóban pihenteti fájós térdeit, s az unokák rágják meg neki a falatot, hogy fogatlan szájával le tudja nyelni.

Általában 10-50 fős családokban élnek mocsárszerte, és a többi családdal is kapcsolatot tartanak fenn. Szigorú területfelosztásban élnek egymással; aki netán egy másik család területére téved, akkor az csak alapos indokkal kerülheti el végzetét. Ilyen alapos indok pedig csak egyetlen egy létezik: a házasság. A Bűzös Leheletűek sosem házasodhatnak családon belül, ezért a fiatal hímek, amikor már felnőttnek érzik magukat, felkeresnek egy másik családot. Ha ott talál magának eladósorban lévő leányt, akkor ott marad – idővel akár családfő is válhat belőle –, ha pedig nem, akkor sietve odébb áll.

Az idegen betolakodókkal nem igen törődnek, hiszen majd megöli őket a mocsár – hát akkor meg minek fárasszák magukat?

Kiváló tájékozódó képességgel rendelkeznek, melyet a mocsár vadjaira vadászva kamatoztatják. A legnagyobb vadászaik nőstények, s a náluk jóval gyengébb hímek inkább az ehető növények begyűjtésében, kisebb állatok összefogdosásában jeleskednek. Egyébként lusta teremtmények, habár nagyon fürgék tudnak lenni, ha akarnak. Mivel mindent megesznek, amit ehetőnek vélnek, még a dúsan tenyésző, illatos vízimentát is, ezért az ork orr számára túlságosan bűzös a leheletük.

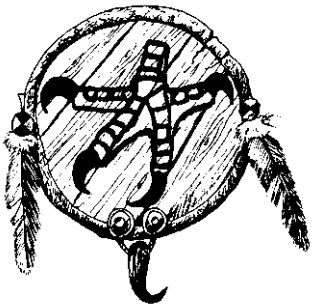
A családok minden évben az Arghomog-gyűlésen egy közös Nagy Vezetőt választanak, akinek mindig engedelmeskednek – feltéve, hogy nem szól bele a családok életébe. Ha a Nagy Vezető túl sokat gondolna magáról, hamar a mocsár fenekén találná magát, ezért inkább igyekszik meghúzódni, s „uralkodásának" egy éve alatt nem hoz komolyabb döntéseket annál, mint hogy: „mielőtt a nagy fehér piócát megennétek, köpjetek magatok elé, és e nyálat ajánljátok őseinknek!"

A mocsár orkjai vékonyka alakjukat állatbőrökbe és sásrostokból szőtt zsákruhákba burkolják. Fegyvereik vadászatra valók: szigonyok, horgas végű nyilak. A mocsárba fulladt utazók fegyvereit nagy becsben tartják: kunyhóikat díszítik a fényes acélpengékkel, védelmező talizmánként tekintve rájuk.

A törzs híres orkjai:

– Rémölő Ghog'goma, a leghíresebb ork asszony. Ő ölte meg azt a mocsári rémet, amely folyamatosan rettegésben tartotta a mocsár északi részét. Híre más vidékekre is eljutott.

– Félszemű Khig'ohag, a mocsári orkok jelenlegi vezetője. A Káoszháború idején egy eltévedt káoszhitűnek megígérte, hogy átkalauzolja a mocsáron, ha cserébe az nem öli meg őt. Khig'ohag egy olyan rész felé vezette a harcost, ahol a súlyos vértbe bújt ember elsüllyed. Eddig minden úgy történt, ahogy Khig'ohag eltervezte, ám amikor az ember ékköves nyakláncáért nyúlt, az áldozat megpróbálta elkapni a kis orkot. Khig'ohag még időben észrevette, s elugrott. Az életét ugyan megmentette, de a káoszhitű kése kiszúrta az egyik szemét, és a nyaklánc is elsüllyedt a mocsárban. Évszázadok óta az első hím, akinek nevéhez ilyen izgalmas történet fűződik.



7. Fekete Karom

Az Eliadon folyó jobb partja mentén elterülő őserdőben élnek azok az orkok, akikkel az ork matrónák ijesztgetik engedetlen gyermekeiket. A kannibál Fekete Karom törzs területét mindenki messzire elkerüli – kivéve talán a kalandvágyó Véreskezű-hősjelölteket –, így sajnos a Fekete Karom orkok legfinomabb csemegéje sosem jön házhoz, és sosem mondja: márpedig-én-kaja-akarok-lenni! Ezért, bár a hírnevük igen félelmetes, a Fekete Karom törzs tagjai ritkán bántanak – értsd: esznek meg – más törzsbeli orkokat. A Fekete Karom törzs számos kisebb klánra bomlik, melyek egymásra vadásznak. Az *orkvadászat* Grooms ünnepe előtt élénkül meg, ugyanis úgy tartja a hit, hogy az a család, amelyik a neves ünnepen nem orkhúst vacsorál, az elveszti a szerencséjét.

Kiváló vadászok, melynek főként az őserdő vadjai látják kárát. Mivel a nyílt égbolt vallásos rettegéssel tölti el a lelküket, sosem hagyják el szállásterületüket, vagy ha igen, csupán olyan messzire vezetik orkvadász portyáikat a szomszédos törzsek területére, hogy egyetlen éjszaka alatt megjárják az utat. Ilyenkor az égbolt „alszik", tehát nem jelent számukra fenyegetést.

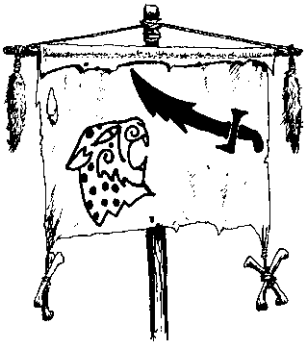
A Fekete Karom törzs tagjai kisebbek, mint egy átlagos ork. Általában növényi vagy állati eredetű ruházatot viselnek, mely nem sokkal több egy erszényként is használható ágyékkötőnél. Pálmarostból font övüket feketére égetett emberi csontok, illetve ork karmok díszítik. Fegyvereik főleg bunkóból, husángból áll, de használnak íjat is – nyilaik hegyére mérget kennek.

A törzs híres orkjai:

– Orkfaló Tod'hog, aki egyszer fogadásból két egész orkot falt fel. Ebbe aztán belehalt, így második fogásként őt tálalták fel. Azóta istenként tiszteli a legtöbb Fekete Karom klán.

– Ujjevő Dkogogh, a hírhedt fejvadász, aki bárkit szolgál, egy jó kis „lakomáért" cserébe. Szokása áldozatainak ujjait levágni, és a megbízóhoz tartva elrágcsálni őket. Legutoljára az Aranyfülűek területén látták – éppen egy félig sült törpét reggelizett.

– Agyvelő Rog'hoag, a Fekete Karmok legfőbb vezetője; nevét kedvenc eledeléről kapta.



8. Vágott Fülűek

A krokodiloktól hemzsegő Igadiron- és a zavaros vizű Agorom-folyó között dúsfüvű síkság terül el, ahol a számtalan tavacskának, pataknak és kisebb folyónak köszönhetően a száraz évszakban sem pusztul ki a növényzet. Ezen a vidéken élnek az orkok nomádjai, a Vágott Fülűek törzsei.

Ötven-ötszáz fős családokban, klánokban élnek, melyek állandóan vándorolnak. Egy területen csak addig maradnak, amíg elfogadható mennyiségben találnak a környéken vadrizst, és a gazellákat sem űzték még messzire vadászaik, aztán szedik a sátorfájukat, és néhány mezővel odébbállnak. Mokány pónijaik nem csupán a vadászatban és a háborúskodásban nagy segítség számukra, de szinte nagyobb becsben állnak, mint a szomszédos klán tagjai. A pónik együtt éjszakáznak gazdáikkal, a hosszú sátrak egyik végében, s ha elpusztul egy, épp olyan díszes temetésben részesítik, mint a harcosokat. E pónik segítségével terelgetik asszonyaik a birkanyájakat, melyek a családok gazdagságának szimbólumai – tehát szinte sosem kerül birkahús a fazékba.

A Vágott Fülűek hosszúkás sátraik körül aprójószágot is tenyésztenek, s a gyermekek a síkságon magvakat – főként vadrizst – gyűjtenek, amelyből száraz, tartós lepényeket sütnek a család közös tűzhelykövén. Rabszolgákat nem tartanak, bár elismerik, hogy más törzseknek szükségük van az emberek munkájára.

Groomst ünnepelni számukra mindenekfelett áll. Amint tehetik, áldoznak neki – de nem élőlényt, s legfőképpen nem orkot vagy embert, mint ostoba fajtársaik, hanem erjesztett kancatejet, fiatal bárányt és vadmézzel megkent lepényeket. Ugyanezen ünnepek fénypontja a birkózóverseny, ahol az orkok összemérik egymással tudásukat – jellemző rájuk, hogy legendás hőseik nem a nagy harcosok és nem a vadászok közül kerülnek ki, hanem a legjobb birkózóikat kapja szárnyra a hírnév.

Grooms jóindulata szinte állandóan megnyilvánul a törzs felé – nyilván a neki tetsző áldozatok miatt –, ugyanis egy kiváló tulajdonsággal ajándékozza meg a klánok vezetőit. A klánfők képesek megérezni, hová érdemes továbbköltözni, ha egy területen nehézzé válik a táplálék begyűjtése. Ez megkönnyíti a Vágott Fülűek számára a családok vezetőinek kiválasztását, hisz' aki rendelkezik ezzel a tulajdonsággal, az lesz a vezető.

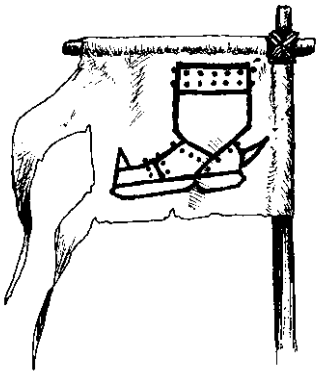
A Vágott Fülű orkok nagydarabok és erősek, ugyanakkor fürgék is. Ruházatukat állatbőrből készítik, vagy az asszonyaik által szőtt, geometrikus mintázattal díszített takarókat hordják ruhaként. Ezeket a ruhákat rendszeresen tisztítják, hiszen a jellegzetes ork bűz megnehezítené a vadászatot a síkságon, ahol a legkisebb szellő is messzire viszi a szagokat. A törzs jellegzetessége, hogy a jobb fülcimpájuk hiányzik, ezt ugyanis eltávolítják a születés után.

Harcban a nehéz zúzófegyvereket részesítik előnyben, ám a vadászathoz kizárólag lándzsát és íjat használnak, melyet félelmetes pontossággal kezelnek.

A törzs híres orkjai:

– Félkezű G'orkoh, aki nem azért kapta a nevét, mert hiányzik az egyik keze, hanem azért, mert egy Grooms-ünnep alkalmával a birkózóversenyen fél kézzel leterítette öt ellenfelét.

– Szerencsés Ghogron, aki önmagát nevezte el így. Egy másik birkózóversenyen megbotlott egy kiálló ágban, és a két nekirohanó ellenfele összefejelt, s mivel egyedül ő maradt talpon, nem volt kétséges, ki a győztes.



9. Vascsizma

A Gog'hod-dombság és az Agohogt-hegység területén él a másik kézműves törzs, a Vascsizma törzse. Míg az Aranyfülűek a birodalom déli részét, a Vascsizma törzse az északi törzseket látja el szerszámokkal, fegyverrel, s ha kell, vértekkel. A hegyek gyomra kiváló minőségű vasércet rejt, ám az orkok nem vájtak új tárnákat, s csak azokat bányászták, melyeket még az orkok ideje előtt erre lakó törpék vájtak. Amikor ezek az ősi tárnák kimerültek, a szomszédos Domorioh-láp gyepvasércét olvasztották meg, az ugyancsak messziről hozott faszén segítségével. Újabban a Kerítők törzse – akiktől fegyverekért cserébe a faszenet vásárolják – feketetörpe rabszolgákat hozott a Vascsizma népének, akik aztán megkezdték az új, hegymélyi érctelérek feltárását.

A Vascsizma népe a régi tárnák felszínhez közeli jártaiban él, illetve a félig a kőbevájt, félig a sziklákon ülő Vasvárban, ahol a fekete tró-

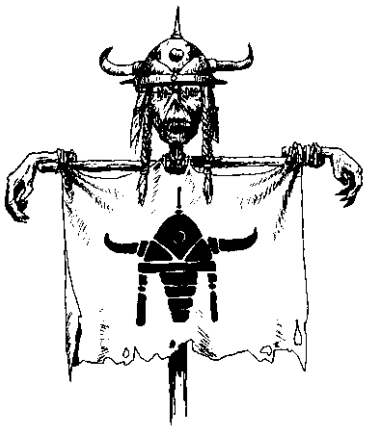
nuson sosem ült még király, mert azt a helyet a misztikus Vascsizma foglalja el. A törzs jelképe ez a Vascsizma, melyet az ember és a törpe rabszolgák által épített várban őriznek. Úgy tartják, hogy a Vascsizma eredetileg Groomsé volt, és ő hagyta itt nekik, hogy ezzel erősítse meg a törzset a Nagy Hadjáratban. A törzs tagjai mindannyian a nyakukban hordják a Vascsizma kicsinyített változatát, mely szent és védelmező jelképük.

Kedvelik a vasból kovácsolt, nehéz páncélokat, s azokat a zúzófegyvereket, melyek még ezeket a páncélokat is átütik.

A törzs híres orkjaik:

– Acélos Gtorat'hog, aki a nevét az errefelé oly ritka acélból készült páncéljáról kapta. Ő vezette a Nagy Hadjárat idején a Vascsizmájúakat: sikerekben, vérben és szétkent agyvelőben dúskáló életet vallhatott a magáénak.

– Vasbádog Grogtog, a törzs jelenlegi vezetője. Állandóan egy vasból készült páncélban mászkál mindenhova, mintha csak beleragadt volna, mert igen szeretne olyan nagy vezér lenni, mint amilyen Acélos Gtorat'hog volt. A külcsín azonban nem minden – a belső erények teljes hiánya miatt ragadt rajta a „Vasbádog" gúnynév.



10. Kerítők

A Gogroh folyam és a Vas-hegység között áthatolhatatlan tölgyerdő zöldell, melyet különös módon a hegyek káosz-terhelte hóviharai táplálnak. Mire a hó és a jég eljut Gogrom erdeje fölé, a fagy elengedi karmaiból, s langyos esőként hullik alá. Ezen a tájékon élnek azok az orkok, akik bármit megszereznek, csak jól megfizessék. Rabszolgát a Vas-hegységi törpe, illetve barbár településekről az ork törzsek számára, vagy éppen kondori orkot az északi rabszolgavadászoknak. Igen gyümölcsöző kapcsolatban állnak a Vascsizma népével, de ugyanezt elmondhatják Drunohar orkjairól is, akik pedig a Káoszt szolgálják. A Kerítők törzse vezette át a birodalom menekültjeit a Vas-hegység hágóin – aki fizetett, azt épen és biztonságban, aki nem tudta megváltani az útikalauzok szolgáltatásait, azt az igényektől függően az óriások nyársaira, az Eltévelyedettek áldozóköveire, vagy Drunohar rabszolgaketreceibe juttatták.

A Kerítők kisebb falvakban élnek, fából ácsolt kunyhóikban, vagy éppen a fa tetején, mint a tündék. Állítólag Gogrom erdejében már több kincset halmoztak fel a szorgos Kerítők, mint amennyi kiraboltatása előtt Groomarban volt. Sokan megpróbáltak már hozzáférni ehhez a mérhetetlen vagyonhoz – hollóvájta, feketére aszott fejük azóta is az erdei ösvények mentén darvadozik, öles karókra tűzve.

A Kerítők mindenből a legjobbat viselik. Vászon, posztó, néha selyem – ruházatuk ízléstelen, de mocskos. Ha „dologra" mennek, bőr-, illetve fémpáncélt viselnek, felkészülve üzletfeleik alattomos húzásaira. A Kerítők nyakában medál lóg, melyen Grooms mása található, s előszeretettel esküdnek rá, ha az alku menete úgy kívánja.

A törzs híres orkjai:

– Zsugori Ghokgum, aki egész életében fogához verte a garast. Olyan fösvény volt, hogy zsákvarrócérnával félig bevarrta a saját száját, mert úgy gondolta, így kevesebbet fog majd enni. Zsugori Ghokgumot, és mindazt a töménytelen kincset, melyet életében felhalmozott, házának pincéjében lelték meg, egy esős reggelen... Ghokgum a kincseken hevert, s oszladozó ujjai még holtában is a pénzhegyekben turkáltak... Az összes Kerítő az ő példáját szeretné követni.

– Aranykéz Ghotagrom, a Legfőbb Kerítő, a törzs jelenlegi vezetője. Eddig bármilyen vállalkozásba is fogott, az busás hasznot hozott. Jelenleg aranytetejű palotáját építteti abból az aranyból, melyet Yvorl visszavonuló serege hagyott nála, némi „köszönöm"-ért cserébe. Hogy miért kapott ennyi kincset az északi parancsnokoktól, arról Aranykéz Ghotagrom mélyen hallgat.

11. Gonosz Agyúak

Gogroh sivataga az a hely, ahol bármennyi eső is esik – márpedig esik –, sosem fog zöldellni a fű. A ritka oázisokon kívül nincs élet e tájon, hiába is keresnénk. A Vas-hegyek ormáról legördülő viharok csupán a forró homokot kavarják fel, enyhülést azonban nem hoznak, s a magukkal hozott csapadékot beiszszák a szomjas dűnék. Nappal a hihetetlen forróság gyötri a vidéket, ám éjjelre akár a víz is belefagyhat a kulacsba.

A Gonosz Agyúak ezt a sivatagot választották maguknak lakhelyül. Van valami báj abban, hogy a legpuhányabb ork törzs ilyen kegyetlen körülmények között él – ám ezt a bájt rajtuk kívül senki sem élvezi. Húgyszagú oázisaikba csak határozott célzattal érkeznek vándorok – s miután céljukat elérték, sürgősen távoznak.

Az itt élő orkok vagy túl cingárak, vagy iszonytatóan kövérek – rejtély, hogy miből tudtak magukra szedni annyi hájat –, és semmiféle fegyver használatában nem jeleskednek. Nem értenek az építészethez – ez meglátszik a koszlott pálmák árnyékában gunnyasztó kunyhóikon –, sem az állatok neveléséhez. Egyetlen dolog, amiben meglehetős tökéletességet értek el, a lustálkodás. Ork legyen a talpán, aki lustábbnak mondhatja magát a Gonosz Agyúaknál.

Hiányzó testi erejüket és lustaságukat kiválóan ellensúlyozza viszonylagos intelligenciájuk, s pofázásban való járatosságuk. A törzs tagjai szinte kivétel nélkül Grooms felkent papjai – avagy, ízléstől függően, Grooms sámánjai –, akik egész nap prédikálnak egymásnak, s jelentős étel-, illetve italáldozatot mutatnak be istenüknek, melyet lehetőleg a másik vacsorájából csennek el. Hívek híján – mikor már megunták, hogy körülöttük mindenki egyházfi, s bosszantja őket, hogy a kecskéket nem lehet megtéríteni, csak megenni – a Gonosz Agyúak felkerekedhetnek, hogy más törzseknél próbáljanak szerencsét. A birodalom legnagyobb hitszónokai, vándor prédikátorai és zug-gyóntatói a Gonosz Agyúak törzséből kerülnek ki.

Grooms különös fintora, hogy e lusta népséget valóban megáldotta némi mágikus tehetséggel – ámbár az is lehet, hogy ez pusztán a sivatag hatása, ahol, ha éppen nem a szél fúj, esszenciaviharok borzolják a homokdűnék felszínét (Valaha *ezen a tájon személyesen küzdött meg Yvorl és Mark'yhennon. Akkor még paradicsomi állapotok uralkodtak itt. Azóta...).* Bármi is legyen az oka, a Gonosz Agyúak között kiemelkedő számban fordulnak elő varázshasználók, mégpedig olykor nem is olyan rosszak, akik persze törzsi szokásaikat követve a szakrális mágia ösvényére lépnek. A mágiahasználó orkok agyában különös változások következnek be; ezek egyike, hogy amint ráébrednek az erejükre, tisztelni kezdik az életet; egy másik hittétel szerint az orkok szolgálata magasabb rendű, mint az istenhez való folytonos imádkozás. Ezek az elvek persze cseppet sem könnyítik meg az életüket, ám elegendő csupán egyszer kigyógyítaniuk a helyi illetőségű törzsfőnököt a hasmenésből, máris szent emberként tisztelik őket, s elhalmozzák a lábukat aszalt datolyával.

A törzs híres orkjai:

– Kétszakáll Khor'gokh, a varázserővel megáldott sámán, aki egyedül megállított egy a társai kiszabadítására indult törpe expedíciót. A törpéket elfújta a homokvihar, ám a varázslat nem kívánt mellékhatásaként attól kezdve a sámán ábrázatát két égővörös szakáll díszítette: az egyik a szokott helyen sarjad, a másik viszont Khor'gokh homlokán.

– Gkotho Gargoth, a Gonosz Agyúak jelenlegi nagyfőnöke, aki az Ibi'Zodi oázisban tengeti életét. Ő is pap, de az a szájalós fajta, akibe annyi varázserő sem szorult, hogy elűzze a tetveket a saját bundájából, viszont kibeszéli a gidát a vemhes kecske hasából. Hírnevét annak köszönheti, hogy megtérített három dögkeselyűt, miközben elette előlük a döglött tevét, melyből a madarak ebédelni szándékoztak... desszertként pedig sorban elfogyasztotta mindhárom igazhitű dögevőt.

– Aggrak Ter-Grokh, a Renegát. Ismeretes Kitaszított néven is, egy dolog biztos, bármely Gonosz Agyú a fél karját is szívesen odaadná, ha ő végezhetne a Renegáttal. Ter-Grokh egykor megbecsült tagja volt a törzsnek, esélyes a nagyfőnökségre, ám történt valami (állítólag árulás), aminek következtében menekülnie kellett.

12. Sötét Felhő

A Gahgorom folyó mentén, ahol a vérszomjas moszkitók sötét fellegként zümmögnek a nádas felett, él az orkok legbüdösebb törzse, a Sötét Felhő. Tűrhetetlen szagukat, amely egyébként megoltalmazza őket a moszkitóktól, nyaki bűzmirigyüknek köszönhetik – ez a rafinált kis gumó ragacsos váladékot termel, hasonló állagút, mint a fülzsír, melyet az orkok a reggeli rituális „tisztálkodás" keretében, vidám dalocskákat zümmögve végigkennek a testükön.

A Sötét Felhő törzs szapora tagjainak életét a harc határozza meg – a küzdelem minden formája boldogságot okoz számukra. Harc alatt ők nem csupán a fegyveres, avagy a test-test elleni küzdelmet értik, de a birkózást, versenyfutást és az egyszerű elmetornákat is, azaz bármit, amelyben összemérhetik valamely képességüket. A Sötét Felhő orkjai ismerik a „kenyérharc"-ot, sőt, többféle szabályt találtak ki hozzá. Az egyik szerint hónapos, szikkadt veknikkel kell egymást püfölni, míg valamelyik fél orcája olyanná nem válik, mint a kenyér közé való húspép. Egy másik helyi jellegű, valamivel összetettebb szabály szerint az arrafelé őshonos kenyérfa érett gyümölcsét kell versenyszerűen kétpofára zabálni – ám nem az nyer, aki a legtöbbet magába tömi, hanem az, aki a legmesszebbre okádja az undorító, ugyanakkor részegítő hatású gyümölcsöt (*A Sötét Felhő folklór számára nem ismeretlen továbbá a „nyálcsata", melyet többnyire ellenkező nemű egyedek vívnak, az „agybunyó", melyet szintén variálható szabályrendszer szerint játszanak, attól függően, hogy cél-e az ellenfél agyvelejének napvilágon történő megtekintése, avagy sem. Ezen kívül számtalan küzdelem-formát gyakorolnak, melyek hely hiányában nem kerülnek megemlítésre.).*

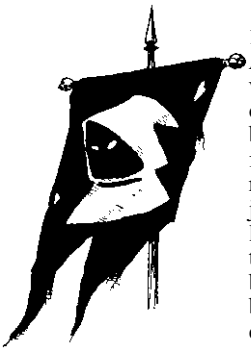
Természetesen nem lennének orkok, ha minden testmozgás közül nem a harcot imádnák leginkább. Mindegy, hogy hüvelykujjal kell-e kinyomni az ellenfél szemeit, avagy csatabárddal bezúzni a koponyáját, az is mindegy, hogy párharcról van-e szó, avagy többen rohannak le egyetlen szerencsétlent – a lényeg, hogy folyjon a vér, de minél több! Születésükkor az ork porontyokat átadják a települések közepén található Neveldébe. Itt hamar elválik, hogy az ifjonc alkalmas-e a Sötét Felhő törzs életére... A selejtje már az első „számháború" alatt kihullik (*A számháború durva szabályait itt nem ismertethetjük. Jobb lesz, ha tartjuk a szánkat...).*

Itt a lányokat a házimunkák és a ház körüli teendők elvégzésére nevelik, ami körülbelül annyiból áll, hogy miként kell eltakarítani az áldozatok széthajigált csontjait, s hogyan mossák fel a hányást úgy, hogy közben ne ébresszék fel a részegen hortyogó apjukat, férjüket, testvérbátyjukat...

A törzs híres orkjai:

– Kétkardos Bog'hrogom, aki valaha egymaga megfutamított egy ezerszeres túlerőben lévő barbár hordát – de lehet, hogy a barbár horda csak három főből állt, mivel Bog'hrogom sosem jeleskedett a számtanban.

– Éleslátású Ghor'hord, aki a törzs jelenlegi vezetője. Mesterien bánik az íjjal, ha előtte leszedi róla azt a zavaró hajlított fadarabot, ami kissé megnehezíti, hogy az íjhúrt ellenfele nyakára tekerje. A nevét onnan kapta, hogy ha valaki látni szeretné, akkor az éléskamrába kell mennie, mert Ghor'hord ott trónol.



13. Dogon Fattyai

A Domorio'h-dombságot akár óriásnyulak vidékének is nézhetnénk, ugyanis egy egész ork törzs él a dombok alatt húzódó hatalmas barlangrendszerben. A buckákat át-meg átfúró üregeket, poshadt bűzű járatokat a nyúlként szaporodó Dogon Fattyai törzs lakja. A törzset alkotó öt klán a dombvidék különböző része alá ásta be magát, s igyekszik teljesen elzárkózni a külvilágtól. Az üregek bejáratát gyilkos csapdákkal látták el, mely biztosítja őket a külvilág ellen – ezeket a csapdákat folyamatosan ellenőrzik, és ha kell, javítják azokat. A felszínre csak azok léphetnek ki, akik erre engedélyt kaptak a törzs vezetőjétől, illetve azok, akiket száműztek.

Ennek a nagy elzárkózásnak az okát már sokan kutatták, főként a messzi Enyveskezű törzs tagjai, akik nagy kincseket szimatoltak e viszszahúzódó életmód mögött. Azonban még a legügyesebb tolvajok sem találtak mást a barlangok mélyén, mint száraz ork-potyadékot és sivalkodó, csaknem vak porontyokat.

Valójában a Dogon Fattyai föld alatti élete akkor kezdődött, amikor vándor prédikátorok – Gonosz Agyúak, természetesen – meghozták Grooms üzenetét: pusztulás lészen, aztán meg nagy egyesítés. Dogon elfajzott fattyai mindkettőt igen szerették volna elkerülni, ezért behúzódtak a föld gyomrába, mondván, hogy ami nem látszik az égből, ahol – szerintük – Grooms lakik, azzal nem fognak törődni a nagy egyesítéskor. Pechjükre az igazi Egyesítő, Btoektoe éppen az ő törzsükbe született bele, így nem kerülhették el a sorsukat: lett bőven pusztulás, aztán meg egyesítés.

Azóta rendezték a soraikat, és mégiscsak bezárkóztak üregeik mélyére. Ha magányos vándor ork téved arra, serényen megvendégelik ízletes férgekkel és sápadt gombákkal, aztán amikor a vendég elszunnyad, ugyanilyen serényen megeszik őt magát. Az ily módon elfogyasztott ork többet nem jelent gondot a számukra, s ami a legfontosabb: nem jár el a szája. Ha több ork is jár üregeik környékén – például gyepvasércet szállító Vascsizmások –, a Dogonfattyak szaladvást menekülnek másik lyukba, nehogy feltűnjenek nekik.

Híres orkjai:

– Dogon, a Törvényhozó. Ő vezette törzsét a föld alá.

– Btoektoe, a Kiválasztott, aki egyesítette az ork törzseket a Nagy Hadjáratra.

– Groomsnyila Gey'wan, a törzs jelenlegi vezetője, aki még életében nem látott igazi nyilat, de meggyőződése, hogy kitűnő kaja lehet.

Az Északi Jégföld

Ez a hatalmas kiterjedésű kontinens Worluk Világának legészakibb térsége, amelynek nagy részét örökösen jég és hó borítja. A földrész közepén, ahol a gránitszirtek a csillagok trónját ostromolják oly hideg az év minden perce, hogy még a fagydémonok foga is megfájdul, ha túl sokat üvöltenek együtt a nyughatatlan széllel. Viszont a Shie-tenger áramlatai, melyeket a Dimuran környéki forró óceánok viharai kergetnek Drénia partjáig, olyannyira felmelegítik a levegőt, hogy a kontinenshez tartozó Lendori-szigetcsoport lakói csupán ritka vendégként tisztelik a havat. A kontinens végletes időjárásának középpontjában terül el a Drén Királyság termékeny háromszöge. Itt napsütötte nyarak váltják a hűvös tavaszt, és csikorgó telek az esős, de enyhe őszt – ez alól csupán Fagyföld keleti tartományai és az északi hegyekre felkúszó, jeges Sjövorg tartomány a kivétel. Bár az Északi Jégföld drének lakta része nem hasonlít arra a képre, ami a köztudatban a „fagyos Dréniáról" kialakult, a viszonylag enyhe hőmérsékleti viszonyok dacára a táj olyan zord, borongós és rideg hangulatot áraszt, mintha utánozni akarná a legészakibb részeket – ám ez valójában nem az éghajlat, hanem a drének műve.

A bevezetőben és a Káosz-regényekben már utaltunk a Drén Birodalom uralkodásának és bukásának történetére. Az összeomlás után az elnyomott, rabszolgaként tartott népek és fajok kegyetlen bosszút álltak, és a guarnik egykori kontinensére, a mai Drénföldre űzték vissza a dréneket. Természetesen a nagy kontinenseken maradtak olyan országok és területek, amelyeknek lakosai dréneknek vagy a drének leszármazottjainak vallják magukat, ám az újabb birodalmi álmokat dédelgető Drén Királyság *egyelőre* csupán az Északi Jégföld lakható kétharmadát foglalja el.

Mielőtt a legújabb időkben a drének megkezdték volna hódító hadjáratukat, a Drén Királyság mellett a Cley-hegység által elszigetelt Zitrán Királyság és öt kisebb független hercegség is létezett. Ezek jelenleg már a növekvő Drén Újbirodalom részét alkotják.

ZITRÁN KIRÁLYSÁG és a SZAKADÁR HERCEGSÉGEK

A Zitrán Királyság alapítója, Elvger de Zitrán eredetileg drén herceg volt, aki meggyilkoltatta három bátyját és az apját – a királyt –, hogy elnyerje Drénia trónját. Ám bűnös mesterkedéseire fény derült, és mivel törvénytelen eszközöket használt, a kermon-papok Konklávéja megfosztotta hercegi címétől, és megtagadta tőle a trónt. (Ezután a Zitrán dinasztia egyik mellékága uralkodott a királyságban, egészen addig, míg a Vigorard fivérek el nem hódították tőlük – a testvérszakadás után a dréniai Zitrán királyok nevet változtattak, és Zitrén dinasztiaként uralkodtak.) A kitagadásra válaszként Elvger maga köré gyűjtötte híveit, s megalapította saját királyságát a Cley-hegység védelmében. Drénia új királya két alkalommal is megpróbálta lerohanni Zitrániát, ám a zitránok – ahogy Elvger követői magukat nevezték – hősiesen megvédték határaikat. Elvger, hogy megszabaduljon a trónjára áhítozó sógorától, Ilowor do Drezsovtól, neki ajándékozta Zitránia legterméketlenebb tartományát, a délnyugati határon, s beleegyezését adta e térség függetlenedéséhez. Még abban az évben véres belvillongásoknak és hatalmi harcoknak köszönhetően Ilowor do Drezsov elhalálozott, s hatalomvágyó rokonai gyakorlatilag szétcincálták az országnyi területet. Így alakult ki az egymással feszült viszonyt fenntartó, öt szakadár hercegség – Észak-Drezsov, Zsorfor, Krejan, Zsekeh és Dél-Drezsov. Az új államalakulatok csupán öt nemzedéken át élvezhették függetlenségüket (egészen pontosan 118 évig), jelenleg mind a Zitrán királyság, mind a Hercegségek a hódításban terjeszkedő Drén Újbirodalom részei, Dél-Cley Tartomány néven.

A zitrán terület igen kellemes éghajlattal, kiváló természeti adottságokkal rendelkezik – gyakorlatilag egymaga képes ellátni élelmiszerrel a többi drén tartományt. Mivel a függetlenség éveiben a Cley-hegység déli peremvonulatait is birtokolták, annyi ásványkincset mindig ki tudtak termelni, amennyire szükségük volt. Amióta újból a Drén királyság része lettek, a bányászat abbamaradt, mert a munkaerőt elvitték az északabbra fekvő, termékenyebb bányákba. A hercegségek sziklás vidéke kevésbé alkalmas a földművelésre, itt rideg állattartás folyik, de legfőbb bevételi forrásuk a halászat, a kalózkodás, és a közeli országok partvidékeinek (Észak-Maldiberan, Észak-Zhilian, Lendor) alkalomszerű kirablása volt.

A zitránok között ismeretlen a nőknek oly nagyfokú semmibevétele, mint az anyaországban. Szemben a nemesdrén szokásokkal, Zitrániában a leányok is megörökölhetik szüleik címét és vagyonát, sőt, sok esetben még akkor is, ha idősebb férfitestvéreik vannak. Ez a szokás – amely borzongással vegyes megvetést szült az anyaország drénjei között – abból fakadt, hogy a zitránok a szakadatlan függetlenségi háború alatt rájöttek, nem elég a sok hősnek a harcmezőn meghalnia, de születnie is kell valahol, ha szabad zitránok akarnak maradni a szabad Zitrániában.

Hivatalos nyelv: drovát
Lakosság: Zömében zitrán, akik a nemesdrén fajból váltak ki, ám inkább politikailag, mintsem vér szerint, illetve azok a drének, akiket az anyaországban halálra ítéltek valamely bűnükért, de sikerült átszökniük a hegyeken. A lakosság kisebb része a függetlenség előtti idők közembereinek és szabad parasztjainak leszármazottja. A hercegségi területeken jóformán csak köz-drének élnek.
Öltözködési szokások: Egyszerűség, célszerűség, és csupán annyi pompa, amennyi elfér egy kard hegyén.
Árak: Átlagosak. A Zitrán Királyságban élelmiszer olcsóbb, mint bárhol másutt, a kézműipar termékei némileg drágábbak. A Szakadár Hercegségekben viszont minden áru elég olcsón kapható, ám mivel semmiben sem dúskálnak, a külhoni vándorok és kereskedők mindent tízszeres áron kapnak meg. A drén „visszahódítás" óta a királyságban és a hercegségekben, minden téren igen komoly az áruhiány, ezért drágaság tapasztalható.
Közbiztonság: Mostanában nem túl jó. A zitránok sokkal harciasabb nép annál, semhogy békén tűrnék Deviaron uralmát.
Vallás: Változatos. Számtalan isten számtalan temploma megtalálható errefelé. A káoszistenek híveit üldözik – főként Yvorl követőit, akik számíthatnak a hosszú kínhalálra –, az Egyensúly és a Rend isteneit támogatják. A kermon-papok nem hisznek semmiben, csak a guarni tudományban – de ők inkább törvénykezők, nem pedig lelki vezetők.
Iskolák, szervezetek, rendek: A zitrán tartományban egyelőre tilos mindenféle szervezkedés. A függetlenség idején mindenféle iskola létezett, ám egyik sem tett szert az iskola falain túljutó hírnévre.

LENDORI-SZIGETEK

Ez a szigetcsoport egy nagy szigetből (Lendor) és öt kisebb lakott szigetből áll, amelyek mindegyike az újkori drén invázió egy-egy önálló, független hercegség volt. A hercegségek szoros szövetségben álltak egymással. Lendor az idők kezdete óta megkülönböztetett helyzetet élvezett remek természeti adottságai és a körülötte kavargó, kivételesen erős mágikus koncentráció miatt. Ám éppen kedvező helyzete miatt számtalan véres háború dúlt a szigetek uralásáért, amelyek mindannyiszor csaknem kipusztították lakosságát (ezért kevés olyan hely akad Worluk világán, amely megfelelőbb lenne a nekromantáknak, mint éppen Lendor). A guarni civilizáció a szigetcsoportot egyetlen hatalmas templomként tisztelte, hiszen ők a világot átszövő esszenciafolyamok rendszerét, a Hálót imádták. Később, a Gilf Birodalom virágázásnak idején egy erőteljes gilf mágus sajátította ki magának a szigeteket, aki szoros kapcsolatot tartott fenn az utolsó gázmágusokkal. A drének egy vad és féktelen démonimádó szekta révén kerültek először Lendorra – a szektatagok Alouita de Shernevqe, az őrült vérmágus uralma alatt hátborzongató rítusokat mutattak be, s a legsötétebb létsíkokkal tartottak fenn kapcsolatot. A Drén Birodalom összeomlása után Káoszhitű kalózhercegek tanyáztak itt, őket egy erős zhíli lovagrend renegátjai, a Vasálarcosok takarították el a szigetről. A Vasálarcosok Rendhitű nagymestere Justen Aoucaster de Lendor volt a szigetnek és annak fővárosának névadója, s az ő utódiak éltek ott a drének inváziójáig. Mint ismeretes e szigeten élt hosszú éveken át Mark'yhennon hierarchiájának egyik neves varázslója, Lendori Peltár, a sziget középső részén pedig Verghaust manóisten vezetésével Drakóniából előzött manók telepedtek meg – nem éppen békés körülmények között.

Békés időkben a Lendori-szigetek államai jólétben és viszonylagos gazdagságban élhetnek – köszönhetően a lekopott hegyek bányáinak, a vadban-halban gazdag erdőknek és folyóknak, a bőtermő földeknek és nem utolsósorban a szorgos népnek, amely minden pusztító háború után nekifogott, hogy újjáépítse a hazát. Mivel a lendori ember inkább munkálkodni szeret, mintsem harcolni, a béke hosszú éveit nem saját erejüknek, hanem az egymással marakodó ellenségeknek és a Lendoron élő mágusoknak köszönhették.

Hivatalos nyelv: A közös nyelv. Az egymást követő hódítók mindig magukkal hozták saját nyelvüket, ám valahogy sosem volt elég idő ahhoz, hogy gyökeret eresszen Lendor vendégváró földjén – inkább beolvadt az egyre gazdagodó lendori-közös nyelvjárásba.
Lakosság: Igen vegyes. A legutóbbi drén invázió előtt Lendor a világ kulturális központja volt, ahol csaknem minden nációból éltek kisebb-nagyobb csoportok. A sokszínűségnek kedvezett a szigeteken uralkodó vallási és faji tolerancia is.
Öltözködési szokások: A lakosságnak megfelelően vegyes.
Árak: Magasak, mivel a szigetvilág jelentős zarándok- és kereskedelmi központ. A helyieknek mindig akad pénzük arra, amit meg szeretnének venni, a külhoniak meg csak dolgozzanak épp oly szorgosan, mint a lendoriak, ha élni akarnak.
Közbiztonság: Közepes, ám a gazdagnak látszó külhoniakra nézve kifejezetten rossz, mivel ott, ahol csaknem mindent szabad, senki sem kéri számon néhány semmirekellő halálát.
Vallás: Mark'yhennon és egyéb Rend-istenek kultuszai. Egyes magukba zárkózó csoportok különös szertartásokat rendeznek, melyeknek semmi keresnivalója nem lenne Lendoron. A hegyekben meghúzódó manók az Élő Istent, Verghaustot követik.
Iskolák, szervezetek, rendek: A szigetcsoport a történelem során csupán mágusaival vívta ki a világ elismerését – ám az egymással gyilkos háborúkat vívó hódítók újra és újra eltörölték ezen iskolák maradványait is. A legutóbbi időkben csupán egyetlen iskola neve ismert: a Mágia Tornya varázslóiskoláé.

DRÉN KIRÁLYSÁG

Az egykor a fél világot uraló Drén Birodalom maradványa, egy meglehetősen züllött és a kívülállók számára kaotikusnak tűnő ország, amelyet azonban szigorú törvények és hagyományok szabályoznak. Országuk kétharmad-kontinensnyi területének hatvan százaléka gyéren lakott; a népesség zöme a főváros, Deviaron körül, s attól délre a Devor és a Dim folyó közötti termékeny lapályon és a fenyvesekkel borított dombságokban zsúfolódott össze. Bár népszámlálásra nem került sor közöttük, úgy tűnik, hogy a drének népessége az elmúlt ötven évben megduplázódott.

Drénia gyakorlatilag nem folytat kereskedelmet más országokkal. Mivel a drének csakis önmagukban bíznak, és a saját erőtartalékaira akarnak támaszkodni – és nem alaptalanul; a kontinens déli csücskét halban és vízi életben gazdag tenger veszi körül, s főképpen a tengerparti részeken még a szeszélyes időjárás ellenére is számos haszonnövény megterem. A Cley-hegység mindkét oldali előhegyeinek lankás déli lejtőin a legkülönbözőbb szőlőfajták teremnek, amelyekből a drének fűszerezett, fanyar ízű borokat és gyümölcsökkel keverve méregerős párlatokat készítenek – egyesek szerint ezekért a szőlőskertekért folyt a szakadatlan háború Drénia és Zitránia között, mivel a Cley déli peremhegyein finomabb szőlőt szüretelhettek le a zitránok, mint az északi oldalon a drének.

A drének élelmezését elsősorban a tenger szolgáltatja, s a sok száz féle hal mellett az étrendet rozmár-, bálna- és fókahús teszi változatossá, nem beszélve a legkülönfélébb tengeri algákról és moszatokról, s a sziklás parti részek különleges ízű, puhatestű, tengeri rózsáiról, amelyek a melegebb és szélcsendesebb napokon nagy tömegben emelkednek a vízfelszínre, ahol az élelmes halászoknak semmi dolguk nincs, mint hatalmas merítőhálókkal begyűjteni őket. Ezen ételek a közemberek számára kissé egysíkú táplálkozást tesznek lehetővé, ám a drének, akik nem hódolnak a gyomor örömeinek, csak a legritkább esetben rendeznek fényűző lakomákat, s a táplálkozást csupán kényszerű időpazarlásnak tekintik, e tekintetben rendkívül igénytelenek. Ellenben a nemesdrének – bár maguk sem lakomáznak gyakran – igen rafinált ételeket fogyasztanak, melyeket ugyanabból az alapanyagból készítenek szakácsaik.

A drének a guarnik leszármazottainak tartják magukat. Ez a tudat benne él minden nemesdrénben, s erre alapozva lenézik a többi embernépet – de még inkább a más fajúakat. Legalantasabbnak minden faj közül az orkokat tartják (valószínűleg a Kondor Birodalomban maradt drének miatt, akik évszázadok óta rabszolgaként tengetik az életüket), de nem szenvedhetik a manók, a gyíklények, a gnollok és más „büdöslábúak" közelségét sem. A sárkányokat, akiket a guarnik távoli rokonainak tartanak, maximálisan tisztelik, a nemestündéket elfogadják magukkal egyenlőnek, s megvetésük nem terjed ki az elfekre és a fekete elfekre sem. A törpéket egyszerre tisztelik és lenézik; e fajjal kapcsolatban megoszlanak a vélemények a drének között. Ám a drének az összes lehetséges faj közül a „korcsokat" rühellik leginkább. Utálatosnak és gusztustalannak tartják a fajok keveredését, és a Drén Királyságon belül, ha például egy drén halász összeáll egy ork rabszolganővel, a legszélsőségesebbek már azt sem nézik jó szemmel. Ám ha e frigyet siker koronázza, s a kapcsolatból gyermek születik, akkor a „korcsot" és az anyát azonnal lefejezik, a drén apát pedig hét napon és hét éjszakán át válogatott kínzásoknak vetik alá a köztereken, s ha véletlenül túlélné, a kínzások végén hozzáértő bemetszéssel megfosztják nemzőképességétől, s bélyeget égetnek a homlokára.

Ha a förtelmes „korcsnemzést" egy nemesdrén követi el, vagy egy nemesi család leánysarja szül kevert fajú gyermeket, a család minden tagját menten legyilkolják, s az ősi vért az úgynevezett „kakukkfióka-kanyar"-ral örökítik tovább.

Termetüket tekintve a drén közemberek zömökök, izmosak és vaskosak; nem ritkák a 2 méteren felüli óriások sem köztük. Asszonyaik hasonlóan testesek, bár a legtöbbjük inkább szélességben, mintsem magasságban növekszik. A legdolgosabbak és a legjobb asszonyoknak azokat tartják, akiknek a bokája és az alsó lábszára vastagabb egy szabványos méretű petrencésrúdnál, a gyerekszülésre pedig azok a legalkalmasabbak, akiknek csípője megközelíti egy meglett harcos vállának szélességét. A drén asszonyok szépek ugyan a maguk módján, ám többnyire kalácsképűek, jó kedélyűek, gyermekszeretők, családcentrikusak, s jól bírják az égetett szeszeket – amolyan „ősanya-típusok".

A nemesdrének mintha egy másik faj tagjai lennének; rendkívül karcsúak és magasak. Valóban, míg a köznép tisztavérű ember, addig a nemesdrének ereiben némi guarni vér is csörgedez – ezért is ügyelnek oda a faj tisztaságára olyan rögeszmés módon. A hajuk leggyakrabban szőke, azon belül is a platina- és tejfelszőke a legelterjedtebb, a sarkkör határán élők között előfordulhat hófehér vagy úgynevezett „lisztfoltos" haj is. A szemük többnyire kék, szürke vagy nagyon ritkán zöld. A bőrük világos, mint bármely más északi népé.

A drének arrogánsak és büszkék, a nemesek különösképpen. Rendkívül lobbanékony természetűek, hajlamosak a legkisebb sértésekre túlontúl hevesen reagálni. Többnyire ököllel vagy kardot rántva bizonyítják a maguk igazát, ám ha nem látnak sok esélyt, inkább kivárnak, és később torolják meg a velük esett sérelmet. Jól vigyázzon mindenki, aki megsértett egy drént, mert lehet, hogy csak évek múltán fogja megkeresni, és elégtételt venni.

A drén társadalom szigorú hierarchia szerint épül fel, amelyet csaknem lehetetlen áthágni. Az ország élén a király áll, akit többnyire a trónjára áhítozó *hercegek* – a szerteágazó királyi család tagjai – vesznek körül.

A *nemesség,* vagyis a *nobiltitas* tagjai csak az ősi vérvonallal büszkélkedhető nemesdrének lehetnek. Az egyes nemesi nemzetségek élén a Családfő, avagy az *exarcha* áll. Az exarcha szent és sérthetetlen, és csak a király személyesen ítélkezhet felettük. A nemzetségeken belül a családokat különféle ragadványnevekkel különböztetik meg egymástól. Egy drén nemesi család feje csakis férfi lehet! A nőket alacsonyabb rendűeknek tartják, őket semmibe veszik.

Ha egy ilyen család valami okból fiúörökös nélkül marad, akkor a legidősebb leánynak azonnal férjhez kell mennie a legközelebbi nemzetség-rokonához (akinek nemzőképességét a kermon-papok ítélik meg), s egy éven belül fiúgyermeket kell szülnie. Ilyenkor kiválasztott apa a fiúgyermek nemzőképes koráig korlátozott mértékben rendelkezik a család fölött, a becsületével és saját életével felel azért, hogy a gyermek erős és egészséges férfivá nőjön. A nemzőképes kor elérésekor a gyermek veszi át a család irányítását, és legfőbb feladata, hogy mielőbb saját utódokról gondoskodjon. Ezt a metódust a drén köznyelvben „vérsűrítés" néven ismerik.

Amennyiben a nemesi nemzetségek egy családja fiú és leánygyermekek nélkül halna ki, akkor a nemesi címet és a vérvonalat mágia segítségével örökítik tovább egy gondosan kiválasztott nemzetségbeli másik család tiszta vérű sarjára, aki ekkor elhagyja eredeti családját, és a kermon-papok manipulációival a kihalt család vérét örökíti tovább. Ez a híres „kakukkfióka-kanyar".

Mindazon nemesdréneket, akik nem tagjai a nemességnek, *előkelőknek* nevezik (máshol ők lennének a köznemesek, csakhogy Dréniában ismeretlen ez a fogalom). Olykor kereskedők, de leginkább hatalmas birtokaikból szerzik jövedelmeiket. Új nemesi címhez jutni gyakorlatilag lehetetlen; mivel a nemesi beavatási rítust (a *kermon* mágiája miatt) csupán egy bizonyos konstelláció beteljesülésekor lehet elvégezni, s ez a konstelláció csak minden harmadik évszázadban teljesül be. Azokat az *előkelő* dréneket, akik nagy befolyással és hatalommal rendelkeznek, de nem nemesek, *krefor*nak („nagypolgár") nevezik, a nemességre esélyes, hősöket *heroy*nak („ígéretes") nevezik; ők már a nemesség kapujában ácsorognak.

A durvább testfelépítésű köz-drének által elérhető legmagasabb pozíció az, ha *krallok* lehetnek: ők kisebb földbirtokosok, hűbéresei az előkelőknek és a nemeseknek, de hűbérurai a szabadoknak. Viszonylagos hatalommal is rendelkeznek, mellyel a Krallok Tanácsában élhetnek – saját ügyeiket intézik itt, és bíráskodnak az olyan ügyek felett, melyet a földjeiken élő szabadok és szolgák hoznak eléjük. Földjeiket szolgák hada műveli, és a szabadok közül verbuvált saját fegyveres kísérettel rendelkeznek, akiknek jó minőségű fegyvert, lovat biztosítanak. Amikor a krall háborúba vonul, a kíséret minden tagja vele tart.

A *szabadok* szintén köz-drének; parasztok, kézművesek és kereskedők, akik a maguk erejéből élnek, önálló birtokkal (műhellyel, szerszámokkal, szekerekkel stb.) rendelkeznek, és csupán adófizetői a Koronának. Természetesen az adókat a krallok szedik be, és senki sem ellenőrzi, hogy menyit zsarolnak ki a szabadokból – a lényeg az, hogy a királyi rendeletnek megfelelő adók megérkezzenek Deviaronba –, ezért egyikük sem rendelkezik számottevő vagyonnal. A szabadok gyakran állnak be katonának valamelyik krall kíséretébe, vagy kalóznak a szomszédos kontinensek partvidékeit felprédáló hajókra, mert szinte ez az egyetlen lehetőség, hogy kiemelkedjenek a szegénysorból. A fegyverre valót több éven át gyűjtik, s gyakran előfordul, hogy kölcsönkérnek egy kardot a kovácstól, vagy a kralltól, hogy miután vagyont gyűjtöttek, tízszeresen fizessék vissza az árát.

A drén társadalom legalján a *szolgák* állnak: ők teljességgel jogtalanok, amolyan „élő szerszámok" – ugyanakkor gyűjthetnek vagyont, és megválthatják a szabadságukat. Az ilyen megváltott szolgák a *dhoinok*, akik szinte minden tekintetben szabad polgárnak tekinthetők. Egy megkötése van, az, hogy minden olyan alkalommal, amikor el akar utazni valahova, ura engedélyét kell kérnie, és nem mutatkozhat ura birtokán kívül kísérő nélkül, vagy fegyverrel. Ugyanakkor a dhoinok gyermekei már teljes jogú szabadoknak számítanak, ha a megváltás után születtek.

A nemesi rangokat jelző előtagok, melyet csak a nobilitas tagjai viselhetnek:

de – Az *arkhonok*; a nemesek nemesei ők. Olyan családok, melyeknek az államalapító vére csörgedezik ereikben. A Zitrán nemzetség jogvesztettsége után tíz ilyen család maradt Dréniában, majd a Zitrének kihalása után kilenc. Az arkhonok hatalma óriási, egy-egy királyi dinasztia kihalása esetén közülük kerül ki az új király.

da – Bárói rang.

di – Grófi rang.

do – Őrgrófi rang, mely a bárói és a grófi rang között helyezkedik el. Érdekessége, hogy a család azért kapta nemesi birtokait, hogy a határokat őrizzék, hívhatnánk őket katona-dinasztiáknak is.

du – Tengeri Őrgrófok. Ugyanaz, mint az előbb, csak itt a tengerek és a partok mentén kell védelmezniük a Drén Birodalmat.

A kilenc arkhon-család *(prioritási sorrendben):*

1.) de Vigorard, a királyi család
2.) de Dierron
3.) de Royg
4.) de Zrabervetshen
5.) de Moreguard (kihalófélben lévő, alig néhány családnyi nemzetség)
6.) de Frekhanser
7.) de Cloa
8.) de Miyra
9.) de Chavellier
10.) de Zitrén (Elvger de Zitrán trónfosztása után uralkodtak Dréniában, majd kihaltak.)

A nemesi címmel rendelkező nemesdréneket, azaz a *nobilitas*t az különbözteti meg a cím nélküli nemesdrének, azaz az *előkelők* segétől, hogy szívük felett viselik mágikus tetoválásukat, a *kermont*. Mindegyik nemesi nemzetségnek sajátos tetoválása van, amely aztán a nemzetség összes családjának férfitagjára felkerül. Bár a közhiedelem szerint a *kermon* csupán arra szolgál, hogy elkülönítse a nobilitast az előkelőktől, és hogy a nemesi családok tagjait holtukban is megismerhessék, valójában sokkal több szerepe van holmi mágikus billognál. A kermon eredete a guarni korba nyúlik vissza, pontosabban a Guarni Birodalom évszázados Összeomlásának korába; a guarnik bukását a széthúzás és a testvérféltékenység okozta, ezért a legnagyobb mágusaik kidolgozták a *kermon* kötelékét, amely számtalan előnnyel szolgál gazdáinak – feltéve, hogy szereti a rokonait, és hajlandó szívvel-lélekkel együtt létezni velük. A *kermon*, amely *szerető rokonok* mellkasát díszíti:

• viselőjét oltalmazza a hidegtől. Ha csak egyedül van, különösen jól bírja a hideget, ám ha legalább hárman tartózkodnak közel egymáshoz, nem fognak fázni még a legvadabb jégviharokban vagy akár a sarkponton sem.

• ha legalább három rokon együtt van, nem fogja őket semmilyen éles fegyver vagy tárgy, még akkor sem, ha mágikus. Fájdalmat éreznek viszont akkor, ha ilyen módon kerülnek el egy csapást. Ilyenkor a sebzés századrészét szenvedik el, mely pár órás pihenés után megszűnik.

• ha legalább hárman együtt vannak, nem fogja őket a mágia. A sebző varázslatok tíz százalékát sebzik a normálisnak, más varázslatok hatástalannak bizonyulnak.

• ha meghal a családfő vagy az örökös, a *kermon* jelez a soron következőnek (ez akkor is bekövetkezik, ha viszálykodó rokonok mellkasán van).

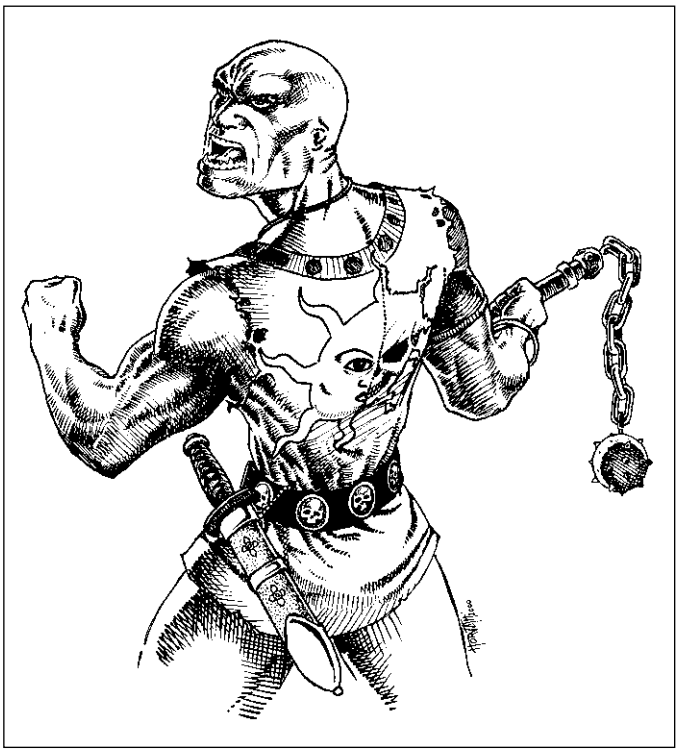
Egy ilyen tetoválás megalkotása nem hétköznapi feladat és számos feltétele van. Az első és legfontosabb, hogy beteljesüljön a Jégnász Konstelláció. Ilyenkor a Déli Sarkcsillag köré gyűlik tizenöt csillag, szabályos kört alkotva, középen a Sarkcsillaggal. Ez a csillagállás viszont csak minden háromszázadik esztendőben következik be – emiatt a drének háromszáz évenként indulnak hódító hadjáratokra, az égi együttállás bekövetkezte előtt tizenöt-tizenhat hónappal. Ennyi idejük van arra, hogy új területeket szerezzenek, bizonyítsák hősiességüket és nemesi címre való érdemességüket. A csillagok együttállásakor felavatják az új nemesi családokat. A csillagok tizenöt éjszakán át ragyognak ebben a formában az égen, ez idő alatt a kermon-papok konklávéja megalkotja az új nemesi nemzetség kermon-mintázatát, amely aztán minden élő és majdan megszületendő férfi mellkasára felkerül.

Az új nemesek az újonnan elfoglalt területeken kapnak birtokokat és őrgrófi rangjuk lesz. Ez a jutalma a bátraknak, de a drén társadalomban megbüntetik a gyávákat, éppen ezért azt az öt dinasztiát, amely „heroy" vagy „krefor" minőségben nemesi címre pályázott, de a legcsekélyebb dicsőséget szerezte a hasonló titulusú nemzetségek között, megfosztják az előkelőek közül kiemelő címétől és minden vagyonától – így a nemesdrének legutolja lesz belőlük.

A főváros neve Deviaron, mely egy ősi guarni szóból ered, s jelentése: *felhőlak.* A hatalmas várost oly régen építették, hogy nincs róla pontos feljegyzés. Az a legvalószínűbb, hogy még a mhyorok hatalomvesztésének éveiben épült a gázlények utolsó erősségeként, s később a guarnik gyarapították s építették újjá. Az eltelt évezredek alatt számtalanszor megváltozott a formája – hol lerombolták, hol egyszerűen csak átépítették. Mostanra észak legjelentősebb városa lett.

A város kiterjedése óriási. A belsővárosban hatalmas és pompázatos villák és kastélyok sorakoznak, melyek nagy kertekkel rendelkeznek – itt élnek a nemesi családok exarchái és a legtöbb hercegi család is a király nemzetségéből. Ezt a városrészt külön fal választja el a többi résztől. A város többi része is gyönyörű, mindenhol macskaköves utcák vannak és a házak is kőből épültek. Jól fejlett csatornarendszerének köszönhetően még túlzsúfoltsága ellenére is meglepően tiszta. És ehhez az is hozzájárul, hogy fertőzésektől és járványoktól tartva erőszakkal kitelepítik a városból azokat, akik nem tudják rendszeresen karbantartani épületeiket. Itt található az egyik legjobban felszerelt és legnagyobb forgalmú belvízi kikötő is, amelyet a szélesen hömpölygő, kristályosan tiszta és mély Devor folyó köt össze a nyugati parttal. Külön érdekesség az „Urak Városa", amely Deviarontól néhány órányira délre terül el. Ez a jól őrzött villaváros ad otthont a legtöbb nemesdrénnek, akik jobban szeretik az erdők közelségét, mint Deviaron nyüzsgését.

A közbiztonság nappal meglehetősen jó, a kisebb rendbontások is a lakosság vérmérsékletének tudhatóak be. Az est leszálltával ugyanez már nem mondható el, az ember könnyen belebotolhat olyanokba, akik igen drága és különleges virágokkal foglalkoznak *(olyan ibolyákkal, melyeket alulról kell szagolni).* Érdemes jól megválasztani, hogy mit vesz fel az ember, és hogyan néz ki, mivel a drének többnyire a külsőségek alapján ítélik meg, kivel állnak szemben, s annak megfelelően viselkednek vele. Gyakran lehet találkozni királyi őrjáratokkal, ám ez nem biztos, hogy biztonságnövelő hatású, ugyanis nekik elég nehéz elmagyarázni, hogy egy esetleges elhanyagolt külső csupán véletlen; az engedély nélkül kószáló szolgákkal és csavargókkal pedig rövid úton elbánnak.



A királyi székhely, a Fagycitadella büszkén trónol a Deviaron északi részén található kékgránit sziklák tetején (és részben beleágyazódva). Bevehetetlen fellegvár, melynek fizikai védelmét csak mágikus védelme múlja fölül. A több évezredes erődöt még egyszer sem foglalták el, pedig próbálkozó akadt bőven (elsősorban a trónkövetelő hercegi családok seregei). Az erődöt abból a hatalmas kékgránit sziklából faragták ki, melyen áll. Az építmény megépítése csupán száz esztendőbe került – ez a különleges teljesítmény is a guarnik hátrahagyott tudományának köszönhető. A Fagycitadellát három fal veszi körül, ezeket függőfolyosók, illetve felvonóhidak kötik össze egymással. A legbelső fal egyben a királyi palotát övező fal is. A bástyákon és azok lábainál katapultok, illetve ballisták helyezkednek el, a falakat mágikus vésetek erősítik, melyek a kívülről jövő mágia erejét is csökkentik. A Fagycitadella legerősebb védelme azonban nem a falakban és a ballistákban rejlik. Valaha egy nagyhatalmú guarni mágus hozta létre a fagykristályokat, melyeket a királyi palotában helyezett el. A fagykristályoknak köszönhetően a Fagycitadellán belül mindig kellemes tavaszi klíma honol, tomboljon odakint akármilyen hóvihar. A mágiának köszönhetően a közelgő fagyos fellegeket magába szívja és elraktározza, hogy egy súlyosabb ostrom esetén azt a támadó csapatokra zúdíthassa. A mágikus hóvihar ereje szabályozható – ha a kristályok sok télen át szívhatták magukba háborítatlanul a hideget, képesek olyan vihart bocsátani az ostromlókra, hogy a húsúk jéggé fagyjon, és eltörjön, mint a leejtett üvegpohár.

Hivatalos nyelv: drovát
Lakosság: Nemesdrének és köz-drének.
Öltözködési szokások: A nemesdrének drága ruhákban járnak, függetlenül attól, hogy a ruhák készítésénél a fő szempont a cicoma, vagy a tartósság volt-e – gyakori a *drén stílusnak* nevezett, nordesi eredetű ruházkodás, amely könnyedebb, színesebb ruhadarabokat párosít egymáshoz. A közemberek ruhái mindig egyszerűek, és olcsó anyagokból készülnek – noha megengedhetnék maguknak a drága ruhákat, a szokásjog miatt mégsem hordhatják a nemesdrén divatot. Ugyanez vonatkozik a külhoniakra is.
Árak: A Deviaron környéki területekre és a két folyó völgyére közepes árak jellemzőek. A Cley-hegység mentén az élelmiszer olcsó, a kézműipari termék drága.

Közbiztonság: A központi területeken kifejezetten jó – feltéve, hogy nemes vagy, és sok barátod él a közeledben. Másoknak az élet errefelé igen veszélyes – ám nem az útonállók veszélyeztetik, mivel azok Dréniában nincsenek, hanem az idegengyűlölő drének. Északon és keleten rosszabb a közbiztonság (főként az irissari hordák miatt), ám az idegeneket itt nem ölik meg csupán azért, mert idegenek – a hó és a fagy a dréneket is megtanította a barátság fontosságára.
Vallás: Változatos. Számtalan isten számtalan temploma megtalálható errefelé. A káoszistenek híveit üldözik – főként Yvorl követőit, akik számíthatnak a hosszú kínhalálra –, az Egyensúly és a Rend isteneit támogatják. A kermon-papok nem hisznek semmiben, csak a guarni tudományban – de ők inkább törvénykezők, nem pedig lelki vezetők.
Iskolák, szervezetek, rendek: Dréniában számos nagy hagyománynyal rendelkező iskola található, amelyek különféle hasznos és haszontalan tudományra tanítják nebulóikat. Gyakorlatilag Dréniában bármivé válhat az emberfia – ugyanez nem igaz az emberlányára.
Jelentősebb rendek:
Orgyilkosok: Kristálykígyók, Fagyhozók
Varázslók: Északi Kilencek Varázslóiskola, Ezüst Magiszterek
Harcosok: Acélgárda, Dierron lovagrend, Viharhozók.

FAGYFÖLDEK

Így nevezik a Dréniát északon és keleten határoló roppant jégmezőt és a fagyos tundrákat – ide már nem ér el a Dréniát felmelegítő tengeráramlat. A két fagyföldi drén tartománytól – Sodremanla és Vastmanla – eltekintve ez a terület javarészt lakatlan, ám a Gerondar fölötti partszakaszon halászattal, rénszarvastenyésztéssel, fókavadászattal és különböző hidegtűrő haszonnövények termesztésével foglalkozó, egymástól elszigetelt őslakó drén törzsek élnek. Elvileg ők is a Drén Királysághoz tartoznak, ám gyakorlatilag ennek semmi jelentősége. Saját életüket élik, ritkán avatkoznak bele a világ ügyeibe, s azt sem szeretik, ha a külvilág tör be az ő életükbe. Ezek a drén „eszkimók" külsejükben is alig-alig emlékeztetnek büszke tartású rokonaikra; többnyire aprók és izmosak. A hajuk és a szemük fekete, s az átlagos életkoruk alig haladja meg a harminc évet. Idegengyűlölő, mogorva népek, primitív kultúrával, évezredes hagyományokkal és kezdetleges, kőből és csontból készült fegyverekkel.

Sodremanla és Vastmanla tartományaiban a drén közemberek a drénia-szerte megszokott életüket élik – talán csak egy kicsit hűvösebb körülmények között. Ugyanakkor a zord időjárás jobban összekovácsolta őket, mint a nyugati tartományok drénjeit: errefelé az összetartás nem csupán a kermon-papok álma, hanem valóság. Olyannyira így van ez, hogy a fagyföldi nemesdrének már évszázadokkal ezelőtt is összeházasodtak a krallok leányaival – a fagyföldi előkelők inkább hasonlítanak a közemberekre, mint a nemesdrénekre. Igazi nemesi család nem is él a Fagyföldön, csupán heroyok és egyéb nemesdrének. Az itteni nemesdrének részt vesznek a Krallok Tanácsában, ahol szavuk éppen annyit ér, mint bármelyik krallé – és ez itt teljesen természetes, mivel az előkelők minden más szokásukban is azonosultak Fagyföld közembereivel.

Hivatalos nyelv: drovát
Lakosság: Nemesdrének (csak nemesi cím nélküli előkelők) és közemberek. Igen komoly összetartás alakult ki közöttük.
Öltözködési szokások: Prémek és vastag posztóruhák jellemzik az itt élők öltözködését.
Árak: A fagyföldi tartományokban minden vagy nagyon drága, vagy semmibe sem kerül. Ezeken a helyeken a vendégbarátság ősi szokása oly mélyen gyökerezik az emberekben, hogy a vendég nem csupán teljes ellátást, de még a házigazda asszonyát is megkaphatja néhány éjszakára, ha kéri… s a kérés nem kelt megbotránkozást. A tartományon kívül élő drén törzsek cserekereskedelmet folytatnak – ha egyáltalán hajlandóak kereskedni.
Közbiztonság: Elég rossz, bár nem a bűnözők miatt – csupán könnyű errefelé meghalni, a nehéz körülmények miatt. Az északabbi Vastmanla tartományban még a drénekre oly jellemző idegengyűlölet sem tapasztalható. Sodremanla partvidéke mellett elhajózni viszont igen veszélyes, mert a legharciasabb drén kalózok éppen ezeken a partokon és a hozzá tartozó ezernyi apró szigeten tanyáznak.
Vallás: Az itteni embereket jobban érdekli a mindennapok valósága, mint a vallás.
Iskolák, szervezetek, rendek: A fagyföldi tartományokban csupán egyetlen rend vetette meg a lábát: a közfelháborodás övezte Dierron lovagrend.

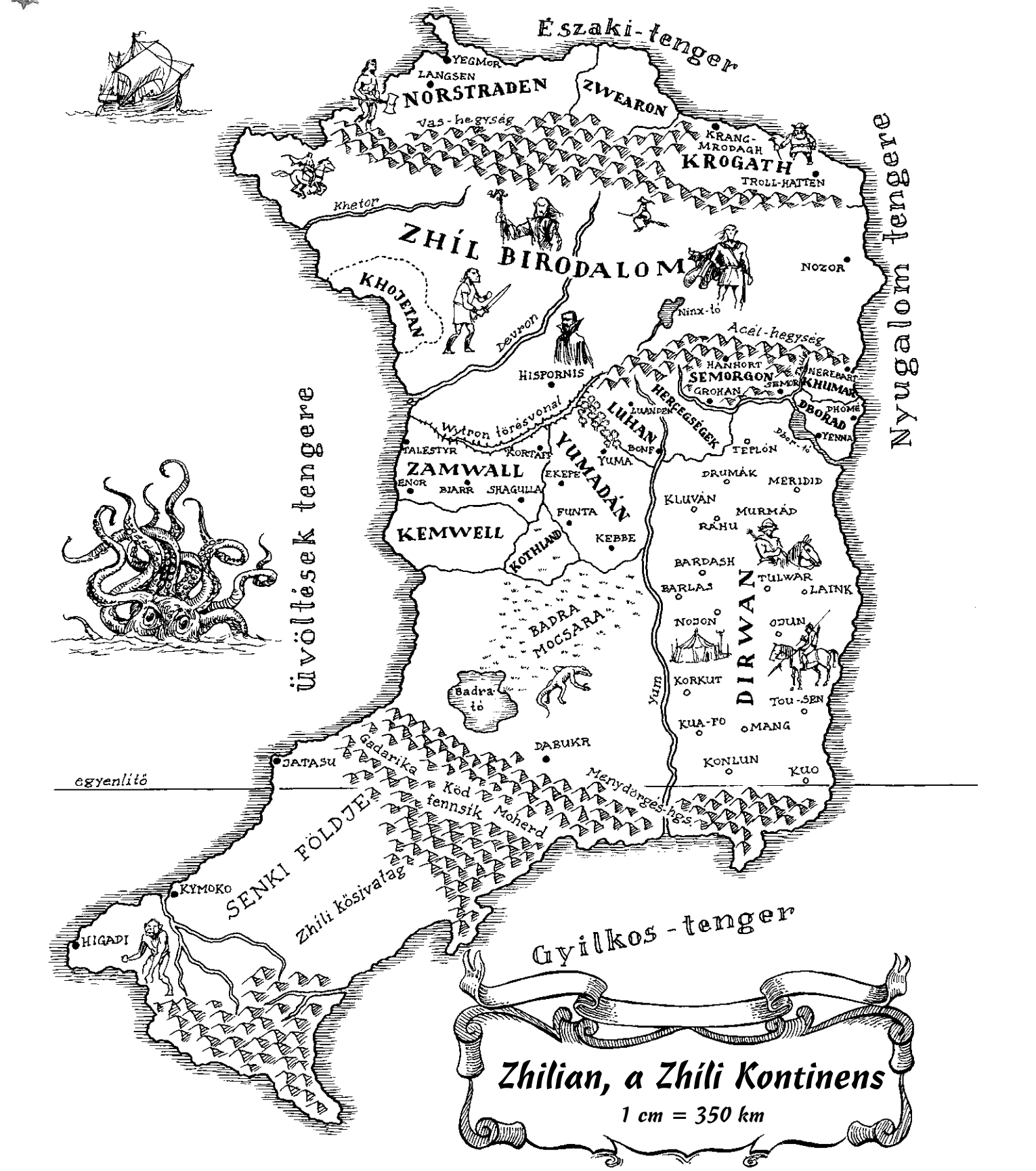
ÉSZAKFÖLDE

Az Északi Jégföld közepe szinte ismeretlen. Csupán annyit tudni róla, hogy a hegyek hőforrás-vájta barlangjaiban olyan emberek élnek, akiknek a vérük hidegebb, mint a hó, és hogy azokon túl, a világ határain fagydémonok rejteznek minden szikla mögött.

A Drén Királyság északi határain, szinte rajta a legbelső sarkkörön különös népek élnek; az *irissarik*, avagy az északi drének. Akárcsak a fagyföldi rénszarvas-tenyésztők, gyakorlatilag ők is saját életüket élik, ám keleti rokonaikkal ellentétben ők hihetetlen izmos és zömök, harcias emberek, és mivel csaknem olyan lelkesen szaporodnak, mint az orkok, igencsak érdeklődnek a külvilág dolgai iránt. Örökké éhes, farkasszerűen üvöltő hordáik tíz-tizenöt évente elözönlik a Drén Királyság északi és keleti tartományait, az ottaniakat legyilkolják vagy elkergetik, és felprédálják, elpusztítják, amit találnak. Ám ugyanakkor ezek a vademberek, akik bizonyítottan gyakorolják a kannibalizmust az éhezés napjaiban, rendkívül barátságosak és megbízható bajtársaknak bizonyulnak, ha valahol befogadják őket. Emberevő szokásaikról nem beszélnek, de nem is titkolják; egy vállrándítással elintézik. Ha van mit enni, e szokást nem gyakorolják.

Némi túlzással mondják, hogy egy irissari akár egyetlen hópehely mögött is képes elrejtőzni. Az északi drének valóban mesterei a hóban való rejtőzködésnek, lopakodásnak. Mivel vérük csaknem olyan hideg, mint a hó, még a hőlátással rendelkező fajok sem képesek őket észrevenni a nagy fehérségben.

Hivatalos nyelv: nincs. Az északi drének a drovát egy csikorgóan eltorzult nyelvjárását beszélik.
Lakosság: Irissarik és fagydémonok. Egyik sem túl kellemes társaság.
Öltözködési szokások: Egymásra halmozott hófehér prémek – ennyiben ki is merül az irissarik ruházkodása. A fagydémonok meztelenül járnak.
Árak: Az élet olcsó, a hús drága – ez utóbbiért érdemes harcolni. A dolgok ára többnyire egy húszcentis penge a bordák közé.
Közbiztonság: Az itt nincs.
Vallás: Az irissarik a teli gyomorban hisznek. A fagydémonok önmagukban.
Iskolák, szervezetek, rendek: Északföldén semmi sincsen, ami legalább nyomokban emlékeztetne a rendekre.


Északi-tenger
YEGMOR
LANGSEN
NORSTRADEN
ZWEARON
Vas-hegység
KRANG-MRODAGH
KROGATH
TROLL-HATTEN
Khetor
ZHÍL BIRODALOM
KHOJETAN
NOZOR
Ninx-tó
Acél-hegység
Devron
HISPORNIS
HANHORT
SEMORGON
GROHAN
SEMOR
NEREPART
KHUMAR
DBORAD
DHOMÉ
YENNA
HERCEGSÉGEK
LUHAN
LUANDEN
Wytron törésvonal
YUMADÁN
YUMA
BONF
TALESTYR
KORTAP
TEPLÓN
ZAMWALL
ENOR
BJARR
SHAGULA
EKEPE
DRUMÁK
MERIDID
KLUVÁN
MURMÁD
RÁHU
FUNTA
KEMWELL
KOTHLAND
KEBBE
BARDASH
TULWAR
BARLAS
LAINK
DIRWAN
NOJON
OJUN
BADRA MOCSARA
Badra-tó
KORKUT
TOU-SEN
KUA-FO
MANG
DABUKR
JATASU
Gadarika
Köd
tennsík
Moherd
Menydörgés-hgs
KONLUN
KUO
egyenlítő
SENKI FÖLDJE
Zhíli kösivatag
KYMOKO
HIGADI
Gyilkos-tenger
Nyugalom tengere
üvöltések tengere
Zhilian, a Zhíli Kontinens
1 cm = 350 km

Zhilian avagy a Zhili Kontinens

Ez az érdekes formájú kontinens valaha egyazon földrészt alkotott Maldiberannal. Ám amikor a Nagy Kataklizma idején Dimuran megsüllyedt, a tenger szintje megemelkedett, és a két kontinens között kialakult az Üvöltések-tengere. Mivel Maldiberan és Zhilian valaha egy kontinenset alkotott, rendkívül hasonlatosak éghajlati viszonyaik, a növényzetük és az állatviláguk.

Egy ennél jóval régebbi földtörténeti múlt nyoma a zhiliani Vas-hegység és a gerondari Vas-hegység egybetartozása, amely arról a korról árulkodik, amikor még Drakónia vulkánjai nem hasították ketté az ősi Mhyoropus kontinenst.

Zhilianon három nagy éghajlati régió található. Északon a hűvös, tengermelléki éghajlat egy keskeny sávját választja le a zordon Vas-hegység a közép-zhiliani szárazföldi területektől. Közép-Zhilian, amely a Vas-hegység és az egyenlítői Menydörgés-hegység között terül el, számos folyamtól szabdalt óriási síkság, melybe késkénti hasít ketté az Acél-hegység és a Wytron törésvonal. A földrész déli csücske forró kősivatag, amely azonban csodálatos tündérkertté zöldül – legalábbis a délnyugati partvidéken –, amikor a Jidor környéki tengeri viharok évente egyszer oda kergetik az esőfelhőket.

NORSTRADEN

Norstraden a Zhilian egyik legészakibb országa, amelynek a déli határait a Vas-hegység védi a Zhíl Birodalom hódító szándékaitól. Az emberi népesség nagy része az északi nagy síkságokat és a védett dombvidéket lakja, ahol a szántóvetők békés életét élik. A tengerparton apró halászfalvak sorakoznak, melyeket parti tornyok és katapulttal felszerelt, háromszögvitorlás királyi naszádok védenek a drén kalózoktól. A Vas-hegység hófödte csúcsai tövében, főként a nyugati partokhoz közeli területeken, népes barbár törzsek élnek erődszerű falvaikban. Ezek a falvak, a hegylakók *kerren*jei állítólag még a gilf időkből maradtak fenn, s azóta is jóformán változatlanok. Ahogy keletebbre haladunk, a Vas-hegység szíve felé, a barbár *kerren*eket emberi települések váltják fel, amelyek a hosszanti gleccservölgyekben és a sovány fennsíkokon épültek. A hegység járhatatlan szirtjei adnak otthont egy különös, barlanglakó népcsoportnak, a *mregón*oknak, akik valaha emberek voltak ugyan, ám generációk óta életük nagy részét a hegyek gyomrában töltik, ezért inkább hasonlítanak Drénia hófehér fagydémonaira, mint közeli rokonaikra. Norstraden délkeleti határait törpék népesítik be, míg a hegyeken túli erdők keleten az elfek területe – ez már lényegében a zwearoni erdőség, csak az itteni elf klánok nem hódolnak az Ezeréves Asszonynak, és képviselőket küldenek Norstraden Thán-gyűlésébe.

A főváros, Yegmor a Lendor felé mutató kézre emlékeztető félsziget kezdeténél lévő nagy öbölnél helyezkedik el, s gyakorlatilag ez Norstraden egyetlen komoly kikötővárosa. Innen szállítják mezőgazdasági termékeiket – főként gyapjút és száraz sajtokat – a Lendori-szigetekre, valamint a Zitrán Királyságba, s borokat, kelméket, használati cikkeket hoznak helyette. A királyi engedéllyel működő nagy kereskedőházak más országokkal nem folytatnak kereskedést, mivel a norstradeni uralkodók természetüknél fogva befelé fordulók, s igyekeznek mindenben a belső erőforrásokra támaszkodni. Az ország hűvös, esős rétjei, bővizű folyói, gazdag erdei és kincses hegyei mindezt lehetővé is teszik számukra. Ugyanakkor a halászok kisebb hajóikkal gyakran igen messze eljutnak – például Maldiberan vizeire –, ahol az erőviszonyoktól függően végigrabolják a partvidéket, vagy békésen kereskednek. A halászok rabló-kereskedő vitorlásai törpe fegyvereket, a barbár vidékek vadjainak szőrméit és mregónok csiszolta drágaköveket visznek magukkal, s hoznak bármit, amelyből némi haszonra tehetnek szert.

Norstraden királyság, ám annak egy igen különös válfaja. A király köteles minden évben kétszer elrendelni a Thángyűlést, amelyre az ország minden részéből áradnak a thánok, azaz a közösségek választott vezetői – még a mregón üregekből is. Akadnak a thánok között nemesek – főleg a városok küldik őket –, ám gyakran egy-egy gazdagabb földműves, vagy éppen a falu kovácsa, molnárja a thán. A gyűlésen a király elnököl, ám a thánok határozatát a király köteles betartani. A Thángyűlés rendszere miatt a király nagy hangsúlyt helyez az ország biztonságára és jólétére, hiszen az egybegyűlt thánok akár a koronát is elvehetik tőle. A királyi cím csupán egy generáción keresztül örökölhető – de akkor is csak úgy, ha a trónörökös képes elnyerni a thánok szavazatát. A királyi hatalom a harmadik generációra semmiképpen sem örökíthető. Jelenleg a Három Erdő gyepüvidék egykori thánja, az elf Mogihor Tremon uralkodik Norstradenben.

Hivatalos nyelv: Nincsen. Az ország népessége annyira sokszínű, hogy bármely nagyobb városban egyszerre hallható öt-hat nyelv. A különféle fajok egymás közötti érintkezésében a közös nyelv, valamint az embernépek által beszélt *zhilén* a használatos.
Lakosság: Főként emberek, valamint barbárok, törpék, elfek és mregónok.
Öltözködési szokások: Fajonként változó, a csaknem csupasz mregónoktól a vászontunikás-szőrmés barbárokon keresztül a városi lakosság ékszerekkel megrakott finom ruházatáig. Mivel meglehetősen hűvös az éghajlat, a köpeny általános ruházati kiegészítő.
Árak: Nagy olcsóság uralkodik az országban, ámbár a messziről behozott árunak megkérik az árát. Így előfordulhat, hogy egy jó minőségű norstradeni csizmáért sokkal kevesebbet kérnek, mint egy halott maldib lábáról lerángatott, szakadt lábbeliért, csak azért, mert ez utóbbi „megjárta a tengert". A tengeren túli áruk dolgában az egyszerű norstradeni sznobizmusa nem ismer határokat.
Közbiztonság: Igen jó, mivel nem csupán a királyi poroszlók hálózata, de a thánok katonai kísérete is gondoskodik a törvények betartásáról. Norstraden törvényei méltóak népéhez: egyszerűek, és az élet tiszteletére nevelnek. Ugyanakkor a hegyek között mintha egy másik Norstraden bújna meg: vad, gyilkos és törvények nélküli.
Vallás: Bármely isten bármely szektáját eltűrik az országban – igaz, néha nagy hajtóvadászatot rendeznek az elf halálisten, Ashkaton túlságosan elszaporodó hívei ellen.
Iskolák, szervezetek, rendek: Norstradenben kevés olyan szervezet létezik, amelynek híre az országhatárokon kívülre jutna; ezek többnyire zhíl renegátok és száműzöttek által alapított iskolák, vagy a királyság érdekében létrehozott katonai szervezetek.
Jelentősebb rendek:
Orgyilkosok: Renegát Hiénák, Renegát Sikoltók
Varázslók: Száműzött Bíborszív mágusok
Harcosok: Norstraden Őrei

ZWEARON

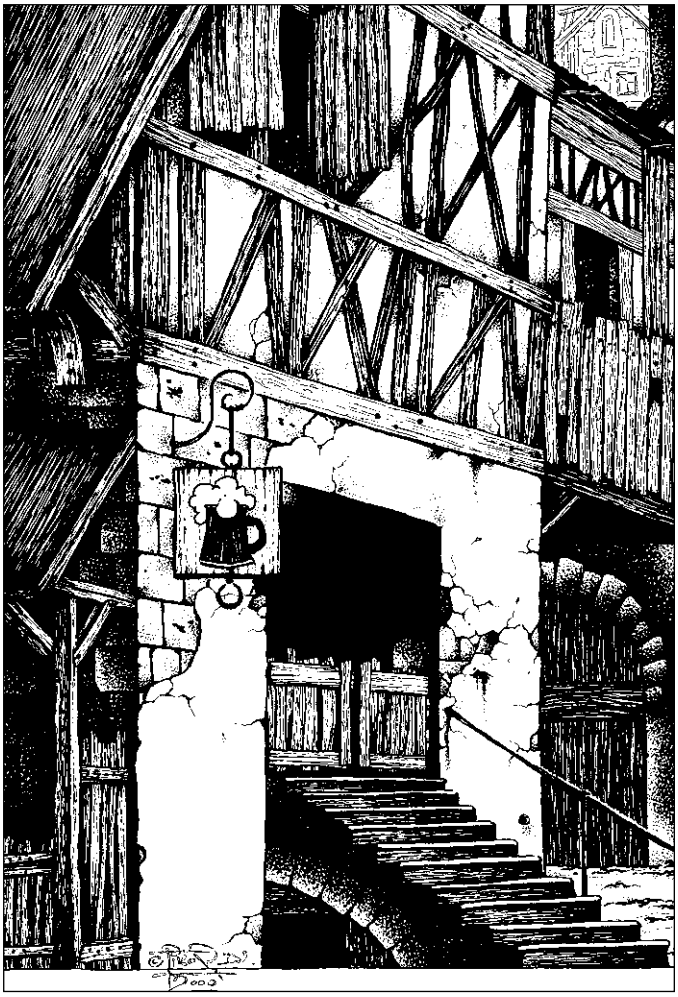
Zwearon tulajdonképpen nem ország, hanem egy hatalmas kiterjedésű erdőség, melyet nem határai, hanem a lakosai választanak el más országoktól. Zwearont délen és keleten a Vas-hegység határolja, nyugaton pedig Norstradennel határos. A norstradeni elfek tulajdonképpen Zwearonban élnek, csak éppen részt vesznek Norstraden politikájában, thánokat állítanak ki, sőt, királyokat adnak az országnak, ezért bár szállásterületeik valójában az erdőországban vannak, ők maguk mégis norstradeninek vallják magukat. A Krogath-tal határos erdőrészeken húzódik az ősi országút, amely Bombaraent átszelve egészen Dirwanig ér – ezt a kicsiny területet szabadnak nyilvánították az elfek, mivel ezen érkeznek a krogathi és zhíli kereskedők Viharlakba, az egyetlen zwearoni városba, ahol más fajúak is letelepedhetnek.

A zwearoni elfek meglehetősen magának való nép, amely békében él a szomszédaival mindaddig, amíg azok a tiszafa íjak lőtávolán kívül járnak. Egyes meseszerű beszámolók a zwearoniak rendkívüli vendégszeretetéről, mély barátságáról szólnak – valójában akár vendégszeretők is lehetnek, hiszen még soha, senki sem tért vissza Zwearonból, hogy megcáfolja ezt a híresztelést. Ők is csupán ritkán hagyják el az erdőséget, ezért semmi biztosat nem tudni róluk. Kiszámíthatatlan időközönként nyolc-tíz főből álló, harci színekkel bemázolt képű elf csapatok tűnnek fel Norstradenben, Zhíliában vagy Krogathban; besétálnak egy lakott település közepére, és mindenkit lemészárolnak, aki az útjukba kerül, amíg le nem gyűri őket a túlerő. Az utolsó csepp vérükig harcolnak, s nem adnak, nem kérnek kegyelmet. Nem tudni, miért teszik ezt; egyfajta szertartás vagy áldozat lenne a részükről, vagy csupán halálra szánt elítéltek ők, akik a halálnak e furcsa módját választották? Az is kérdéseket vet fel, hogy Viharlakot miért nem látogatják meg sosem ezek az öngyilkos osztagok.

Időről-időre kisebb expedíciók indulnak Zwearonból, hogy Zhilian-szerte felkutassák az egykori gilf és elf birodalmak kincseit. A kincsvadász küldetésben járó elfek olykor közelebbi kapcsolatba kerülnek az őket segítő külhoniakkal, akiknek elárulnak ezt-azt hazájukról. Innen tudni, hogy Zwearonban Zhénia tisztelete dívik, valamint, hogy a fővárosban – melynek a helyét külhoni nem ismerheti –, *Zi'mea-ryh-aa*-ban uralkodó Ezeréves Asszony, Alamir királynő úgy kormányozza erdei népét, mintha még mindig a legendás Elfengad királynője lenne – pedig az elfek egykori birodalmából csupán az elzárt Drakóniában maradt meg valami. Mégis, a kincsvadász elfek rendre úgy beszélnek Zwearonról, mintha az lenne a hatalmas Elfengad.

A viharlaki emberek szerint Zwearonban található Zhénia palotája, ahol az istennő napjai nagy részét tölti – sőt, olykor megiszik egy kancsó friss sört a Magányos Tölgy fogadóban... Talán ez az oka annak, hogy senki sem tartja szavahihetőnek a viharlaki embereket.

Hivatalos nyelv: Az elfek aslantassi ősnyelvének, a *dalamá*nak egy alig torzult változata; lényegében az egykori Elfengad hivatalos nyelve. Viharlakban, amely a zárt elf világ egyetlen nyitott kapuja, a közös nyelv használatával érhet el legtöbbet az utazó.
Lakosság: Kizárólag elfek. Viharlak rendkívül vegyes lakosságú.
Öltözködési szokások: Mágikus elf szövetekből készült, egyszerű szabású ruházatot hordanak az erdőben; ez a szövet tökéletesen beleolvad a környezetébe. A kincsvadászatokon résztvevő elfek a külvilág közönséges ruháit viselik, hogy a hétpecsétes titokként őrzött elf ruhák ne kerüljenek idegenek kezébe.
Árak: Nem ismertek. Viharlak drága város, ahol még az ivóvízért is pénzt kérnek a várost átszelő hegyi folyó partjára települt – fegyveres – vízárusok.



Közbiztonság: Ellentétes beszámolók szerint Zwearon halálos veszedelmet rejt minden külhoni számára – vagy sosem tapasztalt boldogságban részesíti az oda tévedőket, akik eztán már nem vágynak elhagyni az erdei országot. Azaz semmi biztosat nem lehet tudni. Viharlak biztonságos.
Vallás: Főként Zhénia hitét gyakorolják. Míg másutt Zhéniának a druidák a papjaik, Zwearonban ugyanezt a tisztet papnők látják el, hiszen ide még a druidák sem tehetik be a lábukat… vagy ha beteszik, sosem kerülnek elő többé. Bizonyára túlságosan jól érzik magukat Zhénia kebelén. A némileg közlékenyebb norstradeni elfek beszámolnak arról, hogy Zwearonban mindhárom elf halálisten – Zrogdavar, Ashkaton és Dylgo – szektái is gyakoriak.
Iskolák, szervezetek, rendek: Mint annyi mindent, a szervezetek létét is homály fedi. Csupán annyi bizonyos, hogy Zwearonban működnek Zhénia elf papnői, akik sehol másutt nem élnek. Egyes vélemények szerint a gyilkos portyák résztvevői is egy titkos szervezet tagjai, akiket Dylgo Fiainak neveznek – ám más vélemények ezt cáfolják.

KROGATH

Krogath Zhilian északkeleti részén található, a Vas-hegység védelmében. Sötét fenyvesekkel borított hegyek, a gleccservájta völgyek és néhány különös fennsík országa. A határokon belül zárt törpe közösségek élnek, főként kőházakban, de sok klán vájt magának kényelmes barlangvárost a hegyek gyomrába. A törpék zöme még soha életében nem látott embert, sem más fajú humanoidot – legfeljebb csak a mesékből hallott róluk. A krogathi törpék saját, zárt életüket élik; megtermelik szükségleteiket, s még a szomszédos klánokkal sem érintkeznek, legfeljebb egy jó kis csetepaté kedvéért. Egy-egy klán sajátos királyságot alkot, amelynek határai nem nyúlnak túl a szomszédos völgyeken – ezért nevezik Krogathot némileg gúnyosan a Királyok Földjének is. A legismertebb „királyság" Krang-Mrodagh, amely a tengerpart dombvidékét uralja, kiemelkedik a többi közül, mind területében – Krogath nem egészen egytizedét foglalja el –, mind gazdasági és katonai erejében, valamint külhoni kapcsolataiban. Ugyanis Krang-Mrodaghot részben emberek lakják, norstradeni kalóz-halászok leszármazottai, akik még megtartották kapcsolataikat az anyaország lakosaival.

Hivatalos nyelv: Törpe nyelven kívül mást nem beszélnek Krogathban – még a partvidék emberfalvaiban sem.
Lakosság: Tisztavérű törpék és csekély számú norstradeni telepes.
Öltözködési szokások: A völgyek és fennsíkok törpéi jól-rosszul kikészített bőrruhákban, a barlanglakók vastag posztóruhákban járnak. Az emberek körében a norstradeni szokások maradtak fenn. A törpék megőrülnek az ezüst ékszerekért, olyannyira, hogy a tekintélyesebb törpék több font ezüstöt hordoznak a szakállukba fonva.
Árak: Kereskedelem híján az árak sem alakultak ki. A klánon belül mindenki megkapja, amire szüksége van. A klánok közötti kapcsolatokra pedig az jellemző, hogy mindenki megkapja, ami *jár neki* – többnyire egy baltát a fejbe…
Közbiztonság: Ha klántagnak születik valaki, akkor viszonylag jó – csupán a féltékeny szerelmi riválisok és a kóbor trollok veszélyeztetik a törpe életét. Ellenkező esetben igen hathatós *érveknek* kell kézközelben lenniük, ha a „együttment" a közbiztonságra akar apellálni a törpék között.
Vallás: A törpe isteneknek hódolnak.
Iskolák, szervezetek, rendek: Krang-Mrodaghban folyik némi szervezett képzés, főleg a kocsmai prostituáltak körében. A felvilágosult krangi törpék ugyanis meglehetősen kényes szexuális ízléssel rendelkeznek. Más, harciasabb iskolák és rendek nem képesek megélni az önfejű, makacs törpék országaiban.

ZHÍL BIRODALOM

A kontinens derekát övként fogja át az Acél-hegység és annak folytatása, a Wytron-törésvonal. Az „öv" felett változatos domborzati viszonyok uralkodnak – lepusztult röghegységek, darabokra zúzódott fennsíkok táblái, folyamvidékek, füves síkok és lankás dombságok keverednek látszólag kaotikus rendetlenségben. Ez a sokszínűség csupán részben természeti eredetű, részben a Worluk felszínét megváltoztató gigászi háborúk következménye. Ezen az ősi, meggyötört földön virul a régi nagy birodalmak örököse, a Zhíl Birodalom.

A Vas-, és az Acél-hegység közé zárt hatalmas birodalom hét tartománya csaknem önálló államként létezik – ebben is hasonlít az ellenlábas Volenához, a Káoszbirodalomhoz. A tartományokat tartományi kormányzók irányítják, oly nagy hatalmú urak, hogy némelyikük vetekszik a kisebb istenekkel. Ez a hét kormányzó alkotja a *Hetek tanácsát,* amelynek elvileg a birodalom királyait kellene segítenie a kormányzásban. A Hetek Tanácsa havonta (vagy rendkívüli események idején) ül össze, és döntéseiről beszámol a királynak, valamint teljesíti a király akaratát a tartományokban. Azonban a hét kormányzó oly hatalomra tett szert az elmúlt évszázadok alatt, hogy gyakorlatilag ők uralkodnak, és a királyok csupán bábok a kezükben. Így volt ez a még néhai Ayrana királynő esetében is – aki pedig minden női praktikáját bevetette, hogy felülkerekedjen a tartományi kormányzókon –, és gyengeelméjű fia, Dierane, a jelenlegi király is csupán gátlásos, szánalmas báb az országot irányító *Hetek Tanácsa* kezében.

Csupán egy valaki áll a *Hetek Tanácsa* felett, és ez nem más, mint a Birodalom védelméért egy személyben felelős Eftghitegor – egy húsz éve halott lícs –, a Zhíli Bíborszív Rend Nagymestere. Eftghitegor, lévén a mindenkori király hűséges szolgája, nem számol be a királynak a tetteiről, s a Hetek Tanácsa meghajol az ő akarata alatt. Eftghitegor viszont nem szól bele a kormányzásba és a belügyekbe, őt csak a Birodalom biztonsága és a Hit védelme érdekli.

A birodalom fővárosában, Norhilban található a világ egyetlen ismert és felderített térkapu-rendszerének a központja. Ez a térkapu-rendszer a hat régi tartományt köti össze – olyan ősi, hogy már az is több száz évet vett igénybe, amíg a Bíborszív Rend legjobbjai megfejtették a működését. Tekintve a Birodalom nagy távolságait, ez a térkapu-hálózat igen fontos kapocs a távoli tartományi fővárosok között – el lehet hát képzelni, hogy micsoda veszteség érte a Birodalmat, amikor a bombaraeni lázadás során az ottani térkapu megsemmisült. Ezen a térkapu-rendszeren kívül számos térkapu található még Zhíl járhatatlan vadonjaiban – a kihalt guarnik építhették ezeket. A felderítetlen térkapuk gyakorta olyan helyre juttatják el használóikat – feltéve, hogy még aktívan működnek –, ahonnan már nincs visszatérés.

Míg a térkapu-rendszer guarni örökség és a legősibb országutakat is a kihalt nép építette, a Birodalom kiváló minőségű út- és hajózó-csatornahálózatát a drének hagyták hátra. S bár a Zhíl Birodalom gazdasági, katonai ereje az egyik legnagyobb Worluk világán, hatalmát mégsem katonáinak, hanem a birodalmat tápláló úthálózatnak köszönheti.

Hivatalos nyelv: A *zhilén* nyelv, amely talán az egyetlen emberi nyelv, amely nem a földi, hanem elf eredetű.
Lakosság: Rendkívül vegyes. Minden értelmes faj képviselteti magát.
Öltözködési szokások: a faji vegyességéhez méltóan vegyes.
Árak: Közepesek.
Közbiztonság: Nagyon rossz. Vetekszik a Káoszbirodalomával.
Vallás: Főként Mark'yhennon és kisebb részben Ordinis, valamint az egyéb Rendistenek követése. Mark'yhennon követői nem építenek templomokat, ezért a mindenhol megtalálható, hivalkodó Ordinis-templomok miatt úgy tűnik, hogy a kisebb Rendisten nagyobb befolyással bír a Birodalomra, mint maga Mark'yhennon – ám ez korántsincs így.
Iskolák, szervezetek, rendek: Számtalan híres és hírhedt rend virul a Rend sötét birodalmában. Alább csupán a legbefolyásosabbakat ismertetjük.
Tolvajrend: Aranyjogar, Smaragdkígyók, Észrevétlenek, Ezüstkéz
Orgyilkos: Hangtalan Vész, Sikoltók, Acélhegy, Veszettek, Hiénák, Néma halál
Lovagrend: Ordinis lovagrend, Pegazus, Pallosforgatók, Aranytőr, Sötét Csatamén
Mágusiskola: Bíborszív, Feketecsuklyások, Fekete Opál, Gyémántkoponyák, Halál Kegyeltjei (nekromanták), Smaragdcsuklyások
Boszorkányrend: Magnólia Nővérei, Tyra Kölykei

Mivel a Zhíl Birodalom hét tartománya jelentősen különbözik egymástól, alább külön-külön közöljük a rövid leírásukat.

I. Notaek

A tartomány hatalmas, gazdag síkság, ahol szinte egymást érik a települések. Norhiltől távolodva félnapi járóföldenként találhatunk kisebb falvakat, településeket. Norhil maga oly hatalmas, mintha két várost egybeépítettek volna a Devron-folyam két oldalán. Tíz kiépített kőhíd vezet át a folyón, amely a maga nemében egyedülálló a világon. Notaek kedvelt lakóhely, hiszen békés, az egyszerű ember életét nem fenyegetik sötét veszedelmek, és munkájukkal a földművesek és kézművesek viszonylagos jólétet képesek biztosítani családjuknak. A biztonság nem csupán az állandó őrjáratoknak és a törvényekre felügyelő mágusrendeknek köszönhető, hanem annak is, hogy a tartományi kormányzó emberségesen bánik alattvalóival. A tartomány hadserege nem túl jelentős, ám a varázslórendek képviselte mágikus hadi potenciál miatt nincs is szükség a drága hadsereg fenntartására.

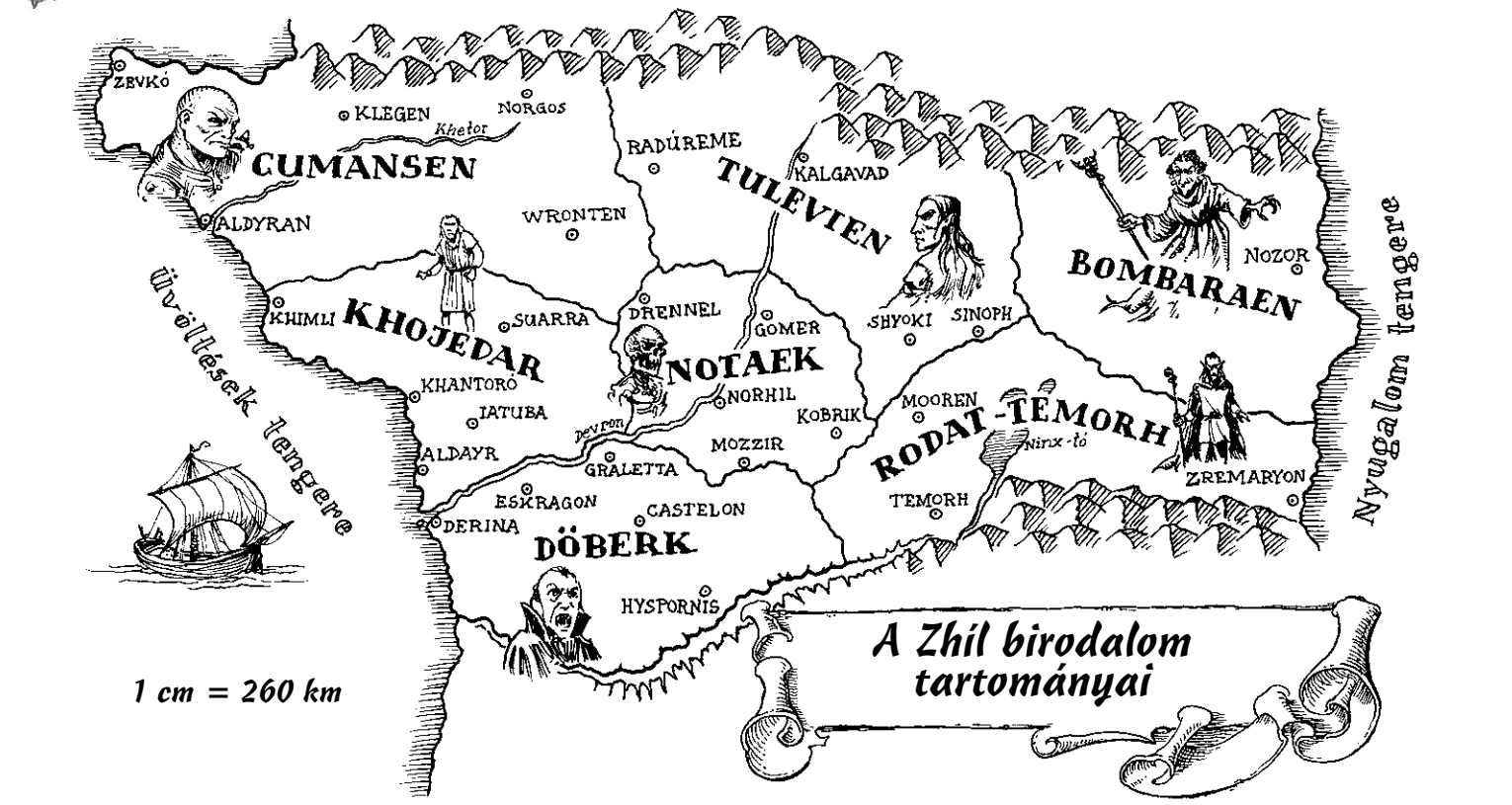
Bár ez a központi tartomány, és itt található Norhil, a főváros, mégsem a király uralkodik itt, hanem Lynion Notaek, egy lícs ősmágus, mint tartományi kormányzó, és a főváros Törvénykezője. Lynion mindig Dierane király közelében tartózkodik – a köztudatban ő a királyi főmágus, ugyanakkor mindenki ismeri az igazságot. Nincs szomorúbb uralom tehát a zhíl királyénál, aki egy alattvalójáról elnevezett tartományban éli le az életét, s a királyi palota falain túl talán még sosem járt.

Lynion Notaek kormányzó ereiben a királyi család vére folyt – amíg élt. Az ősmágus immár lícs formában Dierane szószólója; ő a Hetek Tanácsának névleges irányítója. A Tanácsban mindenkinek egy szavazata lehet, de ő ezenfelül vétójoggal is rendelkezik – ez valaha a királyt illette meg, ám az utóbbi kétszáz évben arra sem volt példa, hogy a király csupán megjelenjen a Tanácsban. Megközelítőleg kétszázötven évvel ezelőtt Lynion jó képességű varázsló volt a Zhíli Bíborszív rend vezetői között. Elsősorban a nekromancia és a térmágia területén kamatoztatta tudását. A térkapu-rendszer titkának felderítésében jeleskedett – és ennek során vesztette életét, amikor egy rosszul értelmezett varázsjel aktivizálódott, minek következtében Lynion teste eltűnt, s helyette egy démon szabadult a kapu működését kutató Bíbormágusokra. Lynion Notaek csak tíz év elteltével tért vissza a démoni síkról – holtan, de hatalmas tudás birtokában. Elhagyta a Bíborszív rendet, majd hamarosan a központi tartomány kormányzója lett – egy olyan korban, amelyet még erőskezű császárok uraltak. Tulajdonképpen az ő agyában fogalmazódott meg a Hetek Tanácsának megalapítása is, indokként felhozva, hogy a Zhíl Birodalom túl hatalmas ahhoz, hogysem egyetlen ember hatékonyan irányíthassa.

II. Tulevien

Tulevien változatos földjét szinte kettészeli a hatalmas Devron-folyam, ám a Nagy Víz, ahogy errefelé nevezik, nem csupán a földet, de a tartomány lakosait is megosztja. A nyugati fél, a Zaglavin-alföld zsíros, fekete földjeit parasztok művelik, míg a keleti rossz földű, erdős dombvidék lakói inkább a vadászatból tartják el magukat és uraikat. Nyugaton egyik település a másikat éri, és a városok gombaként nőnek ki a földből, keleten napokig lovagolhatnak az utazók, míg lakott településre bukkannak.

A tartományban található a legnagyobb varázslóiskola, a *Bíborszív Rend* központja, a Bíbor Erőd, amely egyszerre funkcionál a birodalmi varázslórend főhadiszállásául, az adeptusok iskolájául, és a környéket



védelmező-uraló erődítményül. A kilenctornyú erőd a tartományi fővárostól Kalgavadtól néhány mérföldnyire északra található, a Devron egyik szigetén. Itt él a tartományi kormányzó, Algerik Tulevien is, a Bíborszív Rend *kódexmestere.* A kódexmester intézi a rend ügyeit, s felette már csupán maga a Nagymester, Eftghitegor áll, aki viszont nem törődik az olyan apróságokkal, mint a rend vezetése, vagy a gazdag tartomány kormányzása. Így Algerikre, a vén elf mágusra marad mindez. A jelenlegi kódexmester Drakóniából vándorolt Zhíliába; nem tudni, mi okból. Rebesgetik, hogy valami rettenetes bűnt követett el, s a népe elűzte magától – de hát mely uralkodó múltjában nem sejt a nép sötét foltokat? Algerik különös viselkedésű, kevés beszédű elf, akivel csak nagyon kevesen képesek szót érteni. Megfontolt, érzelmektől mentes, és hidegvérrel dönt akár ezrek pusztulásáról is – így hát nem csoda, hogy a nép, amely nem érti Algerik indítékait, már nem látja az így megmentett százezrek életét. Nincs még egy tartománya a Birodalomnak, ahol az alattvalók így gyűlölnék urukat, mint Tulevienben. Úgy tűnik, az egyszerű emberek inkább elfogadják a döberki vámpírokat, a Boszorkánykirálynő hihetetlen szeszélyeit, vagy Glevlan Rodat gyilkos terrorját, mint a jéghideg logikát és az öreg elf kifürkészhetetlen arcát. Az pedig, hogy Tulevien tartomány talán Worluk világának egyik legbékésebb uralmát élvezi, már senkit sem érdekel.

Amíg Szűz Ayrana élt, Algerik gyakorta megfordult az udvarban, s órákat töltött el a királynővel kettesben. Ayrana halála óta Algerik még zárkózottabb lett, s a tanácsülések közötti időszakot szinte kizárólag a varázstornyába zárkózva tölti. A jelek, melyek arra utalnak, hogy talán több is fűzte a szépségéről híres, élvezetekben mohó királynőt a hűvös elfhez, mint a kényszerű kiszolgáltatottság, újabb gyűlölködésre ad okot Algerik alattvalói körében, akik mind egy szálig többre tartják magukat nőügyekben, mint a szoborarcú elf, mégsem hálhattak soha olyan asszonnyal, mint Ayrana.

III. Rodat-Temorh

A tartomány képét az Acél-hegység ősöreg, békés vonulatai határozzák meg – ércekben, fában, vadban gazdag vidék. Az egykor virágzó Temorh tartomány alig két emberöltővel ezelőtt még a Birodalom bányászati és kézműves-központja volt. A szorgalmas zhíli közemberek virágzó városokban laktak, melyek közül nem egyet a dicsőséges drén korszakban építettek, így nem csupán szépek, de kényelmesek és célszerűek is voltak. Azután – ki tudja honnan – feltűnt egy nagyravágyó fekete elf, Glevlan Rodat, a Fekete Halál. Viharos gyorsasággal emelkedett a zsoldos-kapitányi tisztségből a tartománykormányzói székbe, ahol vele egyenrangúakkal került végre szembe – a többi tartományúrral –, akik megfékezték hatalmi vágyát. Ám, hogy Glevlan nem válhatott végül a Birodalom királyává, nem vette el a fekete elf kedvét az uralkodástól, s kiélvezi minden percét, amely neki adatott.

Glevlan Rodat hatalmas termetű, félelmetes harcos-varázsló, aki valóságos óriásnak számít a fajtáján belül. Glevlan, akárcsak Algerik Tulevien, mélységesen hallgat a múltjáról, ám azt nem titkolja, hogy imádja a gyilkolást és a vérontást, s e szenvedélyének van köze ahhoz, hogy épp Zhílbe keveredett. A csatában élen jár, s különleges mágikus képességeit csupán akkor használja, ha jelentős túlerővel kerül szembe. Egyéb esetben legfeljebb védelmi mágiákra szorítkozik, s beleveti magát a közelharcba. Többnyire hatalmas, kétkezes pallossal hadakozik, ám szinte kérkedik azzal, hogy mennyiféle fegyver forgatásához és fortélyaihoz ért. Kiváló íjász és tőrdobó, ám az efféle távolból való gyilkolást nem kedveli. Ő akkor esik szinte eksztatikus mámorba, amikor harc közben az arcára fröccsen a megsebzett ellenség forró vére. Pusztán azért képes legyilkolni valakit, mert az rossz pillantást vet rá. A tartományban nincs hóhér, sem kínzómester. Ezt a munkát Glevlan Rodat semmi pénzért nem engedné át senkinek.

Amilyen a tartományúr, olyanok a talpnyalói. Uralkodásának mintegy nyolcvan éve alatt Temorh tartományba gyűlt a világ csaknem minden gyilkosa, kéjsóvár vérszopója, a halál ezer módozatának mestere. Glevlan legfőbb támaszai mégsem ők, a gyilkosok, hanem a halál utáni élet titkának ismerői, a nekromanta varázslók. Amit a tartományúr és talpnyalói elkezdtek, azt a nekromanták fejezték be. Így vált Rodat-Temorh tartománya a rossz fényű halhatatlanság és a véget nem érő halál földjévé. Itt a legeldugottabb faluban sem távozhat el lélek békében, mert a halál beállta előtt máris ott terem valamelyik nekromanta rend kutató varázslója, hogy kézbe vegye az elhunyt *to-*

vábbi sorsát. S bár a nekromanták mindig egyedül érkeznek, sohasem távoznak magukban. Kábán csoszogó zombik követik őket a Ninx-tó partjára, ahol már várnak rájuk Glevlan bomlott agyú alkimistái, a tartósító-kádak és a Fekete Sereg démoni őrmesterei.

A Fekete Sereg Glevlan személyes hadserege, melyben kizárólag élőholtak szolgálnak, azon egyszerű okból, hogy a jól idomított zombi-katona gondolkodás nélkül teljesíti a parancsokat, míg ez általában nem mondható el az élő katonákról. Glevlan a sereget kényszerűségből felajánlott ugyan Eftghitegornak, így a Fekete Sereg része a birodalom reguláris erejének – gyakorlatilag azonban a tartósított zombisereg soha még egyetlen kardcsapást sem tett a birodalom érdekeinek védelmében. A Fekete Sereg sokkal inkább Glevlan rémuralmának megtestesítője a tartomány egyre fogyatkozó lakosságával szemben.

A tartomány déli szomszédai – a Független hercegségek, Semorgon és Khumar – gyakran kerülnek szembe ezzel a borzalmas sereggel, és csupán Eftghitegor előrelátásának köszönhetik, hogy még megőrizhették függetlenségüket. A lícs ugyanis valamely okból többre tartja a déli szomszédok függetlenségét, és nem katonai erővel, hanem kémei hálózatával irányítja ezeket az országokat.

IV. Bombaraen

A birodalom északkeleti tartománya egyetlen egybefüggő, hatalmas erdőség, lényegében egy mágiával telített, megsüllyedt fennsík. A határvidéktől eltekintve szinte lakatlan, mert a buján terjengő erdőkben sosem látott szörnyetegek irtják a halandókat – és egymást. Csupán Nozor, a tartományi főváros és környéke lakott. Egy ősi, észak-déli országút szeli ketté a tartományt, melynek a Nozortól északra fekvő része csaknem járhatatlan – ott a Vas-hegység folyóit használják országútként azon kevesek, akik Krogathba, vagy a zwearoni Viharlak városába igyekeznek. Az ősi országút déli szakaszát, amely Rodat-Temorh-ba vezet, karbantartják és védik – lényegében ez az egyetlen út vezet Nozorba, főként, amióta a bombaraeni térkapu elpusztult. Egykor létezett egy kelet-nyugati út is, amelyből mára már csak veszélyes töredékek maradtak fenn – ez lényegében járhatatlan.

A tartomány – sajátosságaiból adódóan – sem gazdasági, sem katonai szempontból nem képes felvenni a versenyt a többi tartománynyal. Itt csupán annyi alattvalója él a Birodalomnak, amellyel egyetlen nagyobb várost lehet megtölteni. Ha van is használható érc, kő a föld méhében, ahhoz nem lehet hozzáférni. A Nozor környéki földeket megművelő parasztok gyakran nem takarítanak be semmit, mert az erdő titokzatos lényei felprédálják a termést. A legjövedelmezőbb tevékenység a favágás és a fafeldolgozás – ám ez sem veszélytelen, s a bombaraeni favágók körében magasabb a halandóság, mint a Kondor Birodalom rabszolgái között. A kitermelt fát nagy tutajokban úsztatják le Rodat-Temorhba, ahonnan a régi drén hajózó-csatornarendszeren át eljut a fa a többi tartományba.

Csupán az ősi romokkal telizsúfolt erdőség az oka annak, hogy egyáltalán élnek itt emberek – éppen az a fennsík, amely szörnyeivel lehetetlenné teszi a halandók létét. Az esszencia mindenütt jelenlévő folyama ugyanis itt olyan erős sodrású, hogy még a gyengébb képességű varázshasználók is sosem tapasztalt erőre tehetnek szert Bombaraenban járva. Ráadásul az esszenciaáramlatok, bár erősek, kiszámíthatóak: errefelé ismeretlen jelenség a kaotikus örvénylés, amely pusztító hatással bír minden mágusra. Bombaraen erőteljes mágiáját szinte kizárólag a boszorkányok élvezhetik – a tartományúrnő ugyanis kitiltott minden egyéb varázshasználót a vidékről, és csupán a közigazgatási feladatokat ellátó Bíborszív mágusok néhány képviselőjét tűri meg Nozorban.

Tyra Bomara, a hétszáz éves Boszorkánykirálynő uralkodik e járhatatlan és szegény, mágikusan mégis oly gazdag tartományban. A vonzó külsejű asszony másutt már rég halott lenne, ám itt, az esszencia erős sodrában fürödve képes volt megtartani ifjúságát, kívánatos testének ruganyosságát, hajának szépségét – csak a szeme árulkodik arról, hogy Tyra többet látott már a napokból, mint amennyit a közönséges halandók elviselni képesek. Az okos asszony talán a legjobb politikus a Hetek Tanácsában – szükség is van rá, hiszen gyenge tartománya nem elegendő indok ahhoz, hogy a Tanács a Heteké maradjon, és ne legyen a Hatoké. Ám a Boszorkánykirálynő nem azért nő, hogy ne tudjon bánni a testével, és nem azért hétszáz éves, hogy ne tudja kihasználni mások gyengeségeit – legyenek azok bármilyen aprók.

Sikeres politikájának kis híján véget vetett az egykori barátnő – és ágyas –, Gyönyörűséges Wendella lázadása. Wendella, aki a nevével ellentétben valójában egy élőhalott boszorkány, aki már inkább emlékeztet egy csontvázra, mintsem egy emberre, meggyűlölte Tyrát, mert a Boszorkánykirálynő töretlenül megőrizte szépségét, és megkívánta hatalmát, mert kétszáz éven keresztül másodiknak lenni a hatalomban igen egészségtelen. Elbukott lázadásának következménye a nozori térkapu pusztulása, amely egyelőre még felmérhetetlen következményekkel jár az elzárt tartomány jövőjét illetően.

V. Döberk

A legdélibb tartomány szikkadt mezői, sós tavai nagyon kevés embernek adnak megélhetést – pedig valaha ez a táj volt a Nagydrén Birodalom éléskamrája. A száraz földet csak kínnal, keservvel lehet megművelni, s az igénytelen, szúrós kalászú vörösrizs, valamint a méteres gyökerű tökfélék termesztésén kívül másra jóformán lehetőség sincs. Híresek viszont Döberk sóbányái, és Hyspornis gombafarmjai – mindkettő az évezredes enyészeten alapszik.

Két ok miatt mentek tönkre az egykor gazdag földek, és éppen e két ok az, amely a sóbányákat és gombatenyészeteket élteti. Az egyik ok, hogy a drének által intenzíven használt és öntözött földek kimerültek, majd elszikesedtek, s a felszínen kivirágzott a só. A mélyedésekben a tavaszi esőzések tavakat képeznek, melyek sós vize a nyár folyamán teljesen elpárolog, így a döberkieknek ősszel és télen csupán össze kell söpörni a sót a katlanok fenekéről – ezek a híres sóbányák.

A másik ok a Wytron-törésvonalban, és a hozzá kapcsolódó bonyolult kanyon-rendszerben rejlik. Ez a törésvonal, amely jelenleg Döberk – és a Zhíl Birodalom – déli határát alkotja, mintegy nyolcszáz évvel ezelőtt jött létre, a távoli és holt Dimuran alattomos kontinensmozgásai következtében. Az akkor még bővizű folyamokkal átszőtt Döberk egy csapásra kiszáradt – a régi folyók utat találtak maguknak a törésvonal alján, s már úgy érik el a tengert, hogy többé nem táplálják Döberk földjét. Táplálják viszont a gigászi földmélyi katakombákat, melyek több száz szinten hálózzák be a százezres nagyváros, Hyspornis alapját. E katakombákban méteres iszappadok halmozódtak fel, melyet a gombaföldek gazdái alaposan meg is trágyáznak – s a földmélyi „szántóföldek" meghálálják a törődést. Száz és száz gombafaj tenyészik vadul a katakombákban, a körömnyi, fűszeres kékgombától kezdve a fák méreteivel vetekedő tölgygombákig, melyek nem ehetőek, ám a hyspornisi vargák bőrszerű lemezeikből készítik az erős, fűzős bakancsokat, a kalap és a törzs pedig építőanyagul szolgál, mert szívós, de könnyen megmunkálható, akár a fa. Hyspornis népét a gombák táplálják – és Hyspornis népe táplálja a gombákat, ugyanis halottaikat nem pazarolják el, hanem betemetik a gombatelepek iszapjába.

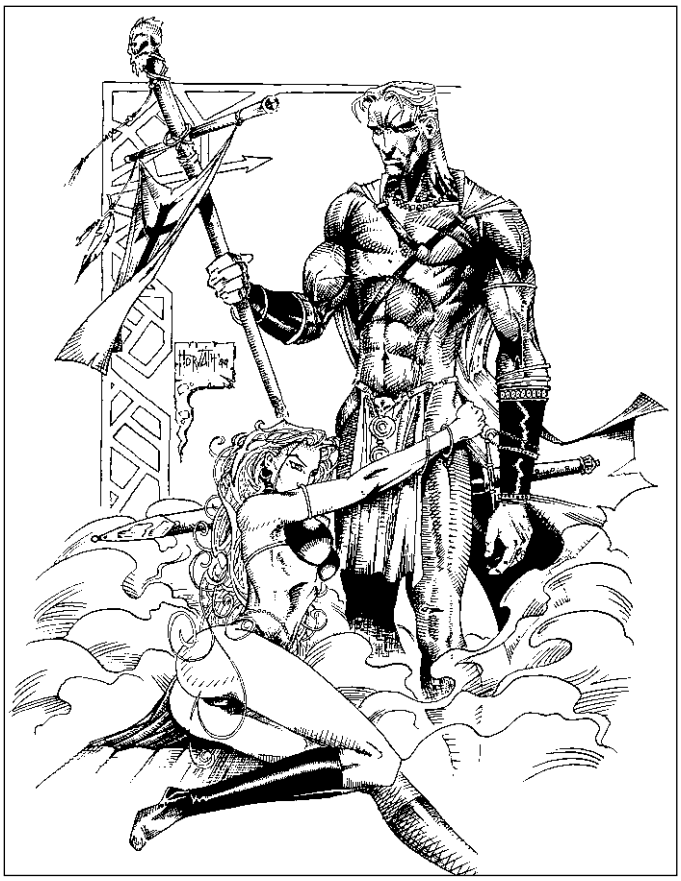
Döberk bárója – azaz a tartományi kormányzó, a Hetek Tanácsának tagja – Gorm Kortner, akinek a kastélya a hatalmas Hyspornis várostól félnapi járóföldre fekszik. A kastély a Wytron-törésvonal egyik szakadékára

épült, oly módon, hogy bár a bejárat a biztos földön áll, a kastély lebegni látszik a szakadék felett. Valójában természetes gránitoszlopokra épült, amelyek ujjakként merednek elő a kanyon oldalából, és csupán cseles építészeti megoldásoknak köszönheti légies látványát – mágiát csupán az építkezés során alkalmaztak, a kész kastély megtartásához nincs közük a mágusoknak, annál több a zseniális döberki építészeknek.

Gorm Kortner, a Vámpírúr, nem csekély mágikus hatalommal bír – ebben versenyre kelhetne a Hetek Tanácsának bármelyik mágusával –, ugyanakkor ő a leghatalmasabb vámpír az egész Zhíl Birodalomban. Kastélyában, ahol tizenhét másik vámpír éli veszett életét, éjjelente véres orgiák zajlanak. A vámpírok táplálékukat a közeli városból szerzik be, de gyakran ellátogatnak más városokba és falvakba is. Érdekes módon maga Gorm Kortner nem vesz részt ezeken az orgiákon, sőt, a kastély többi részétől elzárt magántermeiben csupán a művészeteknek hódol, s halandó művészekkel veszi körbe magát. Ezen szokásának azután is hódol, hogy egyszer csúnyán *megégette* őt a művészet lángja.

VI. Khojedar

Khojedar földjét a tenger uralja. Úgy is, mint az egyik fő élelemforrás, úgy is, mint az állandó esőzések forrása, amely termékennyé teszi a földet. A tartomány a birodalom leghűvösebb vidéke, ahol egész évben zöld a fű, és ahol mindig szitál a köd, vagy szemerkél az eső. Ezért a kenyéradó növények igen gyenge termést adnak, ám sehol másutt nincsenek ilyen zamatos zöldségek, lédús – bár kissé sápadt – gyümölcsök, és sehol másutt nem híznak ilyen kövérre a tehenek és a birkák. A hűvöst és a ködöt kedvelő árpából itt főzik a népszerű Szqülla Vére nevezetű sört – melyet újabban a birodalmi hivatalnokok rendeletére át kellett keresztelniük –, illetve a messzi földön is keresett Négylevelű, Molnárlegény és Khantorói Mézes márkájú söröket, melyeket hatalmas hordókban szekereken és hajókon szállítanak a négy égtáj felé. A keleti, naposabb dombvidéken termesztik a csípős ízű pipalevelet, valamint az aromásabb pipafüvet, melyek szintén messzi földön keresettek, és nemegyszer aranyban vásárolják meg a súlyát.



Ez a tartomány az egykori Khojetan, amely valaha független ország volt a nyugati parton – igaz, csupán rövid életű függetlenségnek örvendhetett, amely az isten-királynő, Szqülla uralkodásához köthető. Szqülla halálával a hódító Zhíl Birodalom előtt nem állt többé akadály, hogy elfoglalja a Birodalom testéből egykor kiszakadó országot, s újra magába olvasztotta Khojetant. Miután a Szqülla hasonmás megölte Omaher Gooshdsaw-t, a *Hangtalan Rettenet* – azaz Ordinis isten – főpapját, Khojetanban kiújultak az erőteljes függetlenségi harcok, melyeknek az új főpap, a sebtében megválasztott Acélakaratú Radigart vetett véget. A hihetetlen energiákkal rendelkező fiatalember villámgyorsan leverte a lázadást, majd, hogy hatalmát megszilárdítsa, és elfogadtassa a lázadó néppel a Birodalom uralmát, Norhilből áttette főpapi székhelyét Khantoróba, az egykori Khojet Királyság volt fővárosába. Szqülla főtemplomából – némi átépítés után – az Ordinis Bazilika lett, ahol Szqülla istennő – azaz a hasonmás – felnégyelt testét őrzik. Ezek után Radigart méltán vált a régi-új tartomány kormányzójává, és ezzel a Hetek Tanácsa tagjává.

Acélakaratú Radigart korábban viharos gyorsasággal emelkedett a papi hierarchia legmagasabb pozíciójába, s ezt nem csupán acélos makacsságával, elszántságával és hitbuzgóságával érte el. Radigart kora ifjúságától kezdve megkülönböztetett figyelmet élvezett, s mint „Ordinis Kiválasztottja" nőtt fel. Olyan dolgokra képes, amelyekről az Ordinis-papok többsége legfeljebb csak a tanulmányai folyamán hallott; látni nem sokan látták még, miként is működik *Ordinis Akarata.* Radigart rendelkezik ezzel a misztikus képességgel, amelyet más létsíkokon pszionikának neveznek, valamint anélkül, hogy kérnie kellene istenétől, képes alkalmazni a legmagasabb rendű papi mágiákat is. Ölni képes a puszta akaraterejével, vagy örökre megnyomorítani valakit egy odavetett, gyors pillantásával. Ez a hatalmas erő egy alacsony, görnyedt tartású, egyszálbélű fiatalemberben lakozik, aki még a húszas évei elején jár. Radigart derűs tekintete, jámbor arckifejezése, joviális mosolya nem is sejteti, miféle rettenetes hatalom birtokosa. De aki látta már méregbe gurulni... nos, az nem biztos, hogy túlélte.

VII. Cumansen

Cumansen tartománya a legutolsó időkig drén fennhatóság alatt állott, s csak a Nagydrén Birodalom totális összeomlásakor szakadt ki alóla. A mai Cumansen helyén ennek köszönhetően egymást követték a maradvány-drén királyságok, melyek határai gyakran nem terjedtek túl az uralkodó várának falain. Cumansen ezen korszaka igen hasonlított a mai Krogath viszonyaira – az alig százötven éves periódus alatt pontosan ezerháromszázharminchét kérészéletű királyság létezett itt. A tisztavérű drének – hogy a birodalom hivatalnokai már nem szervezték életüket – hamar lemészárolták egymást, ámbár erkölcseik lazulásával számtalan fattyat hagytak maguk után. Amikor az utolsó tisztavérű drén is eltűnt a kontinensről, megkezdődött az őslakos zhíliek felemelkedése. Mivel őket nem sújtotta a guarni-drén átok, a testvérviszály, hamarosan nagyobb országokat hoztak létre, mint a drének a bukás után. A legerősebb ország a mai Cumansen területén jött létre, ahol a fattyak vérvonalában élő harciasság és az ezernyi hátrahagyott kisebb-nagyobb erődítmény kitűnő alapot adott az államszervezésre. A Zhíl Birodalom fejlődése Cumansenben indult meg, amely a nevét a harmadik uralkodódinasztiájáról kapta. Ezen dinasztia oldalági leszármazottja Fred Cuman, a jelenlegi tartományúr, minden zhíl seregek Hadura – és természetesen ikertestvére, a hazaáruló Derek Cuman is. (Derek tettének oka valószínűleg az, hogy hite szerint a Cumanokat illetné Zhília trónja, hiszen a Birodalom története is a cumanseni Cumanokkal és az ő hódításaikkal kezdődött. Mivel a birodalmat már régóta más dinasztiák irányították, ráadásul a tényleges hatalom a Hetek Tanácsa kezében összpontosult, a gyűlölködő Derek Cuman a Káosz felé fordult…)

Cumansen nem a szántóvetők és a kézművesek hona. A korcs-drén cumanseniek egyetlen álma, hogy katonáskodjanak, s így szerezzenek dicsőséget maguknak, s így hozzanak szégyent a rivális családok kevésbé sikeres tagjaira.

A tartományi főváros a Cuman-család szülővárosa, Aldyran. A város a Khetor folyó torkolatánál fekszik, részben a parti sziklákon, részben a tenger vizébe mélyesztett gigászi bazaltoszlopokon. Itt található az Ordinis lovagrend legnagyobb vára, valamint Fred Cuman rezidenciája is – a két vár úgy áll egymással szemben a város két végén, mint az egymás méregető, dühödt bikák.

Fred Cuman középkorú, jó két méter magas, kopasz fickó. Hatalmát nem a származásának, testi erejének, esetleg legendás fegyverzetének köszönheti – ezek elégnek bizonyulnának ideig-óráig, ám Fred Cuman ennél biztosabb alapra építi uralmát. A tiszteletre. A tartományban nyoma sincs a Tulevienre jellemző gyűlöletnek, a Notaekre jellemző rezignáltságnak, a döberki fásultságnak, vagy a rodattemorhi rettegésnek. A Hadurat mélységesen tiszteli minden cumanseni alattvaló, sőt, szinte kivétel nélkül büszkék arra, hogy őt szolgálhatják életükkel, halálukkal.

Fred Cuman hírnevét tovább öregbíti legendás kardja és a vértezete. A kardot az Acél-hegységben szerezte – saját elmondása szerint egy vörös sárkánytól kapta, és még sosem adott okot rá, hogy kételkedjenek a szavában. A karddal bármit ketté lehet vágni; még a követ vagy a legjobb acélt is. A vértezete különös ötvözetből készült, melynek a valódi összetétele nem ismert – egy tudálékos alkimista egyszer azt találta mondani, hogy a vörös színű fém egészen hasonlít a Káoszbirodalomban kifejlesztett mágikus ötvözethez, amely annyira titkos, hogy még nevet sem adtak neki… ezek után poroszlók rángatták ki a házából az öreget, és Fred Cuman saját kezűleg tépte ki a nyelvét, mielőtt elevenen megfőzette volna. Annyi bizonyos, hogy a vért eltéríti a rálőtt lövedékeket, valamint a Fred Cumanra bocsátott varázslatok ereje sokkal gyengébb, mint amilyennek lennie kellene. A neves vért mellkasi részén egy domborművesen kidolgozott, rendkívül élethű gepárd látható, de nem akad heraldikus, aki észre merné venni, hogy éppen efféle gepárd száguld a gerondari szavannákon.

ZAMWALL

Valaha sűrű erdőségek húzódtak itt, amerre a szem ellátott – később a drének ezekből a fákból építették meg legyőzhetetlen flottáikat, s Zamwall földjén nem maradt egyetlen számottevő erdő sem. A zamwalliak ezért többnyire a mezőgazdasági munkából élnek: az országban hatalmas szántóföldek, búzatáblák és legelők váltják egymást. A lakosság nagy-nagy szerencséjére a Wytron-törésvonal nem nyeli el az ország folyóit – mint Döberkben –, mivel a felszín alatti gránittáblák, amelyek a kontinens magvát alkotják ezen a területen, dél és nyugat felé vezetik a felszíni és felszín alatti vízfolyásokat.

Bár a zamwalliak erős és büszke nemzet, amely nagy hadsereggel rendelkezik, mégis széles határvidéket hagynak lakatlanul. Északon, a Wytron-törésvonal mentén azért, mert a kanyon titkos ösvényein olykor döberki és rodat-temorhi csapatok csapnak át a királyság területére, elpusztítva minden települést, amely az útjukba esik. Nyugaton azért, mert a tengerről denevérvitorlás hajóikon vágott szemű, jidori rabszolgavadászok érkeznek rendszeres időközönként, s mivel a gyors portyáktól a hadserek képtelennek bizonyult megvédeni a part lakosságát, inkább kiürítették a tengerpartot, egynapi járóföldnek megfelelő széles sávban. Mivel észak és nyugat az állandó szégyen forrása a zamwalli hadseregnek, az egymást követő királyok és tábornokok mindig a keleti szomszéd Yumadán, és a déli Kemwell rovására próbálták meg kiköszörülni megcsorbult önbecsülésüket. Ennek a generációk óta tartó szakadatlan köszörülgetésnek az oka, hogy senki sem tudja, valójában hol húzódik Zamwall keleti és déli határa; lehet, hogy tavasszal már száz mérfölddel beljebb lesz, mint télen volt, vagy éppen kijjebb, attól függően, hogy mi történik a háromszáz éve – csendeskén – dúló háborúban.

Zamwall fővárosa, Talestyr oly fényes és gazdag, amilyet még a Zhíl Birodalomban sem látni – legalábbis amióta Khantorót félig lerombolták a khojet háborúban. Ez a hivalkodó gazdagság a Lotmar király által a saját népére kivetett adókból származik – s miközben a parasztok portájáról az utolsó szem gabonát is elviszik, Talestyr főutcájára újabb aranyszobor kerül, melyet éjjel-nappal nyolc alabárdos vigyáz. A király a felhalmozott vagyonból csakis a királyi székhelyet díszíti és az állandóan gyakorlatozó hadseregét növeli. Így persze Talestyr úgy néz ki, mint egy koldusgúnyán a gyémántgomb, de Lotmart ez nem zavarja.

Hivatalos nyelv: A *zhilén* nyelv egy sajátos nyelvjárása, amely csak néhány nap után válik érthetővé a birodalmi nyelvjárást beszélők számára.
Lakosság: Emberek és orkok lakják az országot, akik a király alattvalóinak vallják magukat, valamint gyíklények, akik nem.
Öltözködési szokások: A súlyos adók miatt a zamwalliak addig hordják ruháikat, amíg azok le nem szakadnak róluk. Ennek következtében úgy néznek ki, mintha csupa koldus lakná az országot.
Árak: Igen alacsonyak, hiszen nincsen miből megfizeti a termékeket. Ugyanakkor, ha külhoni keveredik Zamwallba, a pénz birtoklására kiéhezett zamwalliak villámgyorsan megkopasztják – ezer módját ismerik ennek, a kellemestől a kifejezetten kellemetlenig.
Közbiztonság: A fentiekből következően rossz.
Vallás: Számos isten követője él itt. Legnagyobb kultusza Terniusnak, a föld őselemi istenének és Fionának, földművelés istennőjének van. Ternius és Fiona összevont ünnepe három napig tart, ezalatt tilos a földeken dolgozni!
Iskolák, szervezetek, rendek: Zamwall valóságos melegágya a különféle tolvajbandáknak és orgyilkos társaságoknak. Sőt! Azzal a sajátossággal rendelkezik, hogy a másutt tisztességes rendek itt szintén komoly alvilági kapcsolatokkal rendelkeznek – például a Kék Kaftánosok mágusai gyakorlatilag a tolvajklánok bérvarázslói, vagy az Enori Buzogányosok lovagrendje tulajdonképpen nem más, mint utcasarki bunkós banditák gyülekezete.
Jelentősebb rendek:
Tolvajrendek: Kortaffi Tőrhasználók, Vörös Párducok, Álomhozók (vallási alapon szerveződő tolvajok)
Orgyilkos rendek: Fehér Angyalok, Farkasfog, Ezüstfarkas
Lovagrendek: Enori Buzogányosok, Vöröspáncélosok, Kékpáncélosok
Mágusiskolák: Kék Kaftánosok

KEMWELL

A hányatott sorsú királyságban a legszebb évszak a nyár, mert tavaszszal a passzátviharok mindig feldúlják a partvidéket, s a téli eőzéstől eltelt szántók ilyenkor még annyit kaptak a kéretlen égi áldásból, hogy az eke elé fogott ökrök csüdig süllyedjenek a sárba. A parasztoknak kínkeservesek a tavaszok, s bármely mezőgazdasági munka csak nyár elején indulhat. A halászok – szintén a tavaszi viharok miatt – a veszedelmes téli halászatot is megkockáztatják, mert a tavaszi hónapok alatt lehetetlen kifutni a tengerre. Mivel a viharos tavaszt mindig forró nyarak és száraz őszök követik, az év nagy részében minden fű kiég a mezőkön, ezért Kemwellben nem tartanak birkákat, sem teheneket, csak igénytelen kecskét, moslékon élő disznót és lábasjószágot. A délkeleti lápvidéken a *tabiru*nak nevezett nyúlfélét tenyésztik nagy falkákban – ez a mocsárlakó nyúl kutyanagyságúra nő, húsa ízletes, rövid-puha prémje a hódok gereznájával egyenértékű, rugalmas csontja íjszár- és enyvalapanyag.

Az országban alig akad valamirevaló erődítmény, s az egyetlen jól védhető vár a fővárosban, Naolában épült, a jidori palánkvárak mintájára – persze kőből.

Az ország állandó háborúban áll északi szomszédjával, és sosem múló fenyegetést jelentenek a tengerről érkező jidori rabszolgavadászok, és a mocsárlakó gyíklények. Ennek ellenére Kemwell alig rendelkezik számottevő hadsereggel, mivel a kemwelli nép tökéletesen alkalmatlan a háborúskodásra. Helyette a száműzött jidori hercegek alapította Mioku-dinasztia egymást követő uralkodói idegen zsoldosok segítségével próbálják meg fenntartani az ország békéjét. Az egymást követő Mioku-királyok között persze akadtak gyengekezűek is –

ezeknek saját zsoldosaikkal több bajuk akadt, mint Zamwall hadseregével, a rabszolgavadászokkal és a mocsárlakókkal együttvéve.

Kemwell a száműzött jidoriak első számú célpontja, ahol a zhilén őslakók után a legnagyobb számban már ők laknak. Kemwell kultúrája sajátos keveredését adja a kontinens gabona-kultuszának és a jidori misztikum hétköznapi, színes kavalkádjának.

Hivatalos nyelv: A *zhilén* és a jidori *sinhti* nyelv tökéletesen keveredése: a dallamos sinhti kifejezések a régi nyelv majd' harmadát kiszorították, míg a grammatika a jóval egyszerűbb zhilén nyelvé maradt.
Lakosság: A zhilén őslakosság mellett nagyszámú jidori diaszpóra él Kemwellben – többek között a jelenlegi uralkodó dinasztia is Jidorról származik –, valamint a világ minden tájáról idevándorló zsoldosseregek révén kialakulóban van egy rendkívül sokszínű, örökletesen katonáskodásból élő réteg.
Öltözködési szokások: Sokszínű kultúrájának köszönhetően annyiféle divat él egymás mellett, ahány nemesi címer díszíti Naola tanácsterének a falát. A köznép a kényszer szülte kopottas, egérszürkében jár.
Árak: Alacsonyak, mivel a nép szegény.
Közbiztonság: Többnyire nagyon rossz, az ellenőrizetlenül kószáló zsoldos-csapatoknak köszönhetően. Időszakosan egy-egy erőskezű uralkodó ráncba szedi a szabad préda elvét hirdető zsoldosokat, olyankor néhány évig mintaszerű rend uralja az országot.
Vallás: Kemwellben, eltérően Zhíliához, templomokat emelnek Mark'yhennon tiszteletére. Az ország „védelmezője" Lyndara, a Béke Istennője, illetve dívik még Altiahna, a vizek istennőjének hite. Sok errefelé a Zhénia-hívő druida, valamint elterjedtek a mélakóros Ordinis-szekták.
Iskolák, szervezetek, rendek: Kemwell ősi országában néhány, valaha nagyhírű, de manapság már kihalófélben lévő rend működik. A jidori bevándorlók is magukkal hoztak néhány rendet, mint például a teljes egészében száműzött Fekete Béka.
Jelentősebb rendek:
Tolvajok: Visszatérők, Lyndara Gyermekei
Orgyilkosok: Bosszúállók, Ítélkezők, Aranytallér, Fekete Béka
Lovagrend: Ezüst Sólyom, Szilaj Táltos Lovagrend
Mágusiskolák: Zöld Kaftánosok

YUMADÁN

Yumadán éppphogy el tudja látni önmagát mezőgazdasági termékekkel, mivel az ország rossz minőségű szántóit minden művelt év után öt évig kell ugarolni, hogy pihenjen, különben úgy tönkremennek, hogy többé nem terem meg rajtuk semmi. Nem egy gazdag ország, de a katonaságra mindig van pénz, csakúgy, mint Zamwallban és Kemwellben. Az északi területek – mivel a Wytron-törésvonal áldatlan hatása errefelé is elvonja a vizet – szárazak, mint a sivatag, bár az esős tavaszokon minden kizöldül. Errefelé ork pásztorok élnek, akik az év nagy részében az ország középső vidékén legeltetik nyájaikat, és csak a tavaszi időszakban jönnek fel északra.

Bár az országban legnagyobb számban zhilének élnek, mégis egy jóval kisebb létszámú faj alkotja az uralkodó réteget: az orkok. A yumadáni ork királyok büszkék múltjukra – valaha rabszolgák voltak ezen a vidéken, akiket a drének hurcoltak be Gerondarról –, s máig rabszolgakirályoknak nevezik magukat. Ugyancsak orkok adják a hadsereg elit osztagait, s a védelem gerincét. Yumában, a fővárosban egymást érik az ork nemesek egyszerű, de fenséges palotái. Más fővárosokkal ellentétben Yuma látképét nem valamiféle királyi palota vagy vár uralja, hanem a messze földön híres yumai Egyetem, ahol a magas tudományok mindegyikét oktatják – nem egyszer ork professzorok. A diákok a kontinens minden szegletét képviselik. Ugyancsak az Egyetem falai között élnek a *Délvidéki Huszonhármak* mágusszövetség yumadáni tagjai, akik bokros teendőik közepette az akadémikus mágia fogásait oktatják a tehetséges ifjoncoknak. Sajnos a legutóbbi események következtében – oktató híján – beláthatatlan ideig szünetel a mágiaoktatás az Egyetem falain belül. (A *Délvidéki Huszonhármakból* három és felen élték túl a Kargil Yhronnal folytatott varázspárbajt, amidőn a drén máguskirály visszatért. A három és fél túlélő közül egy kemwelli, egy zamwalli, a fél a yumadáni és a harmadik túlélő Dzsamwal kán, a dirwani nomádok vezére, aki nem is vett részt a varázspárbajban). Raksár király, egy bölcs és vén ork, százötven gyermek apja máris útnak indította futárait, hogy kutassák fel azokat a nagy tudású mágusokat, akikkel helyre lehetne állítani az Egyetem megcsappan oktatógárdáját – és erre nem csupán a tudás tisztelete, de gazdasági számítások is sarkallják, hiszen Yumadán legfőbb bevételét adja az Egyetem külföldi diákjainak tandíja.

Hivatalos nyelv: A zhilén. Még az orkok is ezt beszélik, hiszen az *orga* egyik nyelvjárása sem alkalmas magas szintű filozófiai disputák lefolytatására.
Lakosság: Nagyobbrészt emberfajúak, de a yumai Egyetem marasztaló hatásának köszönhetően csaknem minden fajból élnek itt – főként a fővárosban – kisebb kolóniák. Az orkok – az uralkodók és a kardviselő nemesek – a második legnagyobb létszámú faj az országban.
Öltözködési szokások: Jó minőségű anyagokból szabott, célszerűen varrott ruházatokat viselnek. A yumadáni orkok megvetik az ékszereket és a díszes ruhákat, az emberek pedig nem engedhetik meg maguknak ezek viseletét. Az Egyetem miatt ideköltöző más fajúak megtartják hazájuk viseletét, és csupán generációk múltán adják fel azt.
Árak: Közepes árak, amely az árukínálat szűkösségével társul. Yumadán szegény, de erős ország.
Közbiztonság: Kiemelkedően jó.

Vallás: Számos istenség kis létszámú gyülekezete mellett a legnagyobb tisztelet Feketebotos Mark'yhennont és Feliort, a tudomány istenét övezi.
Iskolák, szervezetek, rendek: Yumadán rendjei – eltérően a megszokottól – nem önös érdekeiket, hanem az ország jobbulását tartják szem előtt. Szinte mindegyik éves jelentésekben számol be a királynak az elvégzett munkákról, sőt, nem egy rend vezetőségében királyi megbízottak ülnek. A tolvajklánok kizárólag az országhatárokon kívül működnek – kedvenc terepük Zamwall fővárosa –, valamint hírszerző szolgálatot látnak el. Az orgyilkosok a királyság titkos megbízásait látják el, s nem egy rodat-temorhi seregkapitány dicstelen pusztulása írható a számlájukra. Az ország ereje szempontjából ezek az árnyékharcosok éppoly fontosak, mint a reguláris hadsereg és a nemesi bandériumok.
Jelentősebb rendek:
Tolvajok: Jelhordozók, Elátkozottak
Orgyilkosok: Éj Hírnökei, Dögevők
Lovagrendek: Fehér Rózsa
Mágusiskolák: Vörös Kaftánosok

KOTHLAND

Kothland egy csendes, erdős, mocsaras terület, amelynek jelentős részét víz és ingovány borítja. Területének hetven százalékát az egykori beltenger, az eliszaposodott Badra-mocsár borítja. Kothland semmilyen államformával nem rendelkezik, nincsen királya, sem más vezetője – szabad falvak, vándorló nomád családok, manótörzsek és a mocsárlakó gyíklények földje. A különböző fajok és törzsek egymástól távol, békességben élnek. Valaha ez a vidék is része volt a Gilf Birodalomnak – akkor még nyílt vizű, ezernyi szigettel tarkított tengerként –, ám a Nagydrén Birodalom idején a Badra-tenger már elmocsarasodott, és a gyíklények uralták.

A Kothland délkeleti területeit uraló, hatalmas kiterjedésű mocsár a gyíklények lakhelye. Senki sem tudja, hogy Scyssath isten népe milyen államformában él. Egyesek azt rebesgetik, hogy az emberi királyságokat megszégyenítő szervezettségben él a Féreg Népe a Mélymocsár elzárt szigetein, mások tudni vélik, hogy egymásról tudomást sem vevő törzsek birtokolják a víz alatti alga-legelőket és a szigetek homokját.

A mocsár szegélyén terem a hófehér selyemvirág, amiből a kemwelliek a híres délvidéki virágselymet állítják elő. Gyíklények szállítják a virágot Kothland határvidékére, ahol a kemwelli virágkereskedők acélszerszámokkal, fazekasáruval fizetnek érte.

Hivatalos nyelv: nincs. A gyíkemberek nyelvjárásai mellett esetleg a csaknem érthetetlenné torzult közös nyelvvel találkozhat az utazó.
Lakosság: Kothland szárazabb vidékein a környező országok lakosságának megfelelő faji összetételben élnek a telepesek. A mocsárvidéket a gyíklények és az apró, zöld bőrű vízimanók uralják.
Öltözködési szokások: A telepesek közönséges, tartós ruházatban járnak. A manók és a gyíklények csaknem meztelenül járnak.
Árak: A pénznek itt nincs értéke, hacsak ékszerként nem. Árucserével lehet mások termékeihez jutni.
Közbiztonság: Közbiztonságról Kothland esetében nem beszélhetünk, hiszen nincsenek törvények, sem olyanok, akik betartatnák azokat. A vadul burjánzó természet birodalma ez, ahol épp olyan gyakoriak a háznyi méretű húsevők, mint a bűbájos pillangók. A gyíklények alapvetően békések, ámbár kifürkészhetetlenek, és sosem tudni, éppen mi jár a fejükben. A vízimanó-törzsek szintén békések, csak sajnos nem tesznek különbséget a vízidisznó és az ember között – élelemforrásként kezelik ezt is, azt is.
Vallás: A hány telepesfalu, annyiféle istent követnek. Mivel a kothlandi emberek igen állhatatlanok a vallás dolgában, előfordul, hogy Yvorl egy vándor prófétája nyomán falvak százaiban emelnek Y-alakú áldozóoltárokat, de ősszel, amikor a kemwelli virágkereskedők magukkal hozzák papjaikat, az áldozóoltárokon már Mark'yhennon számára ég a tömjén. A Féreg Népe saját istenének, Scyssathnak hódol.
Iskolák, szervezetek, rendek: Errefelé nem működnek rendek.

LUHAN

Luhan királyság hetven százalékát egyetlen roppant kiterjedésű erdő borítja – egytől egyig mágiával növesztett fák, hiszen a Nagydrén Birodalom idején a luhani régió összes fája a Yum-folyóra került, hogy a Gyilkos Tenger partján hemzsegő hajóácsműhelyekben a birodalom flottillája épüljön belőle. A bukás után asztalnyi méretű csonkok borították a vidéket, ameddig a szem ellátott, s a fatörzsek körül a szél elhordta a földet – a talaj alól vörös sziklák bukkantak elő, mintha maga Luhan vérezne. Később druidák érkeztek a vidékre, és Zhénia erejét felhasználva új erdőt növesztettek a holt rónaságon. Luhan azóta is Zhénia egyik országnyi méretű temploma – a másik Zwearon –, ahol a civilizáció csupán csalóka tündérfény, s az erő nem fegyverek élén lakozik. Számtalan bűbájos tisztás, kékes fénnyel világító forrás, ezerévesnek látszó faóriás közelében hevernek a nagy, lapos kövek, amelyeken szinte mindig akad néhány szál virág, erdei gyümölcs – Zhénia oltárai ezek. Más helyeken megmaradt a régi, kopár pusztulat, ahol ma sem nő egyetlen szál fű se, és az állatok is messzire elkerülik; gonosz szellemek lakhelye mind, ahol ősi átkok vigyázzák a mélyben rejtező csontok nyugalmát.

Ebben az országban található a híres erdőváros, Luanden, ahol a házak, de még az utak is a fák koronái közt rejteznek. Itt országol Becsületes Grian, az ogár druida, akinek mindkét kezén hét-hét ujj van, s homlokából három kicsiny szarv tekeredik elő. Grian rémisztő jelenség, ám a szíve lágy, mint a vaj – Luhant a szeretet kormányozza, és az erdő maga védelmezi meg a gonoszoktól. Luhan országa híres a közbiztonságról. Az egész évben az erdőt járó luhani íjászok minden rablást megakadályoznak, ám legyenek bármily szemfülesek ezek a gnómok, elfek és nemestündék alkotta járőrök, gyakorta elkésnek, és a dirwani, döberki vagy hercegségek-béli betolakodóknak már csak az indafojtotta, farkas-tépte tetemeit találják meg. Az ország egyetlen lovagrendje, az *Erdei Pipacs* a nagyobb gondokat látják el; egészen pontosan ők felügyelik az erdőn átvágó kereskedelmi útvonalakat – nem is annyira Luhant, mint inkább az úton áthaladókat védelmezik saját meggondolatlanságuktól.

Hivatalos nyelv: Az elf dalama, mert ez a nyelv a legkedvesebb Zhénia fülének. Sokan beszélik a dalamához hasonló zhilén nyelvet, viszont az Erdei Pipacsok tolmácstestvérein kívül alig-alig érti erre valaki a közös nyelvet.
Lakosság: Vegyes. Itt mindenki otthonra talál, akinek az egyetértés és a béke fontosabb, mint a hatalom, vagy egyéb földi vágy. Bár az erdő elvileg kedvezne a tündenépeknek, az elfek csupán az ötödik legnépesebb faj Luhanban – az orkok, a gnómok, az emberek és az oggunok után. Számos tündérke település is található errefelé – ha a vándor a téli időszak közepén virágzó fát lát, biztos lehet benne, hogy a lombok között tündérkék élnek. Ez az egyetlen ország, ahol a nemestündék nagyobb számban fordulnak elő.
Öltözködési szokások: Vegyes. Eltérően más erdei népekhez, a luhaniak nem igyekeznek beleolvadni az erdőbe. Ezért, bár használják a zöld és a barna különböző árnyalatait, még véletlenül sem rejtőszínként, hanem lilával, sárgával, kékkel, arannyal és egyéb rikító színekkel keverve. A legszínpompásabb ruhákat a gnómok viselik, míg a tündérkék néhány virágszirmot aggatnak magukra – vagy még azt sem.
Árak: Errefelé semmi sem kerül pénzbe. Luhan szerény igényű lakói bármit bárkitől elkérhetnek, azt meg is kapják – feltéve, hogy a gazdájának nincs rá nagyobb szüksége. Errefelé még a cserekereskedelem sem működik, inkább egyféle kölcsönös, ajándékozási rendszer, amely nem nézi az elajándékozott dolgok értékét. A külhoniak részére kényelmes fogadók nyílnak a kereskedelmi útvonalak mentén, ahol közepes árakon szállhat meg a vándor – az így befolyt vagyon az Erdei Pipacs kasszáját gyarapítja, mivel a lovagok néha ezen a pénzen külhoni fegyvereket vásárolnak maguknak.
Közbiztonság: Kiemelkedően jó.
Vallás: Zhénia hite, de megtűrnek bármely más vallást is, amely tiszteletben tartja az életet. Egyéb vallások hívei – és főképpen papjai – számíthatnak arra, hogy életük legkalandosabb utazása vár rájuk, ha át akarnak kelni Luhanon.
Iskolák, szervezetek, rendek: Luhanban kevés rend található – mindössze hat –, amelyekbe főként a frissen bevándorlók lépnek be. A Luhanban régebben lakók ritkán akarnak többet az élettől, minthogy szépen teljen el, ezért csak a legritkább esetben lépnek be valamelyik rendbe a kiemelkedő tehetséggel rendelkező gyermekek.
Varázslók: Erdőpásztorok, Hallgatózók
Boszorkányok: Bűvkör testvériség, Sorr Lawi
Harcosok: Luhani íjászok, Erdei Pipacs

SEMORGON

Semorgon császársága az ősidők óta művelt, kimeríthetetlen bányák és az éjjel-nappal forró kovácstüzek országa. Maga a császár, Ügyeskezű Goslah is kovács, aki Hanhort kovácsműhelynek beillő palotájában formázza az acélt. Errefelé lenéző megvetés az osztályrésze minden ötvösnek, aranyművesnek, mivel úgy tartják, hogy a puha fém ügyes kezű mesterei csupán azért választották szakmájukat, mert túlságosan gyengének bizonyultak arra, hogy *valódi* kovácsok legyenek. Másrészt a semorgoniak többre becsülnek egy acél nyakpántot bármely drágakővel kirakott nyakéknél, így az a néhány eszement, aki errefelé nyit ötvösműhelyt, valóban meg is érdemli, hogy gúny céltáblája legyen – noha nem gyengesége, hanem bolondsága miatt.

Semorgon híres ércbányái a legnemesebb fémeket adják a semorgoni kovácsok keze alá. Itt bányásszák a hanhorti csodaércet, melyet mágiával megmunkálva hihetetlenül kemény, mégis könnyű fémet állíthatják elő a kovácsmesterek. A hanhorti fémnek nem árt a tűz, ám mivel kevésbé rugalmas, nem alkalmas kardok és igényes szerszámok készítésére – inkább vérteket, csatabárdokat, esetleg hatalmas üstöket, kapuzatokat kovácsolnak belőle. Természetesen nem minden semorgoni kovácsműhelyben készülnek hanhorti fémből a tárgyak, sőt, a különleges fém megmunkálása császári előjog, és csupán a legelőkelőbb kovácsok jutnak hozzá a gondosan kiporciózott nyersanyaghoz.

A hanhorti fém legendás híre persze némileg megtévesztő lehet. Nem egy lovag sétált be hanhorti fémből készült teljes csatapáncélban egy sárkány barlangjába – a páncélnak valóban nem ártott meg a sárkányláng, csak sajnos a lovag sült ropogósra benne. Az igazi előnye a hanhorti vérteknek a könnyűségükben rejlik – egy szépen megmunkált darab akár fele olyan nehéz lehet, mint közönséges társa.

Semorgon uralkodójának eszét dicséri, hogy szövetséget kötött Dirwannal, amidőn a nomádok nekivágtak Zhilian meghódításának. A kovácsok fegyvereket és vérteket szállítanak a dirwani nomádoknak, cserébe a szabadságért – tekintve, hogy Semorgon alig rendelkezik haderővel, ez a lehető legjobb lépés volt Goslah császár részéről.

Hivatalos nyelv: zhilén
Lakosság: Emberek, törpék, gnómok lakják ezt a vidéket, és bármely faj gyermeke, ha olthatatlan vágyat érez a fémmegmunkálás iránt. Hanhort egyik utcájában egymást érik az apró, tündérkékre méretezett kovácsműhelyek, ahol ezek a máskor oly léha apróságok mechanikus szerkezetek segítségével varrótűt és nyílhegyeket készítenek.
Öltözködési szokások: Teljesen jellegtelen. Egyetlen fontos ruhadarabot tartanak nyilván, a bivalybőr kovácskötényt, melyet még a mulatságokra is felvesznek. Ez a kötény annál szalonképesebb, minél feketébb, zsírosabb.
Árak: Magasak, főként, ami a kovácsolt árukat illeti. Ez teljesen ellentmond a kereslet-kínálat törvényének; ám a semorgoni emberek ezzel a mesterségesen magason tartott árszínvonallal akarják kifejezni tiszteletüket a kovácsmunka iránt.
Közbiztonság: Jó. Errefelé dolgos, szorgalmas emberek élnek, akik mindennél többre tartják saját két kezük munkáját, mint másokét. Ugyanezen tulajdonságuk gyakran véres verekedésekbe torkollik, melyek mindig egymás kovácstudományának ócsárlásával kezdődnek.
Vallás: A legnagyobb tisztelet errefelé a négy őselemi istenséget övezi: Terniust, a földek urát, akitől az ércet kapják, Magniust, a tűzistent, aki megolvasztja a fémet, Celiahnát, a levegő asszonyát, aki a kovácstüzeket táplálja, és Altiahnát, a vizek istennőjét, aki az edzett acél rugalmasságáért felelős.
Iskolák, szervezetek, rendek: Semorgon nem a rendjeiről híres.

KHUMAR

Khumar a szorgalmas orkok országaként vált ismertté. Yumadánhoz hasonlóan az itt élő orkok is tisztességesek, törvénytisztelők és keményen dolgoznak a megélhetésükért. Ugyanakkor ortodox Grooms-hívők – szemben Yumadánnal –, akik Grooms eredeti tanait tisztelik, s nem nézték jó szemmel a gerondari orkok széthúzó istentagadását. Emiatt hagyták el a Kondor Birodalmat, s alapították meg a saját országukat Zhilian kontinensén. Kezdetben ork királyaik voltak, ám a sötét lelkű Ayrana megölette az utolsót, majd saját megunt szeretőjét ültette a trónra (több ilyen is volt neki, szűzies nevével ellentétben). Bár Khumar névleg máig független és önálló ország, gyakorlatilag Zhília csatlósa, vagy ahogy általánosan nevezik „külső tartománya". Hektanor király, a Rettenetes, aki szerencsésen túlélte királynőjét, kemény kézzel uralkodik az orkokon, akik már több ízben megpróbálták eltenni őt láb alól – ez idáig sikertelenül. De a khumari orkok türelmes népség, és a Szabad Khumar elnevezésű titkos, szabadságharcos mozgalom vezetői bízvást reménykednek abban, hogy valamelyik orgyilkosuk majd csak célhoz ér. Mivel a Szabad Khumar rend irányítói tudják, hogy az igazi ellenség nem is Hektanor, hanem maga a Zhíl Birodalom, a titkos rend szabotőrei, hírszerzői és egyéb ügynökei mindig ott tűnnek fel, ahol a birodalom ellenségeit kell megsegíteni.

A hegyvidéki Khumar gazdasága mást jelent az orkoknak és mást a Zhíl Birodalomnak. Az orkok korábban a földfelszín ajándékaiból éltek: vadásztak, a tiszta hegyi folyókban halásztak, művelték a völgyek rétjeit, megmunkálták az erdők fáit. Azonban a Birodalom a föld alá, a hegyek gyomrába küldte a szolgasorba taszított orkokat – hiszen éppen azért kerítette hatalmába Ayrana az országot, mert remélte, hogy a khumari hegyek épp oly gazdagok ércekben, mint Semorgon vidéke. Ebben a hitében nem kellett csalatkoznia, így a gyorsan mélyített bányák máig ontják magukból a különféle érceket, melyekből a helyi kohókban olvasztják ki a fémet. A feldolgozásra váró fémrudakat hatalmas, vasalt batárok, ökörvonatású uszályok és hasas tengeri gályák szállítják Rodat-Temorh tartományba.

Hivatalos nyelv: A zhilén, de a nép – az orkok – az orgát beszéli.
Lakosság: Főképpen orkok, kisebb számban őslakos ogárok, óriások, törpék és emberek. Újabban Rodat-Temorhból is érkeznek telepesek, akik számára e gyűlölettel teli föld maga a megvalósult paradicsom.
Öltözködési szokások: Vastag, festetlen posztóruhák, durva lenvásznak és keményre cserzett bőrök a legfőbb jellegzetességei egy khumari közember ruházatának. Az itteniek az olyan holmit kedvelik, amelyik bírja a kemény igénybevételt.
Árak: Közepesek.
Közbiztonság: Rossz, de csak a zhíli fennhatóság alatt vált azzá. Számos ork – akik korábban a helyi nemességet alkották – húzódott a járhatatlan hegyek közé, ahol éli a rablólovagok szabad de nyomorúságos életét. Ezek a rablólovagok – banditák – immár annyira elvadultak a civilizációtól, hogy bárkit megtámadnak, akit csak érnek. A módosabb embereket más veszély is fenyegeti: a Szabad Khumar szervezet, amelynek ügynökei könnyen zhíli hivatalnoknak nézik a városokon átutazó idegent.
Vallás: Grooms vallása. Az új urak Mark'yhennont és Ordinist tisztelik.
Iskolák, szervezetek, rendek: Khumarban a boldog békeidőkben sem voltak jelentős rendek, a zhíli hódoltság alatt pedig ezek szervezése egyenesen tiltott – viszont a tiltás ellenére is létrejött egy titkos rend, a Szabad Khumar, amely ugyan orgyilkosai révén vált hírhedtté, valójában több annál, hogy orgyilkos rendnek nevezhetnénk.

DBORAD

A dboradiak a khumari orkokhoz hasonlóan szintén a Kondor Birodalomból települtek át Zhilianba, ám ők nem ortodox nézeteik miatt, hanem azért, hogy Mark'yhennont szolgálják. Mivel alapvető életfelfogásuk, munkaszeretetük és törvénytisztelő életmódjuk nagyban hasonlít Khumar ortodox orkjaihoz, az alapvető vallási különbség ellenére jó viszonyt tartanak fenn északi szomszédaikkal – olyannyira, hogy a Szabad Khumar jó néhány kiképzőiskolát hozott létre Dborad tőzeglápjainak rejtekén. A marhák legeltetéséből és halászatból élő, egyszerű dboradi orkok élénk kereskedelmet folytatnak Semorgonnal – a kiváló minőségű fémeszközökért cserébe élelmet szállítanak. Harmadik szomszédjukkal, Dirwannal, semmi kapcsolatuk nincs, részint azért, mert a nomád törzsek messze elkerülik a mocsárvidéket, részint pedig azért, mert a dboradi orkok kényes szaglása nem képes elviselni a nomádok faggyús bűzét.

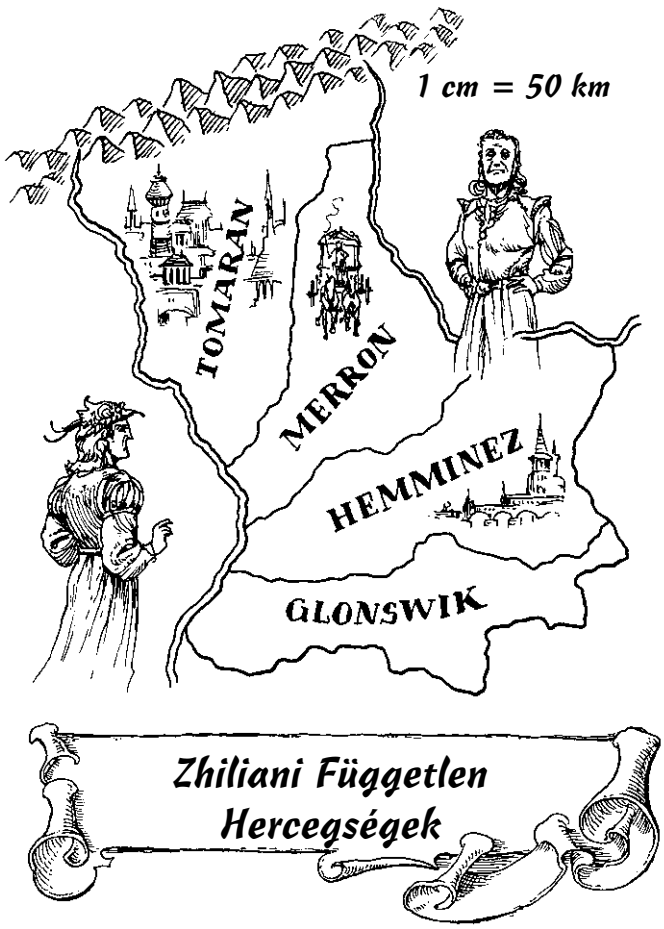
Az ország fővárosában Yennában szerény kis udvartartást tart Rasmorgil király, aki ugyan ember, ám az ő ereiben is csörgedezik egy kevés ork vér, lévén, hogy ember apja egy negyedvér ork nőt vett maga mellé a trónra.

Hivatalos nyelv: A kondori orga. Ezt a nyelvet beszélik az itt élő más fajúak is.
Lakosság: Főképpen orkok és a mocsárlakó emberek, akik már a Guarni Birodalom idején is itt éltek.
Öltözködési szokások: Egyszerű, tartós ruházatokat kedvelik.
Árak: Közepesek.
Közbiztonság: Jó, bár a mocsárvilág nem túl barátságos.
Vallás: Mark'yhennon feltétlen tisztelete. Minden ötödik évben gyorsjárású hadigályák kötnek ki a dboradi partokon, amelyek a legtehetségesebb gyermekeket a Yennon-sziget iskoláiba szállítják.
Iskolák, szervezetek, rendek: Eredeti dboradi iskolák nincsenek, ugyanakkor számos Yennon-szigetén kitanult fiatal tér vissza, hogy irányítsák az ország életét.

TOMARAN, MERRON, HEMMINEZ ÉS GLONSWIK

A négy kicsiny állam – a Zhiliani Független Hercegségek – területe valaha Semorgonhoz tartozott; ám a tomaránok – renegát zhíliek, akik elvetették Mark'yhennon és Ordinis imádatát, s korcs isteneket imádtak – elözönlötték és lerohanták ezt a térséget. Ebben nagy segítségükre volt egy semorgoni hercegnő, Alica Merron, aki hatalomra és függetlenségre vágyott. A tomaránok és az áruló Alica szövetsége eredményesen meg tudta védeni a megszerzett területet, így Semorgon pár éven belül kénytelen volt felhagyni a háborúval. Már csak azért is, mert a Zhíli Birodalom egyik hatalmassága, Döberk bárója támogatta a tomaránokat, és segítette őket – mindemellett Alica Merron olyan varázsszerekkel és képességekkel rendelkezett, melyekkel kevesen dacolhattak. Így alakult meg az új ország, Tomaran, amely – akkor még – északról, nyugatról és délről körülölelte a függetlennek kikiáltott Merron hercegséget, s húsz évre rá Tomaran öreg királyának, Elégedett Zoscarnak másodszülött fia férjül vette Alica tizenegy éves leányát. Azonban, amikor a harmincadik életévét taposó, ifjú férj „belehalt a nászéjszakába", a vén tomarani király bánata kimutatásaképpen el akarta söpörni a Merron Hercegséget a világ felszínéről. Nos, Zoscar egy kissé túlbecsülte a lehetőségeit, és nem csak ő pusztult el a harcok közepette, de királyságából csupán a mai Tomaran maradt; a tenyérnyi Merron Hercegség háromszor akkora lett, mint Tomaran. Ám később a belviszályok Merront is utolérték, s a megnövekedett hercegség három részre szakadt; az eredeti Merron mellett kialakult Glonswik és Hemminez. És ettől kezdve kiegyensúlyozott békében és barátságban éltek egymással – egészen a közelmúltig. Mint ismeretes, a dirwani nomádok gyakorlatilag letarolták Glonswikot, feldúlták Hemminezt, átvonultak Merron nyugati szélén, és kifosztották Tomarant. Hogy Merront miért nem bántották, annak Nwykka, a titokzatos elf a megmondhatója, aki ekkor már Dzsamwal kán bőrében tetszelgett... (A mellékelt térkép a drén inváziót megelőző állapotot mutatja.)

Hivatalos nyelv: A zhilén.
Lakosság: A kontinens közepére jellemzően vegyes – minden értelmes faj megfordul erre.
Öltözködési szokások: Vegyesek, részint a faji szokásoknak, részint a négy hercegség eltérő divatjának köszönhetően.



Árak: Átlagosak.
Közbiztonság: Jelenleg egyik hercegségben sem jó élni, de a nomád hódítás előtt mind a négy átlagos közbiztonsággal büszkélkedhetett.
Vallás: Tomaranban az ősi korcs istenek imádata – akik valójában más létsíkokon ragadt démonok –, a másik három hercegségben Mark'yhennon, Ordinis és egyéb worluki rendistenek követése.
Iskolák, szervezetek, rendek: A hercegségek területén számtalan kisebb rend vegetált, amelyek híre sosem terjedt el a szűk határokon túlra. Jelenleg számos rend kipusztult a nomád betörés következtében.

DIRWAN

A hatalmas, füves pusztaság csaknem akkora területen fekszik, mint a Zhíl Birodalom. Ezt a vidéket sosem uralták a drének – a Yum-folyam mentén felépített erődítményektől eltekintve –, így a puszta lakói, a nomád pásztornépek gyakorlatilag a guarnik bukásától kezdve birtokolják. S bár a dirwani nomádok valóban ősi kultúrával rendelkeznek, ennek nyomait elsodorja a szél, mint a jurták füstjét, hiszen a nomádok nem faragnak szobrokat, nem építenek kőházakat, s csupa olyan tárgy veszi körül őket, amely nem éli túl gazdájuk halálát.

A dirwani népeknek nincs állandó lakhelye sem. A népek egymással torzsalkodó törzsekbe tömörülnek, melyeket kánok és nagysámánok vezérelnek. Minden törzsnek más a neve, mások az őseik, és mások az isteneik, akiket tisztelnek. Csupán egy a közös bennük: a pusztai élet, azaz a szabad vándorlás a hatalmas ménesek nyomában. A dirwani nép lovas nemzet, a fél életüket lovon töltik. Rendkívül jó lovasok és mesterei a lovas íjászatnak.

Mivel a „hűvösebb" évszakokban elviselhető a hőmérséklet az egyenlítő tájékán, ilyenkor számos törzs átkel a Yum-folyón, ahol a Badra-mocsártól délen fekvő, lakatlan pusztaságon élő, bizonokra (bölények és bivalyok kereszteződése) vadásznak. Ugyancsak ez az időszak a halál ideje is, hiszen a Yum-folyamtól nyugatra eső területeken gyíklények, jidori rabszolgavadászok és a Köd Fennsík városai-

NORDES
DION
ELGDON
VOMJAN
LIPICZKOW
STREKWAR
HARTBENG
KARTHIN KIRÁLYSÁG
GARVOLIN
TRIALCOR
DORGHAMAR
PERNU
KRITHMAR
KOLOCHA
MALON
DJELAN
LIBSON MOT
ORBAGADOR
DONERAN
SWIELLE
NORWULK
MASTIA
BRAGNON
LUNNA
THEMSEY SZÖVETSEG
WARFGOR
NAUOR
SKALD BIRODALOM
ZIBARJ
KAKARASAKA
LANFAMBOR
DERGÁNIA
KULOJ
AYKEYM
BROJ
ZIRGA
PERSION
DRAXION
DEOREH
TABBIRIN
MANLAYA
FÜGGETLEN HERCEGSÉGEK
KARZSI
VEYNOR
PERSION
ELIZISTH
BERLUNDIR
SCITHIA
MYTHERON
JYMELIN
KHALGARTOWN
AXUCHARI
TEDZSERIN
DAGO
SZATALLA
CSARAG
FEREK
KRIEGSPIRE
DRELGER HARE
DZSALAJ
TIZMUJ
LEKHTAN
KHAMED
KURGAJAB
FUKOJ
GUARNIBORG
MITERÓNIA
FARAHMAN
KATHÍRIA
KHANTERA
KOSZURAN
MASLAAM
BATUMIL
KHITTARA
URGADZS
JAYABID
KERKARA
Klirth-hsg.
LAZUNAJ
VITNA
TULMÉNIA
JANGI
KUBUDA
MEKHKARI KSG.
DEMVUR
MOLEZTRÁN BIRODALOM
ZANIBWE
DRUJBOURKI KALIFÁTUS
JZNIR
KARBALA
egyenlítő
MUWANZA
LATKIJA
DUMBAR
WAZARRA
GAMARTHA SZULTÁNÁTUS
TIBURÁN
LEVAN
TOPOR
MAUSZIL
VENVOBOU
TOBALON
VÉGTELEN DÉLI SIVATAG
A pusztulás tengere
Üvöltések tengere
Maldiberan
1 cm = 330 km

nak titokzatos lakói csapnak le a bizonokat hajtó dirwaniakra. Öt nomádból egy biztosan nem tér vissza a Yum-folyón túlra, de még így is megéri a vállalkozás, mert a hazatérők annyi húst vihetnek az otthon maradottaknak, amelyből egy fél évig elélhetnek a törzsek.

Az egyik nagy törzs vezetőjének, Dzsamwall kánnak 18 nemzetségfőt sikerült szövetségbe bírnia, de még így is csupán a nomádok töredéke hódol a parancsainak. Ez a töredék azonban már oly félelmetes haderőt jelent, hogy a kán hódító útjáról készült beszámolók máris úgy emlegetik, mintha az összes dirwani lóra kapott volna, hogy kiforgassa a bőrükből az északi népeket. A nemzetségfők között persze nagy a rivalizálás, amely néha ellenségeskedésbe csap át. A hadsereg valószínűleg szétesőben lenne, ha Dzsamwall kán testében nem egy Nwykka nevezetű, titokzatos elf – Kargil Yhron, a rég holt drén máguskirály szolgája – uralkodna.

Hivatalos nyelv: A nomádok különféle nyelvjárásokat beszélnek. A leggyakoribb a baktri nyelvjárás, amelyet a Dirwan gazdagabb, északi vidékét uraló nagyobb törzsek beszélnek.
Lakosság: Szinte kizárólag nomád. A végtelen pusztán olykor – szinte a semmiből – gyíklények települései nőnek ki a földből. Ezek a falvak néhány évig virulnak, amíg az első arra lovagló nomád törzs fel nem prédálja őket.
Öltözködési szokások: A pusztában található anyagok felhasználásával – len, kender, gyapjú és bőr – készítik ruháikat, melyeket tekervényes hímzésekkel, bronz csatokkal díszítenek.
Árak: Nincsenek. Egy-egy törzs vagyonközösségben él, a törzsek között nem folyik kereskedelem. Ha mégis fizetni kell valamiért, akkor annak az árát nyílhegyben mérik – kilőtt, szívre irányzott nyílhegyben.
Közbiztonság: Igen rossz, amely abból ered, hogy a törzsek, ahol csak lehet, ártanak egymásnak. Egy törzsön belül az utazó biztonságban érezheti magát, ha védi őt a vendégbarátság joga.
Vallás: A dirwani nomádok nem isteneknek, hanem a puszta szellemeinek hódolnak. Szelleme van minden forrásnak, minden kőnek, de szelleme van a jurták küszöbének és a lovak patkójának éppúgy, mint a csillagoknak, a csóknak vagy a füvek mozgásának. Ezek a szellemek a sámán segítői, aki a szellemfókuszokon keresztül fohászkodik hozzájuk – vagy parancsol nekik.
Iskolák, szervezetek, rendek: A nomád törzsek maguk a rendek, azokon belül külön szerveződésre nincs mód.

SENKI FÖLDJE

Ezt az egyenlítő környéki, hatalmas kiterjedésű területet nem hódította meg a civilizáció. Iszonyatos szörnyetegek, szokatlan állatfajták, vad néger törzsek és szürke majomemberek falkái élnek itt, mindenki által háborítatlan szimbiózisban. Néha a vadföldön feltűnik egy-egy varázsló Khobírból, aki azért rándult át ide, hogy tanulmányozza a kősivatag és a kietlen fennsík élővilágát, szörnyeket fogjon be a kísérleteihez vagy máshol nem található varázskomponenseket gyűjtsön.

A Köd-fennsíkon titokzatos városállamok virulnak, amelyek valamely régi, elbukott kultúra maradványai. Úgy hírlik, hogy ez a legendás Gadarika, amely tizenöt – más elbeszélések szerint csupán kilenc – város alkotta kicsiny állam és a tisztavérű guarnik lakóhelye… legalábbis a soha meg nem erősített legendák szerint.

Egészen bizonyos viszont, hogy errefelé található a misztikus Moherd Királyság, melynek eldugott kolostorai számtalan üldözöttnek nyújtottak menedéket – ámde csak kevesen tértek vissza ezen menekültek közül hazájukba. Az egyik ilyen kolostor Muenh Khain, ahol a titkos khojetán testvériség, a Fekete Oroszlánok éltek. Miután elárulták a Fekete Oroszlánokat, zhíl ügynökök számolták fel a szervezetet, és égették porrá az ősi kolostort.

A kontinens déli részén buja dzsungel váltja fel a kősivatagot 4-500 kilométeres szélességben, s a legdélebbi partszakaszokon jól kiépített és megerősített kikötők és kicsiny gyűjtőfalvak találhatók, amelyekben jidori rabszolgavadászok élnek. Bár főképpen a nagy teherbírású, de igen kevés intelligenciával rendelkező szürke majomemberek befogása miatt telepedtek le ide, a jidoriak rettegésben tartják az Üvöltések-tengerének egész partvidékének lakosságát is, ugyanakkor a tengeráramlatok és az uralkodó szélviszonyok miatt szinte sosem jutnak el a kontinens keleti partjaihoz.

Maldiberan

A kontinens, sajátos földrajzi helyzete révén a szélsőségek hona. A földrész legnagyobb részét a sivatag uralja, amely részben a egyenlítői forróságnak köszönhető, amely szárazsággal társul. Mivel Dimuran túlságosan közel van, kiégett földje eltereli az egyenlítői szeleket, így azok nem hoznak esőt Maldiberanra (ugyanezen okból száguld körbe Worlukon a soha meg nem szűnő vihar a déli féltekén, a nagy kontinensek alatt). Csupán az istenek szeszélyének köszönhető, hogy a déli homokvilágba nyílhegyként ékelődő trópusi erdőségek elegendő esőt kapnak – mi sem bizonyítja jobban, hogy Topor, Levan, Wazarra és Tobalon földje az istenek kegyeltje, hogy az egybefüggő vízfüggönyként aláhulló eső, amely bőségesen éri e négy országot, a határokon megmagyarázhatatlan módon sosem jut át. Csupán Észak-Maldiberan rendelkezik olyan éghajlattal, amely kedvező az emberek és egyéb lelkes lények számára, s ez a tulajdonsága teszi Maldiberant a Káosz Világának legsűrűbben lakott kontinensévé.

Itt található a legtöbb ország, s itt alakultak ki a legváltozatosabb és legszínesebb emberi kultúrák. A guarni kultúra elsősorban Maldiberan északi részét ölelte fel, míg délen a gilfek erősödtek meg, s Aslantass menekültjei innen indultak világhódító útjukra. A gilfek leghatalmasabb varázslója, aki később isteni hatalomra tett szert, Lord Kwanremaan volt, aki a legdélebbi részen építette fel fényűző városát, melyet kincsei után hívei „Gyémántváros" névvel illettek. Ebben az időben a guarnik már északról is eltűntek, s kicsiny kermon-szekták örökítették tovább a tudást. Lord Kwanremaan titokzatos eltűnését követően a hatalmas Gilf Birodalom is semmivé lett, s a helyét szinte pár évtized alatt a Drén Birodalom foglalta el. A drének ugyan nem terjeszkedtek a Végtelen Déli Sivatag pereméig, ám Birodalmuk déli határa így is csaknem az Egyenlítőig nyúlt. Miután Kargil Yhron bukásával a drének is elvesztették a lábuk alól a talajt, az egykori rabszolgák öléből sarjadó új népek új országokat alakítottak, s változatosabbnál változatosabb kultúrák alakultak ki – az elbukott drén uralomra már csupán a gyorsan pusztuló romok és néhány város északias hangzású neve utal. Akadtak néhányan, akik új birodalmi álmokat dédelgettek, s példátlan mértékben terjeszkedni kezdtek, ám ezek csupán azt érték el, hogy megnövekedett országuk pár évtized után több darabra szakadt, s belőlük újabb királyságok, szultanátusok és kalifátusok alakultak ki.

Míg a szomszédos Zhilian tipikusan a Rend hatalma alatt áll, Maldiberanon inkább a Káosz uralkodik, még ha ez a különbözőség már nem is mutatkozik meg olyan markánsan, mint a Drén Birodalom bukását követő évszázadokban.

A kontinens három részre osztható.

Észak-Maldiberan: Itt találhatók a drén maradvány országok (Dhelan, Nordes, Doneran) a Káosz-hitű országok (Swielle, Strekwar, Karthín) néhány semleges ország (Dergánia, Themsey Szövetség, Persion) és az ezek közé beékelődött apró királyságok és hercegségek. Kellemes éghajlattal, változatos felszínnel rendelkezik ez a vidék, ahol csaknem minden rendelkezésre áll, ami a megélhetéshez szükséges. Ugyanakkor számos ország örökölt a letűnt birodalmaktól lepusztított földeket, kimerített bányákat, kivágott erdőket.

Közép-Maldiberan: A kultúrák találkozópontja, az északi hatás leginkább Khittarában érezhető. Khittara korábban a Dzsalál-hitű déli birodalmak közé tartozott a Drujbourki Kalifátussal és a Gamartha Szultánátussal egyetemben, ám közös istenük ellenére hitük egyes elemei annyira eltérnek, hogy ellenségesebbek egymással szemben, mint a hitetlenekkel. A másik két, nagy területű ország a Kathír kánság, valamint a Moleztrán Birodalom, melyet az ősi, hatalmas birodalom maradványaként fekete bőrű emberek laknak.

Dél-Maldiberan szinte teljesen lakatlan. A dzsungel mélyén sötét királyságok találhatók, míg azon túl furcsa titkokat rejt a homok a Végtelen Déli-sivatagban. A legendák szerint a legdélibb sivatag, a kontinens csücskében smaragdként ragyogó erdőségeket és titokzatos királyságokat rejt, azonban a Végtelen Sivatag és a Háborgó Óceán szakadatlan, gyilkos viharai még soha, senkit nem engedtek e mesés világ határai közelébe...

Észak-Maldiberan

DHELAN

Ha a Dhelan nevet megemlítenék a messze északi Dréniában, talán még ők is érdeklődve kapnák fel a fejüket az ismerősnek tűnő névre. Valójában okkal teszik, hisz' történelmük, ősi hósításuk egy emlékét elevenítik fel számukra. Dhelan ugyanis az egykori Nagydrén Birodalom szinte változatlanul fennmaradt kövülete. Az ország akkoriban jött létre, mikor a „Végtelen Drénia"-ként ismert Nagydrén Birodalom végleg elbukott. A drének északra szorultak, ám mintegy emlékeztetőül, itt hagyták Dhelant. Az ország hamar erőre kapott, kiemelkedő uralkodói voltak a vasakarattal kormányzó drén nemesek személyében, azok a rabszolgák pedig, akiket egykoron maguk alá gyűrtek a hóhajú északiak, verejtékük és vérük hullatásával építették fel a romokon az új drén országot. Manapság Dhelan „drénebb" Dréniánál, ugyanis itt változatlan formában maradtak fenn az ősi törvények és vágyak. Csupán Ildighor Arnugan, Dhelan Főtrigorjának címe emlékeztet arra, hogy Dhelan csak része a nagy álomnak, s nem maga az álom: a dhelani uralkodókat sosem nevezték királynak, csupán Főtrigornak, amely az ősi Birodalom kontinenskormányzójának a címe volt.

Arra nem emlékeznek a helyiek, hogy az elfek mikor bukkantak fel először, de hozzávetőlegesen az elmúlt kétszáz évre datálják megjelenésüket. Kérés nélkül telepedtek meg az ország legnagyobb kiterjedésű és legsűrűbb erdőségében, s új otthonukat *Lingon Maor* néven emlegetik (ez tünde nyelven annyit tesz, *Vörös Föld*). Senki sem tudja, hogy Lingon Maor csak része Dhelannak, vagy az elfek ezt egész Dhelan területére értik.

A dhelaniak eleinte fegyverrel próbálták meg kiszorítani az elfeket, ám hamarosan kénytelenek voltak felhagyni a háborúval, ugyanis a háború csúcspontján Sorpigalt, az egykor jelentős kikötővárost elnyelték a tenger habjai. A víz ellepte az egész várost, elhódítván a part széles karéját, és nem is húzódott vissza azóta sem – mi több: egyetlen hullát sem sodortak partra a hullámok. Ellenben különös lények bukkantak fel a hullámsírba süllyedt városban. Kicsiny elfeknek tűntek, ám zöld volt a bőrük, s az ujjaik között úszóhártyák feszültek. Ekkor a dhelani elfek követeket küldtek az akkori főtrigornak, és kijelentették, hogy ők okozták Sorpigal pusztulását, s a város „ajándékba" adták rokonaiknak, a tengeri elfeknek, hogy biztosítsák hosszantartó szövetségüket a háborúban. Amennyiben a háború folytatódik, állították az elfek, hamarosan a főváros, Dorghamar, a Los-folyó deltájánál terpeszkedő jelentős tengeri kikötő is el fog süllyedni. A főtrigor azonnal békét kötött.

Azonban a háború – ha nem is nyíltan – tovább folytatódott. Négy hónappal a békekötés után orgyilkosok tették el láb alól az elf kolónia vezetőjét, a dalnok Ailisst. Bár bizonyíték nem volt rá, az elfek előtt egyértelműnek tűnt, hogy mi áll a gyilkosság hátterében.

Az elfek válaszlépése Rah városának elfoglalása volt. Az erdőszéli nagyváros különös támadás áldozata lett. A néhány túlélő arról számolt be, hogy a rémülten menekülő favágók azt üvöltözték, hogy: „Fegyverbe, farkasok!". Ám mielőtt bármit is tehettek volna, a bestiák már ott is voltak. Különös tekintetű, hatalmas fenevadak voltak; több százan rontottak neki a meglepett városnak, és módszeres pusztításba kezdtek. Alig maradt túlélő. S csak eztán jött az erdő. A hihetetlen történet szerint a fák kihúzták gyökereiket a földből, és megindultak a város ellen: ledöntötték a házakat, felszaggatták a kővel kirakott utakat, majd az aljnövényzet belepte a szörnyű pusztítás nyomait. A hitszegő főtrigor is elpusztult a támadásban, mivel éppen abban az időben rahi vadászkastélyában mulatozott.

Amikor a következő főtrigor számon kérte az elfeken a történteket, ők csak vállat vontak, s így szóltak: „A természet visszavette, ami az övé."

Bár már százötven éve béke honol a népek között, Dhelan mégis hasonlatos egy lőporos hordóhoz, melynek a kanócát meggyújtották. Hogy milyen hosszú a kanóc, csak sejteni lehet, de ha végig ég, nagyot fog szólni, az egészen bizonyos.

Napjainkban Dhelan tipikus katonaállam, mely azonban szinte sosem háborúzik. A gazdaság egészét és a mindennapi életet is alárendelik a főtrigor katonai hatalmának, ám ez az erő csak duzzad, de ki nem próbálják sosem. Az egymást követő főtrigorok az elfek ellen készülnek – még csak nem is titokban –, ám soha egyikük sem meri elindítani a mindent elsöprő támadást, hiszen Sorpigal és Rah példája megmutatta, hogy csak egyszer lehet ütni – többre már nem lesz idő. Az, hogy az elfek még csak nem is reagálnak a fegyverkezésre és a felduzzasztott hadseregekre, minden főtrigort betegesen óvatossá tesz.

Jelenleg itt él Algion Merk, az udvari varázsló, akit a nép csak Pökhendinek hív. Önmagán kívül nem igazán tűr meg más mágust az országban, így varázslóiskola sem működik, csak Merknek van néhány tanítványa.

Az Arhumbar-hegység járhatatlan vidéke az ország törpe lakosságának otthona. Valójában a hegyek csupán a térképek szerint tartoznak Dhelanhoz (illetőleg Doneranhoz és Nordeshez), valóságos birtoklást a papíron vörössel festett határok nem jelentenek. Azonban a törpék sosem veszik a fáradtságot maguknak, hogy kifejezzék a külvilág felé szándékaikat, így – bár a három ország között egy önálló negyedik, az arhumbari törpék országa lapul – a hegységen Dhelan, Nordes és Doneran osztozik.

Hivatalos nyelv: Az országban jelenleg két hivatalos nyelv létezik. Az egyik a drének és rabszolgáik által használt, szinte változatlan *drovát*, a másik pedig a minden elfek által beszélt *dalama*, a tündérnépek közös nyelve.

Lakosság: Javarészt drének és rabszolgáik, de egyre nő a száma az elf telepeseknek is. Arhumbar hegyei között törpék élnek, számukról semmit sem tudni.

Öltözködési szokások: Nincs meghatározott, mindig az időszerű divat szerint. Egyetlen feltételt az éghajlat szab, mivel télen a hűvös északi szelek megkövetelik a vastagabb, prémbetétes anyagokat.

Árak: Egységesek, lévén a mindenkori főtrigor és tanácsadói határozzák meg őket. Sorpigal kikötővárosának elvesztése óta feljebb szöktek, így az átlagosnál valamivel drágább az ország.

Közbiztonság: Kifejezetten jó, a nemesi hierarchia szervezett, a városokban mindenhol gárda ügyel a biztonságra – emiatt a tolvajok is ritkák, nincsenek klánjaik. A túlszervezett hadseregben előfordulnak néha kisebb lázadások, amelyek nyomán felég a vidék, de ezeket hamar leverik. A rabszolgák száma alacsony, viszonylag jó soruk van, nem lázadoznak.

Vallás: A drének között a kermon isten-nélküli kultusza dívik, a rabszolgák a kisebb isteneknek hódolnak, az elfek és törpék a saját isteneiket követik.

Iskolák, szervezetek, rendek: Dhelan sajátosságaiból kifolyólag az embereknek kevés rendjük van – hiszen főleg a hadsereget fejlesztik, ahol nincs helyük az egyénieskedő iskoláknak. Az elfeknek saját rendjeik vannak, melyekről keveset tudni.

Jelentősebb rendek:

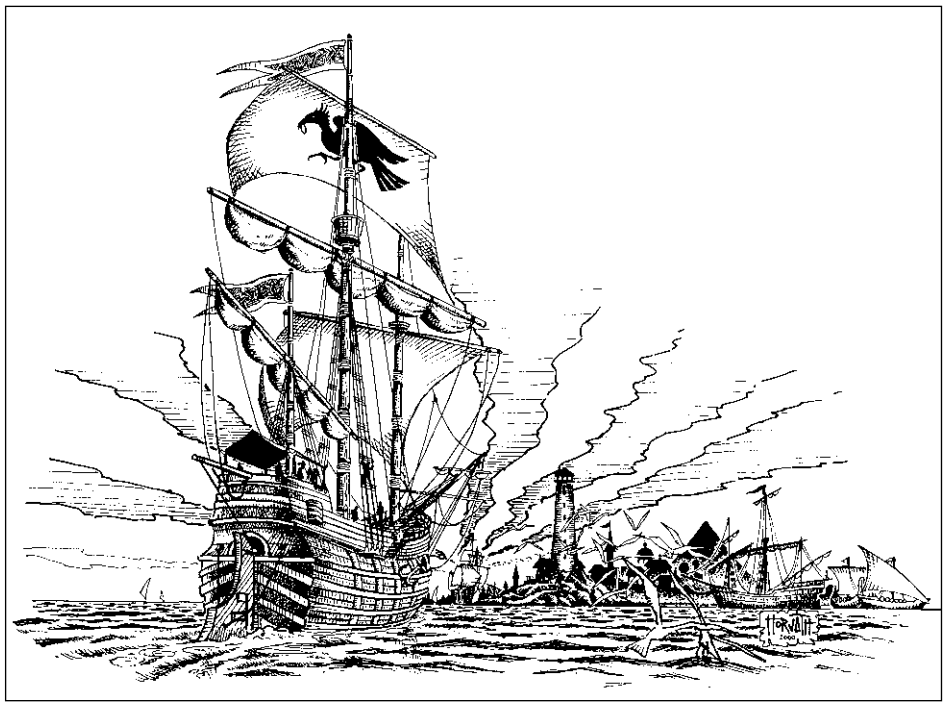
Varázslók: Algion Merk iskolája (ember), Erdei Szellemek (elf)

Boszorkányok: Földfalók (elf)

Harcosok: Trigori Légió (a dhelani hadsereg), Doprghamari Gárdisták (az uralkodó testőrsége), Attirlovasok (az elfek elit alakulata, akik attir hátasokat használnak. Az attirok intelligens szarvashoz hasonlatos erdei lények).

NORDES

Maldiberan északi csücskében terül el a Nordesi Mesterszövetség, az ország, melyet Kis Dréniának is hívnak – újabban meglehetősen alaptalanul, ugyanis míg Dhelan megőrizte a drén államszervezetet és kultúrát, Nordesban ezek az utóbbi időkben teljesen eltűntek. Nordes a szabad emberek – és egyéb fajok – országa, ahol királyok helyett a Mesterszövetség uralkodik – azaz a céhek és egyéb szervezetek parlamentje. Mivel az ország rendkívül fejlett gazdasággal rendelkezik, s azon ritka államok közé tartozik, ahol a kézművesiparból és a kereskedelemből többen élnek, mint a földből, számos céh és szervezet delegálja küldötteit az ország legészakibb csücskében álló főváros, Nordes parlamentjébe. A parlament legjelentősebb céhei az Építészcharta, a Kereskedők Nagypáholya, a Takácsszövetség és a Halászok Védegyleti Hálója (A köznyelv csak „Háló”-ként emlegeti) – az ő képviselőik műveltek, nem egyszer a yumai egyetem padjaiból kerülnek ki. De képviselteti magát a parlamentben a Hollók tolvajklánja, amely gyakorlatilag működvelő alapon jött létre, hogy az alvilág is megfelelő módon legyen képviselve a céhek között, vagy az Izomtestvériség, melyet kikötői rakodómunkások hoztak létre. Nagyszámú küldöttet küld az Ágy-Asztal Rend, egy céhszövetség, amely az asztalosok, a mészárosok, a gelencsérek, a szakácsok, a kertészek és a koporsókészítők céheinek közös érdekvédelmi szervezete.



Míg a belső ügyeket a Mesterszövetség intézi, addig a külügyekért egyetlen ember, a mindenkori hadúr-király felel. Valaha tényleges hatalommal bíró királyok voltak ők is, ám Acélöklű Rogern király idején teljesen átalakult Nordes államrendje, így jelenleg a király a régi hatalma töredékével rendelkezik csupán: övé a katonai hatalom (de csak háborúk idején rendelkezhet vele saját belátása szerint), a Szellemkéz Rend (harcos-rend) irányítása és a külpolitika. Acélöklű Rogern fia, Fekete Gorhgman sem szól bele különösképpen a belső ügyekbe mindaddig, míg a céhek rendben befizetik az adót, és nem törnek királyi hatalma ellen – ez talán már nem felel meg teljes mértékben Gorhgman számára, azonban a majd’ két emberöltőn át uralkodó apja idejében oly gyökeresen megváltozott a nordesi társadalom, hogy egyelőre nem tehet másként. A jelek azonban azt mutatják, hogy a könyörtelen, kasztosodott és hatalomvezérelt drén világ még nem múlt el végleg Nordesből – s talán nem telik el sok idő, hogy Fekete Gorhgman visszaállítsa a régi királyi hatalmat. Egyesek szerint a Hollók klánja sem a régi már, mivel titokban hatékony kiszolgálói lettek a hadúr-király hatalmi szándékának. Mindenesetre az tény, hogy Gorhgman szemet huny a Hollók bűnei fölött, ennek fejében felhasználja szolgálataikat, és hírlik, a Hollók mindenkori klánfőnöke bérelt helyet kap a hadúr-király belső tanácsadói között.

A kormányzat hivatalos szerve a Számvevőség, amely az elvi királyi hatalmat képviseli – a Számvevőség szedi be az adókat, és ez a szervezet használja fel őket, a parlament döntésének értelmében.

Nordes, az országgal megegyező nevű főváros csupán a második legnagyobb város, egyben kikötőváros. A legnagyobb nordesi település Dion, amely az ország közepén, a Treng-hegyek lábánál fekszik – bányászok és kézművesek lakják, valamint itt található a hadúr-királyok várkastélya. A városon folyik át az Alkony-folyó, amely rengeteg aranyat mos elő a föld gyomrából, de nem ez a legfőbb bányászati termék, hanem a különféle ércek.

Nordes legnagyobb ellensége Meiran, hiszen csupán a távoli ország kalmárházai méltó ellenfelek a nordesi Mesterszövetség kereskedőinek. Bár még sosem dúlt nyílt háború a két ország között, az árnyak világában gyilkos küzdelem folyik bárhol a világon, ahol a kalmárházak és a mesterszövetség emberei együttesen jelen vannak. A titkos háború célja nem a győzelem, hanem a mind nagyobb haszon, vagyis a pénz.

Hivatalos nyelv: A drovát.
Lakosság: Túlnyomórészt a drének némileg kevert vérű leszármazottai. Rabszolgák nincsenek, sőt, az egykori rabszolgák vérvonala feloldódott a drénekében. Kisebb kolóniákban más fajok csoportjai is élnek.
Öltözködési szokások: Az előkelők drén stílusú ruhákban járnak, amely nem Drénia hatása, hanem éppen fordítva: valójában a *drén stílus* Nordesban alakult ki, s ezt vették át az északon élő rokonok. A kevésbé előkelők színes, vidám ruhadarabokat hordanak, harsánysággal pótolva a számukra megfizethetetlen nemesebb anyagokat.
Árak: Az átlagnál jóval magasabbak, mert Nordes a világ egyik legnagyobb kereskedőközpontja (a másik Meiran), ezért itt még a legszegényebbek is meglehetősen gazdagok. A magas árakat ebből következően csupán a külhoniak érzik meg.
Közbiztonság: Kifejezetten jó, és ez csupán részben köszönhető a Mesterszövetség szervezettségének. A másik ok az, hogy a nordesi nép elégedetten éli az életét, és senki sem kényszerül arra, hogy alvilági módszerekkel biztosítsa a megélhetését.
Vallás: Nordesban az egyéniség kultusza uralkodik. Mindenki tiszteli a másik jogait, és kínosan ügyel arra, hogy a saját jogait se csorbítsa senki. Így fordulhat elő, hogy egyik istennek sincsen errefelé nagyszámú híve, hiszen a nagy gyülekezetek gátolnák az egyéniség kultuszát. Ugyancsak ez az ország, ahol békében megélnek egymással az Yvorl-hívek és Mark’yhennon követői – legalábbis, ha nordesi születésűek –, mivel errefelé csak a máshonnan érkezett Yvorl-hitűek követnek el véres gyilkosságokat, a nordesi Yvorl-hitűek inkább filozófiai síkon kötelezik el magukat a Káosz mellett.
Iskolák, szervezetek, rendek: A legjelentősebb rendek a céhek. Még a legkisebb iparos vagy kereskedőcéh is jócskán felülmúlja – mind vagyonban, mint társadalmi hatásában – a hagyományos (lovag, orgyilkos stb.) rendeket.
Jelentősebb hagyományos rendek:
Orgyilkosok: Mesterek Keze, Meiran Végzete
Tolvajok: Hollók
Varázslók: Látók
Boszorkányok: Fürgeléptűek (elf)
Harcosok: Szellemkéz, Nordesi Horda (ork szervezet), Záporvetők (elf)

DONERAN

Maldiberan legvegyesebb lakosságú országa, amely valóságos olvasztókohója a kontinens legkülönfélébb élőlényeinek. Doneran csakúgy otthona orknak, mint törpének, elfnek és ogárnak, erdeiben hemzsegnek a tündérkék, mély barlangjaik sötétjében az utolsó gilf nőstények bujkálnak, mocsarait gyíklény-kolóniák hódították magukhoz, s olykor meg-megfordul egy-egy óriás is. Ami az embereket illeti, ők, ugyan jelen vannak Doneran faji kavalkádjában, de nem képviselnek nagyobb réteget, mint bármely más faj tagjai. S mégis, ily vegyes kolóniái ellenére e föld lehet elíziuma Maldiberan összes népének, mert oly béke honol a határokon belül, hogy példája lehetne minden földek lényeinek. A donerani fajok együtt dolgoznak és kereskednek, s bár túlzás lenne állítani, hogy elf és ogár kézen fogva sétálnak a nyárfaliget zöld lombbal tetőzött, zúzalékkővel hintett sétányain, de nem is gyilkolják egymást. Egyébiránt pont a hihetetlen fajtaszínesség miatt a szokottnál jóval több kevertvérűt látni itt, mint a kontinens bármely más táján.

A főváros, Orbagador a kereskedelmi útvonalak mentén nőtte ki magát, s úgy hízott, dagadt, mint tavaszi olvadás idején a folyók vize. Hamarosan az egyik legnagyobb városa lett Worluknak, s mint ilyen, székhelye a legnevesebb iskoláknak, az állam Öt Rendjének. Az Öt Rend bölcsei – szám szerint tizenöten, hárman-hárman mindegyik rendből – vezetik az országot. A Bölcsek úgy uralkodnak, mint egyetlen király, kifelé egységesek, vitáikról – ha vannak egyáltalán – sosem tud senki. És mégsem úgy uralkodnak, mint a királyok, mert fülük mindig nyitott a nép felé, és szívükben sem zárkóznak el az egyszerű emberektől.

Az Öt Rend között is az első az Ezüstlégió, ahol a kardforgatás mesterségét oktatják. Az Ezüstlégió Bölcsei az ország stratégái. A második rend a Hajnalváróké. A rend gyűjtője az összes mágiahasználónak, bűbájosnak, vajákosnak. Oly sokszínű itt a mágusok forgataga, hogy egy idegenből jött mágus elborzadva nézné, ahogyan a kötött formulákat magoló varázslótanonc együtt végzi munkáját egy denevérvérrel teli tálat markolászó boszorkánynövendékkel. A lelki vezetést egy hatalmas, ökumenikus egyház, a Harmadik Rend képviseli. Minden vallás papja megfér itt a másikkal, persze bizonyos megkötésekkel, s bár a hitviták gyakoriak, szükség idején mégis képesek együtt cselekedni (például a semmitmondó Harmadik Rend elnevezés is éppen a hitviták elkerülése végett jött létre). A negyedik rend a Csillagvadászoké, amely korántsem csillagokra, mint inkább igencsak földi lényekre vadászik, ugyanis ők a kémei, a szabotőrei, az orgyilkosai és a hírszerzői Doneran országának. Az ötödik rend a Krónikások Rendje, minden csepűrágók legkedveltebb céhe. Az ötödik rend annyi érdekes senkiházit gyűjt össze, hogy megszámlálni is komoly kihívás lenne. Megfordul itt költő, dalnok, szobrász, festő, életművész, színész, és még ki tudja, miféle szerzet, akik különös világlátásuk okán komoly tapasztalatokkal gazdagíthatják mások életét.

Dhelannal és Nordesszel a drén múltra visszatekintve érthetően jó kapcsolatai vannak az országnak, Swiellével és Dergániával viszont annál rosszabbak.

Hivatalos nyelv: A drovát.
Lakosság: Többségében kevert vérű drén-származékok, de magas az orkok létszáma is. Mindenhol megtalálhatók más fajok és népek csoportjai is.
Öltözködési szokások: Rendkívül vegyes.
Árak: Alacsonyak, a Bölcsek határozatai szerint.
Közbiztonság: Nagyon jó.
Vallás: A Harmadik Rend fényében változatos.
Iskolák, szervezetek, rendek: Az Öt Rend átszövi az ország életét, ezeken kívül jelentősebb rendek nincsenek.

SWIELLE

Az ország a Káosz egyik maldib hídfőállása, ám csupán vallási és politikai téren. A röghegységektől púpos, földmélyi kincsekben gazdag ország éghajlata kiegyensúlyozott, a nyarak melegek, a telek hidegek, épp úgy, ahogy annak lennie kell. Míg a bányászati jogokat élvező főurak – főként Yvorl helyi főpapjai – dúsgazdagok, addig a bányászok, iparosok és földművesek éhbéren tengődnek. Helyzetükön hosszútávon sem fognak változtatni, mivel a swiellei hadsereg nem csupán Doneran határait felügyeli, de a kizsigerelt népet is.

Az utóbbi időben meglehetős gyakorisággal elhalálozó királyok Swielle korlátlan urai, akik diktatórikus eszközökkel kormányozzák az országot. Mivel valamely hatalmi kórság következtében mindnek a legfőbb vágya, hogy a kontinens nyugati szegélyén is legyen tengeri kikötője, ezért állandó csatározások folynak Swielle és a nyugati szomszéd, Doneran között, mind a politika, mind a harc terén. A két ország közötti határ az elmúlt évszázadokban többször is nyugatra csúszott, aztán pedig vissza, az erőviszonyoktól függően. Ez a környék egyik háborús góca.

A swiellei királyok a Káosz legfőbb világi szolgájának vallják magukat, ám ez a legtöbb esetben csupán színlelés, mivel nem akarnak nyílt kenyértörésig jutni Yvorl *valódi* híveivel és az őket irányító Káoszpöröly renddel.

A királyság haderejét nagyrészt a kontyos, borvértes baltások alkotják, Voltrun Gyermekei és az Őrjöngők csak kisebb egységekkel vesznek részt a hódító háborúkban, a csapataik általában a főváros, Krithmar környékén állomásoznak. A király ritkán száll személyesen hadba, kiválasztott nemesekre bízza a határokat „őrző" seregek vezetését – a legnagyobb természetesen a Nyugati sereg, Doneran határán, és majdnem ugyanekkora a Krithmarban állomásozó. A Keleti, illetve az Északi sereg ezeknek harmadát is alig teszi ki.

Hivatalos nyelv: A volen, amelyet azonban a főurakon kívül senki sem beszél. A swiellei nyelv, melyet a köznép használ a maldib nyelvcsalád helyi ága.
Lakosság: Többségében emberek, de magas az orkok létszáma. Törpe és elf viszont mutatóban is alig akad, pedig az erdős hegyvidék kiváló lakhelyül szolgálna számukra.
Öltözködési szokások: Egyszerűen szabott, földszínű ruhák, a nemesek viszont cicomásak.
Árak: Magasak, az állandó háborús kiadások miatt.
Közbiztonság: Kifejezetten jó, a király nem tűr meg más hatalmat az övén kívül.
Vallás: Yvorl-hit
Iskolák, szervezetek, rendek:

Voltrun Gyermekei: Vegyes összetételű harci szervezet, a király gárdája. Elitkatonaság, főleg emberek részére (az orkok általában az Őrjöngőkhöz kerülnek), de ha kiállja a próbát, törpéket és másokat is bevesznek. Általában jól szabott, szürke színű egyenruhákban járnak (az emberek kitérnek az útjukból), de csatában sodronyvértet öltenek és lóra szállnak.

Tengerfalók: Varázsló rend, melyet a swiellei uralkodók hoztak létre a Káoszpöröly rend ellensúlyozására. Nevük is az uralkodók leghőbb vágyát tükrözi, hogy tengeri kikötőhöz jussanak nyugaton. Létüket az udvar támogatja, ezért hívei a mindenkori királynak. Főleg a víz őselemmel kapcsolatos mágiában mélyedtek el, de természetesen mivel harcos rendről van szó, a legpusztítóbb tűz varázslatok (tűzgolyó, villámcsapás) is szerepelnek az eszköztárukban.

Káoszpöröly: Harcos papi rend. Yvorl hívei, főleg nekromanciával foglalkoznak, szolgáik a Csontlovagok (nehéz fémvértes csontvázak, lovakon), valamint a zombik. A Tengerfalókhoz képest kevesen vannak, de nem az uralkodónak, hanem Mentrának engedelmeskednek.

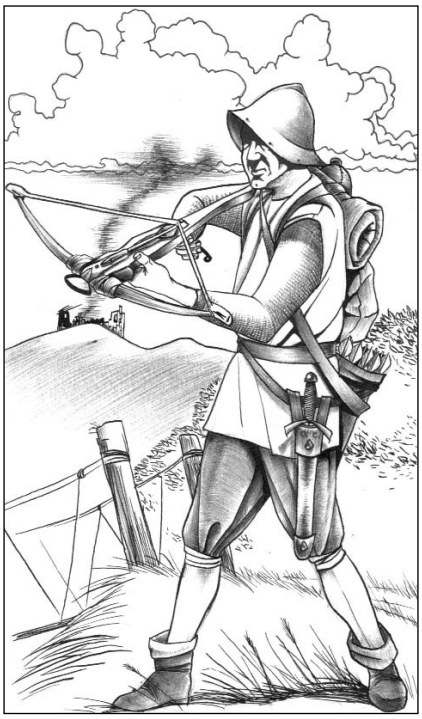
Pusztítók: Harci szervezet, rombolásra kiképezve. Könnyűlovas egységek, az ellenség megfélemlítésére: váratlanul csapnak le, nem hagynak túlélőt, csak felperzselt föld marad utánuk. Egész falvakat mészárolnak le, mélyen a hátországba hatolva. Ebben segíti őket a csak a rend tagjai által ismert titkos rituálé, melynek szavai a lovaikat erejükön felüli erőkifejtésre ösztönzi (de aztán persze szükségük lesz pihenőre), valamint a Sólyomtársak, akikből minden tizedes kap egyet. Emiatt nehéz meglepni őket, mivel a sólymok minden ellenséges csapatmozgást lelepleznek.

Árnyjárók: Tolvaj klán. Testhezálló fekete ruhában és maszkban, általában éjszaka csapnak le, a falvakban és kisebb településeken nincsenek szervezeteik, kedvelik a kazamatákat, temetőket, templomromokat és egyéb elhagyatott helyeket.

Őrjöngők: Ork gárdisták. Harc előtt a kezükre vasszegekkel kivert fémbéklyót húznak, és uscaya levél nedvét isszák, mely képes megőrjíteni a halandókat, ám az orkokat habzó szájú gyilkoló-gépekké változtatja. Elsőként küldik őket csatába, mert nem nézik, hogy kire támadnak, minden élőnek nekimennek, ráadásul egy ideig az ital miatt fájdalmat sem éreznek.

STREKWAR

A Káosz maldiberani központja. Itt – ellentétben Swiellével – a Káosz átitatja a földet, s a varázstudók gyakorta megőrülnek az esszencia vad áramlataitól. Bár három vén hegység is található az országban, ezek üresek, gyomrukban féregmarta járatokként tekeregnek az elhagyott bányák – egyetlen mementói a valaha itt viruló törpe-királyságnak. A hegyek felszíne csupasz, s csupán a korhadó fatönkök jelzik, hogy valaha sűrű erdőségek húzódtak erre – a kivágott fatörzsek némelyike még Mentra zászlai alatt hajózik a tengeren, ám a legtöbbjük már az enyészeté, hiszen Strekwar erdeit oly régóta kivágták már, hogy csupán Mentra hajóhadának legöregebb hajói készültek belőle. A rossz minőségű földeken verejtékes munkával termesztik az igénytelen árpát és a gumós növényeket – mindegyik alkalmas arra, hogy erős szeszeket főzzenek belőle, s erre bizony Strekwar elgyötört népe sosem rest. A hírhedt strekwari gabonapálinka olyan erős, hogy a hadihajók fém alkatrészeinek tisztítására is azt használják.



A főváros, Elgdon – amely leginkább egyetlen kaszárnyára emlékeztet – oly szegényes, hogy Ilbigdur, a Pöröly, aki királynak nevezi magát, szinte szégyelli; nem is lép be sosem a falak közé, inkább táborozik az elgdoni fövenyen, hajósai és katonái között.

A második legnagyobb város Hartbeng, amelytől nem messze Mentra, a Káosz Istenének maldiberani helytartója székel – ő az, aki a *valódi* hatalommal rendelkezik az ország felett, s akinek köszönhető, hogy a kizsigerelt földet uraló ország mégsem szegény, mint egy koldus… legalábbis hadseregre mindig lesz pénz. A főpap hatalma Strekwaron kívül Swielle-ben és Karthinban is rendkívül erős, s ennek köszönhetően e másik két ország vagyona Strekwar – pontosabban Mentra – kincseskamráit tölti meg. Mentra udvartartása fényűző, és inkább hasonlít egy királyi udvartartáshoz, mint az elgdoni – nem is csoda, hiszen a bábkirályság valódi hatalma itt összpontosul, Mentra dologtalan, puha kezeiben. A csodálatos, égbenyúló tornyokkal ellátott hartbengi várhoz egyetlen út vezet, keresztül a gőzölgő, párás, miazmás ködbe burkolózó mocsáron. Állítólag a környéken a halottakat mind a mocsárba temetik, hogy Mentra parancsára bármikor előszólíthatók legyenek. Bizton tudni, hogy hydrák, valamint más elképzelhetetlen és ismeretlen szörnyek lakják a dögletes mocsárvidéket.

Maga Mentra fekete köpenybe burkolódzó árny csupán, senki nem látta még az arcát. Azt beszélik, hogy évszázadok óta leprás (talán egy átok következtében), és a teste egyre sorvad, mert még varázsereje is csak lelassítani tudta a ragályt.

Elgdont és Hartbenget egyaránt a Wyrfon-hegységből eredő Tenson-folyó szeli ketté.

Hivatalos nyelv: A volen, amelyet azonban a főurakon kívül senki sem beszél. A strekwari nyelv, melyet a köznép használ a maldib nyelvcsalád helyi ága, rokon a swielleivel.
Lakosság: Szinte csak emberek, az orkokat besorozzák Mentra Tiprói közé.
Öltözködési szokások: Egyszerűen szabott, földszínű ruhák, itt még a nemesek és a király is puritánul öltözködik.
Árak: átlagosak
Közbiztonság: Kifejezetten jó, ennek ellenére éjszakára mindenki bezárkózik. Yvorl hite ugyanis kissé túlzóan értelmezi az alattvalói odaadást.
Vallás: Yvorl-hit
Iskolák, szervezetek, rendek:

Sziklaöklűek: harci szervezet, az uralkodó a vezetőjük. Csakis az erő alapján ítélik meg az embereket.

A Káosz Szolgái: Papi szervezet. ők gondoskodnak arról, hogy Mentra hatalma a szomszédos országokban is fennmaradjon. A papok többsége mindig úton van, és a gyors utazást a rendházak közötti teleportálás teszi lehetővé, ugyanis minden refektóriumban van egy hatalmas ötágú csillag, ahová a bronzkorongok elvezetik a beavatottakat. Mentrához hasonlóan mind lobogó szárnyú, fekete köpenyben járnak, bár a csuklyával nem fedik el arcukat. Főleg nekromanciával foglalkoznak, testőrként csontlovagokat és zombikat használnak. Csatába sokszor hatalmas, háromembernyi magas varangyok hátán vonulnak.

Bendo Langro (Kimondatott): Orgyilkos szekta, Mentra titkos szolgái. Senki nem tud biztosat felőlük, mivel ha nem sikerül a küldetésük, öngyilkosok lesznek. (A gyűrűjükben egy kipattintható, mérgezett tű lapul.) Soha nem adják fel, addig próbálkoznak, amíg valamelyik emberük el nem hozza az áldozat fejét. A megbízást csupán Mentra vonhatja vissza.

Tiprók: Ork harci szervezet, Mentra láncos kutyái. A főpap minden, Strekwarba vetődő orkot elfogat (sőt rabszolgaként külföldről is hozat magának) és mentálisan az uralma alá hajtja őket, hogy kutyaként teljesítsék a parancsait.

Murossau Torony Őrizői: Varázsló rend. Mentrától látszólag függetlenek, a köznép soraiból toborozzák tagjaikat. Nem sikerült olyan szerepre szert tenniük, mint a Tengerjáróknak Swiellében.

Sárkánytáncosok: Tolvaj, kardművész iskola. Szintén függetlennek vallják magukat, de Mentra utasítására bármit, bárhonnan készek ellopni.

KARTHÍN KIRÁLYSÁG

A Karthín királyság a sós tengeri levegő és a porszagú, hűvös pusztai szél vidéke. Mivel a dimurani tengeráramlatok, melyek felmelegítik Drénia nyugati partvidékét, éppen elkerülik a karthín partokat, az ország jóval hűvösebb a hasonló szélességi fokon lévő társainál – azaz itt tapasztalható meg a valódi éghajlat a maga valóságában. Ugyancsak az elterelődő tengeráramlatok következménye, hogy az országban szinte sosem esik az eső – a tengerpartot néha eléri egy-egy nagyobb vihar, ám ezek sosem hatolnak be az ország belsejébe. Ugyanakkor a themsén és skald hegyekből számtalan tiszta vizű gleccserfolyam ered, melyek úgy járják át a Karthín királyság szikkadt földjét, mint testet az erek. Így, az öntözéses földművelésre támaszkodva a királyság magtárai mindig telve vannak, hisz' az örökös napsütés és a megművelt földeket áztató folyóvíz kedvez a parasztoknak. Érthető, hogy a királyság harmadik legfontosabb személyisége – a király és a hadak fővezére mellett – a Csatornák Főfelügyelője, aki maga is kisebb hadseregnek parancsnokol, akik egyaránt fel vannak szerelve ásóval-lapáttal (a csatornák hibáit kijavítandó) és dárdával (a csatornákat rongáló, engedetlen parasztok leverésére).

Mivel a Karthín királyság Észak-Maldiberan Káosz hitű országai közé tartozik, ebből következően erősen érvényesül Mentra, a hartbengi főpap befolyása. A király épp úgy Mentra bábja, mint a strekwari uralkodó, de azért van némi mozgástere – bár Shaldon, a királyi székhely falai között hatalmasabb palotája van az időnként odautazó Mentrának, mint a királynak. IV. Joman király vágya, hogy Swielle-hez hasonlóan átszervezze államát, ezért támogatja az Aranyféreg iskolát a Káosz Szolgáival szemben. Ám a varázslórendhez hasonlóan a király hadereje sem számottevő, pedig a barbárokat és az elfeket is külön csapatok szervezésével bízta meg.

A királyság legdélebbi tartománya volt Trialcor, ami az elmúlt évtizedekben független hercegséggé vált. A Kemar-hegylánc, amely hóolvadékával élteti a karthín földeket, megnehezíti a visszahódítási törekvéseket.

Hivatalos nyelv: A volen, amelyet azonban a főurakon kívül senki sem beszél. A karthín nyelv, melyet a köznép használ a maldib nyelvcsalád helyi ága, rokon a swielleivel.
Lakosság: Többségében emberek, sok barbár. A többi Káosz-hitű országtól eltérően elég sok elf is él itt.
Öltözködési szokások: Változatos a sokféle faj és nép miatt.

Árak: Magasak, mivel a kereskedelem hasznát lefölözi a szomszédja, a Skald birodalom.
Közbiztonság: Rossz, a királyi hatalom gyenge. A szomszédos Strekwarból is ide járnak az áldozat után portyázó Yvorl-papok.
Vallás: Yvorl-hit
Iskolák, szervezetek, rendek:

Aranyférgek: Harcosok és papok alkotta iskola

Árnyjárók: Tolvaj szekta. A swiellei Árnyjárók testvérei, sokszor a megbízásokat is megosztják egymás között.

Fagytőrök: Barbár harcosok. Hosszúra növesztik, és csurkába fonják a hajukat. Szakállukat sem borotválják.

Bölcselők: Elf vezetésű, vegyes harci szervezet. A tábornokok elf mágusok, ám katona bármely faj tagja lehet. Az elfek megfontoltságuk miatt nem tekintik szégyennek a visszavonulást, és csak akkor állnak ki csatára, ha a győzelem biztosnak látszik. Ezt mások gyávaságnak nevezik…

DERGÁNIA

Az alacsonyan fekvő országból évről évre kisebb darabokat hódít el magának a tenger. Lassan már Lanfambort, az élvezetektől hangos fővárost is elnyeléssel fenyegeti a víz – egy kocsmai tréfa szerint csupán a sellők kívánkoznak a dergán férfiak ágyába. Bárhogy legyen is, Maldiberan-szerte híresek az itteniek arról, hogy többre becsülik az ágyak örömeit, mint bármely mást. A dergán férfi értékrendjében első helyen áll az asszonyi test élvezete – és a dergán asszony szemében egy izmos férfifenék. Azonban ha a felszín alá nézünk, láthatjuk, hogy a természeti adottságokban szegényes ország nem biztosíthatna mégis viszonylagos jómódot lakóinak, ha a dergán férfiak és asszonyok csupán az ágyékuk viszketésével lennének elfoglalva. Bizony, a dergán nép a legnagyobb kereskedőnemzetek egyike – s csupán azért nem foglalja el a helyét Meiran és Nordes mellett harmadikként, mert nincsenek hajói, hogy a dergán kalmárok a távoli kontinensek piacát is meghódítsák maguknak: így kénytelenek megosztozni a skaldokkal Maldiberan kiszámíthatatlan piacain.

Dergánia pusztaságán az egyetlen kimagasló kopár hegycsúcs a Sumar-hegy, amely 1800 méterre magasodik a tengerszint fölé. A hegy tetején épült 282 év alatt a Moong-dinasztia hatalmas, számtalanszor átépített, zegzugos és átláthatatlan alaprajzú vára, amely szinte megközelíthetetlen. A hegyen egymás fölött tíz várfal fut körbe, az udvarban elfoglalt helyet a lakóhely is kifejezi. Minél magasabb rangú valaki, annál magasabban él, és annál közelebb áll az uralkodóhoz. A legbelső kastélyt Shu'Are Moong, A Dinasztia Legfénylőbb Csillaga és ezer ágyasa lakja. Az ezer ágyas – mindannyian fiatal lányok – imádja az uralkodót, és gyilkol Shu'Are egyetlen pillantásáért. S bár tudomásuk van arról, hogy érzelmeik nem természetesek, hanem csupán szerelmi mágia hálózza be agyukat, nem tehetnek ellene semmit, sőt, harci képzésük révén az uralkodó személyes testőrségét is ők adják, noha a szerelmi kötés nélkül a saját belével fojtanák meg a kéjvágyó királyt.

Az ország mindig a jó politikai érzékű uralkodóiról volt híres. A szomszédai csúszó-mászó, gerinctelen alakoknak tartják a dergánokat, mert Dergánia minden konfliktus esetén semleges nézeteket vall, soha nem foglal állást. Minden szomszédjával békét tart fenn, a harcias Swiellével ezt házasság révén sikerült elérnie – így a nyugati kikötőre áhítozó ország inkább Donerannal háborúzik.

Hivatalos nyelv: dergán, de beszélik a volent és a drovátot is
Lakosság: Emberek, és elég sok elf is él itt, a nagy tavak vidékén
Árak: Alacsonyak, a dergánok még a legravaszabb kereskedő árait is lealkudják. A kereskedelem mellett a Maldiberan-szerte keresett bérhivatalnokok és zsoldoshadseregek adják az ország gazdaságának alapját.
Közbiztonság: Alapvetően jó, a dergánok nem erőszakkal veszik el az ember pénzét (inkább mézes-mázos szavakkal és csavaros megfogalmazású szerződésekkel szabadítják meg az óvatlan utazót az erszényétől), a gyilkosság pedig még ritkább, mint a tolvajlás.
Vallás: Mindenfajta isten kultusza megtalálható.
Iskolák, szervezetek, rendek:

Rashang Moong: A dinasztia első uralkodójáról elnevezett, tárgyalásban járatos hivatalnokokat képző iskola. Dergánia legnagyobb kereskedői szintén itt tanulják tudományukat, melyet nem az államművészetben, hanem a pénzfiaztatásban kamatoztatnak.

Sumar Védői: Az uralkodóház személyes testőrsége, melynek tagjai csakis az uralkodó megbűvölt ágyasai lehetnek – természetesen megfelelő kiképzést követően.

Nyugatvég Őrizői: Laza, harcosokkal és vándorokkal megtöltött rend, amely a kocsmákat és az örömlányok tanyáit jobban ismeri a határvidéknél.

THEMSEY SZÖVETSÉG

A kontinens leghosszabb hegyvonulata, a Kemar-hegylánc szeli ketté az országot. A hegyek lábánál hirtelen kezdődő Északi Alföld fokozottan veszélyes terület, így végvári rendszer védelmezi – ezek a várak a járhatóbb völgyeket uralják, s nem egy közülük kapcsolatban áll az ősi törp-tárnákkal –, ahol az első törpék még a hegy izzó szívét bányászták, s a folyékony fémből varázsdallal kovácsoltak sok legendás fegyvert, melyeken keresztül segítség érkezhet a szomszédos erődítményekből. Sajnos, amennyit használnak ezek a kihalt tárnák, annyit ártanak is, hiszen nem egy közülük a föld legsötétebb régióiba is elkanyarog, ahonnan sosem látott, meghatározhatatlan szörnyek kúsznak-vonaglanak föl a forró vér után sóvárogva, valamint számtalan tárna egészen Strekwarig nyúlik, ahonnét a várt segítség helyett fanatikus ork osztagok érkeznek, Mentra zászlai alatt. A Themsén Legendárium szerint a hegyekben még élnek sárkányok – ez egy vallásos kódex-gyűjtemény, amelyben százegy versbe foglalva vagyon megírva, hogy a Themsey Szövetség az istenek akaratából a világot fogja uralni az idők végezetét, amikor a Rend és a Káosz kígyója kölcsönösen meg-

fojtja egymást. A Legendárium alapján a sárkányok jelentik a Themsey Szövetség nyolcvanhetes számú bizonyítékát a majdani világuralomra.

A királyt az öt tartományi választófejedelem választja egyszerű többséggel. A választófejedelemség öröklődik, a királyi cím viszont nem. Az uralkodó gyakorlatilag élethosszig uralkodik, hacsak a választófejedelmek egyhangúlag le nem váltják. Mivel azonban az ilyen egyetértés viszonylag ritkán fordul elő, ennek esélye kicsi. Így, ha rendkívüli események nem indokolják, általában az uralkodó halálakor ülnek össze a tartományurak, hogy megválasszák az új királyt. Minden választófejedelem jelölhet egy személyt, és aki a legtöbb szavazatot kapja, az lesz az uralkodó. A király az ország közepét uraló, kincses Farfun-hegység lábainál épített fővárosban, Warfgorban trónol, s ritkán teszi ki onnan a lábát, hiszen mint választott uralkodónak, számtalan gondja akad az uralkodással, a bíráskodással és a törvények megalkotásával. Ebből a szempontból különleges uralkodónak számít Sellenir Elhongar, az Igazhitű, aki napjainkban országol a themsének felett. A félvér elf fiaival – Irelan és Vosca herceggel – járja a vidéki városokat, s kéthavonta újabb tartományba tér, hogy személyesen megtapasztalhassa, hogyan él népe. Csupán a leghidegebb téli hónapokra tér vissza a fővárosba.

A király szabadon rendelkezhet a Határvédőkkel és a lovagrendek harcosaival, de a tartományuraknak is van saját hadseregük, mely háború esetén csatlakozik az uralkodóéhoz, és saját zászló alatt vonul csatába. A bíráskodás is megosztott, a tartományurak szava törvény a saját területükön, Sellenir Elhongarra csak a tartományurak közötti viták, a háborúskodás és egyéb országos ügyek tartoznak.

Az ország Doneran legfőbb szövetségese az északi Káosz-hitű országok ellen.

Hivatalos nyelv: A persi – emellett sokan értik a drovát nyelv Maldiberanon honos változatát.
Lakosság: A legtöbben az emberek vannak, de majdnem ugyanennyi az elfek és a törpék száma is.
Árak: Változó: tartományról-tartományra a vámok miatt jelentős különbségek adódhatnak.
Közbiztonság: jó, a fajok között sincsenek összetűzések
Vallás: Sokfajta isten kultusza megtalálható, de államvallásnak a Zhénia-hitet tették meg.
Iskolák, szervezetek, rendek:

Sárkánykarom lovagrend: Valamikor a sárkányok szövetségesei voltak, de mára az ország egyik elit harci különítményévé váltak. A jelölteknek kimetszik a hangszálait, hogy soha ne hagyja el fájdalomkiáltás az ajkukat. A szokás abból eredhet, hogy amikor a Sárkányok szövetségeseiként harcoltak, gondolati úton érintkeztek, és nem volt szükség a beszédre. Ma már csak vezetőik, a Kiválasztottak bírják a szellemnyelvet (így adják ki a parancsokat), az alárendeltek kézjelek segítségével érintkeznek egymással. Pajzsukon és mellvértjükön ezüst sárkánykarom látható.

Királyi öklök: Lovagrend, gyors bevetésű, főleg mágiatudó elf lovagok alkotják. Viseletük: állati agancs-sisak, feszes bortunika és fűzöld köpeny. Szintén hagyományos levél-forma kardpengéjük. Csakis elfek léphetnek soraikba, erőbeli hiányosságaikat azonban mágiájukkal pótolják. Főleg az egyszerűbb és csatában hasznos varázslatokat alkalmazzák, mint például *lebegés* (rövid ideig), *a félelem szava* (az ellenségen oktalan rémület lesz úrrá), *tűzkard* (pengéik lángolnak, és hosszabb érintkezés esetén elolvasztják ellenfelük kardját) és az *ugrás* (kis távolságú – 2-3 méteres – teleportálás).

Bíbor Álom: Elf mágiahasználók. Fő erősségük a mentálmágia és az illúziók keltése. Szeretik a látványos külsőségeket, lelkesednek a rikító színű köpenyekért.

Határvédők: Strekwar és Swielle határvidékét oltalmazzák. Származásukat tekintve letelepedett barbárok, akik a földért cserébe vállalták, hogy megvédik a Themsey szövetség határait. Bár életmódjuk teljesen megváltozott – rideg állattartás helyett földműveléssel foglalkoznak –, büszkék eredetükre, és még ma is ápolják ősi szokásaik némelyikét.

Tülkösök: Törpe harci egység, híresek a kürtjeikről, melyekkel a hegyek közötti társalgást oldják meg, és melyek hossza elérheti a tíz métert is. Csatában általában fejszével, bárddal, illetve pöröllyel harcolnak.

TRIALCOR HERCEGSÉG

E független hercegség valaha a Karthín királyság része volt, de immár hosszú évtizedek óta képes megőrizni függetlenségét. Ismerve a hercegség haderejét ennek oka nem a fegyverekben keresendő, inkább Mentra – vagy talán Yvorl? – akaratában, amely valami titokzatos okból ragaszkodik a független hercegség létéhez. Mindenesetre az uralkodónak, Árnyéktalan Robertnek – aki a radikális nézeteiről híres –, több köze lehetett az előző herceg, Hector Golkhar és háznépének az eltűnéséhez, mint a függetlenség megőrzéséhez.

A hercegség határán található Kirovang, Skandar Graun kedvenc városkája, amelyről néhány évvel ezelőttig senki sem tudott, ám újabban a világ számos bölcse rótta fel e jelentéktelen nevet árkus ívek tucatjaira – a disznóktól bűzlő városka egyre inkább a világ sorsát alakító események középpontjába sodródik. Mint ismeretes, Trialcor városa egykor a legnépesebb fővárosok közé tartozott a térségben – több mint hetvenezren lakták –, ám alig pár éve egy iszonyatos démon szabadult rá a városra, amely szinte mindenkit elpusztított, aztán eltűnt. Újabban a fővárost alig nyolcezren lakják, ámbár még mindig fontos vásárhely – a vásárok napján Trialcor lakossága ideiglenesen megduplázódik –, bár ha hozzávesszük a csatornákban bujkáló hamisakat, nyugodtan számolhatunk háromszoros népességgel. Vásárai sikerét részben kitűnő hagyományainak, részben jó helyzetének köszönheti: a város a Lushan- és a Kré-folyó találkozásánál épült, s ez a két folyam a legfőbb országút a kövezett utakkal gyatrán ellátott vidéken.

Hivatalos nyelv: A persi és a karthín nyelv, mindkettő a maldib nyelvcsalád egyik ága.
Lakosság: Vegyes, mindenféle faj megtalálható.
Árak: Alacsonyak.
Közbiztonság: Rossz, az utazóval bármi megtörténhet, a trialcori vásárban lézengőkkel még annál is több.
Vallás: Mindenfajta isten kultusza megtalálható.
Iskolák, szervezetek, rendek:

Hercegi gárdisták: Testőrség.

Tetováltak: Tolvaj klán. Minden sikeres akció után egy új tetoválás kerül a testükre. (A tetoválás azonban bármilyen ábra lehet, úgyhogy ez alapján még nem lehet eldönteni valakiről, hogy klántag-e.)

SKALD BIRODALOM

A Skald Birodalomban – ahol a „birodalom" csupán az álmokban létezik, és a szerénytelen névhasználatban – az üzlet a legfontosabb; a skaldok még a saját anyjukat is eladnák, ha hasznot hajtana. Minden kereskedőház saját hadsereget tart fenn, zsoldosokból.

Igazi uralkodóház nem alakulhatott ki, mert a rivális kereskedőcsaládok gondoskodnak róla, hogy a királyok csak rövid ideig üljenek a trónon. Általában senki nem jut el odáig, hogy természetes halállal távozzon az élők sorából és a trónt fiára örökítse tovább. Endon Anurnak – a hol független, hol behódoltatott nyugati skald tartomány, Demord urának – azonban sikerült ez a bravúr, megúszott minden ellene irányuló merényletet, és Mayhew nevezetű fia követte őt a trónon. Endon Anur, a Kalmár, a legnagyobb kereskedőház fejeként megpróbált dinasztiát alapítani ebben az anarchikus országban. Rossznyelvek szerint az előző uralkodót és a saját bátyját is ő tette el láb alól – a Trialcorból elkergetett rablók segítségével. Ezek a banditák azóta is az országban rabolnak, fosztogatnak, persze csak a rivális kereskedőházak szállítmányait. A „birodalom" elnevezés a Kalmár nagyzási hóbortja folyományaként vonult be a köznyelvbe. A trónörökös, Mayhew azonban már nem volt hosszú életű, mivel becsvágyától vezettetve belekeveredett a Pers Királyság trónjáért folyó háborúba, s ott vesztette életét. Halála után ismét kiújultak a harcok a kereskedőházak között, s a demordi előkelők között is megerősödött a függetlenségi törekvés.

A déli határvidéket, a hegyek lábainál a vadságukról és vérengzési kedvükről hírhedt skald nomád törzsek lakják, akik téli szállásul rönkerődöket emelnek szerte a védett völgyekben.

A kereskedők szoros kapcsolatokat ápolnak a demuri kalózokkal, akik végigfosztogatják Maldiberan keleti és Zhília nyugati partvidékét.

A „birodalom" fővárosa Skaldia, amely jelentős tengeri kikötő, s főképpen jól védhető pihenőhely a kalózok számára.

Hivatalos nyelv: Persi, de jól beszélik a volent és a drovátot is. Szinte minden skald beszéli valamilyen szinten a közös nyelvet.

Lakosság: Vegyes, de legtöbben az emberek vannak. A zsoldosok közt minden náció előfordulhat.
Árak: Átlagos, de alku nélkül soha nem szabad távozni – az sértés lenne, amely komoly kihatással lehet az udvariatlan vásárló egészségére.
Közbiztonság: A lehető legrosszabb.
Vallás: Mindenfajta isten kultusza megtalálható.
Iskolák, szervezetek, rendek:

Karavánkísérők: Mivel a szállítmányok kísérése jó üzlet, az uralkodó iskolát alapított, ahol harcosokat képeznek ki, akiket jó pénzért fel lehet bérelni. Így gyakorlatilag az uralkodó védelmi pénzeket szed be, hiszen az ő iskolájának az embereivel kísért karavánokat nem szokták kifosztani.

Szabad hajósok: Kereskedésből, csempészésből, utas-szállításból tartják fenn magukat, attól függően mikor, melyik tűnik kifizetődőbbnek. Kalózkodásra csak akkor adják fejüket, ha az uralkodó megbízólevéllel hatalmazza fel őket bizonyos nemzetek hajóinak kifosztására.

SCITHIA

Az ország jelképe az Ős néven ismert, működő vulkán. A legendák szerint egy vörös sárkány él benne, aki néha emberi másában jár az országban, és tanítványokat keres a Lángrend mágusai közé, akik vele élnek az Ős gyomrában. Az ország elmocsarasodott nyugati része csaknem teljesen kihalt – a dögletes párák és a betegségek miatt –, ám jó néhány scith öncsonkító szekta él a mocsárral szomszédos nagy tavak körül. Régebben jelentős gyíklény kolónia élt errefelé, akik azonban mára csupán kipreparált trófeaként maradtak fenn a scith templomokban. Az ország északkeleti végében a Kő-völgyében található az a mintegy kilométer átmérőjű kráter, amit a legenda szerint Waldryr, a scithek leghatalmasabbnak tartott ősmágusa egy hihetetlen erejű villámmal okozott, amikor lesújtott az ott élő elfekre. A dicső tett emlékét kráter közepén álló Káosz- és Rendoszlopok hirdetik, közöttük egy áldozati oltárral, amely az Őst szimbolizálja. Akár igaz a legenda, akár csupán a hagymázas scith fantazmagória terméke – mint annyi minden más –, az tény, hogy az elfek errefelé kizárólag rövid életű rabszolgaként, esetleg fülsértő hangot adó, szertartási csontfurulyaként fordulhatnak elő.

Az országban szinte kizárólag emberek élnek, minden más fajt üldöznek és megvetnek – sőt, a megvetés kiterjed minden „mocsokban hentergőző" külhonira is, szülessenek bár embernek, hiszen minden scith tudja, hogy csakis ők élnek helyesen, mindenki más bűnös. A radikálisabb nézeteket vallók szerint minden más fajt ki kell irtani, s a más országbelieket rabláncra kell fűzni, míg a mérsékeltebbek csak az elüldözésüket kívánják. A scithek sajátos filozófiájának következtében aki csak teheti, messzire elkerüli a kopár földeket – melyek utoljára talán a guarni időkben adták bőkezűen a termést –, így a szegény ország sorsát még a kereskedelem sem enyhíti. Mindenesetre a maguktól eltelt scithek még a nyomorúságukból is erényt kovácsolnak, és valóságos nemzeti sportot űznek az éhenhalásból. Feljegyezték krónikáikban, miszerint Herrod Sliamang, a jelenlegi Vezér uralkodásának negyedik telén oly nagyszerű sikereket ért el a scith nép az éhenhalásban, hogy a főváros, Berlundír sírásói képtelenek lévén eltemetni a rengeteg halottat, csupán egymásra halmozták a fagyos testeket, amely ember-torony hegynyi magasságban hirdette a scith nép kitartó, áldozatos munkáját e nemes vetélkedésben.

Hivatalos nyelv: A kathír, amely – ahogy azt a scithek bizton állítják –, ősi scith nyelv, csak a mocsok kathírok eltulajdonították, a világ többi népének hallgatólagos beleegyezése által. Ezért ha valaki Scithiában kathírnak nevezi a kathír nyelvet, számíthat rá, hogy saját nyelve bánja e nyelvbotlást.
Lakosság: Emberek. Más faj csak rabszolgaként, esetleg használati tárgyként fordulnak elő. A nem emberi utazók jobb, ha elkerülik az országot... ugyanez tanácsolható az emberi utazóknak is, hacsak nem hatezres hadsereg kíséretében utaznak.
Árak: Magasak, ámbár minden scith meg van győződve arról, hogy az ő áraik alacsonyak, csak a hazug, tolvaj külhoniak még inkább alászállítják a saját áraikat, hogy ezzel tegyék tönkre Scithia – egyébként nem létező – gazdaságát.
Közbiztonság: Kifejezetten jó, ha az emberi faj egy bizonyos népéhez tartozik valaki. Minden más nép fia, aki leszármazását tekintve nem képes felsorolni legalább negyven scith őst - és hőst -, az számítson rá, hogy állandó undor és megvetés fogja kísérni minden lépését, valamint jeges pillantások, mely pillantások esetleg egy jeges képsenge képében fognak behatolni a bordái közé. Más fajok gyermekei esetében az eljárás nem ilyen bonyolult, hisz' a scitheknek ebben az esetben nem kell undorkodni, pillantgatni ahhoz a bizonyos tőrdöféshez.
Vallás: Az Ős hite, amely magába olvasztotta a Káosz és a Rend ideológiáját. Ebben az országban minden jobb érzésű Yvorl-pap mániákus gyilkossá válik, hiszen heves természetük képtelen elviselni az Egyszemű Úr hitének kiforgatását.
Iskolák, szervezetek, rendek:

Uralkodó Faj: Harci szervezet, radikális elveikről ismertek.

Titkos Szem: Boszorkány szekta, a jövőbelátásuk miatt sokszor külhonból is felkeresik őket jóslatért.

Az Ősök Ereje: Lovagrend

Táplálók: Papok, akik az áldozatokról gondoskodnak az oltár mérhetetlen étvágyának kielégítésére.

FÜGGETLEN HERCEGSÉGEK

A független hercegségek vidéke kicsiny ékszerdoboz a kizsigerelt földű észak és a homokkal borított dél között. Nem mintha ezek a földek nem szenvedték volna meg a birodalmak korának intenzív mezőgazdaságát – a Nagydrén Birodalom összeomlása után itt is repedtre aszalódott szántók, fű nélküli rétek, fa nélküli erdők, meddő bányák maradtak. Csakhogy a hercegségek szorgos népe a saját izzadtságával öntözte ezeket a földeket, s tette újra termővé. Az arisztokraták és a városi patríciusok lemondtak ősi jussukról, és nem nyúzták a népet – legalábbis nem oly mértékben, hogy elvegyék a kedvét a lelkiismeretes munkától –, miáltal néhány generáció múltán a hat hercegség felvirágozhatott. E virágokat persze számtalan hatalom kívánta meg magának. A hatból néhányat – vagy mindet – többször meghódították már a kathírok, a khittaránok és a persek, kétszer a scithek prédálták föl, és egyszer pedig Strekwarból szalajtott Yvorl-papok szállták meg a falvakat. Bárhonnan is érkezett azonban a hódító, sosem értette meg azt, amit a hercegségek arisztokratái zsigerből tudtak; a hódítók raboltak, prédáltak, elvitték a marhát és az asszonyokat, ahogy kell… s nem telt el egy emberöltő, a hercegségek valaha gazdag földjei terméketlenebbek lettek, mint Khittara homokja. Ezek után már csak pár évnek kellett eltelnie, hogy a parasztok által támogatott nemesi felkelés kikergesse a hercegségekből az amúgy is fanyalgó hódítókat – és a földek újra kivirulhattak.

Legutóbb Khigraj kán vezetésével a kathírok rohanták le és foglalták el Misht, majd a kán váratlan halála utána az előrenyomulás folytatódott, s miután a legerősebb hercegség, Mel-lo-rakh is elesett, a többi négy gyengébb és kisebb hercegség – Lovoran, Dhemos, Khun és Mytres – behódolt. Ma az egykori Független Hercegségek a Kathír Birodalom részét képezik – ám ez az állapot nyilvánvalóan múlandó, ismerve a kathír uralkodók rövid életét, a hercegségi földek csodálatos változékonyságát és a maldiberani államhatárok mozgékonyságát.

Hivatalos nyelv: Jelenleg a kathír, előtte különféle maldib nyelvjárások, mindig az aktuális hódítótól függően. Az őslakosok ennek megfelelően sajátos keveréknyelvet beszélnek, és a csecsemők az anyatejjel szívják magukba a közös nyelvet is.
Lakosság: Főképp emberek, ámbár a hódító háború végeztével számtalan idegen zsoldos maradt a hercegségek vendégmarasztaló tájain. Az újonnan születettek között igen nagy számban akadnak félvérek.
Árak: Magasak, ha egyáltalán lehet valamit kapni. A hódítások közötti korszakban viszonylag alacsony árakkal szolgálhatnak a hercegségek.
Közbiztonság: Mindenfelé kathír csapatok vigyáznak a rendre – azaz soha még rosszabb közbiztonsága nem volt a hat hercegségnek.
Vallás: Bármely isten vallása előfordul, „mit-lehet-tudni" alapon.
Iskolák, szervezetek, rendek: A kathírok minden rendet, iskolát és szervezetet megszüntettek, tagjaikat kiirtották, testüket a keselyűknek vetették, csontjaikat összetiporták. Újabb iskolaalapítók egyelőre nem jelentkeztek, bizonyára kivárják, míg a kathír hódítók hazamennek.

MYTHERON

Mytheron évszázadok óta ütközőpont három hatalmasság, Persion, Kathíria és Khittara között – nem véletlenül, hiszen híres mesésen gazdag városairól és még mesésebb kincseiről –, ennek ellenére töretlenül őrzi területi integritását. A fentebb említett három hatalmasság már számos kísérletet tett Mytheron meghódítására, ám a hadseregeknek mindannyiszor vérző orral kellett visszafordulniuk. A mytheroni kígyópapok, Seliah követői ugyanis rettenetesen erős, ősi mágiát gyakorolnak, amellyel a támadó seregek sem tudtak dacolni. A tudatot és az érzelmeket befolyásoló mágia következtében a katonák előbb elvesztik indítékaikat, miáltal elbizonytalanodnak, majd gyűlölni kezdik társaikat, miáltal egymást kezdik gyilkolni, ahelyett, hogy a mythereket ölnék, s ha még ebből sem okultak volna, s nem menekültek el, elkezdik saját magukat gyűlölni… Ha öngyilkosok nem is lesznek, önutálattól fűtött békés rezignáltsággal tűrik, hogy a kígyópapok kísérői lemészárolják őket.

Mytheront kizárólag emberek lakják, akik jólétben és gazdagságban élnek, és ezért elfogadják a kígyópapok uralmát, valamint azt is, hogy néhanapján eltűnnek néhányan, akik még este is az utcán tartózkodnak. Alkonyattól ezért ajánlott szállást keresni az utazónak, különben nem éri meg a másnap reggelt...

A papok állandóan barna kámzsás köpenyben járnak, mert állítólag láttukra mindenki megrettenne. Termetre emberi nagyságúak, de testüket zöld kígyópikkelyek fedik, és fejük is inkább emlékeztet kobrára, semmint emberre. Nyelvük villás végű, ezért az emberi nyelveket sziszegve képesek csak beszélni. Hosszú életű, ritkán szaporodó lények. A hegyek között, barlangokban és eldugott rendházakban élnek, de minden városban van egy magas, vakítóan fehér márványtorony, melyben megszállhatnak. Seliaht, a változás kaotikus istennőjét követik, tőle nyerik hatalmukat, s mindazt a gazdagságot, melyben Mytheront részeltetik… hiszen mi más lenne az oka annak, hogy míg a környező országok csupán kipucolt bányáikat birtokolhatják, addig a mytherek bányáiból csilleszám kerülnek föl a drágaságok.

Hivatalos nyelv: Persi, de a kígyópapok maguk között saját nyelvükön beszélnek.
Lakosság: Főképp emberek, elenyésző számban kígyópapok.
Árak: Magasak, legalábbis a külhoniak számára, hiszen a mytherek között mindenkinek van mit bőséggel a tejbe aprítani.
Közbiztonság: Nappal jó, éjszaka viszont az idegenek furcsa módon eltűnhetnek. Azt már senki sem tudja, hogy az eltűntekre milyen sors vár: borzalmas haláluk éppúgy lehet, mint csodálatos, hosszú életük.
Vallás: Mindenfajta isten kultusza megtalálható.
Iskolák, szervezetek, rendek:
Kígyópapok: Ősi mágiát gyakorló, ősi lények gyülekezete, akik céljaikat megtartják maguknak.

FEREK

Egy viszonylag kis méretű és gyéren lakott országocska, amelyet végestelen-végig hegyek borítanak. A lakosság túlnyomó többségét alkotó törpék a hegyek gyomrában élnek, a kevés ember és ork apró falvakban, szétszóródva telepedett le a különböző völgyekben. Nem képeznek egységes országot, senki nem uralkodik fölöttük. A környező királyságok nem érzik érdemesnek bekebelezni ezt a területet. Olykor khittarán hadak vonulnak keresztül a hágókon, hogy Persion vagy Mytheron ellen vonuljanak, ám az áthaladás veszteségei oly nagyok – a lavinák, a hideg és a szakadékok miatt –, hogy a fanatikus khittaránokon kívül senki sem próbálkozik ilyesmivel.

Hivatalos nyelv: Persi.
Lakosság: Többségében törpe, kevés ember és ork.
Árak: Magasak.
Közbiztonság: A törpe falvakban nincs mitől félnie az utazónak – legfeljebb a részeg törpék szekercéit kell kerülgetnie nagy ügyességgel –, de aki az orkok közé téved, az magára vessen.
Vallás: Főképp a törpe istenségek és Grooms kultuszai.
Iskolák, szervezetek, rendek: Nincsenek.

PERSION

Persion hatalmas, ám mégis gyenge királyság több kisebb ország között. Valaha hatalmas volt és erős, mára eluralkodott benne a bűn, a városok túlnépesedtek, s a belső részeken zűrzavar és káosz uralkodik. A hat legnagyobb báró kezében van a tényleges hatalom, Radomir király puszta báb volt csupán – s miután meghalt, a bábu nélkül maradt bábjátékosok egymás torkának estek. Sajnos – vagy szerencsére? – a persiek nagyon nagy becsben tartják a szent koronát, míg meg nem koronázzák, senki nem lehet az ország törvényes uralkodója – ez az apróság számos báró terveit keresztülhúzta.

A nemesek hagyományosan valamely báróhoz csatlakoznak, de gyakran váltogatják pártállásukat, aszerint, hogy éppen ki látszik erősebbnek. Zűrzavar és anarchia uralkodik az országban, a lovagrendek feloszlottak. Persion sorsa immár megpecsételődött; ha szomszédai

nem épp saját problémáikkal küszködnének, valószínűleg csekély vérveszteséggel elfoglalhatnák, és magukba olvaszthatnák. Ám ez a sors egyelőre várat magára.

Régebben Persion volt a főváros, egy ma is forgalmas kikötő a tengerparton, de aztán I. (Nagy) Jereb király az ország közepére, Jymelinbe helyezte át székhelyét, a Jymel folyó partjára. Azóta többnyire Pers Királyságnak hívják az országot, de sokszor még mindig Persionként hivatkoznak rá. A forgalmasabb városok - Persion és Khalgartown (kikötővárosok), Veynor (régi királynői székhely), Doereh (félúton Jymelin és Persion között) és Draxion - nagy kereskedelmi forgalmat bonyolítanak le, s önálló, saját kormányzattal rendelkező közösségek lakják. Bár a négy város szerződésben kötelezte magát, hogy bármiben segíti a mindenkori pers királyt, erre még sosem került sor, mert lehet, hogy a céhmesterek és patríciusok vezette Városi Tanácsok nagy hatalommal bírnak a városfalakon belül, azokon túl bizony a bárók az urak. És mivel Persion királyainak tradicionálisan saját főuraival gyűlt meg a bajuk, s nem a külső ellenséggel, hát a Négy Város szerződése puszta írás maradt, valódi tartalom nélkül.

Ismeretes, hogy a hatalmas ország keleti részén nevelkedett Fürge Calver, akit számos földrészen ítéltek halálra a távollétében, és nagyurak serege szeretné látni kiterített bőrét a kandalló előtt…

Hivatalos nyelv: A persi.
Lakosság: Főképp emberek, de más fajok is előfordulnak, igaz, kis számban.
Árak: Összességében átlagosak, de az egyes bárók birtokain egymástól jelentősen eltérő árak lehetnek.
Közbiztonság: Anarchia tombol, rablólovagok és kiskirályok fosztogatják az utazókat.
Vallás: Mindenfajta isten kultusza megtalálható.
Iskolák, szervezetek, rendek: A központi hatalom elgyengülésével ezek is megszűntek, illetve a kiskirályok fennhatósága alá kerültek.

LEKHTAN

Lekhtan, mely egykoron Persion része volt, talán az egyik legjelentékenyebb drágakő- és nemesfémforrása Maldiberan hatalmas kontinensének. Az ország hegyes-völgyes területe valaha állandó ütközőpontja volt a hanyatló gilf és a feltörekvő drén birodalmaknak, ezért sosem kerülhetett sor arra, hogy bányákat mélyítsenek a hegyek alá. Csupán a Nagydrén Birodalom végleges bukása és a gilfek eltűnése után került sor arra, hogy a feltörekvő Persion bányászai művelés alá vonják a területet. Sosem látott gazdagságot tártak fel. Az érintetlen hegyek mélyén százával sorakoznak a nemesércek bányái, ezüst, arany és vasbányák tömkelege lapul a gigászi sziklahalmok mélyén. Nem hiába volt Lekhtan elvesztése oly fájó seb Persion sokat megélt országának. Talán mind máig Persion része lenne, ha az akkori tartományi herceg le nem paktál Khittara minden hájjal megkent szultánjával, hogy jelentős kincseket áldozva khittarai zsoldosok segítségével kivívja függetlenségét. Mivel sem Persionnak, sem Khittarának nem állt érdekében, hogy a drének és gilfek végtelen háborúihoz hasonlatosan senki földjévé tegyék a gazdag Lekhtant, mindkét szomszéd elismerte a hercegség függetlenségét. Névleg a lekhtani herceg hűbérese a pers uralkodónak, s éves adó formájában váltja meg nyugalmát, ugyanakkor a khittarán kereskedők révén a szultanátus is jókora szeletet kanyarít magának a hegyek gazdagságából.

A lekhtaniak legnagyobb szerencséjére Persion meggyengülése nem bátorította fel a khittarán szultánokat arra, hogy végleg magukénak tudják Lekhtant, mivel ezzel egyidőben a sivataglakó nomád tevepásztorok rendre visszatérő lázadásaikkal borították fel a szultanátus békéjét. Sajnos, a gyengeség egyensúlya éppoly bizonytalan, mint az erőé, így várható, hogy amint valamelyik szomszéd erőre kap, miközben a másik még gyengélkedik, az Isthyan herceg vezette kicsiny népnek a mohóság hadseregével kell szembenéznie.

A hercegség fővárosa a kicsiny Kriegspire, amely egy bányászok részére nyitott kocsma köré települő bódévárosból jött létre. A függetlenség évei alatt itt épült fel a város három kőépülete: a hercegi kastély, a tűzoltók tornya és a Hölgylak, ahol a fáradt bányászok pénzért szerelmet vásárolhatnak maguknak.

Hivatalos nyelv: A persi, de sokan beszélik a khittaránt is.
Lakosság: Vegyes, mivel Maldiberan minden részéről ide áramlanak a kemény munkát bíró, kincsekre vágyó emberek. Sok a törpe, akik legendáik szerint az ősi törp királyság maradékának tekintik magukat, ámbár egytől-egyig szavahihetetlen, részeges alakok. A hegyek járhatatlan szakadékaiban állítólag élnek még gilf férfiak – de erről szintén a törpék számolnak be, három pohár ingyen pálinka után. Egy bizonyos isteni séta nyomán egyik pillanatról a másikra ogár falvak nőttek ki a földből – úgy tűnik, ezek a kemény fickók hoszszú távon itt képzelik el az életüket.
Árak: Magasak, mert Persionnal rossz a viszonya, a hegyláncok pedig megnehezítik a kereskedelmet. Ezt tetézi a pénzbőség, ezért itt minden áruért dupla annyit kérnek, mint Maldiberan egyéb részein.
Közbiztonság: Kifejezetten jó, a bányákat keményen vigyázzák.
Vallás: Mindenfajta isten kultusza megtalálható, hiszen a bevándorlók magukkal hozzák hitüket is. Állítólag látták már Lekhtan bányáiban Morligardot, az ogáristent – szintén a törpék –, ennek következtében valóságos zarándokseregek érkeznek az ogárok lakta vidékekről.
Iskolák, szervezetek, rendek: Kis ország lévén híresebb iskola vagy rend nem alakult ki.

KHAMED

Mint Maldiberan sok országa, Khamed is meglehetősen kiterjedt határokkal bíró, félsivatagos pusztaság. Azonban itt hiába is keresne civilizált városokat a vándor, ugyanis nem fog találni egyet sem. A vidék egy különös népség, a nomádok területe, akik viszálykodó, rendezetlen hordában vándorolnak fel s alá a pusztában. A déli és északi határon húzódó hatalmas hegységek szinte harapófogóba fogják, védik, de egyben korlátozzák is a nomádok országát.

A nomádok békeidőben egyébiránt ló-, marha- és birkatenyésztéssel foglalkoznak, s amennyire lehet, mestereivé váltak ezen foglalatosságoknak. Lovaik a Maldiberan legsebesebb papipájaként ismertek, birkáiknak, marháiknak pedig messzi földön ismert, ízletes húsa semmihez nem hasonlítható.

A khamediek szeretik állataikat, talán épp ezért kiváló lovasok. Ha kell, lóháton esznek, alszanak és néha még a szükségletüket is ott végzik. Mindent alárendelnek a célszerűségnek. Ruházkodásukat is. Tunikájuk és nadrágjuk gyapjúszövet, kabátjuk, csizmájuk és prémes süvegük kecskebőrből készült.

Maguk a nomádok alacsony, mokány emberek. Kerek arcuk, metszett, keskeny szemrésük, rézbarna bőrük összekeverhetetlenné teszi őket más nép gyermekeivel. Vastag szálú, drótszerű, fekete hajukba gyakran fonnak tollakat, csontocskákat, csakhogy még kirívóbbá tegyék egyébként is ijesztő külsejüket. Arcukat ugyanis a felnőtté váláskor, rituális szertartás keretében összeszabdalják, ezért csupán rútságukkal halálra rémítik ellenfeleiket.

A nomádok kitűnő lovas-tudományuknak hála félelmetes ellenfelek, mozgékonyságukkal és emberfelettien pontos íjász tehetségükkel komoly ellenfelei lehetnek a civilizált vidékek jól felszerelt seregeinek is. Harcban napon cserzett bőrpáncélt és kerek, bőrrel bevont pajzsot hordanak. Fő fegyverük a rövid szárú nomádíj és a fokos.

Kegyetlenségük messze földön híres. Úgy hírlik, hogy mind közül a legvérszomjasabb törzs a nergoloké. A khamedi nomádoknál a győzelem tanújele, hogy hazaküldik a sok ezer jobb fület, melyet a csatában elesett ellenséges harcosokról vágtak le. Az ütközetek után málháslovak tartanak nagy zsákokkal a táboruk felé. A hadjáratok idején az igazi nomád csapatok kisebbségben vannak a velük sodródó, szövetséges, illetve alávetett népek csapataival szemben.

A gabonaföldeket felégetik, az embereket rabláncra fűzik, és elküldik a khamedi sztyeppékre, vagy besorozták a seregükbe, esetleg maguk előtt hajtják őket, hogy ellenfeleiket megzavarják. Nemezsátrakban alszanak, és megvetik a földművelést. A rabszolgákkal bontatják le és veretik szét a városokat, és a helyüket hamuval hintik be.

Dermesztő csendben manővereznek a csatamezőn, a parancs-jelzéseket lófarkas zászlókkal adják meg. Ha távolabbi útra indulnak, egy emberre mintegy tíz ló jut. Kis sátrat visznek az eső ellen, heteken át lovagolnak anélkül, hogy főtt húst ennének – ilyenkor gyümölcsön élnek, illetve vízen és kumiszon. Egyes leírások szerint vért isznak, ez a hiedelem abból táplálkozik, hogy ha elfogy az innivaló, megvágják lovuk lábát, kiszívják a vért, aztán bekötik a sebet. Csatában szüntelenül körbeszáguldják az ellenfelet és lövöldöznek rá. Gyakori cselük, hogy menekülést színlelnek, és tőrbe csalják üldözőiket.

A kánoknak külön hóhéruk van, akinek a kivégzések végrehajtása a legfőbb feladata: nehéz, görcsös bunkóval verik szét az áldozat fejét.

Ezek után nem meglepő, hogy gyermekeiknek szeretik véreskezű, nagynevű őseik nevét adni. Így gyakori nevek a nomádok között: Mengu, Gujuk, Kurmisi, Buruntaj, Kadan, Turakin, Szubudaj, Nohaj.

Hivatalos nyelv: Nincs ilyen, de a törzsek egy közös nyelvet is használnak.
Lakosság: Kizárólag mokány nomádok.
Árak: A kereskedelem fejletlen, cserekereskedelem alakult ki.
Közbiztonság: A törzseknek szigorú szabályaik vannak, ezek azonban nem vonatkoznak az utazókra. Csak a véletlenen és a nomádok kedvén múlik, túlél-e valaki egy velük való találkozást.
Vallás: Szulde, a hadiisten kultusza – őt a felvilágosultabb népek Woganként, a valódi nevén ismerik.
Iskolák, szervezetek, rendek: Nincs ilyen.

MITERÓNIA

Nem tévesztendő össze a jóval nyugatabbra lévő Mytheronnal, ámbár az az igazság, hogy a miteróniak ősei alig másfél évszázaddal ezelőtt Mytheronból vándoroltak el a keleti tengerpartra. Hagyományaik nagy részét megőrizték, s bár köztük is akadnak kígyópapok, ők inkább a diabolikával és a más létsíkokról megidézhető hatalmasságokkal foglalkoznak. A miteróniak a varázsjelek alá igázott démonoknak, és egyéb gonosz szerzeteknek köszönhetik önállóságukat, hiszen nincs az a khittarán szultán, aki meg merné kockáztatni egy démonná alakuló ágyas ölelését, néhány száz mérföldnyi tengerpartért. Amíg azonban a démoni és diabolikus praktikák biztonságot nyújtanak a külső hódítókkal szemben, ugyanezen praktikák – és főként sikertelen alkalmazásuk –, a világ egyik legveszettebb földjévé teszi Miteróniát. Láncaikat elszaggató démonok, járkáló lángoszlopok, gyilkos sziklák, öntudattal rendelkező viharfelhők, árnyak közt lapuló pokolfattyak, máridok és a sötétség egyéb lényei teszik bizonytalanná a létezést Miteróniában.

A mágikus tudományokban elmélyedő miterónok egyébként alig foglalkoznak mással, a földet nem művelik, kézműiparuk nincsen, nem kereskednek – mindenüket leigázott szolgáik révén nyerik, s ha elveszítik vagyonukat, életüket, azt szintén a leigázott szolgáknak köszönhetik. A miterón közemberek is csupán annyit dolgoznak, amennyit feltétlenül szükséges – s gyermekeiknek sem szakmát tanítanak, hanem varázslóiskolákba íratják be őket, hátha nagy mágus válik belőlük. Természetesen ezer tanoncból egy válik igazi varázslóvá, s a maradék a varázsinasok és szolgák életét éli, ám ez nem veszi el a miterónok vállalkozó kedvét. Mint talán többen emlékeznek, ebben az országban kezdte meg pályafutását Trigal Mardek, Kukhonal Tublog nevezetes tanítványa, aki szintén a kevésbé tehetségesek közül való, mégis komoly hírnévre tett szert.

Olykor a hatalmasabb mágusok között a földinduláshoz hasonlatos varázspárbajok törnek ki, ám mivel az egyenlő felek küzdelmében a végeredmény igen kétséges, valamint a történelem során számtalan efféle párbajt végül a nevető harmadik nyert meg, a párbajok ritkák, és nemegyszer évtizedes előkészületek előzik meg.

Az egymással vetélkedő mágusok nem ismernek el maguk felett uralkodót, még a maguk közül valót sem, ugyanakkor nem ismerik a nagytanácsok, népgyűlések demokratikus rendszerét sem – igaz, Miterónia kormányzásához semmiféle központi felügyelet nem szükséges, hiszen errefelé a dolgok a maguk kifacsart rendje szerint haladnak akkor is, ha megpróbálják kormányozni azt.

Hivatalos nyelv: Az ősnyelv, amelyen a mágusok és szolgáik egymással érintkeznek.
Lakosság: Főképp emberek, de más fajok kiemelkedő mágusai is előfordulnak itt.
Árak: Nincsenek. A varázslók gondoskodnak inasaikról, szolgáikról és azok családjáról, másokkal meg nem törődnek. Errefelé nincsenek üzletek, piacok.
Közbiztonság: Ezen a tájon számos embertelen létsíkról való teremtmény garázdálkodik, akik megölték felkészületlen idézőiket, vagy megszöktek hanyag gazdáiktól. Az elszabadult lényeket előbb-utóbb elpusztítja valaki, vagy ismét fogságba veti, de addig…
Vallás: Mindenfajta isten kultusza megtalálható – még olyanoké is, akiknek neve sosem hangzott el fennhangon Worlukon – és igen gyakori az istentelenség.
Iskolák, szervezetek, rendek: Az önálló mágusok országában nincsenek iskolák: magányos mágusok oktatnak tehetséges és tehetségtelen adeptusok százait.

KÖZÉP-MALDIBERAN

KATHÍRIA

Maldiberan második legnagyobb méretű országa, amely ezerötszáz mérföldes hosszon uralja a nyugati tengerpartot, s folyamatosan növelni kívánja határait.

Kathíriát korábban főleg hadzsok lakták, ám a nomád kathírok, a khamedi nomádok távoli, vágott szemű rokonai leigázták őket. Kezdetben nagy volt a pusztítás, a khatírok élvezettel mészárolták le az ország Dzsalál-hitű lakosságát, ám aztán letelepedtek, és a városokat újjáépítették. Az uralkodás alapja a katonai hatalom, a birodalom úgy van megszervezve, mint egy katonai tábor: mindenkinek van feljebbvalója, és a tábornokok (tugajok) csakis a kánnak tartoznak felelősséggel. A parancsnokokat harminchárom rangfokozatba sorolták be, aszerint, hogy meghatározott területen tíztől ötezerig hány főt irányítanak. A beosztás nem öröklődik, az előmenetel a kán kegyétől függ. A hadsereg létének értelme a hódítás. A kathírok egészen idős korukig katonáskodnak, aztán ha már nem bírják a kardot forgatni, vagy elvesztik valamelyik végtagjukat, földet kapnak és hozzá szolgákat.

Az ország gazdasága – akárcsak népe – szintén két részre oszlik. A gyenge minőségű földeken hadzsok robotolnak, vadrizst és gumós növényeket termesztve, míg a végtelennek tűnő sztyeppéken kathír harcos-pásztorok terelik milliós méneseiket, nyájaikat, marhacsordáikat. Az egykor kényelemes kővárosokat ma is hadzsok lakják, ám életkörülményeik alig valamivel jobbak, mint a patkányoké, akikkel nyomo-

rúságosan lepusztult szállásaikat kénytelenek megosztani. A kathírok közül kevesen költöztek a kővárosokba – főként a hivatalnokok és az ország kormányzásával megbízott bölcsek teszik ezt meg –, mert a többség ősei pusztai, szabad életét éli ma is.

Az ország történelmének legnagyobb uralkodója, Khigraj kán Myh meghódítása közben, titokzatos körülmények között vesztette életét. Az ő halála óta a hódítás üteme megtört, több helyen lázadás ütötte fel a fejét – és bár ezeket kegyetlenül leverik, belső viszályok továbbra is fenyegetik az országot. Jelenleg a kán testőrparancsnoka, Oleg Hjald birtokolja a főváros, Khantera káni szállásait és Khigraj alig használt ágyasait.

Hivatalos nyelv: A kathír. Ha valaki más nyelven szólal meg egy kathír füle hallatára, örülhet, ha a helyén marad a feje. Ha viszont nincs a közelben a hódítók egyike, a köznép bár félve, de hadzs nyelven is meg mer szólalni.
Lakosság: Főképp emberek, akik közül a kathírok teszik ki a lakosság egyötödét, a férfiak és nők is katonáskodnak, békeidőben pedig pásztorkodnak, semmi más foglalkozást nem tanulnak.
Árak: Magasak, a nagy létszámú katonaság miatt, amit el kell tartania az országnak – ugyanakkor ha egy kathír megkíván valamit, azt elveszi, bárki legyen a tulajdonosa… és nem biztos, hogy fizetni fog érte.
Közbiztonság: Nagyon jó. A kathírok vaskézzel rendet tartanak, saját nézeteltéréseiket pedig a parancsnokok előtt rendezik.
Vallás: Hissra, a szél istenének kultusza – ő Celiahna egyik arca. A Dzsalál-templomokat lerombolták, de a hitet titokban gyakorolják a hadzsok.
Iskolák, szervezetek, rendek: Nincsenek. A hadzs rendeket felszámolták, a kathírok egész hadserege pedig egy szervezetnek minősíthető. A sámánok is katonáskodnak.

KHITTARA

Ha Maldiberan uralkodói a térképre pillantanak, elégedetlenkedve csóválják a fejüket, hogy Khittara mekkora területet hasít ki az öreg kontinens testéből. Tény, hogy Khittara a kontinens leghatalmasabb országa, legalábbis, ami a területét illeti. Igaz, a gigászi puszta nagy részét az aranyló homokú sivatag vándordűnéi borítják, s csupán a tengerparti sávban pezseg a zsúfolt, városi élet. A sivatag mélyének tevés nomádjai, akik egy-egy oázist birtokolnak, valójában sosem ismerték el Khittara létét, sem a szultánokat uruknak – a nomád törzsfők a kutak és az élet urai a maguk pár mérföldes „birodalmában”. Maga a szultán sem törődik velük, hogy miként élnek és mit hisznek az ő hatalmáról; Kathíria ellen vonuló hadseregei sosem ütköznek ellenállásba, és üres oázisokon keresztül vezet az útjuk, így a két világ – a sivatagi és a tengerparti – békében megél egymás mellett, egymásról tudomást sem véve.

Mivel ily módon a tengerparton összpontosul Khittara lényege, az északi országok a kereskedelem révén jelentős hatást gyakoroltak a fejlődésére. Egyre másra bukkantak fel az északi divatú ruhák, felkapott viselkedési formulák, de még az északi étkezési szokások is beköltöztek a minden újra fogékony khittaránok mindennapjaiba. S miközben az ellenséges Kathíria délen keresett és talált szövetségeseket, a Szultanátus politikája észak felé orientálódott. A két ország hosszú harca és a szoros szövetségek következményeként megváltozott Khittara politikai és vallási berendezkedése. A házassági kapcsolatok révén a régi, a háborút abbahagyni képtelen szultáni dinasztia után új uralkodóház került hatalomra, mely északról származik, s dergániai eredetű, ők pedig nemcsak szokásaikat, de még legfőbb istenüket is magukkal hozták. Így került hát Erran Eranthar a panteon vezető helyére, és a fővárosban, Maslaamban egyre másra alakítják át a régi hadzs templomokat északi stílusú, bőséggel aranyozott Erran-bazilikává – soha még Maslaam nem érdemelte meg ennyire a nevét (A Ragyogás Városa), mint Oleyman szultán, a jelenlegi uralkodó idején. A legfőbb tisztségek – mint szultán és mullah – megőrizték eredeti nevüket, de valójában Khittara ma már északi típusú királyság, és a papok is a bátrak istenének szolgái.

A szultanátus katonai szervezete is az északi államokéhoz hasonlatossá vált. Legfőbb csapásmérő ereje a nemesi házak fiaiból verbuvált nehézlovasság. A gyalogságnak már nem is jut más, csupán a zárt rendszerű védelem szerepe. Elterjedt a számszeríjász csapatok alkalmazása is, noha Khittara jelenlegi ellenfelei nem képesek páncélozott haderőt kiállítani. Mivel a szultán abszolút uralkodó és mindenki az ő szolgája, olyan független szervezetek, mint a lovagrendek, ki sem alakulhattak. Rangot csupán a nemes családok úgymond „tisztavérű” gyermekei kaphatnak az udvarnál, az ő fegyverzetükről a szultán gondoskodik – ez nem kis összeg egy lovagi felszerelésnél.

Talán az egyetlen, ami nem jutott át északról, az a földadományok örökletessége. Itt ugyanis a földadomány csak a megjutalmazott élete végéig marad magántulajdonban, azután viszszaszáll az uralkodóra. A másik, hogy nem létezhet a szultántól független katonai erő az országban, hacsak nem zsoldosként külhonban keresik a kenyerüket (főleg Lekhtanban találhatunk khittarán „zsoldosokat”).

Hivatalos nyelv: A dergán, amelyet a nép természetesen nem ért, úgyhogy el nem ismert hivatalos nyelvként az ország többségi lakosságának nyelve, a hadzs használata az általános.
Lakosság: Javarészt déli emberek (úgynevezett khittaránok), de egyre másra fordulnak elő az északi országok lakói is. A sivataglakó és a tengerparti khittaránok csupán kultúrájukban különböznek egymástól.
Árak: Az ország belsejében oázisonként változóak, a tengerparton az élénk kereskedelem miatt átlagosak.
Közbiztonság: Átlagos. Gyakoriak a zsebtolvajok és a kisebb bűnök elkövetői, de a nagyobb bűnöket a kemény büntetések miatt kevesebben kockáztatják meg – esetleg azok, akik közel állnak a koronához.
Vallás: Erran Eranthar, Hemlegarth fia, a bátrak és hősök istene áll a legnagyobb tiszteletben, de a nép nagy része még Dzsalál-hitű, amelyet szinte évről évre profetikus mozgalmak újítanak meg – ezáltal a khittarán Dzsalál hit az eretnekség netovábbja minden igazhitű hadzs számára.
Iskolák, szervezetek, rendek: A Dergániában honos rendek itt is megvetették a lábukat, de a Rashang Moong politikus-képző iskolán kívül még nem sikerült nagy jelentőségre szert tenniük. A lovagrendek egyelőre szintén nem erősödhettek meg, a szultanátus hatalmi és gazdasági rendszere miatt.

MOLEZTRÁN BIRODALOM

Bár még büszkén viseli a címet, Moleztránia már rég nem az a büszke birodalom, amely a drének bukása után volt. Akkoriban a moleztránok uralták Maldiberan teljes középső térségét. Egykori határai mélyen benyúltak Kathíriába és Khittarába, s érintették Persiont. Aztán e fekete bőrű, szilaj harcosoknak meg kellett hátrálniuk a sivataglakó khittarának előtt, majd újabb csapásként az istenek a kathírokat küldték rájuk, majd a Dzsalál-hitű hadzsok özönlötték el a gazdagabb tartományokat. A moleztránok véres fejjel húzódtak vissza a Klirth-hegység védelmébe. A bukást törzsi háborúskodás tetézte; a valaha egységes nép darabjaira tört, mint egy kőhöz ütött korsó.

A jelenlegi „birodalom" területe szavannás térség, melyen a törzsek főleg állattartással foglalkoznak. Kevés városi jellegű településük van, a legnagyobb a főváros, Zanibwe, melyet habarcs nélkül, méretre vágott kövekből összerakott magas fal oltalmaz. Zanibwéban uralkodik Motobu, a Végtelen Hatalmú Császár, aki fizetett dergán hivatalnokai révén a külvilág felé teljhatalmú császárként tetszeleg – valójában hatalma addig ér, ameddig Zanibwe tornyairól képes elhajítni harci lándzsáját.

Hivatalos nyelv: Nincs, a törzsek többféle nyelvjárásban beszélik az ősi maldib nyelvet.
Lakosság: Fekete bőrű emberek, más faj tagjai ritkán fordulnak elő.
Árak: A cserekereskedelem dívik, pénzforgalom szinte egyáltalán nincs. Az utazó tehát jól teszi, ha visz magával hasznos holmikat (kés, edény, fém eszközök), mert a pénzéért nem kap semmit.
Közbiztonság: Jó. Az utazónak csak a szavannán kell vigyáznia, a vadállatok miatt. A moleztránok gyilkos hajlamaikat egymás lemészárlásában élik ki, az idegeneket a vendégbarátság ősi törvénye védelmezi.
Vallás: Törzsi kultuszok, amely mellett csupán a nagyobb városokban fordul elő elvétve a nagyobb istenek tisztelete.
Iskolák, szervezetek, rendek: Nincsenek.

TULMÉNIA

Tulménia hatalmas sósivatag, amelyben foltokban fennmaradt a kathír szikes puszta. Az élet ezen a vidéken a pusztaság száraz füvéhez és az oázisok környékére korlátozódik. A kietlen tájon elszórt nomád törzsek vegetálnak, akik állandóan vándorlásra kényszerülnek, mert a föld terméketlen és hamar kimerül – ám mindegyikük birtokol egy-egy oázist, amely nélkül az egész törzset hamar betemetné a sivatag homokja.

A tulméniai nomádok a khittarán sivataglakókkal állnak rokoni kapcsolatban, bár náluk sokkal békésebbek – erejüket elveszi a túlélésért való küzdelem, s ha nagy ritkán valamely törzsi háborúskodás törne ki közöttük, annak hátterében mindig egy-egy váratlanul kimerülő kút áll.

Hivatalos nyelv: A maldib többféle nyelvjárása, hadzs szavakkal keverve.
Lakosság: Nomádok, rajtuk kívül mindenki más éhen-szomjan pusztulna a sivatagban.
Árak: Cserekereskedelem, de az is nagyon ritka.
Közbiztonság: A nomádok között nincs mitől tartani. Az idegen azonban jobban teszi, ha vezetőt fogad, különben a nomádok közömbösen a sorsára hagyják, és menthetetlenül eltéved a sósivatagban.
Vallás: A föld és a víz isteneit imádják, sajátos helyi neveken.
Iskolák, szervezetek, rendek: Nincsenek.

MEKHKARI HERCEGSÉG

Egy önálló kis hercegség a sivatag kellős közepén. Az ehhez hasonló településeket jobb helyen nem „hercegségnek", hanem „oázisnak" nevezik. Mekhkar valójában tizenhat nagyobb oázis lakosainak szövetségéből jött létre, s a hercegség ma sem több, mint az oázisok zöld foltjaival pettyezett tengernyi homok. Jelenleg hercegük sincsen, ámbár a kutak iszapjával kevert tevetrágyából épített „palotát" a legnagyobb oázis, Mekhkar pálmái alatt ma is a hercegség tisztviselői lakják: dergán hivatalnokok, akik a külpolitikát és a kereskedelmi kapcsolatokat felügyelik. A belpolitika minden oázis saját ügye.

Hivatalos nyelv: Nincs, többféle nyelven (főképp maldib és hadzs) beszélnek.
Lakosság: Minden faj tagjai előfordulnak, de a déli hadzsok és a sivataglakó khittarának vannak a legtöbben.
Árak: Átlagosak.
Közbiztonság: Rossznak mondható, főleg a tolvajokkal kell vigyázni, de errefelé egy kulacs vízért kioltják bárki életét.
Vallás: Több isten kultusza megtalálható.
Iskolák, szervezetek, rendek: Nincs jelentősebb létszámú vagy jelentőségű közöttük.

DRUJBOURKI KALIFÁTUS

Hatalmas kiterjedésű sivatagi ország; népességének java része a tengerparti térséget lakja. Míg a mélysivatagot a határokat nem ismerő khittarán törzsek birtokolják, addig a parti kultúra a hadzsok fellegvára. A hadzsok Worluk különös népe: a létező istenek világán csupán egyetlen isten létét hirdetik, Dzsalálét, s tagadják, hogy a többi isten valóság lenne. Számukra Dzsalál az Egyetlen Igaz Isten, akinek a törvényeit be kell tartani. Érthető, hogy a környező népek némileg megvetően beszélnek a hadzsokról, s ahol csak lehet, szolgasorba taszítják őket, hiszen aki ennyire vak a valóságra, hogy tagadja Yvorl vagy Mark'yhennon létét, annak még az állati sor is túl előkelő.

A Drujbourki Kalifátust Iszmá'íl sah alapította, a hadzsok legendás hőse és prófétája, aki hatalomra jutása után elrendelte, hogy a kalifátus vallása a Dzsalál-hit legyen. Az államalapítás tizedik évében Iszmá'íl kiásott egy óriási, feliratos kőoszlopot a sivatag mélyről, melyen a hit szerint Dzsalál üzent népének. Iszmá'íl szerint a hadzsok Szent Írással Teli Kövére (Shay'Batna) rótt vallásos szövegeknek létezik egy titkos magyarázata is, melyet Iszmá'íl továbbadott az örökösei sorának - ez a titkos magyarázat az egyedül hiteles tudás Dzsalál céljairól, Dzsalál elvárásairól és Dzsalál törvényeiről, így tehát csak Iszmá'íl leszármazottai vannak a birtokában. Más Dzsalál-hitű országok a Shay'Batna értelmezése szerint tévelygők - míg a többi hadzsok szerint Iszmá'íl sah követői égetni való eretnekek.

A Drujbourki Kalifátus vallási alapon szerveződő, teokratikus állam, ahol a világi törvényeket is a Shay'Batna alapján írják. A hitetlenség és az eretnekség tengerében a népet engedelmessé teszik a vallás szabályai, melyek az imádkozás idejének meghatározásától a fogmosás helyes módjának meghatározásáig az élet minden területére kiterjednek. Mivel a legfőbb törvények egyike, hogy hadzs (azaz Dzsalál-hitű) csakis ember lehet, ezért a kalifátus területén csak elvétve fordulnak elő más faj tagjai.

A hadzs városoknak hagyományosan két központja alakult ki; a Nagymecset – ahol délben a férfiak összegyűlnek az istentiszteletre –, és a bazár, ez a nyitott, kávéházakkal teli hely, ahol a boltok mecsettől való távolsága a hierarchia szerint alakul (legközelebb a könyv és papírnemű, aztán a szövetkereskedők és a város szélén a legvilágibb élvezeti cikkek). A bazársorhoz kapcsolódnak a karavánszerájok, ahol az utazók megszállhatnak, és a hamámok, azaz fürdők, füstölgő kéményeikkel és alacsony, üvegdíszekkel kirakott kupoláikkal. A bazársorból indulnak mindenfelé a különböző városnegyedek főbb utcái. Ezekből ágaznak el a kisebb utcák, melyek végül zsákutcába torkollanak. A negyedek lakossága gyakran egységes, vallásilag, etnikailag vagy foglalkozásuk szerint, és a negyedeket falak választják el egymástól. A bejárat rendszerint díszes, nagy kapu, amit esténként bezárnak. A kapu közepén kicsiny ajtó, mögötte ül a kapus. Iznir külső falán – ez a város a Shay'Batna városa és a kalifa mindenkori székhelye – tizennégy kapu nyílik, melyek egyszerre csupán a vásárok napján állnak nyitva. A

forgalomtól függően hol az egyik, hol a másik kaput nyitják ki, ám mindig nyitva áll a nagy kereskedelmi kikötő, Karbala felé vezető kapu, melyet csak éjszakára, illetve háború esetén zárnak be.

Hivatalos nyelv: A hadzs.
Lakosság: Szinte kizárólag emberek (hadzsok). A sivatagban khittarának élnek.
Árak: Átlagos, ennek ellenére nem árt mindig alkudni.
Közbiztonság: A bazárban könnyen kifosztják az embert, ugyanakkor a városok más részei biztonságosak, az állandó őrjáratok miatt. A sivatag khittaránjai harciasabbak, mint más országokban lakó testvéreik, ugyanis a Dzsalál-hitű kalifátusban az állandó üldöztetés a részük – ennek következtében a khittarának bárkit megölnek, aki csak egy pillantásával is feldühíti őket.
Vallás: A Dzsalál-hit iszmailita irányzata.
Iskolák, szervezetek, rendek:
Qizilbások: A „Vörösfejűek", katonai rend (a turbánjukról kapták a nevüket), akik a városok őrségét is ellátják, mindamellett hogy a kalifa hadseregének gerincét alkotják.

DEMVUR

Demvur partvonala számtalan öböllel és kis szigetekkel tarkított, ezért nem csoda, hogy a kalózok vertek itt tanyát. Bevehetetlen sasfészkeket építettek a tenger fölé tornyosuló hegyormokra, és innen indulnak fosztogató utakra. Hajóik elől a keleti partvidék, sőt, még Zhílian kereskedői sincsenek biztonságban – ámbár Zhílian partjain komoly ellenfelük akadt: Jidor rabszolgavadászai. Többször próbálták már kifüstölni Demvur kalózfejedelmeit, de a kalózok az öblökbe és erődjeikbe húzódva kitartottak, vagy fürge hajóikon elmenekültek a nehézkes csatabárkák elől, hogy később visszatérve újra tanyát verjenek itt. A kalózok idővel egyre merészebbek lettek, és jelenlegi vezetőjük, Véreskező Barrgaron, a félvér ork vezetésével már nem csak magányos kereskedőhajókat, hanem konvojokat is megtámadnak – ugyanis Barrgaron saját kezűleg ölte meg a leghangosabb kalózfejedelmeket, így az életben maradottak egyként követték őt a Szabad Testvériség zászlaja alá. A kapitányok így is külön zászló alatt hajóznak, és csak nagyobb zsákmány megszerzésének reményében állnak össze, azonban Barrgaron nem is akar király lenni, hogy folyton terelgesse engedetlen nyáját, csupán azt akarja, hogy mind zsírosabb koncon marakodhasson kutyáival.

A Szabad Testvériség a rablott javakat főképp skald kereskedőknek adja el, akik igen jelentős jutalékot fizetnek azért, hogy szabadon hajózhassanak a Demvur környéki vizeken.

Hivatalos nyelv: Nincs. A legtöbben a közöst használják, hiszen alig van hajó, ahol két tengerésznek ugyanaz lenne az anyanyelve.
Lakosság: Minden nép tagja megtalálhatók itt.
Árak: Azon néhány városban, amely a kalózok földjén épült, magasak az árak, mivel a kalózok szórják a pénzt – természetesen ezek a városok éppen ezért jöttek létre. Errefelé több a szajha, mint az egész földrészen együttvéve, és gyakrabban vernek csapra egy söröshordót, mint ahogy megszegnek egy vekni kenyeret.
Közbiztonság: A kapitányok a fedélzeten rendet tartanak, de ha kikötnek, mindenki mehet a dolgára, és a csapszékekben gyakoriak az összetűzések. Az idegenek szabad prédának számítanak, hacsak valamely kapitány nem kezeskedik értük - ilyenkor tilos kezet emelni rájuk (persze attól még megpróbálhatják). Barrgaron néhány távoli üzletfele – skald, dergán vagy khittarán kereskedők – a kalózvezér pecsétes engedélyét árusítja, amelynek birtokában szabadon beutazhat bárki Demurba, és – elvileg – elkerülheti a kirablást és a halált.
Vallás: Mindenfajta isten kultusza megtalálható.
Iskolák, szervezetek, rendek: Nincsenek.

DÉL-MALDIBERAN

GAMARTHA SZULTANÁTUS

A Gamartha Szultanátus a maldiberani hadzsok másik központja. Mivel itt elvetik, és eretneknek tartják az iszmailita irányzatot, az ország állandó hadban áll a Kalifátussal - noha sokszor nemzedéknyi idő telik el két határmenti csata között, hiszen a háború többnyire látványos kiátkozásokban, nyilvános szidalmakban és a nép által skandál gúnyversekben, azaz vért nem ontó szavakban zajlik. A jelenlegi uralkodó Mustafa Ubaida (Bölcs Mustafa) szintén a vér nélküli háború híve. Bár még fegyverszüneti egyezmény sem köttetett a szembenálló felek között, háború címén most csupán zengzetes káromló leveleket vált egymással a szultán és a kalifa, mely leveleket azonnal buzgó írnokok hada másol le ezer meg ezer példányban, hogy minden városba, nagyobb faluba jusson belőle egy – így követheti az uralkodó népe Mustafa dicsőséges „haditetteit".

A gamarthai alattvalók két csoportra oszthatók, hadzsokra és hitetlenekre. Ez utóbbiak rabszolgasorba vetve élnek, avagy nomád khittarának. A hithű hadzsok sem egyformák: a szegényebbek alig valamivel jobban élnek, mint a rabszolgák, és az életük bizonytalanabb, mint a sivatag khittarán nomádjaié. Az uralkodók, a nemesek, a gazdag városi patríciusok és Dzsalál egyházának papjai viszont oly fényűzésben élnek, mintha legalábbis minden homokszem, amely kipereg ujjaik közül, arannyá válna. Igen jelentős az ország nem-ember lakossága, ugyanis a gamarthai hittérítők nem ragaszkodnak ahhoz, hogy hadzs csakis ember lehet – megtérítenek bárkit, aki hajlandónak mutatkozik áttérni az Igaz Hitre. Egyes gamarthai városokat kizárólag elfek laknak – olyan luhani és zwearoni családok leszármazottai ők, akik hazájukban az elf halálistenekben hittek, s hadzs hitüket is átjárja a halál igézete.

Gamarthát erős központosított kormányzat jellemzi. Míg más országokban a főurak hatalma a királyéval vetekszik, s az ország irányításában ők éppúgy kiveszik a részüket, mint a korona, Gamarthában mindent a szultán és legközelebbi hivatalnokai irányítanak. Bár Gamarthában nők nem tölthetnek be állami hivatalt, mégis azon kevés országok közé tartozik, ahol a nők csendben elsuttogott szava nagyobb súllyal esik latba, mint ezer férfi ordítása. Gyakorta magát a szultánt is asszony irányítja; az anyja – aki a háremet is igazgatja –, valamelyik felesége, esetleg kedvenc ágyasa. Itt több asszony születik jó politikai érzékkel, mint férfi, és a dihrra-iskolák, ahol a nőket kislány korukban oktatják, egész fegyvertárat adnak az asszonyok kezébe, mellyel sikeresen vívhatják árnyékháborújukat az öntelt férfiak el-

len. „Ágy-asztal-koporsó„ – szól a dihrra-iskolák jelszava, jelezvén, hogy mely területeken lehet hatalmat nyerni a férjek felett. Így aztán sosem tudni biztosan, hogy a szultanátus egy-egy rendelkezését ki írta: a hivatalnok-e, avagy a felesége.

A hivatalnoksereget – asszonyaikon kívül – a Legfőbb Kádi, minden törvények tudója irányítja. Mellette áll a hadsereg irányítója, a Nagyvezír, valamint a Kincstár Őre, aki a pénzügyeket ellenőrzi. Ők hárman a szultán legfőbb támaszai – feltéve, hogy nem törnek az életére, amely azonban gyakran megesik. Mindhármuk lakhelye a főváros, Mauszil legfényesebb palotáiban van, bár olykor egyikük – vagy akár mind a három egyszerre – a szultán akaratánál fogva rabszolga létét váltotta fel e magas pozícióra. Gamarthában nem ritka, hogy valaki rabszolgából lesz magas rangú hivatalnok, vagy éppen fordítva, főúri kényelmét kénytelen feladni a rabkenyérért.

A szultán hatalmának alapja a katonaság, a hivatalnoksereg, illetve a vallástudók – az ubaidák –, akik átadják a fontosnak ítélt tudást a következő generációnak.

Gamartha a misztikus Végtelen Déli Kősivatag előtti utolsó civilizált föld. Az utolsó hely, ahol még megpihenhet és felkészülhet útjára a vándor, aki úgy dönt, hogy botor módon bemerészkedik a legendás végtelenbe. Őrült cselekedet, mégis sokan próbálkoznak a gilf nép homokba temetett, legendás öröksége miatt. Megszámlálhatatlan és felbecsülhetetlen értékű kincset és varázstárgyat rejt a sivatag mélye - az ezekben rejlő hatalom csábításának igen nehéz ellenállni. Ezért, bár a Végtelen Déli Sivatagban egyetlen oázis sem ismeretes, mégis sokan megpróbálják a lehetetlent. Járt már néhány rongyos vándor Gamartha határszéli kocsmáiban, akik azt állították, hogy megjárták a sivatagot. Ezek vagy hihetetlenül szerencsések lehettek… vagy istentelenül hazugok.

A szultanátus legutolsó helyőrsége a Végtelen Déli Sivatag peremén, a tengerparti Venvobou, amely a négy Városúr (asshra, thamba, khidra, werma) irányítása alatt áll, akik megpróbálják visszahozni Lord Kwanremaant az élők sorába. Olykor ők maguk indítanak komolyabb expedíciókat a sivatag szívébe - a résztvevők csontját azóta már fehérre koptatta az idő.

Hivatalos nyelv: hadzs.
Lakosság: Vegyes összetételű. Főképen hadzsok - akik Worluk minden értelemmel bíró fajából nagy számban kerülnek ki -, valamint khittarán nomádok, akik azonban észrevétlenül meghúzódnak a homokdűnék között.
Árak: Átlagos, de az utazónak alkudnia érdemes.
Közbiztonság: Rossz. Nappal jobbára csak a tolvajokra kell vigyázni, de éjszaka az ember élete is veszélybe kerülhet.
Vallás: Dzsalál-hit.
Iskolák, szervezetek, rendek:

Dzsalál gyermekei: A szultanátus elitcsapata. Elrabolt hitetlen gyerekekből töltik fel a soraikat. Évente többezer gyereket soroznak be, ha nincs elég hitetlen, hódító háborút indítanak, vagy rabszolga-kereskedőket bíznak meg. Ezek a gyermekek árvák, nem kötődnek senkihez, csak a szultán parancsának engedelmeskednek.

Elvendullah: Az egykor a halálisteneket tisztelő elfek leszármazottainak klánszerű szövetsége, amely arra teszi fel létezését, hogy főképpen mások (de ha kell, a saját maguk) halálával szolgálják Dzsalált. A legfanatikusabb hadzsok ők.

Ubaida iskola: A Dzsalál-papokat (ubaida, azaz „bölcs ember”) nevelő iskolák szövetsége. Innen kerülnek ki a nem papi utat járó varázstudók (essey'shaykh, azaz „esszencia-úr„), s a nem varázshasználó tanítók, hivatalnokok és vallásmagyarázók (shybai, azaz „tanult ember”).

DUMBAR és LATKIJA

Két testvérország, amelyben egy ikerpár, Bahud és Imbar uralkodik, közös fővárosban, a határ menti Malahornban. Békés egyetértésben telnek a napok errefelé, s az ikerkalifák jó politikájának köszönhetően az egyébként szegény országok háborítatlanul húzódhatnak meg két óriás – a Drujbourki Kalifátus és a Gamartha Szul-tá-nátus – között. Dumbar és Latkija fejlődését azoknak a hitetleneknek köszönhetik, akiket a Dzsalál-hitűek űztek el országukból – kisemmizett kereskedők, szökött rabszolgák, becsapott zsoldosok telepednek meg itt.

Hivatalos nyelv: közös.
Lakosság: Mindenféle faj és nép tagjai megtalálhatók.
Árak: Alacsonyak, ugyanakkor a szegényes piacokon alig lehet jobb portékához hozzájutni.
Közbiztonság: Jobb, mint a hadzs országokban, de jónak nem nevezhető, mivel az újonnan érkezők sokáig nem képesek megtanulni a béke törvényeit. Mivel a kalifák hatalma nem a hadseregen alapul, ezért a bűn útját járók sokáig tényekedhetnek, míg hurok kerül a nyakukba – ugyanakkor akik már régóta élnek az iker-országokban, megszelidülnek, mint a bárányok. Talán a föld teszi, talán Bahud és Imbar mágikus hatalma - ki tudja?
Vallás: Mindenfajta isten kultusza megtalálható, kivéve Dzsalálé, mert hívei tették földönfutóvá a legtöbb helybélit, vagy azok őseit.
Iskolák, szervezetek, rendek: Nincs.

TIBURÁN

Meglehetősen vegyes lakosságú kis ország a tengerparton. Lakói főképpen a tengerből – gyöngyhalászatból és halászatból – élnek. Errefelé nincsenek városok, sem központi hatalom, csupán kisebb nagyobb falvak, melyeket hol egy-egy helyi hatalmasság, hol a halászok öregjei, hol választott tanács irányít. A tengerparti vékony sávon kívül Tiburán földje lakatlan, ez azonban nem a sivatagnak köszönhető, hiszen errefelé – mint ahogy Gamartha keleti tartományiban is – olykor esik az eső, és ha nem is buján, de virágzik az élet. Azonban Tiburán legnagyobb területét egy titokzatos erő tartja birtokában, amellyel nem képesek küzdeni a fegyverek, de még a mágusok sem. Senki sem tudja, hogy kicsoda vagy micsoda ennek az erőnek a forrása, mert amint valaki Tiburán földjére lép, azonnal lángoló gödrök nyílnak a talpa alatt, és elnyelik őt - jöjjön akár Gamarthából, akár Tiburán partvidékéről, a gödrök nem válogatnak. S bár a halászok legendáiban most is él az emléke, Gamartha krónikáiból kitörölték annak a dicstelen hadjáratnak az emlékét, amelyet még Bölcs Mustafa dédapja indí-

tott a lángoló gödrök titokzatos ura ellen – három hadsereget és tizennyolc miterón diabolikus mágust nyelt el Tiburán földje, mire a szultán feladta… és az ismeretlen föld mintegy száz mérföldjéből csupán egyetlen mérföldet deríthettek fel a csapatok. Tulajdonképpen ez a föld, azaz a magányt olyannyira kedvelő ura tehet arról, hogy Tiburán független, és nem csupán Gamartha egyik tartománya.

Hivatalos nyelv: A hadzs, amelyet jóformán senki sem beszél, csak a gamarthai küldöttekkel tárgyaló falusi vezetők. Mindenki más a közöst használja.
Lakosság: Főképp emberek, de tengeri elfek is segítenek a gyöngyhalászatban.
Árak: Átlagosak.
Közbiztonság: Jó. A falvakban mindenki ismeri egymást, a bűnözés ezért nem kifizetődő. A Tiburán Szívének is emlegetett titokzatos birtokra azonban csak a halálra szántak lépjenek be.
Vallás: Altiahna, a vizek istennőjének tisztelete dívik.
Iskolák, szervezetek, rendek: Nincsenek.

TOPOR, LEVAN, WAZARRA ÉS TOBALON

A kontinens déli szegletében, nem messze a végtelennek vallott Déli Sivatag határától még burjánzó, hihetetlenül sűrű erdőség terpeszkedik. Hogy az egyébként oly forró, száraz éghajlaton, ahol a víz mármár az arannyal egyenértékű, hogyan nőhet ily buja dzsungel, az rejtély. A kathír tudorok különös mikroklímáról beszélnek, a szomszédos Gamartha Szultanátus babonás lakói pedig ördögi mágiáról, de a legtöbb ember egyszerűen csak megvonja a vállát. Tudomásul veszik, hogy a dzsungel ott van, s rengetegében szénfekete bőrű vademberek élnek saját kis királyságukban, akikkel nem jó kikezdeni. Azt azonban már csak kevesen tudják, hogy a vademberek felosztották egymás között a dzsungelt és nem is egy, hanem egyenesen négy királyságot hoztak létre az esőfelhők és a lombok rejtekén: a különös hangzású Topor, Levan, Wazarra és Tobalon királyságokat.

Hogy kik ezek az emberek? Nos, ha valaki esetleg megkérdezné őket, vallanák, hogy egy régmúlt faj örökösei, a különös Cra-Ranga gyermekei, s mint ilyenek, feljebbvalóak a köröttük élőknél. Hogy a bőrszínűk a Cra-Ranga lelkét tükrözi, s hogy az ősök ereje bennük tovább él. Mondják, a Cra-Ranga ura volt az öt elemnek, s öt gyermekének ajándékozott belőle egyet-egyet. Legidősebb fiának, Topornak a lángok hatalmát nyújtotta át, s Topor boldogan fogadta el a harag és a pusztítás erejét. A víz erejét második fiára, Levanra hagyományozta, s így Levan lett a bölcselő, ki uralkodott testvérein, s irányította őket. A szelek lélegzete idősebb lányára, Wazarrára jutott. Wazarra mestere lett a lopózásnak, a rejtőzésnek, gyorsan szárnyalt, s ha úgy kívánta, teste áttetszővé vált. Wazarra kileste az ellenség sorait, megsúgta testvérének, Levannak, aki aztán utasítást osztott harcos testvérének, Topornak. A föld ereje legkisebb fia, Tobalon ajándéka lett. Tobalon volt az, ki megalkotta a birodalmat, ismerte a teremtés erejét, s a föld hatalmával biztosított testvéreinek a bőséges táplálékot és kényelmes lakhelyet. Utolsó gyermeke kapta az esszencia hatalmát, aki roppantul elégedett volt azzal a hatalommal, melyet Cra-Ranga ráruházott. Úgy érezte, hogy hatalmasabb testvéreinél, mi több, egyenértékűnek vallotta magát Cra-Rangával is. A legkisebb gyermek neve Ogera volt. A legenda szerint Ogera nekivágott a messze földeknek, s ott saját népet hozott létre, a roalokat. Ám mivel esztelenül használta az esszencia erejét, beleőrült megveszekedett tékozlásába. Cra-Ranga kitagadta őt, de ajándékát már nem vette vissza – a vadmágia agyhalott istennője pedig tovább formázhatta a történelmet.

A négy megmaradt testvér idővel egy-egy törzset hozott létre, akik szaporodtak, s hamarosan oly sokan lettek, hogy létrehozhatták saját királyságukat. Ezek a Vad Királyságok. A négy királyság mindegyike törzsalapítójuk elemét bálványozza, ez kiviláglik mind lakói viselkedéséből, mind öltözködésükből.

Topor törzse például vörös színekkel ékíti arcát, vérszín szalagokat aggat magára és stilizált lángalakot éget testére. Életük a harc, kora gyermekkoruktól erre fordítják a legnagyobb figyelmet. Példaképük általában királyuk, jelenleg egy valóságos fekete óriás, aki maga is az első sorban harcol, ha Cra-Ranga úgy kívánja. A civilizált vidékeken élők között az ő emberáldozataik által vált hírhedtté a Vad Királyság.

Levan törzse a dzsungel mélyén, egy méretes zöld tükrű tó partján tanyázik, melyben állítólag Levan szelleme lakik. Nem csoda hát, hogy a király maga is egy kis mesterséges szigeten él a tó közepén, őse közelében, s onnan hozza bölcs döntéseit. Hívei, hosszú, kék ruhába öltözött, fekete bőrű emberek, csupán ritkán zavarják a bölcset jelenlétükkel. Talán a külhoniak szemében ők tűnhetnek a legcivilizáltabbaknak.

Wazarra félmeztelen orgyilkosai még a Vad Királyságokban is félelmet keltenek. Csendesek és könnyűek, mint maga a szél. Alkatuk meglepően vékony, de nagy hiba lenne lebecsülni őket. A törékenynek tűnő testekben olykor rettenetes erő bújhat meg. A mélydzsungel szívében található mérgező növények olajait kenik fegyvereikre, nem ritkán pedig mákonyt készítenek maguknak belőle, miáltal oly sebesek, akár egy lecsapó kobra. Királynőjük talán mindőjük közül a legveszélyesebb, aki a legendák szerint egyenes ágon örökölte az ősi Wazarra képességeit, mint ahogyan tette azt eleddig a törzs minden királynője.

Tobalon népe nagy megbecsülésnek örvend a többi törzs között. Apró házaik a dzsungel déli részén bújnak meg és egészen eltörpülnek azon hatalmas totemoszlopok mellett, melyek majd húsz méteres magasságban emelkednek a mennyboltozat felé. Ők az Élet Oszlopainak hívják ezeket, s tény, hogy jelentékeny mágiájuk jócskán elősegíti a Vad Királyságok jólétét. Állításuk szerint az oszlopokat maga Tobalon készítette akkor még hű testvére, Ogera segítségével, ám ha hozzáértő ember vizsgálná meg, bizony könnyen meglehet, hogy jócskán találna guarni írásjeleket is a monstrumokon. Bárhogy is legyen, az oszlopok jelentékeny hatalommal bírnak. Képesek szabályozni az időjárást, felgyorsítják a növények növekedését, megízesítik a vadak húsát, ha van, ki irányítsa őket. Ez pedig nem más, mint az Öregsámán, a Tobalon törzs ős-öreg királya, aki már maga uralkodik közel háromszáz esztendeje.

A négy királyság így alkot egységes egészet, s bár a törzsek más civilizált országhoz képest igen kevesen vannak és egyelőre meglehetősen zárkózottak, ha egyszer az idők folyamán megerősödnek, igen jelentős befolyással fognak bírni Dél-Maldiberan területén.

Hivatalos nyelv: Ismeretlen.
Lakosság: A magukat Cra-Ranga gyermekeinek valló fekete bőrű emberek, akik valószínűsíthetően rokonságban állnak a moleztránokkal.
Árak: Ismeretlen.
Közbiztonság: Valószínűleg kétes, de erről sem érkeztek még hiteles beszámolók a civilizált vidékekre.
Vallás: Cra-Ragna négy gyermekének tisztelete. Ha jobban megvizsgálná valamely művelt vallástudós ezt a hitet, könnyedén beazonosíthatná Cra-Ranga alakjában a Világteremtő Beshythet, a négy gyermek alakjában pedig az őselemi isteneket, Terniust, Altiahnát, Celiahnát és Magniust.
Iskolák, szervezetek, rendek: A négy törzs maga négy rend. Olykor feltűnik az elátkozott Ogera néhány Tanítványa is – valójában vadmágusok, akik az őserdei királyságokban gyakorta születnek –, ám őket a négy hű gyermek utódai gondolkodás nélkül lemészárolják.

A VÉGTELEN DÉLI SIVATAG

Kő- és homoksivatag, a forróság és a halál birodalma. A dűnék között nincsenek kutak, sem oázisok, csak hófehér csontok, és a szélfútta homok. Olyannyira kietlen ez a vidék, hogy még a dögevők sem merészkednek ide – minek is, amikor a szél és a napsugarak hamarabb aszalják kővé a holtat, semhogy azt egy keselyű észrevegye.

Állítólag a Déli Sivatag mélyén felmérhetetlen hatalom és gazdagság rejtőzik – többek között itt található Kwanremaan Gyémántvárosa is, és még ki tudja miféle kincses városok –, de mindez csak legenda, mert aki beteszi a lábát a homokdűnék közé, elvétve kerül újra elő…

DIMURAN
A Felperzselt Kontinens

Dimuranról, a Halál Szigetéről (avagy a Felperzselt Kontinensről) már esett szó a világ ismertetéséhez írt bevezetőben. Annyi ismeretes, hogy itt érte el a csúcspontját a Nagy Kataklizma, s ezen az akkor még hatalmas kontinensen vívták iszonyatos csatájukat a gázlények az emberekkel. Ez volt az egyetlen korszak a világ történetében, amikor a Káosz és a Rend emberhívei alkalmi békét kötöttek, és vállvetve harcoltak a mhyorok ellen.

Hogy egészen pontosan hogyan játszódott le a döntő csata, arról csupán homályos utalások léteznek.

Annyi bizonyos, hogy az iszonyatos mágikus energia, amely négymillió ember, százezernél is több idegen lény és közel húszmillió gázlény pusztulását okozta, a szó szoros értelmében letarolta Dimuran felszínét, s az olyan sima lett, mintha egy gigászi méretű óriás húzogatta volna rajta néhányszor oda-vissza a gyaluját. Egyenetlenségek, bemélyedések, kráterek, tíz-húsz méterre kimagasodó kőtömbök persze léteznek, de ez csak azt jelzi, hogy még a legtökéletesebbnek hitt gyalu sem képes alapos munkát végezni.

Dimuran – mármint az a kiskontinensnyi méretű sziget, ami nem süllyedt a tengerszint alá – azóta lakatlan. A talaj gyilkos sugárzást áraszt magából, amely megtizedeli az ideérkező kutatókat és kincsvadászokat, és még az egytonnás ólompáncélban kutakodó khobíri mágusok dolgát is megnehezíti.

Dimuranról nem készült külön térkép, csupán az, amely a körvonalait rögzíti...

...hiszen ezen a kontinensen nincsenek hegyek, nincsenek síkságok, nem kanyarognak széles folyók, nem törnek az ég felé hatalmas tölcsérű vulkánok, nem zöldellnek erdők, nem tocsognak mocsarak. Csupán a végeláthatatlan kőfennsík létezik, amelyet csak itt-ott tör meg egy-egy kisebb sziklacsoport vagy egy-egy hatalmas kráter, amelynek a mélyén elviselhetetlen szagú, színes folyadékok csillognak.

A köztudatban úgy él, hogy ez a roppant kiterjedésű, kietlen fennsík lakatlan. Ám az ólompáncélos khobír kutatók ékesen tudnának beszélni arról, hogy mennyire nem igaz ez a hiedelem. Igaz, intelligens létformával még egyikük sem találkozott, ám közülük többen is beszámoltak arról, hogy láttak különös formájú növényeket, saját akaratukból mozgó kristályokat és lávadarabokat, s apró, lángoló szemű állatkákat. És egyebeket is... szörnyűségeket!

Csak kevesen tudnak arról, hogy miféle létformák uralják a kietlen Dimurant – és ezek a kevesek nem beszélnek!

Dimuran kihalt világ, nincs statisztikája.

DRAKÓNIA

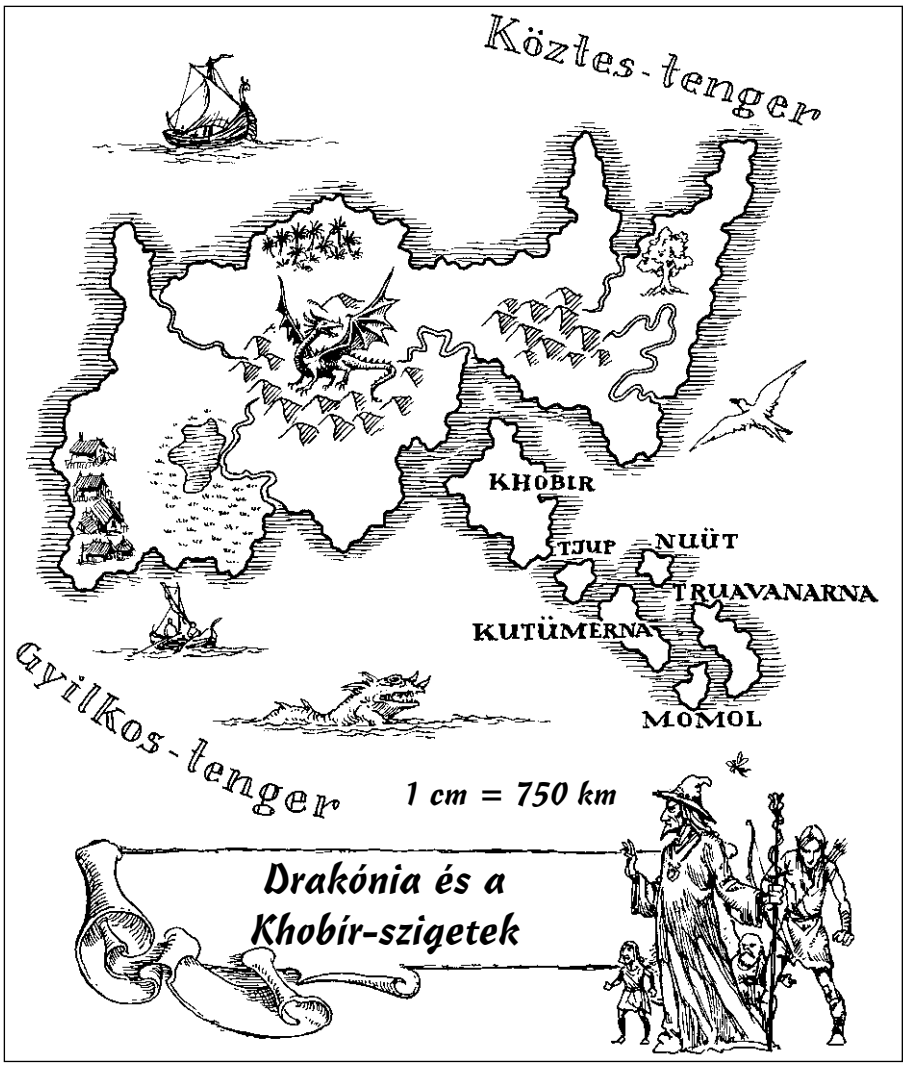
Drakóniát, mely nevét az ott élő sárkányokról kapta, „Bölcső-sziget" néven is emlegetik, mivelhogy a legendák és kutatások szerint számos faj bölcsője ringott a kontinensnyi méretű sziget közepén emelkedő „Három Szülő" lábánál. Állítólag e szigeten jelentek meg először a quetterek és a gilfek, a legendák szerint innen származnak a sárkányok, az elfek, a tündérkék, a fekete elfek, a törpék és a manók is, hogy csak a legelterjedtebb fajokat említsük. Az bizonyos, hogy a tündenépek - a gilfek, az elfek és a tündérkék nem itt születtek, csupán az itt nyitott Résen keresztül sodródtak Worlukra Aslantassról, a tünde anyavilágról. Az is bizonyos, hogy a rettegett fekete elfek már Worluk - pontosabban Drakónia szülöttei. De azt sejteni sem lehet, hogy a többi faj, melyet Drakóniának „tulajdonítanak" honnan származik – valóban itt alakultak-e ki, más világokról vetődtek ide, vagy a gázlények élnek tovább efféle testbe rejtőzve.

A „Három Szülő" a sziget közepén emelkedő három gigászi vulkán neve. Nyugaton a hat kilométer magas és nyolcvan kilométer tölcsérátmérőjű „Füstölgő", keleten pedig a hasonló paraméterekkel rendelkező „Köpködő" fogja közbe a „Tűzokádót", amely szinte az égig nyúlik. A „Tűzokádó" iszonyatosan hatalmas vulkán; harminc kilométer magasba emelkedik, és a tölcsérének átmérője megközelítőleg négyszáz kilométer.

A három vulkán közelében meleg vizű források bugyognak, forró gejzírek törnek elő, és szinte semmilyen növényzet nem képes megmaradni. Ugyanakkor e sziklás térségen él a tűzkígyó, a lángpatkány s a szalamandra és sok egyéb mágikus teremtmény, amelyek a vulkánok által kibocsátott hőből nyerik az energiájukat, és gázokkal, gőzökkel, lávával táplálkoznak.

A Három Szülőt körülvevő, megközelítőleg ezerötszáz mérföldes átmérőjű körben az Arnon-hegység húzódik, amely felülnézetből csupán macskakövek sorozatának látszik a gigászi vulkánokhoz képest. Az Arnon-hegység legmagasabb csúcsa, a Mon Hamoron mindössze négyezer méter magasságba emelkedik. A hegységben, s közvetlen környezetében a legkülönbözőbb sárkányfajok uralkodnak, felosztva egymás között a területet. Zárt közösségben élnek, és igen ritkán engednek be idegen fajokat a területükre.

A sárkányok vidékétől északra az elfeké, a fekete elfeké és más hasonló mentalitású, kisebb fajoké a sűrű erdőség, amely szinte már az



egyenlítőn húzódik, az északi partvonalon pedig apró tündemanók nyüzsögnek. Valahol ezen a területen található az elfek mesés fővárosa, Elfengad – amelyről az egykori elf birodalom kapta a nevét –, ám ennek hollétét csak igen kevesen ismerik. Ha valaki Drakónián kívül Elfengadot emleget, az valószínűleg Zwearonra, a zhiliani elf országra gondol – mivel az ottani elfek szeretik a régi dicsőséges néven hívni az országukat –, és nem a titokzatos, ősi városra.

A sziget nyugati részének közepén található az édesvizű Shimfeitó, amelyben vizitündék és más édesvízi kreatúrák nyüzsögnek. A tavat körülölelő Shim-mocsár a gyíklényeké, a mocsári manóké és a legkülönfélébb mocsári lényeké. Olyan szörnyeteg és jámbor kreatúrák élnek itt, amelyek a világ egyéb részén még csak mesékben sem fordulnak elő.

A mocsártól keletre haladva - és az Arno-hegységtől délre lévő területen törpék, trollok, óriások, valamint egy- és kétfejű ogárok élnek. A háromfejű faj rendkívül ritka; ezeket istenként tisztelik és imádják az innen keletebbre élő gnollok, kentaúrok és madáremberek.

Ahogy keletebbre haladunk, a sziget összeszűkül - ezt a részt nevezik Sárkánynyaknak -, a szűkülten túl ismét hegyek emelkednek. E hegyek között élnek a szőrtelen feketetörpék, és távoli rokonaik a félszerzetek. Még keletebbre ismét sűrű erdőségekkel találkozhatunk, amelyben játékos tündérkék táncolják körül azt a körülbelül ezer mérföld átmérőjű területet, amit Zöld Liget néven ismernek.

A Zöld Liget Zhéniának, a Zöld Úrnőnek, az Egyensúly Istenének egyik kedvelt lakhelye. Itt terülnek el a druidák legszentebb ligetei, s itt emelkedik a legnagyobb erdei templom, amelyben a természet szentségét imádják.

Drakónia a titkok és a rejtélyek szigete. Erős mágia lengi körül, s még a legerőteljesebb varázslók is meggondolják, hogy engedély nélkül a sziget területére lépjenek-e. Ha mégis megteszik, leginkább a part menti részeken mozognak, mivel az ott élők többségével esetleg meg lehet alkudni - mert az köztudott, hogy a Három Szülő körzetét uraló sárkányokkal nem.

Meghódításával sem a gilfek, sem a guarnik nem próbálkoztak, csupán a drének szálltak partra egyszer a délnyugati csücsökben. Ám a tervezett hadjárat már a második napon kudarcba fulladt. Nagy tömegben vörös sárkányok ütöttek rajta az előrenyomuló dréneken, és anélkül, hogy egy is elpusztult volna közülük, az utolsó szálig leöldösték a hatezer fős csapatot. Aztán a sárkányok rárepültek a part közelében horgonyzó hajókra, lángjukkal felgyújtották a vitorlát és az árbocot, s elsüllyesztették azokat. Csupán egyetlen drén varázsló életét hagyták meg - még segítettek is neki haza teleportálni -, hogy elvihesse a hírt, miféle sors vár azokra, akik hívatlanul teszik a lábukat a sárkányok birodalmába. Ezt követően a drének nem háborgatták fegyveresen Drakónia nyugalmát, s rettegve emlegették a szigetet.

Zhénia és druida követői a sziget urainak jóváhagyásával és engedélyével telepedtek meg a sziget keleti részén, s a történtek ellenére ott, ahol a drének korábban partra szálltak, akad pár emberi település is. Ők nem fegyveresen érkeztek a szigetre, s elnyerték a sárkányok jóváhagyását: lévén a legfanatikusabb sárkányimádó szektáról szó, akik csak léteznek Worluk világán. Innen, ezekről a településekről indult el az a hit, amely számos országban gyökereket eresztett, s immár a világ más területein sem ritkák a sárkánypapok, akik sárkánymágiát gyakorolnak.

Ám a druidáktól és ettől alig pár ezer fős közösségtől eltekintve Drakónia továbbra is tabu az ember számára. Orkok pedig csak egyféleképpen érkezhetnek a szigetre: jól átsütve, ezüsttálcán kiterítve, citrommal a szájukban.

Hivatalos nyelv: Bár a szigetet a sárkányok uralják, a hivatalos nyelv nem a sárkánybeszéd - minden népcsoport a saját, ősi nyelveit beszéli.
Lakosság: Vegyes, a sárkányoktól a maradék manótörzsekig.
Öltözködési szokások: A lakosságnak megfelelően vegyes.
Árak: Népenként eltérő, egymással nem kereskednek.
Közbiztonság: Jó - persze ez attól függ, ki vagy és honnan jöttél.
Vallás: A legtöbb drakón faj nem követi az isteneket - vagy gőgből, vagy azért, mert eredeti isteneiket eltemette az idő.
Iskolák, szervezetek, rendek: Elég zárt világ, ezért a kontinensekre nem jutott el egyetlen drakón rend híre sem.

KHOBÍR-SZIGETEK

A Khobír-szigetek oly közel vannak Drakóniához, hogy a csoport legnagyobbika, Khobír valósággal beágyazódik a Sárkánynyaknál lévő hatalmas öbölbe. Ez persze csupán a látszat, hiszen Khobír legközelebbi pontja is több mint négyszáz mérföldre van a rejtélyes Drakónia partjaitól. Ettől függetlenül persze a khobírok messzemenően élvezik a sárkányok védelmét, mi több, pár emberöltővel ezelőtt még a Zöld Úrnő kegyeit is sikerült elnyerniük.

A khobírok, akik a hat szigetet benépesítették, a Nagydrén Birodalom bukása után költöztek ide. Az első telepesek Jidorról menekültek egy véres testvérháború elől, ők alapították az azóta híressé vált khobíri mágusiskolát, a Kristályszem Követőit, akik a mágia mellett főképpen alkímiával foglalkoznak. A khobíriak nem imádnak egyetlen istent sem, viszont a technikai tudományt, a szerkezetek készítésének művészetét istenítik. Megszállott kísérletezők, akik leginkább gépeket és hasznos szerkentyűket gyártanak, de előszeretettel építenek hatalmas acélgólemet vagy éppen különös viselkedésű, mágikus légsárkányokat.

A khobírok amellett, hogy ragyogó tudományos elmék, megszállott kísérletezők és felfedezők, akik cselekedeteikkel és rendszerezőkényszerükkel akarva-akaratlanul is a Rendet szolgálják. A khobír mágusok nagyon sokfelé fel-felbukkannak, s a legelvakultabb népeket kivéve mindenfelé szabadon közlekedhetnek, mivel jobbára ártalmatlanok. Nem avatkoznak bele mások dolgaiba, s mágiát csupán a kutatásaikhoz használnak, vagy abban az esetben, ha támadás éri őket… ám néha még akkor sem.

A khobírok azon kevesek közé tartoznak, akik tisztában vannak a világ őstörténetével, s megszállott gyűjtői a harmincezer évvel ezelőtti ereklyéknek. Ahol „kincsekre” gyanakodnak, ott „ásni” kezdenek, s a megtalált, nagyrészt elrohadt, elpusztult szerkezeteket éveken át tanulmányozzák, hogy megállapítsák a működési elvét, s azt felhasználva új határokat törjenek át a technika területén. A legtöbb szerzeményük a Halál Szigetéről, Dimuranról származik, ám ezekért a hihetetlenül ritka kincsekért hatalmas árat kellett fizetniük. Több mint kétszáz jó kutató pusztult el Dimuranon - vagy hazatérte után nem sokkal

– különféle fertőzésektől és betegségektől, mire felfedezték, hogyan védekezzenek a Dimuranon mindenhol megtalálható Gonosz Sugárzás ellen. Ettől kezdve lecsökkent a halandóság; ám ugyanakkor változtatásokat kellett eszközölni a kutató-mágusok életvitelében. Ahhoz ugyanis, hogy egy Dimuranra készülő mágus viselni tudja az egy tonna súlyú ólomlemezeket, a súlycsökkentő mágiák mellett jelentős fizikumra van szüksége (vagy az átlagosnál jóval erősebb mágikus tudásra).

A khobírok legféltettebb kincse, amit Dimuranról szereztek, egy csaknem teljesen elkorrodált vaskazettából kerítették elő. A holmi egy kicsiny doboz, amin mindenféle gombok és tekerők találhatók, s a külsejét rendkívül elvékonyított fémréteg fedi, alatta pedig egy olyasféle anyag alkotja a doboz oldalát, amit Worlukon sehol sem találni és valóságos mestermű a kialakítása. (A mágusok éppen ezért el is nevezték „Mű-Anyagnak.) Ha a holmin megnyomnak egy gombot, akkor felpattan a fedele, és rálátást enged egy alig tenyérnyi átmérőjű, hihetetlenül vékony kör alakú, fényes fémlemezre, amely a doboz belsejében hever felszúrva egy kicsin fémtengelyre. Ez a lemez kiemelhető, s fura módon az egyik oldala úgy néz ki, mintha körbe-körbe karcolták volna egy vékony tűvel, a másik oldalán pedig egy felirat látszik, amelynek sem az írásjeleit, sem a jelentését ez idáig még nem tudták megfejteni: „Concerto in G Major for Piano and Orchestra". Ugyanakkor a kis dobozkán is van egy felirat, hasonló írásjelekkel, mégpedig a következő: „SONY"...

Ezzel a szerkentyűvel maga Kristályszemű Truavanarna, a mágusiskola legfőbb mágusa foglalkozik immár legalább száz éve, de eddig mindössze annyit sikerült megállapítania, hogy valamiféle zeneeszköz lehet. Ugyanis, ha a lemezt az ujjával körbe-körbe forgatja, alóla nyikorgó-csikorgó hangok és kattogások hallatszanak.

A hattagú szigetcsoport legnagyobbikán, a Khobíron található az a százötven méter magas acélgólem, amelyet a sziget védelmére építettek, s amelyet „Kolosszus" néven neveztek el. Khobír egyetlen kikötőjébe a terpeszben álló Kolosszus lábai között lehet behajózni, s köztudott, hogy ez a mozdulatlanul álló acélszobor a készítői varázsszavára bármikor megmozdul, és kész elpusztítani az ellenséget.

Khobíron található az Építők Udvara. Az „Építők" azok a khobíriak, akik a tervezők leírásai és tervei alapján megépítik, elkészítik a kiagyalt gépezeteket.

Tjup szigete ad otthont az imént említett Tervezőknek, akik folyamatos kapcsolatot tartanak fenn a szomszédos Nuüt-szigeten székelő Kutatókkal és Fejlesztőkkel.

Kutümernán képezik ki a Felfedezőket, akik a világot járják, és azon túl, hogy ereklyékre, kincsekre vadásznak, ők szerzik be azokat az alapanyagokat és varázskomponenseket, amelyekre „kollegáiknak" szükségük van.

Momolon található a hatalmas Khobír Könyvtár, amelyben a legritkább varázskönyvek némelyike is megtalálható. Itt laknak a Feljegyzők, akik az összegyűjtött hatalmas tudást könyvekbe írják, mágikus adatkristályokba táplálják, és egyéb módokon rendszerezik.

A leges-legritkábbak persze Truavanarna szigeten vannak, ahol a tulajdonképpeni Kristályszem Követői mágusiskola, ahol az alkimista- és a „géplakatos" képzés szimultán folyik, s ahol az Iskola legerőteljesebb mesterei a nagyobb horderejű kutatásokkal foglalkoznak.

Hivatalos nyelv: Az ősnyelv. Ezen kívül minden khobíri tökéletesen érti és beszéli a közös nyelvet, és nem egy helyi nyelvet, nyelvjárást.
Lakosság: A Khobír-szigetek összlakossága alig haladja meg a negyvenezer főt, s elenyésző kivétellel az emberfaj tagjai. Különös viselkedésű, sárgásbarna bőrű, hajlott hátú alakok, akik olyan cammogva járnak kurta karikalábukon, akár a ghúlok, ám a szemükben valóságos kristályként csillog az értelem.
Öltözködési szokások: Szeretik a színes, hivalkodó ruhákat, s sokan közülük mágikus ereklyeként viselnek a testükön vagy a ruházatukon apró fogaskereket, elhajlott acélrugókat vagy biciklikullőket - amik rendeltetéséről persze többnyire fogalmuk sincs.
Árak: A kutató mágusok teljes vagyonközösségben élnek, ezért számukra a pénznek nincs értéke. Kutümerna szigetén található a Kincstár, ahol a világon valaha is forgalomba hozott bármely pénzfajtából jelentős mennyiséget őriznek - a Worlukot járó kutatók innen vételezik az utazáshoz szükséges pénzt.
Közbiztonság: Kiemelkedően jó - ezt persze azzal érik el, hogy idegent nem engednek partra lépni a szigetvilágon. Senkit. Ha valaki mégis megpróbálja - akár a tudásvágy, akár a legendás Kincstár motiválja tettét -, gyorsan elbúcsúzhat az életétől.
Vallás: Az itteniek nem imádnak egyetlen istent sem - hűvös távolságtartással figyelik minden tettüket. Jó viszonyban állnak Zhéniával, a Zöld Úrnővel, ám még őt sem mint istennőt, hanem mint bölcs asszonyt ismerik el.
Iskolák, szervezetek, rendek: Khobíron kasztosodnak a mágusok – noha mindegyik „kaszt" egyformán fontos, közöttük az átjárás csaknem lehetetlen. A gyermek khobírokat a százfős Bizottság vizsgálja meg, s képességeik alapján osztják be őket a fennálló rendek valamelyikébe. Ezek a rendek az Építők, a Tervezők, a Kutatók, a velük rokon Fejlesztők, a Felfedezők, a Feljegyzők és a Kristályszem Követői – ez utóbbiak minden más kaszt tudását is birtokolják, azonkívül ők irányítják a közösség életét, és tervezik mindannyiuk jövőjét.

YENNON SZIGETE

Helyesebben úgy kellene nevezni, hogy „Yennon-szigetek", mivel nem csupán egyetlen szigetből, hanem négy további másikból áll, ám a köznyelv mégis „Yennon Szigete" néven ismeri, mivel igazából csupán a központi sziget számít, a többi csupán annak mesterségesen kialakított védelme.

Bárhogy legyen is, ez a relatíve kicsiny szigetcsoport a Rend bevehetetlen bástyája, ahonnan – amennyiben e létsíkon tartózkodik – intézi ügyeit Feketebotos Mark'yhennon, a Rend Istene, a nagyhatalmú ősmágus.

A szigetcsoport leglényegesebb tagja a központi sziget, Yennon Vára, amely magába foglalja Mark'yhennon lakrészét, a mágusiskolát és a hierarchia köreibe tartozó beavatottak lakhelyét, valamint a szolgaszemélyzet és a hadsereg szállásait. E hatalmas, sziklába vájt és abból kialakított építmény-együttes rendíthetetlen és bevehetetlen, a világon feltalálható legerősebb mágiák védik; nem beszélve arról a vá-

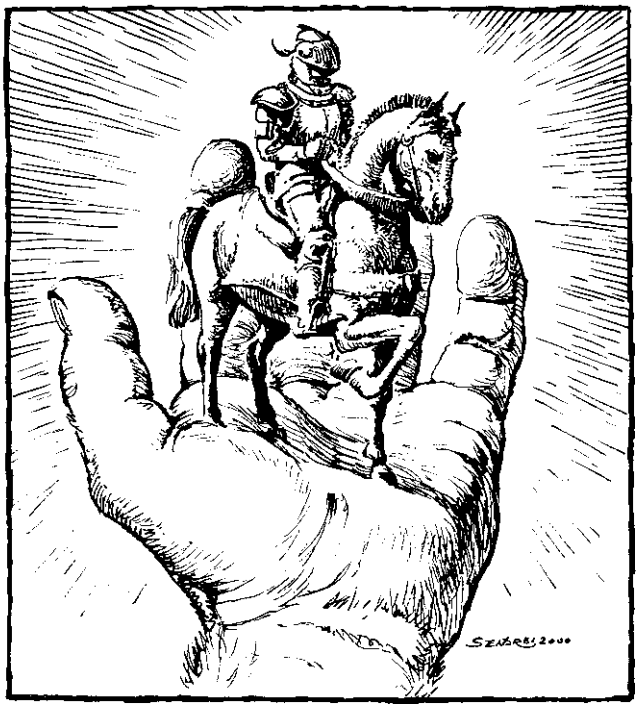
logatott hadseregről, amelynek még a leggyengébb tagja is bármikor képes szembeszállni ötven-hatvan jól képzett harcossal.

A Yennon Vára körül elhelyezkedő négy mesterséges „védművet" azok első védelmezői után nevezték el. Ha támadás érkezik a tenger felől, a támadóknak először ezeken a rettenetes védműveken kell átvergődniük, amelyek azon túl, hogy minden oldalról körbeveszik a központi szigetet, olyan erőteljes energiát bocsátanak ki magukból, hogy még azok a madarak is holtan, összeégve pottyannak le, amik vigyázatlanul megpróbálnak elrepülni fölötte. E mágikus energiák összeérnek, s valóságos kupolát képeznek a sziget-együttes fölött, s elszigetelik azt, mintha csak búrában lenne. Egy hasonló energiabúra létezik lefelé is, amely a fentivel együtt egy olyan áthatolhatatlan, nem szabályos formájú „gömböt" alkot, amelynek alsó- illetve felsőrésze megnyúlt kissé.

Ez a védelmező energiaburok, mivel az állandó fenntartása rengeteg mágikus energiát vonna el fontosabb tevékenységekről, alapvetően csupán egyfajta biztonsági szinten üzemel. Aki ilyenkor megpróbál áthatolni rajta, az csupán annyit érez, mintha megcsípték volna a bőre teljes felületét egy pillanat erejéig, semmi többet. Ám ilyenkor a riasztórendszer azonnal jelzi a környéket pásztázó mágusoknak a behatoló lényeges tulajdonságait, s mindamellett a behatolót eltéveszthetetlenül megjelöli egy jól látható, színes fényponttal. Ilyenkor az őrzési feladatot ellátó mágus dönti el, hogy aktiválja-e a legerősebb - dezintegráló - energiafalat, avagy más módon ellenőrzi a behatolót.

Ez a rendszer arra is felkészült, hogy védelmezze a szigetet beteleportálás és hasonló térváltoztatásra alkalmas varázslatok ellen, s képes kiszűrni a madár vagy rovar formájában érkező varázslókat, druidákat is. Tökéletes védelem persze nincs, hiszen az őrség feladatait az eseménytelen időszakokban, amikor semmi sem sejtet várható intrúziót, zöldfülű varázsinasok ülnek az őrtornyokban, akik nem mindig mérik fel helyesen az eseményeket.

Ám még ha valakinek sikerülne is bejutnia az energiaburán belülre, a központi szigettel is meg kell küzdenie. A sziget szikláit mesterségesen felkorbácsolt hullámok ostromolják, amelyek - mintha csak öntudattal rendelkeznének - elkapják az illetéktelen behatolókat, és a sziklafalnak csapkodják. E sziklafalakon emelkedik a legkülső fal, amely hatvan méter magas és nyolc méter széles, s a sziklányi köveket a legerősebb kötőanyaggal erősítették és rögzítették egymáshoz. E fal négy különböző pontján - északon, keleten, nyugaton és délen - hatalmas bástyák emelkednek, ahonnan szemmel lehet tartani a külső védmű-szigeteket, s a köztes területet. E falon belül várudvar következik, raktárak és más épületek, majd egy újabb fal következik. Ahogy a sziget középpontja felé haladunk, az egyes szintek teraszosan emelkednek, s minden újabb teraszt vaskos fal határol. Igaz, ezek a falak korántsem olyan masszívak és erőteljesek, mint a legkülső várfal, ám a látszat csalóka; e falakat a legkülönbözőbb fizikai és mágikus csapdák védelmezik. Ezek a falak gyűrűt formálva, szabálytalan koncentrikus körökben veszik körül a legbelsőbb építményeket. Annak, aki meg akarná ostromolni Yennon Szigetét, kilenc ilyen vaskos várfalat kellene ledöntenie, hogy eljusson a sziget belsejébe, ahol a legmagasabb tornyok emelkednek a magasba.



A szigeten szigorú hierarchia uralkodik, s azok, akik fölül állnak, teljhatalmú urai a hierarchiában alattuk állóknak. Ez a rend alapja, e rendszert jelképezik a központi erődítmény körül húzódó gyűrűk. Kilenc ilyen gyűrű van. A legbelső vár a szigetet alkotó hegy legtetejére épült. Legmagasabb pontján Mark'yhennon híres Csőtornyai törnek a magasba - köztük a Feketebotos mágus személyes rezidenciája, a Fekete Torony -, s a legkülső kör van legalacsonyabban, már-már a tenger szintjén. Ez jelzi a hierarchia szintjeit is. A legnagyobb kör a legkülsőbb, ott élnek a legtöbben, az a hierarchia alja, s ahogy a csúcs felé haladunk, a gyűrű egyre keskenyebb, hiszen az ott élők száma is jóval kevesebb.

A Csőtornyokat valamivel lentebb az Első Gyűrű veszi körbe, ott élnek az Első Kör beavatottjai. Ők az egyetlenek, akik közvetlen kapcsolatban állnak a nagy Mark'yhennonnal. Mindössze hárman vannak, mint ahogy Yennon Szigetének hierarchiája is három fő kasztra oszlik: a védelem, a harc és a sötétség kasztjára.

E három kaszt ősidők óta létezett, s e kasztok vezetői évezredek, de minimum évszázadok óta álltak már Mark'yhennon szolgálatában. Ám a közelmúltban - egyrészt a Gerondar elleni félresikerült és elárult hadjárat miatt, de még inkább a mhyori elszabadulásának köszönhetően - alapos változások és átrendeződések történtek a hierarchikus rendszerben. Oly sokan elpusztultak akkor a nagy nevek közül, mint amennyien talán a legutóbbi ötezer évben összesen sem.

A halottak egy részét valamilyen formában sikerült visszahozni a létezésbe, mások örökre elvesztek, vagy egy másik létsíkon kísértenek.

A Védelem kasztjának legfelsőbb szintje:

Első kör: Csuklyás Mirigorn (immár lícsformában)
Második kör: Lomahran Rydon, Acélkarú Revodar, Croo

A Harc kasztjának legfelsőbb szintje:

Első kör: Világtalan Grianath (immár lícsformában)
Második kör: Zord Valeron, Tigrisszem, Tűzevő Yomar

A Sötétség kasztjának legfelsőbb szintje:

Első kör: Farkasfogú Ronald (vámpír és nekromanta)
Második kör: Sötét R'yaga, Khomdah, Kevlon Mugart

Mindhárom kaszt felépítése a következő. Az Első Kör beavatottja három követővel rendelkezik, akik bár egyazon szinten – a Második Körben – állnak, köztük is létezik a hierarchia. A legmagasabban a prímás áll, őt a szekundáns követi, a legkisebb hatalommal pedig a tercius rendelkezik. Ám ezek mindegyike úgyszintén három-három követőt mondhat a magáénak a fentebb leírtak szerint. Vagyis egy kaszt első szintje egy, a második szintje három, a harmadik szintje pedig kilenc főből áll. Ám ezután a hívek és követők száma már ugrásszerűen növekszik. A harmadik szinten állók mindegyike 30-100 fő fölött rendelkezik, attól függően, hogy miféle feladatot kell ellátnia. S a lentebbi szinteken is ugyanez az elv érvényesül. Természetesen az Első Kör beavatottjai közvetlenül is rendelkezhetnek mind a Harmadik Kör kilenc beavatottjával, mind azok beosztottjaival.

Hivatalos nyelv: A közös, de a felsőbb körök beavatottjai az ősnyelven érintkeznek egymással.
Lakosság: Vegyes, a világ minden tájáról érkeznek ide hívek.
Öltözködési szokások: Szintenként más ruházatot viselnek – a felsőbb körök ruházatát a tipikus mágusköpeny határozza meg, az alsóbb körökben pedig valóságos divatáramlatok söpörnek végig, amelyek évszakról-évszakra megváltoztatják az uralkodó színeket, szabásmintákat.

Árak: Yennon-szigetén nincsen belső használatú pénzforgalom.
Közbiztonság: Kiemelkedősen jó. A munkavégzéssel járó baleseteken és néhány félresikerült varázslaton kívül semmi sem zavarja meg a sziget nyugalmát.
Vallás: Természetesen a mindenek felett való bölcs, Feketebotos Mark'yhennon hite.
Iskolák, szervezetek, rendek: Az alsóbb körök különféle rendeket, iskolákat működtetnek – ezek a három fő kaszt, a Védelem, a Harc és a Sötétség kasztja szerint szerveződnek.
Jelentősebb rendek:

Orgyilkosok: Ronald Kutyái (Ötödik kör, Sötétség kasztja), Sáskák (Kilencedik kör, Sötétség kasztja), Utazók (Kilencedik kör, Sötétség kasztja)

Varázslók: Visszanézők (Negyedik kör, Védelem kasztja, halálontúli varázslók), Tűztenger (A hatodiktól a kilencedik körig, Harc kasztja)

Boszorkányok: Miramor (A negyediktől a kilencedik körig, Védelem Kasztja), Montardyr (kilencedik kör, Sötétség kasztja)

Harcosok: Káosztiprók (Negyedik kör, Harc kasztja), Yennon Gárda (a hetediktől a kilencedik körig, Harc kasztja), Felvigyázók (az ötödiktől a kilencedik körig, Védelem kasztja).

YANWICK-SZIGETEK

TZANTHAMOR

Mint ismeretes, a Yanwick-szigetek legnagyobbika Tzanthamor, amelyen ez idáig Tzanthamor, egy hóbortos varázsló uralkodott. Tzanthamort egykor Eftghitegor, a Zhíli Bíborszív Rend lícs Nagymestere jelölte ki arra a feladatra – Mark'yhennon megbízásából –, hogy az itt épített Katedrálisban őrizze Gloyvának, az Őrület Istenének megtestesülését. Ám azt csak kevesen tudták, hogy Gloyva lelkét nem a Katedrálisban, hanem a szomszédos Quebered-szigeten tartották bebörtönözve, ahol a belőle kisugárzó mágikus erő segítségével altatták örökös álomban a Káosz Sárkányait.

A Katedrálisban található Gömbben pedig az a Tristitia nevű jégsárkány volt bebörtönözve, aki rájött erre a titokra, és ki akarta szabadítani a Káosz Sárkányait.

Immár azonban némely kalandor közreműködésének köszönhetően Tzanthamor szigetén egyetlen élő lélek sem maradt, sőt még a zombik nagy részét is elpusztították, befalták azok a sárkányok, akik évezredes megaláztatásukért viszonzásképpen felégették és porig rombolták a szigetet.

Tzanthamor jelenleg kihalt világnak számít, így nincs statisztikája.

SHEMAK

Egy buja növényzettel lepett, vadban gazdag sziget Tzanthamortól északkeletre. Egy madzsun törzs lakja, amely a Thelan-szigetvilágról telepedett ide. Ezek fekete bőrű kannibálok, akik istenként tisztelik a quettereket, akik néha-néha átrepülnek közéjük, hogy belakmározzanak kissé a húsukból. Ám ez a veszély csak ritkán fenyegeti a madzsunokat, mivel a quetterek gyűlölik azt a szúrós szagú, émelyítő növényt, amivel a négerek bekenik a bőrüket. (És egyébként is, azok a „lejárt szavatosságú" zombik, amelyekkel Tzanthamor rendszeresen ellátta őket, sokkal ízletesebbnek bizonyultak, és nem énekelnek dicsőítő dalokat, miközben zabálják őket...)

Hivatalos nyelv: A madzsunok zagyva anyanyelve, számtalan közös kifejezéssel szennyezve.
Lakosság: Kannibál madzsunok.
Öltözködési szokások: Elhanyagolható mennyiségű ruhadarab – inkább színes iszapot kennek a testükre, amely megkeményedve napokig borítja egyébként is szutykos bőrüket.
Árak: Nincsennek.
Közbiztonság: Errefelé semmi sem szavatolja az élet szentségét. Ugyanakkor valószínűleg semmit sem fognak ellopni az utazótól – a madzsuk semmire sem becsülik a vagyontárgyakat.
Vallás: A qutterek istenként való imádata.
Iskolák, szervezetek, rendek: Nincsenek. Azok a madzsunok, akik valamely csoda folytán kikerülnek a nagyvilágba, testőrök, esetleg hóhérok lesznek egy-egy egzotikumot kedvelő zhilén nagyúr udvarában.

QUEBERED

Ezen a kifli formájú szigeten állt az a kőszobor, amelyben Gloyvát, az Őrület Istenét fogva tartották. Az Őrület Istenének kisugárzása nem csupán a Káosz Sárkányait késztette örök álomra, de mindhárom szigetre elegendő mágiát sugárzott, amely iszonyatosan erős védelmet jelentett.

Immár azonban sem a szobor nem létezik, sem az Őrület Istene nincs ott, és a Káosz Sárkányai is elrepültek. A Korcsfajzatokat befalták a sárkányok, immár nem nyerhetik el azt a roppant erőt és hatalmat, amelyre áhítozva idejöttek.

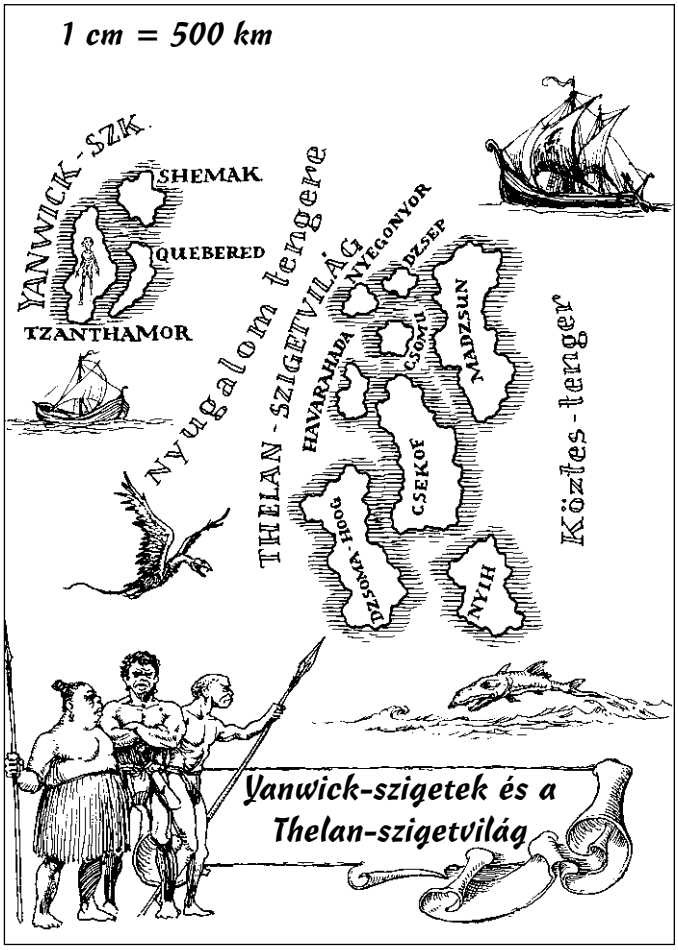
A quetterek szinte mind egy szálig elpusztultak; talán ha egy tucatnyian menekültek meg. Ezek megsejtették a bajt, és még időben átrepültek a szomszédos Shemak-szigetre, vagy megbújtak valamely tengerparti barlangban.

Csak több nappal a sárkányok elvonulta után tértek vissza lakhelyükre, és rendkívül feldühödtek a pusztítás láttán. Egyikük megtalálta azt a feliratot, amelyet Alek Gavaj mázgált egy sziklára, és mivel ez a quetter elég intelligens volt ahhoz, hogy el tudja olvasni a szöveget, még máig is azon gondolkodik, ki lehet az a „Két Lábon Járó Tepsi", aki itt „harapott kőbe".

Quebered jelenleg kihalt világnak számít, így nincsen statisztikája.

THELAN-SZIGETVILÁG

Nyolc szigetből álló szigetcsoport, amelyet három egymással ellenséges viszonyban lévő kannibál törzs ural. Mindhárom törzs fekete bőrű, és előszeretettel lakmározik ellenségei húsából - ám szinte több közös vonás nincs is közöttük.



A Thelan-szigetek kannibál törzsei:

1. Dzsoma-hoogok

Huszonkét nagyobb altörzsből állnak, amelyek gyakorta egymás között is civakodnak. Minden Holdisten napján átkelnek a Navaraha szigetre, hogy áldozzanak a Holdistennek. A szomszédos csekof-törzsbeliek ilyenkor lesnek rájuk leginkább, és néha alaposan megtizedelik a révületbe esett áldozókat.

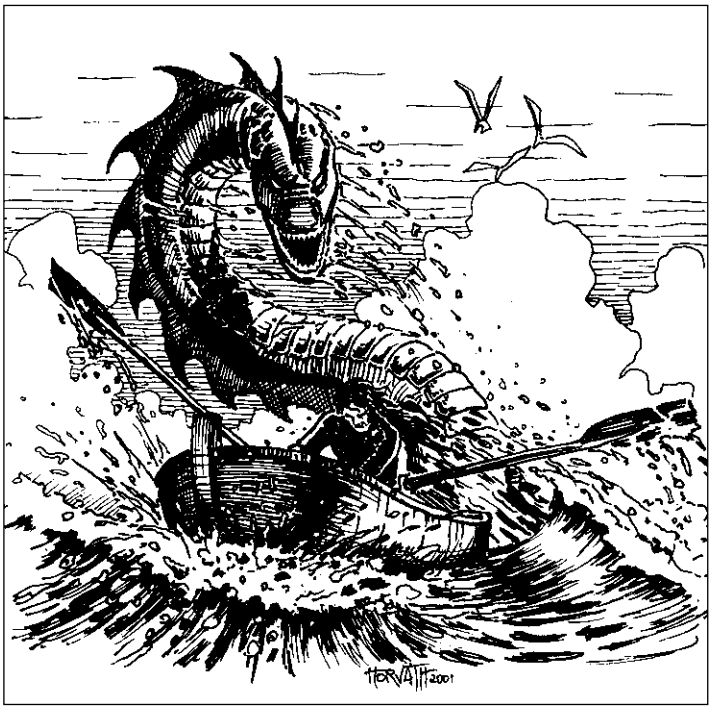
A dzsoma-hoogok kétméteres óriások, igen vaskos törzzsel és hosszú végtagokkal. Sűrű, fekete hajukat vörös agyaggal mázgálják be, felsőajkukat egy kihegyezett pálcikával szúrják át. Ruhát nem viselnek, csupán övszíjakat, amelyre az „orvosságos zacskójukat" erősítik, s amelyhez a férfiak felkötözik a péniszüket védő futóbabhüvelyt, hogy a szerszámuk ne akadályozza őket libegésével futás közben.

Ők a Dzsoma-Hoog szigetet lakják, és az amúgy lakatlan Navaraha-szigetet látogatják áldozás céljából. Élelmük nagy részét a szigeten található állatok és vadon növő növények, gyümölcsök jelentik, amelyet ellenségeik húsával egészítik ki. Legszívesebben a kövér csekofok húsából lakmároznak, de néha átjárnak a Nyih-szigetre is, ahol madzsunok élnek.

2. Csekofok

Egy rendkívül egységes törzs, amely mindössze négy altörzsre tagozódik, amely felosztotta egymás között Csekof-szigetét, s a legnagyobb egyetértésben él. Közös nagy ünnepeikre a sziget közepén lévő hatalmas fennsíkon gyűlnek össze, nyállal erjesztett pálmapálinkát vedelnek, és amikor felkel a hold, vonítnak, mint a megsebzett kutyák.

Mivel a szigetük partján körbefutó tizenöt-húsz kilométeres sáv a legtermékenyebb, mindannyian ebben a sávban élnek, a sziget belseje a vadászterületük, és itt rendezik meg a nagy ünnepeiket, áldozásaikat és évszakonkénti sportversenyeiket, amelyek egyfajta férfiassági erő- és ügyességpróbák. E versenyeken avatják férfivá a serdülő fiúkat, itt bizonyíthatják ügyességüket az asszonyra vágyódó ifjak. E versenyeket követően választják ki a nők kérőik közül az arra legérdemesebbeket.



A csekofok, ellentétben a dzsoma-hoogokal, saját törzsbelijük húsát undorral utasítják el, és sohasem eszik meg. Aki mégis megteszi – szándékosan vagy tudtán kívül –, borzalmas szentségtörést követ el, amiért elevenen lenyúzzák az arcáról a bőrt, és a friss sebre a tenger sóját szórják.

A csekofok átlagos magasságúak, egy megtermett dzsoma-hoognak legfeljebb az álláig érnek, ám a testsúlyuk eléri, sőt meghaladja délnyugati szomszédaikét. A csekofok ugyanis rendkívül szélesek, és a tekintélyt a testsúlyukkal mérik. Akadnak közöttük nagy pocakosak, de általában arányosan kövérek. A nők háncsszoknyát, a férfiak pedig pálmaleveleket viselnek. Kizárólag a Csekof-szigetet lakják, és mivel rendkívül szeretnek harcolni, rendszeresen zaklatják a környező szigeten élő szomszédaikat.

3. Madzsunok

Ők a legnagyobb létszámú törzs a három ellenséges törzs közül, s ugyanakkor ők a legmegosztottabbak. Zömében a Madzsun-szigetet lakják, ám ők birtokolják a Nyih-szigetet, Nyegonyort, Dzsepet és Csomut is. Bár létszámban fölötte állnak két ellenségüknek, mégsem tudják elsöpörni azokat, mivel a madzsunok legszívesebben egymást irtják, s a külső ellenségekkel csupán kényszerből foglalkoznak, nem élvezetből. A madzsunok hírhedt fejvadászok, és egy serdülő ifjú csakis akkor lép férfikorba, amikor megszerzi első zsákmányát. Mivel a másik két törzset lenézik, a legnagyobb dicsőséget az jelenti számukra, ha egy madzsun harcos fejével térhetnek haza a kunyhójukba, hogy azt füst fölött megszárítsák, és a kunyhó előtti dicsőségpóznára akasszák. Természetesen még a legelvetemültebb madzsun sem vetemedik arra, hogy saját falujabelit gyilkoljon le, ámbár ha megtalálják egyik társuk - vagy éppen rokonuk lefejezett hulláját -, azt haladéktalanul megeszik, hogy beléjük szálljon annak ereje.

A madzsunok csak ritkán portyáznak, és vallási (és elővigyázatossági) okokból csupán igen megfontolt esetben teszik lábukat a dzsoma-hoogok vagy a csekofok földjére. Az viszont nem ritka, hogy egy-két csónaknyi madzsun átevez a Madzsun-szigetről Dzsepre, Csomura vagy Nyegonyorra, hogy szerencsét próbáljanak. Néha fejekkel megrakottan térnek vissza - máskor pedig a hagyományoknak megfelelően a prédának kiszemelt sziget egyik szent embere hozza vissza a lefejezett testekkel telt csónakot, hogy a rokonok megfalhassák elhunyt rokonaiknak a végtisztességet.

A madzsunok apró termetű, kurta lábú, mozgékony négerek. A nők és a férfiak egyaránt kopaszra borotválják a fejüket, kitépkedik összes testszőrzetüket, és a bőrüket a lágyabb részeken vágásokkal jelölik meg, vagy egy sötét növényi kivonat révén tetoválják. A tetoválások általában az ártó szellemek ellen vannak, vagy egy-egy megevett rokon és bajtárs emlékezetére. Egyébiránt kedves, békeszerető emberek, akik rengeteget és néha indokolatlanul nevetnek. Szinte minden érzelmüket különböző árnyalatú nevetéssel fejezik ki. Sírni csupán a legnagyobb örömükben sírnak; a legmélységesebb bánatukban pedig sikoltozva kacagnak. A lányoknak a férjhez menés előtt egy hónappal meg kell tisztulniuk. Ez azt jelenti, hogy a törzs javasasszonya megvizsgálja az illetőt, s amennyiben a leányzó véletlenül még szűz, akkor az ujja segítségével átlyukasztja a szűzhártyáját, hogy megkönnyítse az első aktusát. Majd pedig, miután a szüzesség kérdése már megoldódott - s miközben a szerencsétlen leány sikongat a fájdalomtól -, többen lefogják, és egy borotvaéles kagylóval kimetélik a klitoriszát. Ezen metszés célja, hogy a leendő asszonyt soha többé ne kínozzák testi gerjedelmek, és ne kívánjon férfit, csak a férje elégedettségét szolgálja.

Hivatalos nyelv: A három törzs ugyanannak az ősi nyelvjárásnak egy-egy felismerhetetlenségig torzult változatát beszélik. A thelani nyelvek olyannyira idegenek az emberi fül számára, hogy azokat csaknem lehetetlen megtanulniuk idegeneknek - és erre amúgy sem nyílna lehetőségük.
Lakosság: Fekete bőrű kannibálok.
Öltözködési szokások: Növényi eredetű ruhákat viselnek - pálmalevelet, háncsszoknyát, pénisztokot stb.
Árak: Nincsenek.
Közbiztonság: Nagyon rossz.
Vallás: A kannibálok között a hold kultusza él - a holdat nem istenként, hanem az Égi Apa egyetlen szemeként félik, amely mindent lát, még a legnagyobb harcos lelke mélyén rejtező aprócska félelmet is.
Iskolák, szervezetek, rendek: Nincsenek. A thelaniak egyike-másika néha feltűnik a Káosz hadseregében - főképpen dzsoma-hoogok -, esetleg valamely meirani kalmárherceg orgyilkosaként; őket a drunohari rabszolgavadászok kerítették kézre, és alapos átnevelés után jó pénzért továbbadtak rajtuk Volena és Meiran piacain.

JIDOR-SZIGETEK

A Jidor-szigetek tíz nagyobb és legalább száz kisebb szigetből, álló szigetcsoport félúton Zhilian és a Déli Jégföld között. A nagy szigetek változatos domborzatúak, bár leginkább az erdővel borított dombság a jellemző rájuk. Nagyobb hegyek csupán Honshadun és Jidoron magasodnak – hófödte csúcsaikról szinte naponta dübörög alá lavina. A kisebb szigetek alig némelyike lakható, többségükben halászmadarak fészkelnek csupasz szirtjeiken, s magányos remeték vegetálnak a kíméletlen időjárással dacolva. A szigetvilág éghajlata meglehetősen hűvös, részben a Déli Jégföld közelsége, részben a rendkívül viharos széljárás miatt – ugyanakkor a trópusokhoz közelebb lévő Honshadu szigetén csak az lát havat, aki elzarándokol a felhők fölé magasodó Császár-hegység csúcsaira. A szinte állandóan fújó nyugati szél a hosszú nappalok évszakában pusztító erejű viharrá dagad, amely körbe szalad a világon. Ez a szél meghatározza a környező tengerek hajózhatóságát is - ahhoz, hogy valaki elérje a Jidor-szigeteket, előbb el kell hajóznia Maldiberan délkeleti szegélyére, s onnan délnek fordulni, míg a kontinensekre való visszajutáshoz a szigetek védelmében a legészakibb jidori szigetre, Honshadura kell vitorlázni, majd oldalszéllel és sok szerencsével Zhilianig jutni. Ám még a legvakmerőbb tengerészek is kétszer meggondolják, hogy nekivágjanak-e az útnak, hiszen könnyen előfordulhat, hogy a viharok elsüllyesztik őket, vagy ami ugyanilyen rossz: Khobírra, Drakóniára, esetleg a Yennon-szigetekig sodorják őket.

Ennek a kicsiny, zárt világnak a lakosai érthető okokból csak a legritkább esetben érintkeznek idegen kultúrák vagy idegen fajok egyedeivel – a legutolsó koldus is önteltségig büszke arra, hogy a Föld-létsík zsapan népéből származik, melynek kultúráját az utolsó írásjegyig megtartották az elmúlt évtízezredek alatt. A Jidor-szigetek lakossága önellátásra rendezkedett be, s a napi szükségletek kielégítésétől kezdve a luxuscikkekig, szinte mindent a szigeteken termelnek meg. A belső kereskedelem igen fejlett, ám a szigetvilág kereskedelmi kapcsolatai más vidékekkel a semmivel egyenlők - ámbár más földrészek kereskedői olykor meglátogatják a számukra legendásan gazdag szigetvilágot. Az egyetlen külhoni áru, amely igazán érdekli a jidoriakat, az a két lábon járó arany - vagyis a rabszolga.

A jidori emberek nagy része a földből és a halban gazdag tengerből él. Az északi, napsütötte szigeteken megterem a rizs, melyet a dombok oldalára felkúszó, vízzel elöntött teraszokon termelnek, sőt, Honshadu északi, meleg esőktől öntözött szegélyén jó években kétszer is lehet aratni. Délen egyáltalán nem terem meg a gabona, de a Honshaduról behozott rozsot elvetik, mivel a még zsenge hajtásait learatva, erős bódító italt főznek belőle; a Császár Áldásának nevezett pálinkát. Állatokat tartanak, ámbár a katonák hátaslovain kívül csupán kecskét, disznót, baromfit, amelyek megélnek az emberi hulladékon is. Az igényesebb állatok elpusztulnának a zord időjárási viszonyok közepette. Amikor a viharok engedik, kis csónakok ezreiből összeverbuválódott halászflották futnak ki a tengerre, vagy hasas, rabszolgaevezősök hajtotta hajók keresik fel a madárszirteket, hogy összegyűjtsék a tojásokat - és ami ennél sokkal fontosabb, a guanót, amellyel termékennyé teszik a honshadui rizsföldeket.

A szigetvilág eszmei, szellemi és hatalmi központja legnagyobb és legdélebben fekvő Jidor-sziget. A Jidor Császárságban szigorú kasztrendszer uralkodik, amelynek korlátait átlépni szinte lehetetlen. Aki rabszolgának születik, csakis az ura végtelen kegyének köszönhetően lehet szabad ember, ám ha ez valami csoda folytán bekövetkezik, a kasztrendszer legalján lévő páriák közül - akik szinte csak annyiban különböznek a rabszolgáktól, hogy ingyen nem lehet dolgoztatni őket, és szabadon nem ölhetők meg - soha nem emelkedhet följebb. Kivételek persze előfordulnak - a császár vagy a császárné példátlan kegyének vagy szeszélyének köszönhetően, ám ezeket a kivételeket egy kézen meg lehetne számolni, s csupán arra jók, hogy a hihetetlen történetek közszájon forogjanak, s az elnyomott, az éhínség peremén tengődő tömegekben élhessen a remény, hogy talán egyszer megváltozik a sorsuk. A bátrabb szabadok persze beléphetnek egy katonai rendbe, ahol lehetőségük nyílik a felemelkedésre - vagy a dicstelen halálra.

A jidoriak aprólékos kasztrendszere több ezer, egymástól elkülönülő társadalmi réteget ismer. Azonban az igazán mély szakadék a főbb kasztok található.

Omarák - az uralkodó nemesség.
Surdzsák - legrangosabb harcosok, kalmárok, földbirtokosok.
Jovorák - vagyonos középréteg, rabszolgát birtokló mesteremberek.
Jenhkák - vagyon nélküli középréteg, kisebb harcos rendek.
Murthák - alsóréteg, kézművesek, földművesek, halászok.
Páriák - nincstelen, nyomorgó, alkalmi munkából élő szabadok.
Szopák - rabszolgák.
- *Dher-szopák* - jidoriak.
- *Sher-szopák* - ember fajúak, de nem jidoriak.
- *Czuk-szopák* - nem emberfajú, intelligensek.
- *Cok-szopák* - félintelligens humanoidok.

A jidori népesség mintegy felét kitevő rabszolgákat nem veszik emberszámba, így a Császár hivatalnokai sem, amikor Fényességes Hjan Hszao alattvalóit megszámlálják. Jidor Császára, a Fényességes Hjan Hszao acélos kézzel uralja az ősi hagyományokon és a brutális elnyomáson alapuló birodalmát. A jelenlegi Fényességes a másfélezer éve uralkodó Hszao dinasztia legfiatalabb sarja, ki számos testvérének és kuzinjának lecsupaszított koponyájából készíttetett új trónust magának. A pompázatos, dúsgazdag és burkolatlanul halálos császári udvar a Jidor-sziget középpontjában található, Hoymo Lathagában, az Aranyfürtök Városában, amelynek gazdagsága és csillogása szemkáprázató.

Jidor lakosai nem imádnak idegen isteneket; a mindenkori Császár egyúttal az isten szerepét is betölti ebben a szigorú hagyományokra épülő, rideg és embertelen kultúrában. A Császár szinte isteni hatalommal bír; aki akarata

ellen szegül, halott ember. Mivel a rizsföldeken és a különböző ültetvényeken rabszolgák dolgoznak, a páriákat kivéve a felsőbb osztályok jól élnek, és nem panaszkodnak. A páriák pedig látván a sanyargatott, véresre vert rabszolgákat, szerencsésnek érzik magukat, és elnyomorognak a csillogó-villogó város szélén összezsúfolt putrijaikban.

A társadalom szigorúan a férfiak hatalmára épül, a nők csupán szolgai, kiszolgáló, gyereknevelő és örömnyújtó szerepet töltenek be. Amelyik nő többre vágyik, azt gyorsan ráncba szedik a tisztes nőrokonok. Ennek dacára egy igazi jidori férfi tiszteli és szereti a feleségét, annak tisztaságát, s bármikor feláldozná érte az életét – ha az életével nem a Császárnak tartozna felelősséggel. Az elv: ha egy nő tudja, hol a helye, megérdemli a védelmet. Olykor mégis születnek leányok, akik elégedetlenek a rájuk szabott sorssal: ők vagy álöltözetben élik le az életüket, férfinak adva ki magukat valamely harcos-rend kebelén, avagy az oly ritka kereskedőhajók valmelyikén a tágas világba szöknek.

A jidori mágiahasználat, nélkülöz mindenfajta kifinomultságot; a varázslók csupán harci varázslatokat sajátítanak el, melyek egyaránt jók támadásra és védekezésre. Két nagy jidori mágusiskola létezik, az Aranyló Nap és a Tűzvihar – mindkettő a Császár közvetlen fennhatósága alatt, aki ugyan maga nem mágus, mégis viseli mindkét iskola atyamesteri címét. Az Aranyló Nap varázslója egyfajta energiamágiát űz, amely a hagyományos harci mágiákra alapul, míg a Tűzvihar iskola egy speciális jidori mágiatudomány kialakítója, amely elsősorban a tűz tulajdonságait felhasználva működik. E két mágusiskola korántsem olyan jelentős, mint a Zhilianon vagy a Maldiberanon található mágusiskolák - Yennon Szigetét és a Drénföldet nem is említve - ám meglepő trükkjeikkel és váratlan megoldásaikkal a jidori mágusok akár még egy magas rangú Yennon-mágust is meglephetnek.

Jidoron több tucat harcos-iskola létezik. Ezek közül kettő igazán jelentős - mindkettő ősi zsapan eredetű:

1. Samirai-surdzsák

E harcosrend tagjai gyermekkoruktól kezdve tanulják a harcművészetet; csakis olyan gyermekek kerülhetnek ide, akiknek már az ősei is harcosok voltak. A legnemesebb samirai-surdzsák, akik a kasztrendszer igen magas fokán állnak, minimum hat-nyolc felmenőig vissza tudják származtatni samirai eredetüket, és a Császár személyes testőrségének tagjai lehetnek. Elsősorban a közelharc specialistái; rendkívüli gyorsaságuk, fizikai erejük és hihetetlen állóképességük magasan az átlagember fölé emeli őket. A kiképzés ideje alatt igen nagy a kirostálódás; azokat, akik nem bírják a kemény életet, elűzik a samirai erődítményekből. Ezekből többnyire közönséges katonák válnak valamely kisebb katonai rendben, esetleg megpróbálnak beállni a másik nagy harci rendbe, a ningcu-surdzsák közé. Általában az a tapasztalat, hogy akik kiesnek a rostán a samirai-surdzsák közül, azok a ningcu-surdzsák között sem állják meg a helyüket – ezért a második Fényességes Hszao Császár idejétől fogva általánossá vált a szokás, hogy azokat a felfuvalkodott bukott-samiraiokat, akik kopogtatni bátorkodnak a ningcu-rendház kapuján, kérdés nélkül lefejezik. Bár számtalan uraság tárt karokkal várja a kihullottakat, pénzt, italt, nőt számolatlanul biztosítva nekik, az elbukott samirai-tanoncok legtöbbje rituális öngyilkosságot követ el szégyenében. Ám azok, akik nem dobják el maguktól az életet, s kisebb harcosrendekben képezik tovább magukat, általában magas rangot érnek el befogadó rendjükben.

A samirai-surdzsák kedvelt fegyvere a széles és a keskeny szablya, a pillekönnyű, kétélű csatabárd és a könnyed, mindkét végén vágóéllel ellátott vívólándzsa. A tiszta, becsületes küzdelmet szeretik, a fegyvertelen kézitusát pedig rendkívüli megbecsülés övezi - mint a legtisztább harcformát, ahol csak a test és az elme harcol. Idegenkednek az íjtól és a dobófegyverektől - ilyen fegyvert szerintük csak a gyengék, a gyávák és a nemtelenek használnak.

A samirai-surdzsák a közhiedelem szerint a mágia egy bizonyos fajtájának avatott ismerői. Állítólag a puszta akaratuk révén képesek felgyorsítani a mozgásuk sebességét, képesek megállítani az ellenfél kardját a levegőben, képesek egy rövid időre gránitkeménnyé varázsolni a bőrüket, képesek a puszta kezüket éles bárdként használni és képesek harci kiáltásukkal az ellenfelük szívébe félelmet küldeni. Amit azonban a köznép és a nagyritkán Jidorra vetődő külhoniak mágiának vélnek, csupán a test és az elme tökéletes birtoklásából fakadó képesség. E képesség a Lenyugvó Nap Dicsősége nevet viseli, mely költőisége mellett kifejezi azt is, hogy élethossziglan tartó gyakorlás után van csupán esély az igazán csodaszámba menő tettek végrehajtására. A Lenyugvó Nap Dicsőségének tudása harcosról harcosra száll - a különös képesség pikantériája az, hogy aki már igazán elmélyedt ennek művészetében, az visszavonul mindenféle harctól, hiszen egy bizonyos elmélyedést állapotában a harc már zavarja a tökéletességet. Az egykori samirai-surdzsából ekkor szerzetes válik, és elhajózik - esetleg elúszik - a Jidori szigetcsoport legdélibb lakható tagjára - mely fele akkora, mit a legkisebb „nagy” sziget -, Horm-szigetére, ahol a lakosság egyenlőként, kasztoktól mentesen éli az életét. A Horm-szigeti szerzetesközösség bárkit szívesen befogad, és segít elmélyülni a Lenyugvó Nap Dicsőségében. Próbák nem szűrik meg a jelentkezőket - aki valahogyan eljutott a Horm-szigetre, az már megérdemli, hogy foglalkozzanak vele. Tanítványaik aztán szétszélednek Jidoron, eljutnak a kontinensekre, és tovább viszik a déli tengereken megbúvó, titokzatos „testharcos”-iskola legendáját.

2. Ningcu-surdzsák

A ningcu-surdzsák legalább olyan félelmetes harcosok, mint a samiraiok, ám ők csak végső esetben bocsátkoznak tisztességes, szemtől szemben megvívott harcba; egy ningcu-harcos a legjobban kiképzett orgyilkos, akit csak a hátán hord Jidor földje. A ningcu-surdzsa kiképzőiskolákban nincs olyan megkötés, mint a samiraioknál; ennek a harcos rendnek kasztra és fajra való tekintet nélkül bárki tagja lehet (és állítólag azt sem nézik, hogy a jelentkező valóban férfi-e, ahogyan állítja magáról). Ebből a kiképzőiskolából nincs kiszóródás; aki nem felel meg a követelményeknek, nem képzi magát minden erejével, vagy nem bírja az iramot, meghal. Akit a Tanítómester alkalmatlannak talál, annak meg kell küzdenie az életéért egy önként jelentkezővel a többi tanítvány közül. Ha e rendkívüli körülmények között megvívott párviadalon véletlenül az alkalmatlannak ítélt tanítvány győz, a Tanítómester köteles külön foglalkozni az illetővel, s legjobb tudása szerint felkészíteni. Ám ilyesmi nem túl gyakran fordult még elő - hiszen aki megítélheti a tanoncokat, alaposan mérlegel minden egyes kiejtett szót.

A ningcu-surdzsák a gyilkolásnak szinte minden fortélyát ismerik. Páratlan íjászok, remekül bánnak a legkülönfélébb dobófegyverekkel

– tőr, dobócsillag, hajítódárda, csatabárd, oly mindegy nekik -, előszeretettel használnak fojtóhurkot, és betéve ismerik a legrafináltabb hatású mérgeket. A test-test elleni harcban leginkább a rövid pengéket kedvelik.

Az érzelmek távol állnak tőlük; mindegy, hogy kit kell megölniük, azt a lehető leggyorsabban, leghatásosabban támadják meg, s végeznek vele, mielőtt az visszavághatna. Az áldozatukat még véletlenül sem kínozzák meg, soha nem ejtenek foglyot, de nem is engedik elmenekülni őket; a ningcu-surdzsák gyilkosok.

A kiképzés alatti elhalálozás a ningcu-surdzsák között igen magas, s csupán minden negyedik tanonc öltheti magára a beavatást jelentő éjfekete ruházatot. Mivel azonban az alacsony kasztúaknak lehetőséget ad a felemelkedésre, a rendházakat nap mint nap felkeresik a szerencséjüket hajkurászó fiatalok...

A ningcu-surdzsák fölött közvetlenül a Császár rendelkezik. Ha esetleg az egyes szigetek urai vagy a tartományurak nem értenek egyet a Császár döntéseivel, bizton számolhatnak arra, hogy egy nap elfelejtenek felébredni. Senki sem találja majd meg a besurranó ningcu-surdzsa nyomát, senki sem tudja, hogy miért mondta fel az előző nap még jó egészségnek örvendő nagyúr szíve a szolgálatot - csupán homályos sejtések bukkannak fel, amiket senki sem merészel kimondani.

E két főrenden kívül létezik számos jelentős katonai rend is, ám ezek alacsonyabban állnak a társadalmi hierarchiában. Kettőt közülük a külhoni utazók is ismerhetnek:

1. Shido-jenhka

Ez egy nagy létszámú, ám nem túl népszerű harcos-rend - a nyomorultak vágynak bekerülni soraik közé, ugyanakkor, akik kimaradnak, igen szeretnék, ha a shido-jenhka katonaság messzebb lenne tőlük, mint az Északi Jégföld.

Gyakorlatilag közülük kerülnek ki a Császár végrehajtó erői, akik az adószedőket kísérik, a városok biztonságát vigyázzák, a rabszolga-felügyelők mellett a rabszolgákat ostorozzák. Ők azok, akik a Császár megbízásából rendszeresen portyázzák Zhilian legdélebbi partjait, és szürke majomemberekre és vad dzsungellakó feketékre vadásznak, hogy gyarapítsák a Jidoron élő rabszolgák számát. És ők azok, akikből a Császárság kicsiny, de erőteljes hadseregének derékhada tevődik össze. Igaz, külső ellenséggel a nagy távolság és elszigeteltség miatt nem kell számolniuk, de néha-néha elégedetlenség kél valamelyik szigeten, s akkor a Császár nevében keményen példát kell statuálniuk a lázadókon. A shido-jenhka iskolákból kikerült harcosok csupán a horgas végű lándzsákat és az egyenes kardokat ismerik, igaz, ezeket kiválóan forgatják - a kiképzés nem sokoldalú hősöket, hanem hatékony katonákat eredményez.

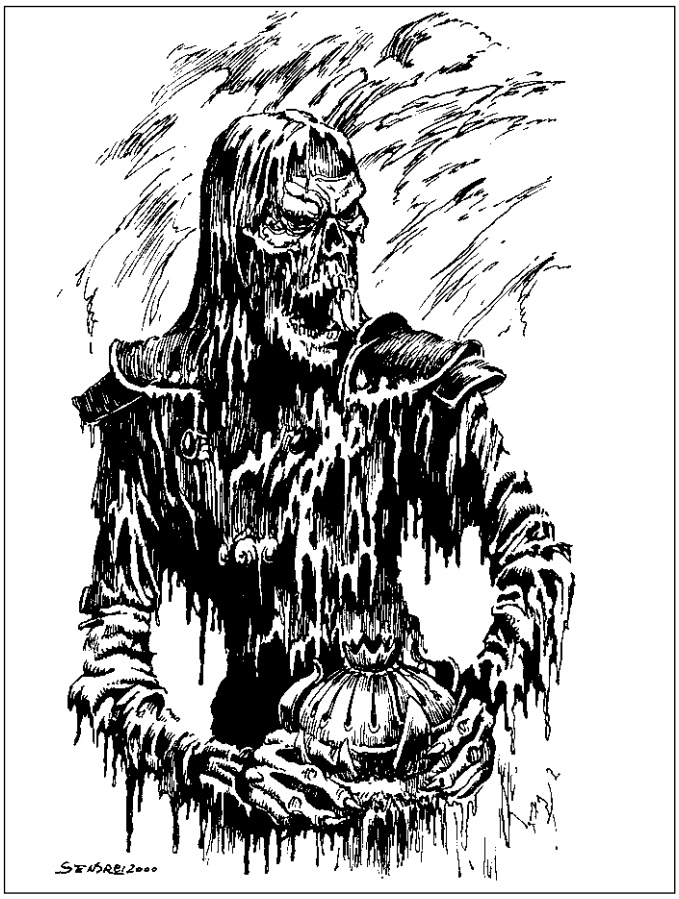
Egy shido-jenhka büszke a harcos tudományára és szívesen hetvenkedik vele, ám ha egy aranybojtos kardú samirai-surdzsa vagy egy fekete csuklyás ningcu-surdzsa tűnik fel a közelében, azon nyomban térdre borul. Aki ezt nem teszi, valószínűleg pillanatokon belül halott.

2. Jemar-jenhkák (Győztes Sasok)

Ők alkotják a tartományi főurak testőrségét - ezért nem lehet egységes rendről beszélni, hiszen ahány tartomány, annyi iskola. Ugyanakkor közös vonásaik alapján, valamint nagyfokú szolidaritásuk miatt egy kalap alá szokás őket venni. Amikor a császári rend még nem szilárdult meg, és a tartományok között rendszeres háborúskodások zajlottak, a tartományurak kénytelenek voltak otthon hagyni testőrségüket, mert az amúgy fanatikusan hűséges jemar-jenhkák inkább saját uraik ellen fordultak, mintsem hogy távoli rendtársukkal harcba bocsátkozzanak.

A jemar-jenhkák kőkemény harcosok, akik tucatnyi próbán mennek át, mire a Győztes Sasok közé kerülhetnek. Természetesen a samirai-surdzsák közül kihullottak próba nélkül is tagjai lehetnek a Győztes Sasoknak. A tanoncok nagyon szigorú rend szerint élnek, melyet felnőttként is megtartanak.

Általában acélsodronnyal kiegészített fémsisakot viselnek, valamint láncinget. Bármilyen kézifegyvert forgathatnak, képességeik és uruk ízlése szerint. Kedvelt fegyverük a jidori nyílpuska, amely alig tenyérnyi hosszúságú, szögletes hegyű acélvesszőt lő ki. Ők az egyetlenek a jidori harcosrendek közül, akik pajzsot használnak - ugyan nem a maguk, hanem uruk védelmére. E pajzson a rend címere, a jidori bivaly-kutyát elragadó sas stilizált ábrázolása látható.



Hivatalos nyelv: A sinhti, amely egy rövid szavakban gazdag, a hanglejtésre nagy súlyt helyező, mással nem rokonítható nyelv.
Lakosság: Emberfajú jidori, illetve valamennyi faj és nemzet tagjai, akiket a jidoriak rabszolgaként becsülnek valamire. A lakosság több mint felét a rabszolgák teszik ki.
Öltözködési szokások: A jidori előkelők igen odaügyelnek az öltözködésre. Házaikban, palotáikban keményített karton (igen finom, festett vászon) ruhákat viselnek, melyeken családi írásjelek díszlenek. Odakinn az évszaknak megfelelő, kevésbé igényes ruhát hordanak. A pasztell színeket kelvelik. A szegényebbek az előkelők ruházatának olcsóbb utánzatát viselik, míg a páriák és a rabszolgák azt, amit találnak.
Árak: Ezt nehéz megítélni. Az előkelők gyakran azt sem tudják, hogy a dolgok pénzbe kerülnek. A köznép, a mesterek és a birtokos parasztok jól megélnek a munkájukból, tehát nem panaszkodnak. A páriák viszont életükben először akkor látnak pénzt, amikor haláluk után egy-egy simára kopott rézpetákot helyeznek lezárt szemükre. A külhoni kereskedők igen drágállják Jidort - mert szinte semmit sem tudnak eladni a jidoriaknak, ugyanakkor a szigetvilág igen bővelkedik olyan földi javakban, melyekre a kereskedők áhítoznak...
Közbiztonság: Kiváló.
Vallás: Fényességes Hjan Hszao és a dinasztia halálig tartó imádata.
Iskolák, szervezetek, rendek: Jidoron bármi megtanulható, ámbár bizonyos tudásért igen meg kell szenvedni, míg akár csak a kapujáig is eljutnak a tanulni vágyók. Ez különösen igaz a nevesebb harcosrendekre, illetve azon sötét tanokra, melyet a Császár tűzzel-vassal irt, mégis mindig felütik fejüket a szigeteken.
Jelentősebb rendek:
Orgyilkosok: Ningcu-surdzsa
Varázslók: Aranyló Nap, Tűzvihar, A Száj (nekromanta, üldözött)
Harcosok: Samirai-surdzsa, jemar-jenhka, shido-jenhka

AYVAR-SZIGETCSOPORT

Ez az öt jelentősebb tagból és ezernyi kisebb szigetecskéből, zátonyból álló Ayvar-szigetcsoport - mely területét tekintve egy kisebb kontinensnek is felfogható - bizonyos szempontból ugyanolyan kuriózumnak számít Worlukon, mint a Jidor Császárság. Mint ismeretes, ezek a szigetek több tízezer évvel ezelőtt a hatalmas kiterjedésű Dimuran nyugati részét képezték, ám amikor a Nagy Kataklizma idején Dimuran megsüllyedt, csupán a mostani Dimuran, s ez az egykor magasan fekvő rész maradt meg a Háborgó-óceán és a Shie-tenger szintje fölött.

Hogy ezeken a „kialakult" szigeteken miként maradt fenn az emberi élet, arról nem szól a fáma. Ám az tény, hogy az itt élő emberek azoknak az embereknek a tősgyökeres leszármazottai, akik a Nagy Kataklizma idején Dimuran északnyugati csücskében éltek. Számukra idegen és ismeretlen az a tény, hogy az ember, mint faj, jó pár évezredre eltűnt Worluk felszínéről. Ők azt sem tudják, hogy létezik „világ". A Nagy Kataklizma az Ayvar-szigetcsoportot a végletekig megrázta; a csekély számú túlélők (talán ha pár százan lehettek) biztosra vették, hogy az egész világ megsemmisült, s ők az egyetlen túlélők. Ebben a hitben növekedtek és szaporodtak, és későbbi kutatásaik megerősítették ezen téziseiket. Kiküldött kutatóhajóik ugyanis soha nem tértek vissza – elsüllyedtek Dimuran partjainál –, és csekély mágikus tudásuk nem volt elegendő ahhoz, hogy az élet jelére találjanak.

Évezredeken keresztül éltek elszigeteltségben s az egyedüli létezők hitében a dimurani túlélők – akik vezetőjük után felvették az „ayvar" nevet –, s közben töretlen hittel szaporodtak. Egymás között házasodtak, és a faj túlélésért küzdöttek.

Amikor a túlfűtött szaporodási kényszer a Nagy Kataklizmát követően körülbelül tizenötezer évvel elérte csúcsát, az ayvarok ki-nőt-ték szigetüket. Az egyes nemzetségfők átvitték családjukat a köztes csatornákon, és benépesítették a környező szigeteket. Ekkor alakult meg a főszigeten az Ayvar Királyság, élén a Nagy Kataklizmát túlélők vezetőjének Elijah Ayvarnak az ük-ükunokájával, s ezzel vette kezdetét az Ayvar-dinasztia igazi története. Kezdetben a környező szigeteket benépesítő nemzetségek is ayvarnak vallották magukat, és mindenben alávetették magukat a király akaratának, ám ahogy az évtizedek teltek, az elszakadási folyamat egyre inkább erősödött.

Aztán amikor az epilepsziás Joshua Ayvar váratlan halálával az Ayvar-dinasztia megszakad, a szigetvilágon véres belviszály veszi kezdetét. Végül sok-sok éves háborúskodás és marakodás után az egymással rivalizáló nemesek között egy alacsony származású közember, Jasper Morand kaparintja meg a trónt. Morand egy igazi, acélkemény harcos, aki mindent tud a küzdelem fortélyairól, ám a politikához és az intrikához nemigen konyít. A marakodó nemesség összefog ellene, ám ő annyira fanatizálja közemberekből álló híveit, hogy visszaver minden támadást és megőrzi a trónját. Igaz, a belharcok következtében Morand és szövetségesei visszaszorulnak a legnagyobb sziget nyugati csücskébe, de ezt minden támadással szemben sikerül megtartaniuk. Ez az az időszak, amikor az egykori ayvar nemesség egymással is háborúba keveredik, s ennek köszönhetően Jasper Morandnak (és fanatizált követőinek) egészen a haláláig sikerül megőriznie a nyugati csücsköt, amit önmaga után Morandiának keresztel el. Ekkoriban nyolc kicsiny meghatározó „királyság" és vagy tizenhat hercegség létezik az Ayvar-szigeten, és további négy királyság a környező kisebb szigeteken. Az összes „királyság" közül – és ebbe beleértendő az ujjkörömnyi Myam-sziget is –, Morand birtokolta a legcsekélyebb területet. Azonban Jasper Morand fia, Hrugart már nem csupán legyőzhetetlen harcosként, de ugyanakkor tanult főként ült apja után a trónra, s a kardpenge helyett egy sokkal élesebb fegyvert választott: az intrikát.

Királysága első évében feleségül vette a szomszédos királyság leányát, a Kancsal Moniara ov Klabletet, és a vén Klablet király halála után a kicsinyke Morand Királyság egyesült a Klablet Királysággal – méghozzá Ayvar Királyság néven. A dolog hátteréhez hozzátartozik, hogy Hrugart – aki bár műveltnek és tanultnak tarthatta magát, örökölte apja vadságát, szeszélyességét és vérszomját – nagy önuralomról téve tanúbizonyságot, éveken át nyitott elmével hallgatta apósa tanácsait, s igazi királyhoz méltó erényekre tett szert: eltanulta a türelem és a taktika képességét. Az Ayvar nevet a vén Klablet javaslatára vette fel, remélve, hogy e „mágikus, ősi" név alatt egyesítheti majd az egykori királyságot, és tíz éven belül ennek a törekvésének meg is lett az első eredménye. A szomszédos két kicsiny királyság, Ligart és Hurad – félve északkeleti szomszédai területszerző szándékaitól – csatlakozott az Ayvar királysághoz azzal a feltétellel, ha megtarthatták hercegi címüket, s a király esetleges halála után az ő vérvonaluk örökölte volna trónt. A csatlakozás létrejött, az Ayvar királyság területe a duplájára növekedett, s Hrugart király, akit az utókor az „Óvatos" jelzővel illetett, meghiúsította a személye ellen irányuló összes kísérletet – ám ugyanezt az ellenlábasai nem mondhatták el magukról. Miután Ligard és Hurad hercegségek herceg nélkül maradtak, Morand király simán bekebelezte őket. Ráadásul Hrugart Morand nem csupán az intrikákban és a háborúskodásban bizonyult aktívnak: asszonya, Moniara nyolc fiúgyermekkel és négy kislánnyal ajándékozta meg.

Hrugart utódja – az elsőszülött fiúgyermek halálos balesete miatt – a másodszülött Hraggard Morad lett. Hraggard váratlan mérgezése után pedig Kíméletlen Gomurad került a trónra, aki acélakarattal és kegyetlen fortélyokkal uralkodott. Gomurad az öccsei és a nővérei segítségével hadjáratot szervezett az Ayvar-szigeten, lerohanta és pár hónap alatt elfoglalta a szomszédos királyságokat. Gomurad százéves aggastyánként abban a kellemes tudatban halhatott meg, hogy beteljesítette nagyapja óhaját: immár az egész Ayvar-szigetet egyetlen Morand uralta.

Nyolc-tíz nemzedéken át tartott ez az uralom, s miközben az egész szigetet magába foglaló Ayvar-királyság duzzadt és gazdagodott, a közvetlen közelben dúlt a hódító háború: a környező szigetek királyságai egymásnak estek.

Tigoron Myamoddal háborúzott, Brokh király pedig a fejébe vette, hogy elfoglalja a saját királyságánál háromszor nagyobb Yst.

Ez a bizonytalan helyzet kedvező alkalmat kínált volna a Birodalom-alkotó Gomurad leszármazottjának, Lepkeszívű Jagosnak, hogy az Ayvar Királyság magába olvassza a környező szigeteket. Azonban sajnálatos módon Jagos furcsa nézeteket vallott a hódításról és a háborúról, s uralomra jutásának második évében feloszlatta és elkergette országából a környező szigetekről származó zsoldosokat. Ez nagy hiba volt, mivel a zsoldosok – egy bizonyos Ator Seron kapitány vezetése alatt – a jól fizető Brokh király szolgálatába álltak, és elfoglalták Ys szigetét. Ezzel Brokh király megelégedett volna, ám Ator Seron nem. A legendás hírű zsoldosvezér vérszemet kapott, és azon túlmenően, hogy kikiáltotta magát az Ys sziget királyának, egy orgyilkossal legyilkoltatta saját megbízóját, Brokh királyt, megkoronáztatta magát, s éveken át ő uralkodott a mai Brokhagar-sziget és az Ys-sziget fölött. Öregségének utolsó éveiben Seron király még egy utolsó hódításra indult. Nekitámadt az Ayvar-szigetnek, s szinte akadálytalanul foglalta el az Ayvar Királyság északkeleti régióját. Lepkeszívű Jagos, aki a sereget vezetett ellene a döntő összecsapás előtti utolsó órában elhalálozott. A megivott irdatlan alkoholmennyiséget nem bírta elviselni lepkeszíve...

Seron és serege akadálytalanul nyomulhatott előre egészen a sziget közepéig. Itt azonban kellemetlen meglepetés érte. Lepkeszívű Jagos serdülőkorú fia, Mogarek egy meglepő sereggel fogadta...

Ekkoriban történt, hogy Verghaustot és manóit a sárkányok elűzték Drakóniáról, és a manók új lakhelyet kerestek maguknak. A nép nagy részét ismeretlen eredetű térmágia repítette el Drakóniáról - Lendorra, ahol megalapították az új manókirályságot, megidézték az elűzött Verghaustot, és ismét erősödni kezdtek -, ám sokuk hajóval menekült. Eredetileg észak felé hajóztak, ám egy viharos orkán - s közben a sárkányok újabb támadása – szétszórta a hajóhadat. A támadást és a vihart túlélő hajók egy része kikötött Zhilianon, és a menekültek szétszóródtak a kontinensen. Néhány hajó Gerondaron kötött ki, s ezek a manók népesítették be a Gorendorf-hegységet, míg elkorcsosult – emberekkel, elfekkel, és ogárokkal keveredett – leszármazottaik, a szürkemanók lettek Volena népe. Akadt azonban három hajó, amely Gerondart elkerülve addig sodródott keletre, míg végül az Ayvar-szigeten kötött ki.

A manók vezetője, egy bizonyos Denevérfülű Grzsehak menedéket kért Ayvar serdülőkorú királyától, s bizonyos csekély ellenszolgáltatások fejében felajánlotta harcosai és sámánjai segítségét.

Eközben Mogarek, aki értesült apja kudarcáról, fegyverbe szólította a gyerekeket, az asszonyokat és az öregeket, hogy megvédelmezzék országukat. Így hát Mogarek szedett-vedett serege és újdonsült szövetségesei a sziget középtáján csapdát állítottak a diadalmasan előrenyomuló Seron királynak a Halál-kanyonban, és olyan rettenetes mészárlást rendeztek, hogy a manók még hónapokkal az eset után is falatozhattak az elhullott harcosok teteméből.

Mogarek és serege megpróbálta kihasználni az alkalmat és előrenyomulni északkelet felé, ám Seron két fia – s seregének maradványa oly erősen beágyazta magát a hegység túloldalán, hogy még a manók mérgezett nyilainak zápora sem mozdították ki őket onnan.

Azonban a győzelem így is jelentős volt; Mogarek megvédte az Ayvar Királyság jelentős részét, s manó szövetségeseit a határokon telepítette le. Így a sziget északi és északkeleti részén megmaradt Seron királysága – a két fiú örökös miatt ez hamarosan két részre szakadt; Nyugat-Seronra és Kelet-Seronra, s közéjük beékelődve pár nemzedékkel később a manók független birtoka is kialakult, amit Denevérfülű Drezsak manónyelven „Új Terület”-nek, Skravnak nevezett el.

Időközben persze a Brokh-szigeten az egykori royalisták legyilkolták Seron híveit, s az egykori Brok-dinasztia kakukkfiókáját ültették a trónra. Ys szigetén valami hasonló játszódott le, ám ott Seron unokaöccse, Jegar Kleavalan időben megneszelte a bajt, s híveivel együtt bevette magát a sziget keleti traktusába. Így az Ys-sziget közepét és nyugati részét az Ysor Királyság vette uralmába, a keleti részén pedig Jegar megalapította a Kleavalan Királyságot.

Közel hatszáz éven át tartott ez a törékeny egyensúly, s ez idő alatt a határok szemernyit sem változtak. Ám ekkor Ayvar Királya – egy bizonyos Hóbortos Pretogar – alkalmi szövetséget kötött Nyugat-Seron özvegy királynőjével, s közös erővel irtó hadjáratot rendeztek a manók ellen. Ebbe a hadjáratba később Kelet-Seron mogorva királya is beszállt. A manók hősiesen küzdöttek, ám hiába szórták számolatlanul mérgezett nyilaikat, az emberi túlerő és találékonyság elsöpörte őket. A túlélő manók egy része elhajózott, mások szétszóródtak a Skrav terület végtelen erdőségében.

Nyugat-Seron özvegy királynője megpróbálta hozzáírni saját országához a Skrav területet, és ez újabb ellentéteket szült: sem Ayvar királya, sem Kelet-Seron királya nem nézte ezt jó szemmel, s emiatt kiújultak a háborúskodások, s hosszú évtizedeken át tartottak.

Végül kialakultak a mai országhatárok, ahol a Skrav, ez a végtelen erdőség megmaradt Senki Földjének a három marakodó ország között, s ma a szétszóródott, vadon élő manók mellett haramiák és számkivetettek lakják.

Bár ez a terület nem tartozik senkihez, leginkább Ayvar mindenkori királya tekinti a sajátjának, s azon túl, hogy tervezgeti ennek a ténynek a hivatalossá tételét, rendszeresen vadászgat a végtelen erdőségben. Az úgynevezett „manóhajtás” Ayvar-szigetén a legnépszerűbb és legnemesebb sportok közé tartozik, s nem csupán az Ayvar Királyság nemesei űzik, de néha a nyugat-seroni vagy kelet-seroni uralkodó osztály is betársul.

Úgy tűnik, hogy évezredes csatározások után békés és baráti viszonyok alakultak ki az Ayvar-szigetcsoporton, ám azok, akik a jövőbe látnak, tudják, mennyire törékeny bír lenni ez a látszólagos béke...

Hivatalos nyelv: Az ayvar, amely meglepő hasonlatosságot mutat az ősnyelvvel.
Lakosság: Mindegyik államban emberek laknak, valamint Skrav erdeiben számkivetett manótörzsek. Egyéb értelmes faj nem lakja az Ayvar-szigeteket.
Öltözködési szokások: Országonként változó, ezzel is kifejezvén a politikai különbözőséget. A divatot mindig az uralkodó ízlése diktálja – így például Myam kéjsóvár királya elrendelte a köldökig kivágott tüll-ujjas viselését a fiatal lányoknak, míg ugyanezen viseletet kifejezetten tiltja a kevésbé fiataloknak.
Árak: Magasak, amelyet leginkább a nép érez meg.
Közbiztonság: Uralkodótól és országtól függ.
Vallás: Az Ayvar-sziget lakói különös, ősi isteneket imádnak, mint például Humburgert, a hazudósok és a jóllakottak istenét, Óto-mata Fokkefe istennőt, aki a tisztaságért és a téli hidegekért felelős, vagy Migulasht, a jó- és rossztettek felügyelőjét. Ezek az istenek – eltérően Worluk többi istenétől – még sosem jelentek meg a halandók előtt, és sosem nyilvánították ki hatalmukat, bármit is állítsanak az ayvari papok. A helyi jelentőségű szektáktól eltekintve Ayvar Egyháza kereken nyolcszáz-harminckilenc istent és istennőt ismer, s a tiszteletükre egy-egy napot szentel az évben – így az Ayvari időszámítás egy éve csaknem kétszer olyan hosszú, mint az általános Worluki év, amely négyszázhetvenegy napból áll.
Iskolák, szervezetek, rendek: Ayvar – történelméhez méltóan – több ezer szervezettel büszkélkedhet, ám ezek egyike sincsen valami nagy hatással a világ eseményeire.

MÁS LÉTSÍKOK

Ivo Worluk áldásos (?) tevékenységének köszönhetően számtalan szomszédos létsíkra nyílt rálátás. A jelentősebb varázslók, akik ismerik a különböző dimenziókapuk megnyitásának módját, kedvük szerint járkálnak egyikből a másikba - mindaddig persze, amíg egyszer bele nem sétálnak egy csapdába, amit annak a másik dimenziónak a hatalmasabb teremtményei készítettek. Általános eljárás dimenziószerte, hogy akit egyszer elkapnak, azt vagy megölik, vagy bebörtönzik és arra kényszerítik, hogy ossza meg a tudását (vagy másféle perverziókat követelnek tőle), esetleg kínozzák, vagy a hatalmukba kerítik, és attól fogva kedvükre megidézhetik démonként.

A Káosz Világával szomszédos, leggyakrabban látogatott létsíkok: Dorer, Limbo, Amhazar, Azgaron, Cherubion, Ynev, Setétszarv, Ammerúnia stb...

A Rend és a Káosz több mint harmincezer éves háborúja más dimenziókra is áttevődött, s ennek köszönhetően fordulhat elő, hogy esetleg Yvorl és Mark’yhennon néhány száz évig nincsenek jelen a Káosz Világán, s ekkor nyugodtan izgágáskodhatnak olyan pimasz istenek, mint például Verghaust vagy Grooms...

Világadatok

Az alábbiakban Worluk országainak néhány adatát tüntettük fel – kifejezetten mesélői segédletként. Mind a terület, mind a lakosságszám csupán hozzávetőleges adat, mivel nem tartottuk helyesnek huszadik századi alapossággal meghatározni ezeket. Ugyanezen okoknál fogva a népsűrűség adatait is a földi középkori viszonyoknak megfelelően határoztuk meg – így lehetséges egy 7 fő/km² feletti népsűrűséget igen sűrűnek titulálni (km² = négyzetkilométer).

Természetesen a népsűrűség egy meglehetősen elvont fogalom, és sosem azt jelenti, hogy a „népek" egyenletes eloszlásban fordulnak elő az adott területen. Nagyjából annak szimulálására tudjuk felhasználni, hogy a karakterek milyen eséllyel találkozhatnak a helyi lakosokkal, azonban nyilvánvaló, hogy a lakosság a termékeny területeken, a kereskedelmi útvonalak mellett és a nagyobb városokban koncentrálódik – és ez különösen igaz a sivatagos országokra.

Terület: millió km². – hozzávetőleges területadat.
Lakosság: millió fő (). – hozzávetőleges lakosságszám
Népsűrűség: fő/km² (). – A középkori viszonyoknak megfelelően.
Igen ritkán lakott – 0-0,9 fő/km²
Ritkán lakott – 1-1,9 fő/km²
Közepesen sűrű – 2-3,9 fő/km²
Sűrűn lakott – 4-6,9 fő/km²
Igen sűrű – 7 fő/km² felett

GERONDAR

Északkelet-Gerondar
Terület: 19,5 millió km².
Lakosság: 1,5 millió fő.
Népsűrűség: 0,07 fő/km² (nagy területeken lakatlan).

Volena
Terület: 3 millió km².
Lakosság: 4 millió fő.
Népsűrűség: 1,3 fő/km².

Meiran
Terület: 850 ezer km².
Lakosság: 5 millió fő.
Népsűrűség: 6 fő/km².

Kerinia
Terület: 1,7 millió km².
Lakosság: 5 millió fő.
Népsűrűség: 3 fő/km².

Zoldrun Császárság
Terület: 700 ezer km².
Lakosság: 3 millió fő.
Népsűrűség: 4,5 fő/km².

Roal Földek
Terület: 650 ezer km².
Lakosság: 600 ezer fő.
Népsűrűség: 1 fő/km² (A lakosság kizárólag a városokra korlátozódik).

Átokmezsgye
Terület: 1,5 millió km² – ha Yvorl is úgy akarja...
Lakosság: nincs adat.
Népsűrűség: nincs adat.

Kondor Birodalom
Terület: 22,7 millió km².
Lakosság: 45 millió fő (10 millió ork, a többi emberi rabszolga).
Népsűrűség: 2 fő/km² (A törzsek vadászterületein ennél jóval magasabb, mellettük nagy lakatlan területek).

AZ ÉSZAKI JÉGFÖLD

Zitrán Királyság és a Hercegségek
Terület: 720 ezer km².
Lakosság: 5 millió fő.
Népsűrűség: 7 fő/km².

Lendori-szigetek
Terület: 400 ezer km² (Ebből 270 ezer km2 Lendor szigete).
Lakosság: 1,5 millió fő.
Népsűrűség: 3,5 fő/km².

Drénia (a két fagyföldi tartománnyal együtt)
Terület: 10 millió km².
Lakosság: 9 millió fő.
Népsűrűség: 1 fő/km² (a lakosság zöme a partmenti tartományokra korlátozódik).

Fagyföld (a két fagyföldi tartomány nélkül)
Terület: 10 millió km².
Lakosság: 500 ezer fő.
Népsűrűség: 0,05 fő/km².

Északfölde
Terület: 3 millió km².
Lakosság: nincs adat.
Népsűrűség: igen ritka.

ZHILIAN

Norstraden
Terület: 1,2 millió km².
Lakosság: 2 millió fő.
Népsűrűség: 1,6 fő/km².

Zwearon
Terület: 400 ezer km².
Lakosság: 1,2 millió fő.
Népsűrűség: 3 fő/km².

Krogath
Terület: 1 millió km².
Lakosság: 800 ezer fő.
Népsűrűség: 0,8 fő/km².

Zhil Birodalom
Terület: 8,5 millió km².
Lakosság: 29 millió fő.
Népsűrűség: 3,5 fő/km².

Zamwall
Terület: 600 ezer km².
Lakosság: 3 millió fő.
Népsűrűség: 5 fő/km².

Kemwell
Terület: 500 ezer km².
Lakosság: 2,5 millió fő.
Népsűrűség: 5 fő/km².

Yumadán
Terület: 950 ezer km².
Lakosság: 7 millió fő.
Népsűrűség: 7,3 fő/km².

Kothland
Terület: 1,5 millió km².
Lakosság: nincs adat.
Népsűrűség: igen ritka.

Luhan
Terület: 200 ezer km².
Lakosság: 900 ezer fő.
Népsűrűség: 4,5 fő/km².

Semorgon
Terület: 300 ezer km².
Lakosság: 1 millió fő.
Népsűrűség: 3,3 fő/km².

Khumar
Terület: 150 ezer km².
Lakosság: 1,5 millió fő.
Népsűrűség: 10 fő/km².

Dborad
Terület: 200 ezer km².
Lakosság: 1 millió fő.
Népsűrűség: 5,2 fő/km².

Tomaran, Merron, Hemminez, Glonswik
Terület: 200 ezer km².
Lakosság: 600 ezer fő.
Népsűrűség: 3 fő/km².

Dirwan
Terület: 4,5 millió km².
Lakosság: 12 millió fő.
Népsűrűség: 2,6 fő/km² (nagyon egyenlőtlen megoszlásban).

Senki Földje
Terület: 5 millió km².
Lakosság: nincs adat.
Népsűrűség: nagyon ritka.

MALDIBERAN

Dhelan
Terület: 125 ezer km².
Lakosság: 700 ezer fő.
Népsűrűség: 5,6 fő/km².

Nordes
Terület: 150 ezer km².
Lakosság: 1 millió fő.
Népsűrűség: 6,6 fő/km².

Doneran
Terület: 500 ezer km².
Lakosság: 3,5 millió fő.
Népsűrűség: 7 fő/km².

Swielle
Terület: 500 ezer km².
Lakosság: 2,5 millió fő.
Népsűrűség: 5 fő/km².

Sterkwar
Terület: 800 ezer km².
Lakosság: 4 millió fő.
Népsűrűség: 5 fő/km².

Karthin Királyság
Terület: 900 ezer km².
Lakosság: 3,9 millió fő.
Népsűrűség: 4,3 fő/km².

Dergánia
Terület: 800 ezer km².
Lakosság: 1,9 millió fő.
Népsűrűség: 2,4 fő/km².

Themsey Szövetség
Terület: 1 millió km².
Lakosság: 4 millió fő.
Népsűrűség: 4 fő/km².

Trialcor
Terület: 50 ezer km².
Lakosság: 150 ezer fő.
Népsűrűség: 3 fő/km².

Skald Birodalom
Terület: 900 ezer km².
Lakosság: 3,5 millió fő.
Népsűrűség: 3,8 fő/km².

Scithia
Terület: 400 ezer km².
Lakosság: 1,5 millió fő.
Népsűrűség: 3,7 fő/km².

Független Hercegségek
Terület: 250 ezer km².
Lakosság: 1 millió fő.
Népsűrűség: 4 fő/km².

Mytheron
Terület: 300 ezer km².
Lakosság: 1 millió fő.
Népsűrűség: 3,3 fő/km².

Ferek
Terület: 80 ezer km².
Lakosság: 500 ezer fő.
Népsűrűség: 6,2 fő/km².

Persion
Terület: 1,5 millió km².
Lakosság: 4 millió fő.
Népsűrűség: 2,7 fő/km².

Lekhtan
Terület: 150 ezer km².
Lakosság: 1 millió fő.
Népsűrűség: 6,6 fő/km².

Khamed
Terület: 250 ezer km².
Lakosság: 4 millió fő.
Népsűrűség: 16 fő/km².

Miterónia
Terület: 100 ezer km².
Lakosság: 500 ezer fő.
Népsűrűség: 5 fő/km².

Kathiria
Terület: 2,5 millió km².
Lakosság: 17 millió fő.
Népsűrűség: 6,8 fő/km².

Khittara
Terület: 3 millió km².
Lakosság: 4 millió fő.
Népsűrűség: 1,3 fő/km² (a sivatag csaknem lakatlan).

Moleztrán Birodalom
Terület: 1,2 millió km².
Lakosság: 1,5 millió fő.
Népsűrűség: 1,2 fő/km².

Tulménia
Terület: 200 ezer km².
Lakosság: 300 ezer fő.
Népsűrűség: 1,5 fő/km².

Mekhkari hercegség
Terület: 80 ezer km².
Lakosság: 100 ezer fő.
Népsűrűség: 1,2 fő/km².

Drjubourki Kalifátus
Terület: 1,2 millió km².
Lakosság: 3 millió fő.
Népsűrűség: 2,5 fő/km² (a sivatag csaknem lakatlan).

Demur
Terület: 200 ezer km².
Lakosság: 800 ezer fő.
Népsűrűség: 4 fő/km².

Gamartha Szultánátus
Terület: 1 millió km².
Lakosság: 5 millió fő.
Népsűrűség: 5 fő/km².

Dumbar és Latkija
Terület: 100 ezer km².
Lakosság: 1 millió fő.
Népsűrűség: 10 fő/km².

Tiburán
Terület: 50 ezer km².
Lakosság: 150 ezer fő.
Népsűrűség: 3 fő/km².

Topor, Levan, Wazarra, Tobalon
Terület: 800 ezer km².
Lakosság: nincs adat.
Népsűrűség: nincs adat.

A Végtelen Déli Sivatag
Terület: 4,5 millió km².
Lakosság: gyakorlatilag lakatlan.
Népsűrűség: 0 fő/km².

DIMVRAN
Terület: 12 millió km².
Lakosság: gyakorlatilag lakatlan.
Népsűrűség: 0 fő/km².

DRAKÓNIA
Terület: 14 millió km².
Lakosság: 30 millió fő.
Népsűrűség: 2,1 fő/km².

KHOBIR
Terület: 800 ezer km².
Lakosság: 3 millió fő.
Népsűrűség: 3,7 fő/km².

YENNON SZIGETE
Terület: 350 ezer km².
Lakosság: 1,5 millió fő.
Népsűrűség: 42 fő/km².

YANWICK-SZIGETEK

Tzanthamor
Terület: 140 ezer km².
Lakosság: lakatlan.
Népsűrűség: 0 fő/km².

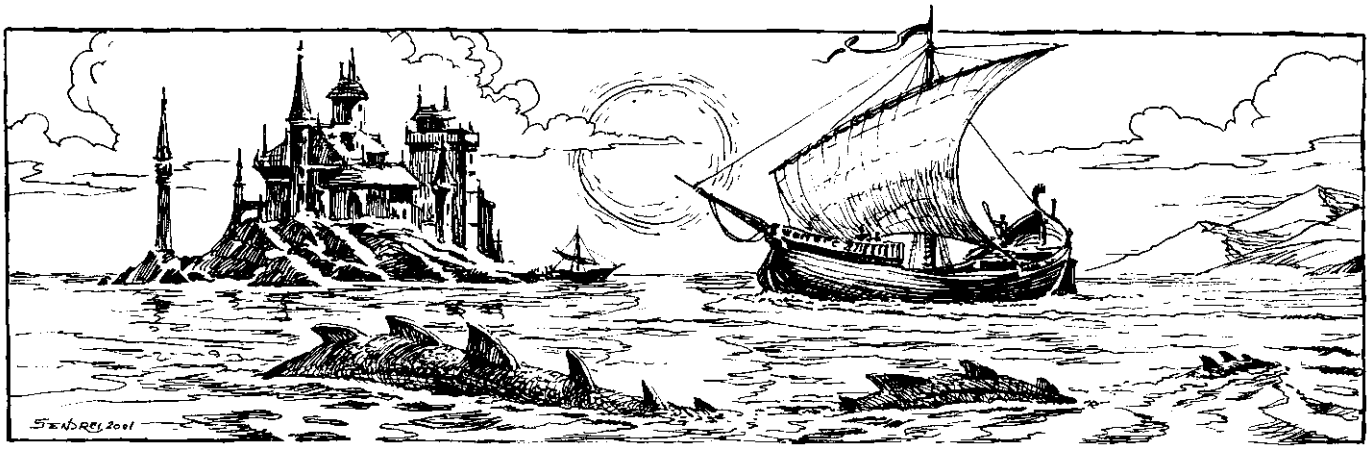
Shemak
Terület: 40 ezer km².
Lakosság: 20 ezer fő.
Népsűrűség: 0,5 fő/km².

Quebered
Terület: 40 ezer km².
Lakosság: lakatlan.
Népsűrűség: 0 fő/km².

THELAN-SZIGETVILÁG
Terület: 900 ezer km².
Lakosság: 1 millió fő.
Népsűrűség: 1,1 fő/km².

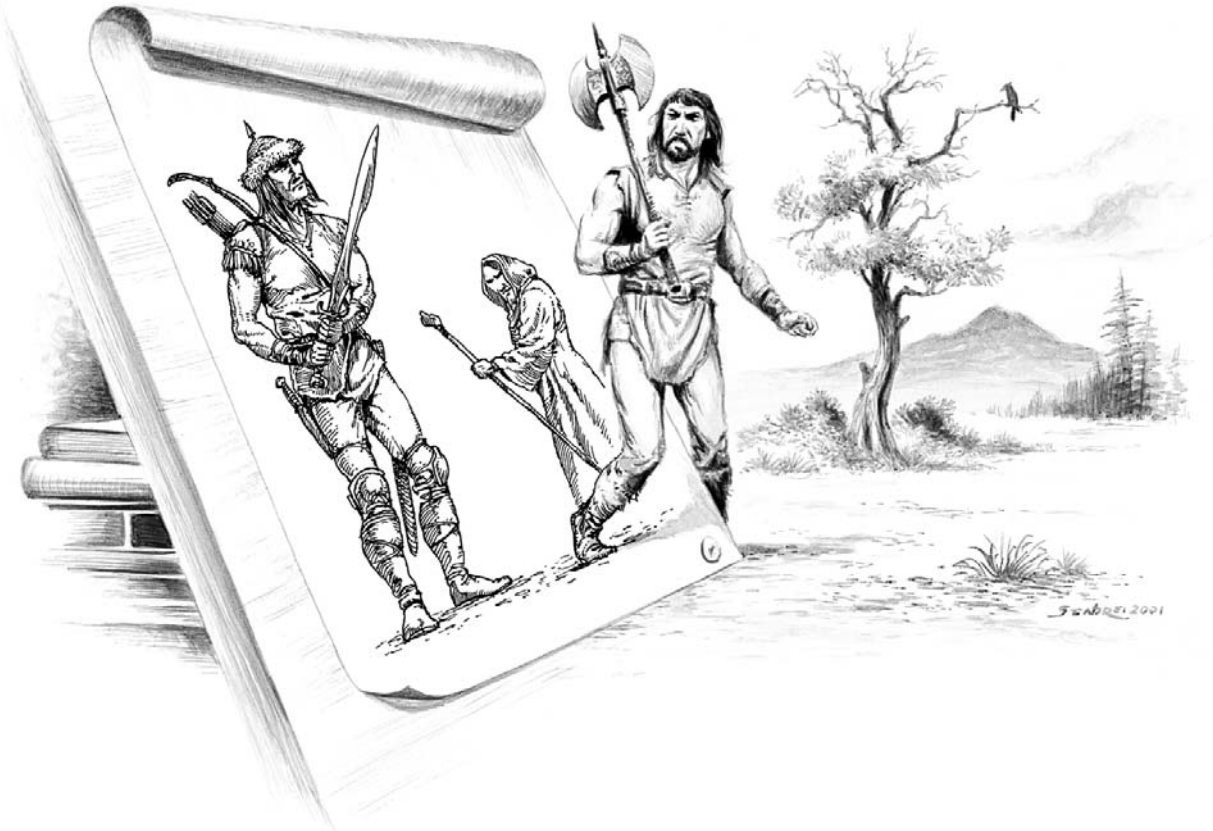
JIDOR-SZIGETEK
Terület: 4 millió km² (Ebből 2 millió km² Jidor szigete).
Lakosság: 5 millió fő. Az ugyancsak 5 milliós, vegyes fajú rabszolgasereg nem számít a lakosságba – pusztán élő szerszámok.
Népsűrűség: 2,5 fő/km².

AYVAR-SZIGETCSOPORT
Terület: 4,2 millió km².
Lakosság: 40 millió fő.
Népsűrűség: 9,5 fő/km².



7. FEJEZET

Tanácsok Mesélőknek



1.

Ahány szerepjáték eddig csak megjelent, mind megpróbált frappáns választ adni arra a kérdésre, hogy mi a mesélő feladata.

A Mesélőé.

Egyáltalán kicsoda az a Mesélő?! A kérdés jogos.

Te, vakmerő olvasó, mire idáig eljutottál, találkoztál egy sor fura szóval – mint például Játékos Karakter, szerepjáték, vagy éppen tízoldalú kocka – és körvonalazódik benned egy kép arról, mi is az a szerepjáték.

Ez a játék csoportoknak lett kitalálva. A játékosok zöme csupán egyetlen figurát személyesít meg, akad azonban egyvalaki, akinek a lehetőségei – s ezzel együtt feladatai is – szélesebb skálán mozognak.

Ő az, aki kitalálja a történetet, megszemélyesíti azokat a szereplőket, akikkel a játékosok karakterei találkoznak, ő a csapat szeme és füle, aki életet lehel a világba.

Ő a Mesélő.

2.

Mesélni mindenki tud, sőt… S persze a mesék csupa babona és ostobaság.

Volt idő, amikor az emberek nem így gondolták. Mesélni egyet jelentett a világ életre keltésével, s a mesemondó, a regös, a bárd, a trubadúr, vagy éppen a garabonciás – igencsak komoly tiszteletnek örvendett.

Mesélni különleges dolog volt. Szavakkal sosem látott tájakra röpíteni a hallgatóságot, az ő szájuk íze szerint alakítani a történetet, hogy az mégis ugyanaz maradjon főbb vonalaiban, szórakoztatni és tanítani; élményt adni, amit semmiféle pénzen meg nem vehet az ember…

Nem csoda, ha a történetek elmondóit tisztelték, s néha talán félték is. Ez azonban régen volt. A film, a televízió és a számítógép előtt.

Lassan úgy tűnik, nincs már szükség történetek elmesélésére, ezek a tárgyak megteszik helyettük. Annak ellenére, hogy mindenki meséken nő fel és az élete történetek sora.

Akárhogy is, azért ma is akadnak elszántak és vállalkozó kedvűek, akik megpróbálkoznak a meséléssel.

Hasonlatot keresve talán azzal lehetne előhozakodni – még ha egy hajszálnyit sántít is ez az összevetés –, hogy a mesélés amolyan filmproduceri és rendezői feladatkörhöz hasonlít.

A Mesélő tervezi meg a történetet és adja elő; ő az, aki élővé teszi és segít a többieknek beleélni magukat.

Nem tűnik könnyű feladatnak.

Ugyanakkor nem is ördöngösség, amit lehetetlenség elsajátítani. Nehéz megmondani, hogy mitől is jó mesélő egy jó Mesélő, de azért néhány szempontot természetesen felvetünk.

Egy dolog mindenesetre biztos:

Szeretnie kell mesélni.

3.

A kezdet valahogy mindig a legnehezebb. Valakinek rá kell szánnia magát, hogy meséljen, amikor a többiek játszanak… tűnhet egy kicsit igazságtalan dolognak is. Pedig nem az.

A Mesélő az, aki talán a legjobban szórakozik – ezt persze nem árt titokban tartani, különben mindenki mesélni akarna –, de… félre a tréfával, a Mesélő valóban jól szórakozik.

Sorsokat formál, történeteket sző és mint egy jó krimi írója, nagyjából azért tisztában van azzal, hogy ki is a gyilkos…

Lehetne rögtön a dolgok közepébe vágni és azt fejtegetni, hogyan s miként kellene mesélni, azonban a dolgok ennél egy kicsit korábban kezdődnek.

Valahol a karakteralkotásnál.

Igen, a Mesélő feladatai már valahol a Játékos Karakterek megformálásánál kezdődnek, aminek természetesen előfeltétele, hogy jól ismerje a szabályokat. Legalább annyira jól, mint a Játékosok. S ami fontos: Te, mint a Mesélő, ne csak a szabályok betűjével, de értelmével is légy tisztában!

A Játékosoknak ugyanis van néhány sajátos szokása – amit Játékosként abszolút természetesnek tart – s ezek közül az egyik az, hogy gyakran megpróbálnak tökéletes, hibátlan és legyőzhetetlen karaktereket tervezni.

Ez végül is érthető dolog, bár egy fantáziajáték alapjában véve nem a félistenek és titánok párharcairól szól.

Ami a Játékosok számára kiábrándító, hogy tökéletes karaktereket nem tudnak csinálni. Azért persze keményen próbálkoznak vele, és attól sem riadnak vissza, hogy logikátlan, ellentmondásos és kivitelezhetetlen, nem hiteles figurákat eszkábáljanak össze. Ilyenkor sűrűn szoktak a szabályokra hivatkozni.

Ezért is fontos, hogy Te, a Mesélő ott légy, amikor a Játékos Karakterek megszületnek. Csak nyugodtan világíts rá az esetleges ellentmondásokra, vess föl ötleteket, segíts a karakterek megszületésében! Elvégre ezek a szereplők fognak az általad kiötlött kalandokban helytállni!

A segítség sokféle lehet, de erőszakos semmiképpen. Te számos Nem Játékos Karaktert, mellékszereplőt személyesíthetsz meg, a Játékosok „csak" a saját karakterüket. Legyenek ezek jó, érdekes, hihető figurái a világnak, tele célokkal, tervekkel, ötletekkel. Legyen múltjuk, családjuk vagy klánjuk, tudásuk, szokásaik, érzéseik és személyiségük. Legyenek olyanok, akikkel élvezetes játszani, s akiknek élvezetes mesélni. Erre érdemes a karakterek megalkotásánál odafigyelni, mert később csak szánom-bánom, meg fogaknak csikorgatása marad, túl sok beleszólásod nem lesz abba, hogy miként is játssza! Te, a Mesélő mondod ki a végső szót abban, miféle is lehet a karakter.

Érdemes szem előtt tartani, hogy a szerepjáték csapatjáték, ahol ne pusztán nevesített számhalmazok, hanem élő, érző és gondolkodó személyiségek alkotják a csapatot.

Érdekes konfliktusokra és remek szerepjátékra adhat lehetőséget a nagyon össze-nem-illő karakterek kompániája, bár ez általában nem igazi csapat. Igazság szerint jobbára már az is valószínűtlen, hogy a hős lovag és a gátlástalan gégemetsző összeálljanak. S ha mégis… nem könnyű őket úgy együtt tartani, hogy az logikus legyen, s egymást se mészárolják le már az első fogadó lóitatójában.

Egyszóval kezdetben talán célszerűbb megmaradni az összeillő csapatnál. Ahol a Játékos Karakterek gondolkodása, céljai, hite, elképzelései, személyisége lehetőséget ad arra, hogy hosszú távon is együtt maradjanak. A csapat koncepcióját kell ismernie a Mesélőnek.

Ehhez pedig, mint említettük, ott kell lennie már a karakteralkotásnál.

Arról nem is szólva, hogy a Játékos Karakterek élettörténete, háttere, eddigi tapasztalatai és sajátságai különleges, egyedi zamatot adnak a történetnek. Érdemes erre odafigyelned, hiszen számos remek história alapjául szolgálhatnak már a Játékosok karaktereinek sajátságai is.

Ezek azok a dolgok, amik egyedivé teszik már alapban a játékot és a Te történetedet. Te és a többi Játékos. Az, hogy éppen Ti játsszátok és mesélitek a történetet, ami ez által már nem sablonos sztori, hanem egy emlékezetes utazás a fantázia birodalmába.

4.

A szabályokkal többé-kevésbé mindenki tisztában van (csak hogy ne kelljen minden tíz percben a szabálykönyvet bújni). A Játékos Karakterek elkészültek, és a karakteralkotás közben felmerült apró nézetkülönbségeket mind a Játékosok, mind Te alapjában véve ép fogsorral vészeltétek át.

Most már mindenki játszani szeretne. Te pedig mesélni.

Hogyan is kellene ennek nekivágni?!

A mesélés alapja a történet, az pedig mindig egy jó ötlettel kezdődik. Ötletet ezernyi helyről lehet meríteni. Regényekből és meséskönyvekből – próbáld csak meg elmesélni az Ezeregyéjszaka, vagy a Magyar Népmesék bármelyikét egy kicsit átalakítva, a saját csapatodra szabva, s majd eltűnik az a hitetlenkedő mosoly! –, filmekből (a filmekkel úgyis mindig az a baj, hogy nem interaktívak, nem vehetünk benne részt), saját tapasztalatból. Mások történetei, történelmi párhuzamok, mitológiai történetek, egy számítógépes játék vagy akár egy újságcikk, rádióműsor, álom, talán még a kedvenc számod egy sora, gondolata is adhat ötletet.

A lehetőségek száma végtelen.

Sokszor persze az ötlet nem úgy sül el, ahogy Te várod. Érdemes többször végiggondolni, leírni, megfontolni, hogy vajon így, ebben a formában tetszene-e a Játékosoknak is.

Olyan történetet kell megkísérelni összerakni, ami tetszik nekik – elvégre ez a játék a csapat és a Mesélő szórakozásáról szól – és tetszik Neked is. Fontos, hogy Neked is tessék. Máskülönben hogyan is várhatnád el, hogy a Játékosaidnak tetszszen?!

Tehát van egy tetszetős történet-alapötleted. Maga a sztori erre épül.

Hogyan is fest egy ilyen história? Talán legcélszerűbb egy színdarabhoz hasonlítani. Felvonásokból, nagyobb részekből áll, amik tovább bonthatók kisebb epizódokra. Ezeket is célszerű megtervezni, nem csupán a történet fővonalát. Akár az epizódokat, akár a mese egészét nézzük, van néhány dolog, amit előre föl kell építened. Ilyenek a helyszín, a cselekmény menete, a szereplők, a célok és a hangulat.

5.

Ha ezt a sorrendet veszed alapul, érdemes a helyszínnel kezdened a tervezést.

Amikor elképzeled, hogy hol játszódik majd a történeted, próbáld meg magad elé képzelni, milyen helyszín is illene hozzá leginkább!

Fontos szem előtt tartanod, hogy a Játékos Karakterek milyen játékra is alkalmasak! Egy nyomkereső valószínűleg megkukul majd egy nemesi udvarban, míg a nyafka nemes hölgy is lehetetlenül érzi magát a vadon mélyén (lásd az Utolsó Mohikánban). Egy békekedvelő karakternek nincs helye a háborúban, egy harcos izmai berozsdásodnak egy békés falucskában.

Persze ezek a helyszín-karakter ellentétek is teremethetnek érdekes helyzeteket, de alapjában véve nem könnyítik meg a munkádat.

A helyszínek sora végtelen változatosságot ígér. Worluk világa hatalmas, és remélhetőleg mindenki megtalálja a neki tetsző helyet.

A legegyszerűbb helyek is rejthetnek érdekességeket, arról nem is szólva, hogy egy falut, vagy nyüzsgő forgatagú várost, egy erdőt vagy piacteret elmesélni legalább akkora kihívás – ha nem nagyobb – mint az extrém helyszíneket (lásd „A Gonosz Varázsló Tornya" címszó alatt).

Hiszen a legtöbben csak legyintenek, mondván: „– Á, ez csak egy erdő. Csak láttál már erdőt!…"

Igen, előfordulhat. Ahogy az is, hogy a Játékosok egy része már látta a Gonosz Varázsló Tornyát belülről. Bár azért ennek elég kicsi a valószínűsége.

Egy dolog mindkét esetben igaz. A Te feladatod, hogy elmeséld, hogy is néz ki az a bizonyos helyszín. A televízióval vagy egy filmmel ellentétben a szerepjáték során a Játékosok (és persze Te is) csak elképzelni tudják a helyszínt, valójában nem látják és nem hallják.

Mesélőként Te vagy a csapat szeme, füle, minden érzéke, s időnként még a hirtelen rájuk törő értésekről s emlékekről is Te számolsz be nekik.

Vedd figyelembe, hogy mennyire jók a Játékos Karakterek érzékszervei, mennyire körültekintőek és figyelmesek (kifürkészni egy csapdát vagy belesétálni, ugye, nem ugyanúgy végződik) és mennyire jó a felfogóképességük!

Mivel Te vagy minden érzékük – látás, hallás, tapintás, ízlelés, szaglás – nem mindegy, mennyire vagy részletes, plasztikusan mesélsz-e, mit hallgatsz el előlük. Mert ha túl részletes vagy – akár orvosi precizitású részletezés, vagy művészi, csapongó leírások sem elképzelhetetlenek –, akkor a Játékos Karakterek egy része nyitott szemű alvásba zuhan. Aztán persze váltig állítják, hogy nem szóltál a mozaikon áthúzódó, repedésnek álcázott csapdáról! (Valahogy nem tűnt többnek, mint a leírás részének…)

Igaz, a túlzott részletesség lehet unalmas és figyelemelterelő is –, de ez igaz a puritán egyszerűségű leírásokra is.

„Ez egy erdő. Fák. Némi fű."

Azután meg persze arra panaszkodnak a játékosok, hogy azért csak hiányoztak a részletek, mert így elképzelésük sem lehetett, milyen baljóslatú is az az erdő, milyen szörnyű a csönd, és egyébként is, ha tudják, hogy olyan sűrű az aljnövényzet, hogy kétszáz ork is el tud benne rejtőzni, hát…

Egyszóval valahogy az arany középút megtalálására kell törekedni. A leírások részletességét célszerű váltogatni. Egy utazás alkalmával először látott, lenyűgöző erdőre, vagy vízesésre sokkal kíváncsibbak (a Gonosz Varázsló Tornyának mélyén talált kincseskamra csecsebecséiről már nem is szólva) a Játékosok, mint a torkuknak eső orkok páncélján ülő vízcseppek csillanására…

A dramaturgiailag fontos helyzetekben – ilyen a harc, a Játékos karakterek érzelmi megnyilvánulásai, vagy éppen egy kiadós szópárbaj – a kevésbé részletes leírás a jobb megoldás. Kevésbé lassítja le a játékot ott, ahol pörögnie kell az eseményeknek.

Mindenesetre adott helyen, adott szituációban Te vagy, aki érzékel helyettük mindent, Rád támaszkodnak. Amiről nem adsz nekik számot, az a Játékosok számára olyan, mintha nem is létezne.

Bölcs dolog hát frappánsan, érzékletesen lefesteni az adott helyszínt és eseményt, hiszen ez az, ami segít a Játékosoknak beleélnie magukat az adott helyzetbe.

A legfontosabbnak kikiáltott érzékszerv a szem. Ez persze ne volt mindig így. A legtöbb éjszakai ragadozó szaglása és hallása sokszor messze jobb, mint a látásuk. Arról nem is szólva, hogy a szemet magában nem is olyan nehéz becsapni („Csak a kezemet figyeljétek, csalok! Hiszen ez csak illúzió… látszat… vagy talán mégsem?!”)

A Játékosaid azonban emberek, akik vizuálisan kategorizálják a világot. Ami látható, az számít. Minden más csak utána jön.

A látvány megtervezésénél és elmeséléséné vedd figyelembe a napszakot – a fény-árnyék viszony és a látótávolság miatt is – az évszakból (is) eredő időjárási viszonyokat, színeket, formákat, arányokat.

Az, hogy „nagy”, elég relatív. Ha azt mondod, hogy „gigantikus”, már némileg másként hat. Ne riadj vissza a szélsőséges és költőies túlzásoktól sem – persze csak módjával… –, ha ezzel növelheted a feszültséget és színesítheted a játékot! Az, hogy „egy óriás ront rátok” talán nem annyira magával ragadó, mint „egy gigantikus, állati szőrökbe öltözött torz alak tör felétek öles léptekkel, egy nagyon csúnya pörölyt lóbálva…”

Meséld el úgy, ahogy Te látod a lelki szemeid előtt, hogy azután a Játékosaid is láthassák ezt!

A sorban második helyen áll – legalábbis a mi számunkra – a hallás. Sajna a beszéden és a hangos zajokon – esetleg alkalomadtán a zenén – kívül nem sok mindent hallunk meg.

Ezzel azonban nincs minden faj így. A ragadozók és a vadászok – mint például az óriások, a farkasok, vagy az elfek – sokkal erőteljesebben támaszkodnak a hallásukra, mint az emberek. Egy erdőben élő inkább odafigyel a gyanús zörejekre, mint egy városlakó. Egy besurranó tolvaj meghallja a nyikordulást, amit egy óbégató utcai kofa soha.

Vannak, akik odafigyelnek arra, amit hallanak, sokaknak ez inkább hangaláfestés a történésekhez.

Tégy különbséget hang és hang között! Ami az egyik karakternek halk, a másik fülét már sértheti. Zaj és dallam között néha elég keskeny a határ.

Egy helyet szinte semmi nem tehet annyira hangulatossá, mint maguk a hangok. A város alig csituló zsivaja, a hajnali mező fölött a szél susogása, a ködlepte mocsár riasztó neszezése vagy egy katakomba halotti csöndje után a madárcsicsergés…

A magyar nyelv tömve van kiválóan használható hangutánzó és hangfestő szavakkal, használd őket bátran!

Valahol a sor közepén ácsorog a szaglás. Az ember az orrát szinte semmi másra nem használja, mint levegővételre – a szaglás és az orr jelentősége egy kiadós nátha, vagy jó mélyen a víz alatt persze hirtelen felértékelődik –, pedig…

Az erős, szinte bántó szagok (pöcegödör, füst, vérszag) és penetráns illatok (egy tovasuhanó dáma parfümfelhője) mellett van még egy sor, amit csak az elbutult orr nem érez (bezzeg az orkoké…).

A szél, ami hozza és viszi a szagokat (vadászok nem hagyhatják figyelmen kívül), vagy ennek hiánya (mondjuk a fullasztó dohszag egy nevenincs sírboltban). Az illat, ami lehet kellemes (füstölő), bódító (egy egzotikus illatszer) vagy éppen az elviselhetőség határán egyensúlyozó (túl sok egzotikus illatszer).

Szinte minden helynek meg van a maga illat-atmoszférája. A sivatag levegője meleg és száraz, egy esőerdőé párás és fullasztóan meleg, néha rothadás-szagú. Egy város lehet füstös, a lacikonyhák felől fűszeres aroma érződik, amitől összefut az ember szájában a nyál. A sikátorok szemétkupacainak bűze orrfacsaró…

Azt sem árt figyelembe venni, hogy minden élőlénynek más a testszaga, amit egy jó orrú kopó, vagy embertelenül éber nyomolvasó ugyanúgy tud követni, mint mondjuk Te egy ismerős alakot az utca forgatagában.

Mindennek van szaga. Az acélkardnak is, a söröskorsónak vagy egy lóistállónak (annak nagyon), egy bőrkesztyűnek vagy egy lúdtollnak egyaránt. Talán éppen az a gyanús, ha valaminek nincs.

Lehet vitatkozni, hogy mely érzékszerv érdemli ki a megtisztelő „még futottak” kategóriát, és melyik marad a sor legvégére.

Az ízlelés mellett szól, hogy a JK-k – mint becsületes, szilárd táplálékon élő lények (leszámítva talán az orkokat, ők mindenféle halmazállapotú táplálékot elfogyasztanak) – étkezni is szoktak, és így elég sokat találkoznak az ízekkel. A négy alap ízzel, finom és gyomorkavaró izékkel, különleges zamatú borokkal, torokkaparó párlatokkal, a konyhaművészet remekeivel és feledhető alkotásaival.

Mindenkinek vannak kedvenc ízei!

Ugyanakkor – a gyermekkort elhagyva – a JK-k egyre kevesebb dolgot ízlelnek meg. Egy csecsemő mindent a szájába vesz, megkóstol, amit képes megfogni. Egy Fekete Vértes valószínűtlen, hogy ugyanezt tenné. Arról nem is szólva, hogy a legtöbben ódzkodnak az új ízektől…

Mindenesetre egy kellő átéléssel elmesélt lakoma – a kecskelábú asztalokon fűszeres sültek, hízott kappan, ropogós malacsült, szárnyas és hal, mártások garmadája, foszlós cipó és kalács… a borokról, süteményekről, és gyümölcsös tálakról nem is beszélve… – olyan emlékezetes lehet, amit egy jókora chips- és kóla-orgiával nem lehet feledtetni.

A tapintás szintén olyan dolog, ami lassan kivész a repertoárból, pedig alapjában véve ezernyi tárgyat és élőlényt érintünk meg naponta! Más a selyem és a gyapjú tapintása, másféle érzés viselni is. A lakkozott asztalka és a gyalulatlan gerendákból, rönkfából összeácsolt asztal felszíne is teljesen más. Erős különbség van érintés, simítás és tapintás, megragadás és megrázás között. Egy kardmarkolat lehet fémes tapintású, de akár vértől iszamós is. Egy ember tenyere selymesen puha, de munkától megkérgesedett is.

Kultúránként változó az érintés gyakorisága, intimitása (melyik elf szereti, ha egy szurtos kezű kufár lapogatja a hátát?!), ezt nem árt figyelembe venni.

Látás, hallás, szaglás, ízlelés és tapintás. Alkalomadtán a megérzések, benyomások, hirtelen gondolatok és emlékek, melyeket ezek kiválthatnak.

S minderre Neked kell ügyelned!…

Lehetetlen.

Valóban az lenne?!

Minden nap látjuk, halljuk, tapasztaljuk a körülöttünk lévő világot. A legtöbb dolognak azonban nem tulajdonítunk jelentőséget, meg sem próbáljuk tüzetesebben megfigyelni őket. Még csak az kellene! Órákig bámulni egy hidat, vagy egy utcarészletet! Eleinte talán nehezen megy, de hamar bele lehet jönni a megfigyelésbe. Rövid és találó jellemzést fogsz tudni adni helyekről, emberekről, tárgyakról, egy gyümölcs ízéről éppúgy, mint egy nyári délutánról.

Nyitott szemmel kell szemlélődni, és megpróbálni egy-egy gyors „belső vázlattal” jellemezni a körötted lévőket.

Valahol ezek az első lépések egy tágabb univerzumba, ahogy néhány hős majd egykoron…

6.

Meg vannak hát a Játékos Karakterek, van múltjuk, személyiségük, tapasztalatuk. Remek helyszíneken kalandozhatnak, a világ él körülöttük.

Ez a világ azonban tele van élőlényekkel – emberekkel, humanoidokkal, állatokkal és szörnyekkel, ezernyi szokványos és szokatlan csodabogárral. Élik a maguk életét, megvannak a saját szokásaik, múltjuk, terveik és vágyaik.

Ők azok – a Mesélői Karakterek (MK) –, akiknek a bőrébe bújva Te, a Mesélő direkt – vagy kevésbé direkt – módon is beleszólhatsz a történet folyásába.

Száz és ezer karakter, mind Terád vár. A szántóföldön sürgölődő parasztasszony, a városi koldus, a dölyfös lovag, a fosztogató manók, az árva törpe kölyök, vagy éppen a vérszomjas óriás…

Riasztóan hangzik?!

Pedig nem az. Inkább izgalmas.

Igaz, ha mindegyik MK-t annyira ki kellene dolgozni, mint a Játékos Karaktereket, akkor nem is lehetne nekilátni a játéknak. Arról nem is beszélve, hogy egy baziliszkusz fejével „gondolkodni" elég körülményes lenne…

Az MK-k alapjában véve három nagy csoportra oszthatóak: A legtöbb mellékszereplő – akárcsak a filmek tömegjeleneteiben látszó háttér-statiszták – csak szemvillanásnyi ideig tűnnek fel a történetben. Ők a halászfalvak lakói, egy sereg katonái, a városi csőcselék, a pletykálkodó ork nőstények, s még sorolhatnánk egy darabig. A fontosságuk – akárcsak egy sereg hangyának – a világban betöltött szerepükből adódik. Végzik a dolgukat, s „működtetik" a világot. Mondhatnánk azt is, hogy díszletként funkcionálnak – bár ilyet mondani egy csomó elfre, gennymanóra és ogárra azért nem jelent feltétlenül életbiztosítást – és talán nem is járnánk olyan messze az igazságtól.

Ez az MK-féle a leggyakoribb. Nem is egyedekről, személyiségekről, inkább csoportról és tömegről van szó. A csoportra jobbára az egységes viselkedés a jellemző, hasonló a gondolkodásmód, az öltözködés, a reakció is.

Vannak természetesen kitüntetett mellékszereplők is – a törpe, aki egy fertályóráig híres volt –, akik közelebbi kapcsolatba kerülnek a JK-kal. A csapos, aki csak egy szituációban tűnik föl, de a tőle kapott füles hasznos lehet. A fölfogadott brigantik az ivó mögötti sikátorban vetnek lest. A zarándokok, akikkel egy darabig egy felé visz a csapat útja. Esetleg egy, az övékhez hasonló kompánia…

Ezek a mellékszereplők már epizódszereplőkké lépnek elő. Van önálló személyiségük – ha nem is a legjobban kidolgozott –, sajátos megkülönböztető jegyeik, céljaik, terveik.

Ők már aktívabban segíthetik/akadályozhatják a JK-k tetteit. Van nevük – hacsak egy gúnynév is –, múltjuk, sajátságaik. Érdemes több szót vesztegetni rájuk, mint az arctalan tömegre. Egy mondat nem árt a múltjukról, mihez is értenek, mivel foglalkoztak idáig. Néhány gondolat erejéig nem árt kitérni a kinézetükre, fizikai adottságaikra, öltözködésükre (például roszszul összeforrt arccsont, piperkőc ruházat, lapos pillantás, tornyos frizura, csizmaszárba rejtett nyeles borotva… s milyen meglepő lehet, ha ez egy törpe férfi?!).

Alkalomadtán néhány statisztikai adatot is melléjük lehet bigygyeszteni, arra az esetre, ha segíteniük kellene a JK-k ügyét. Vagy persze, ha hadakozniuk kell velük (mindkettőre szükség lehet…).

Nem árt raktáron tartani néhányat ezekből a nevesített, részben kidolgozott MK-kból, tekintettel arra, hogy a Játékosok néha furcsa késztetést éreznek, miszerint kiszúrjanak valakit az arctalan tömegből, és elintézzék. Vagy hogy szóba álljanak vele. Esetleg mindkettő.

Az epizódszereplők esetében jó, ha mindegyiküket felruházod valamilyen sajátsággal. Lehet ez beszédhiba, egy nyelvtani hiba, vagy éppenséggel az, hogy néma. Van, hogy ugyanazt a gesztust, mozdulatot, fordulatot ismételgeti. Félénk, vagy éppenséggel kötözködő, trágár, vagy szende és ártatlan… Tulajdonképpen szinte bármi lehet, csak illeszkedjék a történetben betöltött szerepéhez, és a Te szándékaidhoz. S persze tegye – legalább egy kicsit – egyedivé a figurát. Mert ugyebár – ha csak hajszálnyit is – mindannyian mások vagyunk…

Végezetül van egy harmadik csoportja is a Nem Játékos Karaktereknek: ők a fontos mellékszereplők. Folyton részei a történetnek, vagy akár a történetek folyamának. Gyakran fölbukkannak közvetetten – csatlósaikkal akadályoztatják, vagy segítik a JK-k útját, üzennek, fondorkodnak – vagy nagyon is közvetlenül, fizikai valójukban. Bajtársak és szeretők, bölcsek és gonosz rablólovagok – a Főgonoszok is ebbe a kategóriába tartoznak! –, főszörnyek – mondjuk egy gusztusos sárkány –, vagy éppen a titokzatos megbízók egyike.

Az ő esetükben mindaz, ami az epizódszereplőkre áll, hatványozottan igaz. A fontos MK-k saját statisztikával, önálló gondolatokkal, múlttal, célokkal és trükkökkel bírnak. A nevüket sokan ismerik, félhetik és tisztelhetik. Jelentőségük mégsem csupán ebben rejlik, hanem a JK-k életére gyakorolt hatásukban.

Egy gnóm csak egy gnóm, és nem sokkal több. Rhintar, a vidor gnóm szerencsejátékos már némileg más. Tiritarka, pacsuliszagú holmikat hord, szemkápráztatóan csal, és csak rézben vagy aranyban játszik.

Rhintar a gnóm… Egyszer – talán egy másik életben volt, anynyira rég történt – a barátotok volt. Alig nőtt ki még a kölyökkorból, s már csalt a kockával meg a kártyával. Fél lábbal mindig a bitón bokázott, sokszor úszott az adósságban, de remek cimbora volt. Volt humorérzéke, tudott nagylelkű lenni, és remek ráklevest főzött.

Azután eltűnt. Hosszú ideig hiába kutattátok a nyomát. Egy félreeső kanálisban végezte valahol?! Ki tudná megmondani…

Alig egy esztendeje keveredett elő – csak az istenek a megmondhatói, hogy honnét –, és csak a vak nem látta, hogy megváltozott. Mogorva lett, jókedvét álcaként hordta csupán. Csak kis és nagy tétben játszott, ezüstben soha. Mint aki az érintését is utálja.

Kerül benneteket. Mint aki neheztel rátok. Mint aki titeket hibáztat… valamiért…

Valaha a barátotok volt. Most…

Többé már nem az.

7.

A helyszíntől és a szereplőktől szinte elválaszthatatlanok a célok. Mindenkinek meg vannak a saját céljai.

A lényegtelen mellékszereplőknek általában könnyen átlátható és megérthető a célja. Enni, védett helyen aludni, fenntartani saját magát és a fajtáját. A túlélés szinte minden életformára igaz. Megvédeni a saját tulajdonát – föld, ház, szántó, vadászterület, zsákmány – és kerülni a konfrontációt.

Az epizódszereplők céljai már jobban körvonalazhatóak. Be kell tölteniük egy szerepet (a Mesélő tulajdonképpen ezért is hívja őket életre), el kell végezniük egy feladatot, árthatnak vagy éppen segíthetnek másoknak. Lehetnek rejtett céljaik, titkos vágyaik, hajthatja őket a pénzsóvárság, vagy akár a boszszúvágy is. („Bosszú!!"…)

Alkalomadtán akár irracionális céljaik is lehetnek (a szőnyegkufár, aki herceg akart lenni…), de ez inkább már a fontos MK-k sajátsága.

Az ő esetükben fontos a jól meggondolt célok és mozgatórugók használata. Egy kicsit gondolkodj az ő fejükkel, láss az ő szemükkel! Az ő bőrükbe bújva – még hacsak ideig-óráig is – keress nekik érthe-

tő célokat! Lehet, hogy ezeket csak maga az MK látja át, de a titok épp attól izgalmas, hogy kevesen ismerik.

Lehetséges, hogy a célok nem csupán rövidtávúak. Messze előre tervez, dolgai úgy kapcsolódnak egymásba, mint a kirakó darabjai. Gondolkozik, ha kell ravaszkodik és megveszteget, ígér vagy gyilkosokat fogad. Reagál a JK-k cselekedeteire, néha akár elébük is mehet.

Önálló gondolatai és tervei miatt az ilyen MK lehet a legveszedelmesebb (még akkor is, ha segítőkész).

Először is, elég kevés JK szeret eszköz lenni mások terveiben (a pénzért zsoldba-szegődés a Titokzatos Megbízó felkérésére persze a „demokratikusan szabad-kapitalista kizsákmányolás" kategóriájába esik).

Másodszor, a JK-k egy jelentős része igazságtalannak tartja, ha egy MK is képes gondolkodni. Ha vannak céljai, tervei. Egy nevenincs manót szívfájdalom nélkül képesek pokolra küldeni, egy személyiséggel rendelkező, önmagát akár megvédeni is képes lényt már nehezebb. Pláne akkor, ha olyan dolgok védelmezik, mint egy falusi bábát övező tisztelet (persze mindenki tudja, hogy átkozott boszorkák... mágyára velük, de íziben!).

Harmadrészt mennyivel egyszerűbb lenne minden, ha a Játékosokon kívül senki nem tervezne; minden csak úgy történne, bele a vakvilágba. A szörnyek mintegy csak arra várnának, hogy valaki lemészárolja őket, a varázstárgyakat szinte kizárólag azért készítenék, hogy a JK-k potensebbé válhassanak (a régi vackokat meg majd eladják a falusi szatócsnál…) A lakosság javát gonosz orkok, Káoszhitű papok és démonok sanyargatnák – csak hogy legyen egy kaland, amiben a JK-k harcolhatnak egy sort. A népesség fennmaradó része buzgón építi a labirintusokat, és adózik, hogy a titkos kincesládák színültig legyenek arannyal.

Viccesnek tűnik?! Sokan – persze ezt nyíltan sohasem hangoztatva – azért így gondolnak a jó mesélésre.

Aztán rövid idő alatt elunják a dolgot, és az érdeklődésüket csak még több és még látványosabb szörnnyel, varázstárggyal, még hatalmasabb kincshalommal lehet ideig-óráig fönntartani.

A gond csak az, hogy az ilyen játékos nem szereti, ha a mellékszereplők tervekkel rendelkeznek, mivel az ő karaktere hiányt szenved ebből (vagy legfeljebb a következő mészárlásig terjednek…).

Ha az MK-k saját célkitűzésekkel bírnak, akkor ez szinte kötelező jelleggel igaz kell, legyen a Játékosok karaktereire is. Rövid távú és a távolabbi – talán egészen távoli – jövőre vonatkozó tervek. Ezek kiváló lehetőséget nyújtanak a szerepjátékra, és a Te dolgodat is megkönnyítik. Egy olyan világban, ahol a dolgok megtörténésének oka van, ott nem terem feltétlenül minden bokorban egy kaland, ami csak a Játékosok karaktereire vár. Ellenben egy hosszú távú cél elérése számos részkalandra ad lehetőséget (Skandar Graun, amíg eljutott a Káosz Szaváig, lopott hajót, ölt kalózokat, járt a távoli Lendor szigetén, harcolt manókkal, orkokkal, volt szerelmes, megkaparintotta a Káosz Gyűrűjét… a többi poént most már nem lövöm le…).

Ezen célok épülhetnek a karakterek múltjára, jellemére, vallására, vagy olyan valamire, ami a játék során merül föl (például egy szép nő kérése – ez általában a hímnemű karaktereket motiválja –, vagy esetleg egy pénzes kalmár ajánlata – ez általában majd mindenkit szokott motiválni).

S ami azt illeti, a célok szem előtt tartása a Te feladatod is. A világ különböző tájain, más-más kultúrkörökben a célok roppant különbözőek lehetnek. Egyik helyen a hírnév és a vagyon a cél, máshol a vérbosszú és a becsület. Van, ahol megtűrik, hogy bárki szabadon gyakorolja a vallását és akár hívőket is toborozzon, máshol a cél az egységes vallás.

Ezerféle cél, eszköz és mozgatórugó akad. Tévedés lenne úgy gondolni, hogy pénzzel és fenyegetéssel, vagy zsarolással mindenki befolyásolható. Vagy, hogy éppen ez mindenki célja (egy makulátlan becsületű lovag ezekre talán csak a száját húzná el…).

A történet megtervezésekor érdemes minden epizódnak megtervezni a célját, ki mit is akar elérni. Ez ugyanúgy él a nagyobb fejezetekre, mint a történet egészére (kinek mi a célja, amit a sztori végére el akar érni).

Lesz, hogy ezernyi érdek feszül majd egymásnak, s ez szövevényessé teszi a történeteket. Ez egy (két-három…) fokkal bonyolultabb, mint a „megyek – ütöm – meghalt – hol a kincs" jellegű mese, de talán jobban – és tovább – képes lekötni a játékosokat.

S még két apróság, amolyan tévhit-féleség, amire nem árt talán fölhívni a figyelmed, bátor Mesélő!

Az ellenfelek és a segítők (a semlegesek hozzáállásáról nem is szólva) nem az időbe belefagyott, mozdulatlan részei a világnak, hanem élő lények, akiknek-amiknek saját élete és céljai vannak. Reakciójuk nem csak attól kell, hogy függjön, amit Te kiötlöttél, hanem a Játékos Karakterek viselkedésétől, tetteitől is (a barátságos kocsmai kidobó-ogár is begorombulhat egy olyan sértés hallatán, ami az anyjára vonatkozik!).

A világ él, a JK-k alakítanak rajta. Ennek következményei vannak/lesznek, amit nem árt szem előtt tartaniuk, mert később vállalniuk kell…

A másik, amiről nagyon sokan előszeretettel szoktak megfeledkezni, az az, hogy mi is ennek a játéknak a célja:

A szórakozás.

A Játékosok és a Mesélő szórakozása. Mindannyitok szórakozása.

Ez az, amit a játék közben mindig érdemes szem előtt tartani!

8.

A cselekmény menete. Igen, ez olyan, amit az ember általában az akciófilmekben láthat, hallhat (bár ez inkább az üzlet menetét érinti; a cselekménynek meg nem szála van, hanem sok lőszere és gránátja). Mindenesetre egy mesének van története és menete. Részekből áll össze. Meg vannak a szereplők (JK-k és MK-k tömött sorokban), a helyszín, a célok és eszközök garmadája. Ezek kapcsolata, bonyolódása és az általad kitalált igényelnek némi figyelmet s „szinkronba hozást" igényelnek (e nélkül a helyzet rövid idő alatt az Elm utca rémálmára fog hasonlítani…).

Hogyan is kellene hozzáfogni…

A görög drámák szerkezetére, vagy egy hősi eposzra lehetne itt hivatkozni először (ezekkel persze pusztán az olvasás/átélés gyönyörűségéért is lehet bíbelődni…).

Minden történetnek van kezdete. Kiindulópont, ahonnan a célok, érdekek bonyolódása elindítják az eseményeket. A kiindulópont legalább annyira állapot, mint helyszín.

„Békésen ücsörögtök a Morcos Vadkanhoz címzett fogadóban, amikor…" „Legutóbbi megpróbáltatásaitokat pihenitek ki, dőzsöltök, van, aki gladiátorviadalokra jár, mások kocsmákba, kuplerájokba mennek, nyakra-főre vásárolnak, amikor is…"

Amikor is történik valami. Akár a karakterek miatt, akár tőlük függetlenül. Valaki vagy valami változtat a dolgok folyásán, ami cselekvésre (alkalomadtán menekülésre, mentorok felkutatására, vagy a puszta életükért való könyörgésre) ösztönzi a karaktereket.

A kiindulópont kapcsolódhat az előző történetekhez is (például egy háború, mint háttéresemény – bár ez jobbára főattrakciónak szokott számítani – átívelhet több történeten), lehet szokatlan (ültök a börtönben – hiába, nem lehet nyakló nélkül és erősen kapatosan, csak úgy városi őröket mészárolni!), vagy éppenséggel meghökkentő. Olyasmi, amikor a történet eleje ismeretlen, rögtön a közepébe (in medias res) vágsz. Az előzmények majd kiderülnek – sokszor álmokból, jóslatokból rakják össze, ha volt balszerencséjük elfelejteni (ültök a börtönben, és tulajdonképpen fogalmatok sincs róla, miért).

Ezzel a fajta felütéssel azonban nem árt csínján bánni! A Játékosok – jogosan – szeretik, ha a saját karaktereik tettei felől ők döntenek. Legalább részben. Ha egyszer (esetleg két-háromszor, nagy kihagyásokkal bedobod őket nyakig a slamasztikába, az érdekes lehet, de ha állandóan ezt teszed, elveszed tőlük a szabad cselekvés lehetőségét. Persze lehet, hogy ez is a szándékod, de ez esetben ajánlatos igen jó kondícióban lenni, hogy százon le tudd futni a felbőszült Játékosokat!

Ha nem ez az első történet – általában így van –, érdemes röviden elmesélni, mi is történt a két sztori között, bevonva ebbe a Játékosokat is (mit is szándékoztak csinálni a karakterek?! Hogy azt mondjátok, vedelnek és lazítanak?! Hmm… akkor talán nem meglepő, hogy most kurtavasra verve csücsülnek egy sötét tömlöcben, bűzös, patkányszagú szalmán…).

A történet kiindulópontját nagyon gondosan és körültekintően válaszd meg! A helyzet legyen nyitott, a JK-k tulajdonképpen tehetnek, amit akarnak, mégis belevágnak majd a történetedbe!

Legyen ez amolyan „mézes-madzag"-technika. Afféle „hogyan csaljuk lépre a karaktereket?" módszer.

Amennyiben jól ismered a JK-k múltját és céljait, talán nem is olyan nehéz a megfelelő indítás. Úgy fogják érezni, hogy a Sors – most éppen Te – és az Istenek – szintén – tálcán kínálják a lehetőséget.

A gondos és körmönfont kezdés azért is fontos, mert – ha csak nincsenek sarokba szorítva, és kényszerhelyzetben – a JK-k szabadon dönthetnek, mit tesznek meg. Akár úgy is dönthetnek, hogy holmi „feketeköpenyes, pénzt és mészárlást ajánlgató, balról érkező" fickónak a kedvéért nem dugják hurokban a fejüket. Lehet persze szívóskodni, kényszeríteni őket – ezt nevezhetnénk akár „csőeffektusnak" is, hiszen tereled őket (erőszakkal!) az egyetlen járható úton egy olyan játékban, ami a szabad döntésre alapul… –, de mennyire kellemetlen azt mondani, hogy „ ha nem teszitek ezt, meg ezt, akkor nincs kaland!".

Ezt elkerülendően légy kreatív, és jó előre dolgozz a történet kiindulópontjával többet! A JK-k úgyis képesek lesznek olyan ötletekkel előrukkolni, amire Te nem is gondoltál, de ennek a valószínűségét némi tervezéssel drasztikusan lehet csökkenteni!

Amint besétáltak a történetedbe (no nem, a véres, kegyetlen és karaktergyilkos ötleteket egyelőre talán tegyük félre!), elkezdődhetnek a bonyodalmak.

Mindenféle bonyodalom. Sok dolog – értelmes, mint egy kapzsi kalmár, vagy egy adószedő; félig értelmes, mint egy ork; és intellektust nélkülöző, mint egy jégeső – fogja őket akadályozni. Konfliktushelyzeteket kell, hogy teremts, ahol a hozzájuk mért kihívásoknak kell megfelelniük. A konfliktus lehet egy vita, morális probléma, feladatmegoldás, nem csak és kizárólag a harc! Te vagy a Mesélő, a Te döntési körödbe tartozik, miféle konfliktusmegoldást teszel lehetővé, legyen az diplomácia, csábítás, megfélemlítés, rábeszélés, zsarolás… vagy éppen fegyveres harc. Ez utóbbihoz talán csak annyit illene hozzátenni, hogy az ölés – még ha csupán kockadobálásról, képzelt mészárlásról van is szó – nem jó dolog. Végletes. Egy halott már semmit nem változhat, nem segíthet, nem mehet haza a saját fajtájához… Természetesen mindig vannak olyanok, akik szeretnek nekimenni a náluk gyengébbeknek – igazán nagy dicsőség! –, néha még a náluk sokkal erősebbeknek is. Az öngyilkosság sajátos módozatai közül mindenkinek csak ajánlani lehet az 579-es változatot: roham a hegyi óriások nászceremóniáján!

Ezek a Játékosok talán így élik ki a játékon kívül elfojtott agressziójukat (ezt azért értékelni kell, hiszen sokkal jobb, mintha láncokkal vernék egymást az utcán!).

Mindenesetre ajánlatos a harci jelenetek elképzeléséhez, és pergő, stílusosan kemény és véres elmeséléséhez megtekintened – lehet, hogy a harc-centrikus játékosoknak sem ártana megnézni és eltöprengeni rajta – a „Gladiátor", a „Rettenthetetlen" és a „Conan, a Barbár" című filmeket.

A halál nem csupán az MK-k osztályrésze lehet! Ha pedig valamelyik Játékosodat nem rázza meg a saját karaktere pusztulása (ha már másoké nem is), akkor egy fikarcnyit sem élte bele magát a Mesébe, és vette azt legalább egy picit komolyan!

A történet és a bonyodalmak, hátráltató és segítő szereplők, események, helyzetek szerves egységet kell, alkossanak. Epizód követ epizódot, titkokra derül fény, problémákat oldanak meg a Játékosaid. Gyakran bizony rögtönöznöd kell majd, hiszen elébe mehetnek dolgoknak – ezzel kikerülve esetleges nehézségeket (éhes szörnyeket, és esetlegesen egészségkárosító csapdákat) –, vagy éppen ezzel belekeverve magukat valamibe. Előállhatnak olyan ötletekkel, amik Neked talán eszedbe sem jutottak (bár Te vagy a Mesélő, azért Te sem gondolhatsz mindenre…). Ezeket értékelni kell, ezek viszik előre a történetet. Ha ügyesen kikerülték a csapdák és ellenfelek egy részét, ne büntesd őket azzal, hogy azért is beszuszakolod azokat valahová a sztori menetébe (ha már egyszer dolgoztál velük, hadd örüljenek neki ők is – alapon. Nem feltétlenül fognak, és nem is érzik, hogy a jó ötletükkel bármit is elértek volna).

Lesz, hogy zsákutcába futnak a JK-k, vakvágányra viszik a történetet. Ilyenkor segíts nekik finoman, szinte észrevétlenül. Egy elejtett információmorzsa, egy hangulatos segítő (de nem az elcsépelt „nagyszakállú ősz mágus" – fajtából, aki nem segít a csapatnak, hanem megoldja a problémát helyettük. A Csőeffektust itt is kerüld!) gyorsan vissza tudja terelni a csapatot a történethez. No nem feltétlenül az „egyetlen helyes útra" – egy jó történetben sok út van, sok lehet célravezető, de az nagyon kérdéses, hogy jók-e. Ezt a JK-knak kell eldönteniük… – de térjünk vissza attól az ingoványos, már nagyon nem a Te sztoridhoz kapcsolódó talajtól, ahol folyton improvizálnod kell, mert ezeket a dolgokat nem is szántad a történet részének…

A sorozatos bonyodalmak végén kell valahol lennie egy megoldásnak. Amolyan tetőpontja ez a történetnek. Összecsapás a főellenféllel (akár többel is), a titkok felderítése, a rejtély megértése, a feladat teljesítése, az igazságtétel (és persze a kincsek begyűjtése…). Ezek akár együtt is. Mindenesetre ez a história legizgalmasabb része, ennek kell a legmegrázóbbnak, legemlékezetesebbnek lennie!

A drámák arra az érzésre, ami ilyenkor akaratlanul is elfoghatja a játékosokat – s alkalmanként még Téged, a Mesélőt is – a katarzis szót használják. Vannak, akik szerint csúnyán hangzik, mások hallani sem hallottak felőle.

Ünnepélyes érzés. Van, aki gyónás után érzi, mások egy kiadós bőgés, jó beszélgetés, vagy egy remek zene meghallatása után.

Emelkedett érzés. Néha torokszorító, néha magával ragadó. Ritka érzés.

Nem lesz minden történeted katartikus, de amely igen, az garantáltan maradandó élményt jelent mindannyitoknak. Amire akár évek múltán is szívesen fogtok visszagondolni.

„Tudod az, amikor…"

Mindannyian emlékezni fognak.

S lehet-e dicsőbb dolog egy Mesemondó számára annál, mint amikor évek múlva is emlékeznek a meséjére, és benne egy kicsit rá is?!

A tetőpont után a történet lezárása jön, ami majdnem olyan fontos, mint a jó kezdés. A JK-k érezzék, hogy mindaz, amit tettek, s ami történt, méltó befejezést kap. Ezt ki lehet fejezni az adott kincsekkel, jártasság pontokban mért jutalommal, és van (legalábbis lehet) erkölcsi tanulság is.

A jó lezárás híján még egy emlékezetes mese is olyan, akár a lakomaasztal húsz fogással, és egy kis tányéron illatozó lócitrommal.

Kár lenne elrontani az összhatást…

9.

A hangulat. A kvintett utolsó tagja. Talán a legfontosabb mind közül.

A szerepjáték ezerféle lehet. Szólhat küzdelemről és románcról, rettegésről és sötét titkokról, vagy éppenséggel lehet könnyed és kacagtató. Függ a Játékosaidtól, a történet alapötletétől, és az aktuális hangulatotoktól is…

Az azonban tény, hogy minden esetben van valamilyen hangulata.

A fenti felsorolás minden eleme sugall valamiféle hangulatot. Hogy milyen is egy viadal, vagy egy románc… Szavakba önteni talán nem is olyan egyszerű, de a „románc" szóra mindenki egy sor ötlettel, gondolattal, emlékkel és asszociációval reagál. Van hangulata, sugall egyfajta atmoszférát.

S Neked éppen erre az atmoszférára lesz szükséged, hogy életre keltsd a történet szunnyadó gépezetét!

Célszerű szem előtt tartanod, hogy a hangulat jó megválasztása ugyanúgy igaz a történetre, a mesélési stílusra és a Játékosok játékstílusára.

Amikor az ötleteidből összerakod a mesét, gondolkodj el azon is, milyen hangulat lengi körül a szereplőket, a helyszíneket, illetve, mi is a célod az egész történettel. Megnevettetni akarod a Játékosokat, feltüzelni bennük a harci szellemet, gáláns kalandokról lesz szó, vagy még a csontjuk veleje is borzongani fog. Mind másfajta kelléket igényel.

Másfajta mellékszereplőket, más gesztusokat, szavakat, tárgyakat. A szavak és a gesztusok a legfontosabbak. Ezek keltik életre a történetet, bölcsen bánj hát velük! A szavaknak különös ereje van. Mennyire másként hat az „Elhullott csatában a gaz!", mint a „Megtért őseihez!". „Véred veszem!" és „Most kinyírlak!". Erdő és zöldellő rengeteg. Méreg és áfium. Toll és penna. A jól megválogatott szavakkal képes vagy hangulatot teremteni. Régi szavak használatával ódon hatású lesz a mondandód, választékos vagy trágár, tudós vagy éppen nagyon is bárdolatlan. Csak a szavak megválasztásán múlik.

Ha ehhez még hozzáteszed a megfelelő hangsúlyt, hanglejtést, az odaillő hangutánzó szavakat, akkor a hercegi bálterem valóban csupa pompa lesz, csilingelő kristálypoharakkal, gyöngyöző női kacajjal, a bársony ruhaköltemények suhogásával, és andalító muzsikával.

Több ez, mint egyszerű helyszínleírás, vagy pusztán az események elmesélése. Atmoszférát teremtesz, hogy szinte kézzel lehessen tapintani a tárgyakat, szereplőket. Legyen a Játékosoknak egy jól körülírható benyomása az adott helyről, személyről, eseményről.

A legegyszerűbb talán az alapvető érzelmeket a hangulatteremtés szolgálatába állítani. Szerelem és Vágy, Gyűlölet és Harag, Vakmerőség és Gyávaság, Irigység és Nagylelkűség… pusztán az érzelmek tetteket, személyiségeket, célokat jelenítenek meg.

Valamivel már bonyolultabb a nagy és elvont dolgokat használni a hangulat felépítéséhez: Béke, Háború, Hatalom, Titkok és Tudás…

Ezeket érdemes kombinálni a gesztusnyelv elemeivel: arcjáték, kézjáték, testtartás.

Egy parasztok lakta falucska lakóit akár lehajtott fejjel, szótlan bámulással, megereszkedett vállal is könnyű bemutatni. Ezzel szemben Wysar Hanack, az arrogáns lovag undorodik mások érintésétől, arca csupa megvetés, száját megvetően húzza el...

Akár el is játszhatod. Gyakran nem lesz elég azt mondanod, hogy: „A lovag azt mondja…”, de el is kell mondanod!

El kell játszanod!

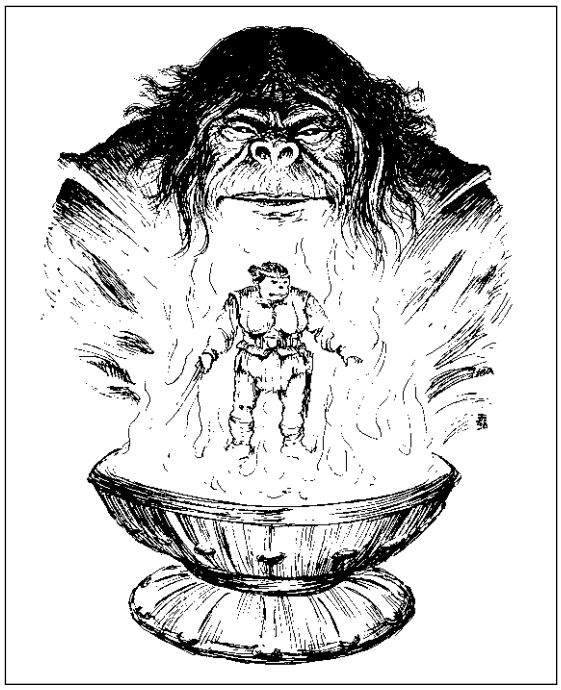
Hidd el, százszor hatásosabb!

Komoly segítséget nyújtanak a jobbnál-jobb regények, novellák, színdarabok (egyáltalán az irodalom egésze). Az íróktól önkéntelenül is elles ezt-azt mindenki: szavak, kifejezések, fordulatok, egy szituáció frappáns megfogalmazása…

Idővel már egy megfelelő szóval, mozdulattal, pillantással sokat tudsz hozzátenni egy epizód hangulatához. Egy történet epizódjainak hangulata nem feltétlenül azonos, de együtt mégis egy egésszé kell összeállniuk.

A hangulatteremtés… különleges munka. Egy kis színészet, csipetnyi költészet, irodalom… és a Mesemondó személyisége.

„A hajnal minden lakott településtől távol, az őszi erdő peremén ér benneteket. Ködfátyolos álmából lomhán ébredezik a rengeteg. A fák nyirkosan nyújtóznak, lombjaikat javarészt már elhullatták. Az aljnövényzet csupa bólogató páfrány, hatalmas gombák telepei, ameddig a szem ellát.



Háborítatlan ősvadon, ahol ember talán még soha nem járt. Sündisznó mocorog az avaron, itt-ott madarak neszeznek.

A nap első sugarai mintha settenkedő alakokat rajzolnának a ködbe. A hangok elmosódnak, a környezet álomszerű. Azután… szinte bántó élességgel tűnnek elő a ködből… az ősi rúnakövek…”

Ha megpróbálod felhasználni ezt a kiindulópontot, gondold végig, hogy milyen hangulatot akarsz vele elérni!

Könnyed, békés?!

Legyen kevésbé baljóslatú a hely! Az ősz szomorú időszak, tedd inkább át a történetet a virágos tavasz végére. A levegő illatos, a szellő langyos, a madarak énekelnek. Mindenkit megrészegít a tavasz aromája, az arcokon ott a letörölhetetlen vigyor. Az ugratásokat könnyedén veszik, mert maga a hely atmoszférája szinte tapinthatóan barátságos.

Akciódús, izgalmas?!

A ködben mozgó alakok hirtelen nagyon is valóságossá válnak. Csak előbb megvárják, hogy a karakterek jó mélyen behatoljanak a fák közé. Azután…

Az istenek irgalmazzanak nekik!

Rohanás, harc, üldözés, rejtőzködés és lesvetés. Megállni, gondolkodni, terveket szőni nincs idő.

Hátborzongató, misztikus?!

A szél mintha emberi nyelven suttogna, a ködnek akárha tapogatózó karjai nőnének, a fák talán maguktól nyújtogatják rothadó léggyökereiket és ágaikat…

Valami figyeli őket, magukon érzik a tekinteteket. S a riasztó helyet uralva ott tornyosulnak őszen és fenyegetően a rúnakövek…

Ezek csak példák. Használd őket, variáld őket, gondold őket tovább!

Igazítsd a dolgokat a Játékosok karaktereihez! Lepd meg őket!

Használj apró trükköket, segédeszközöket, amikkel még inkább alátámaszthatod a hangulatot!

Csak az előbbieknél maradva: egy tavaszi jelenetet elmesélni talán éppen tavasszal a legszerencsésebb (persze ezt könnyű mondani). Ragyogó napsütés, egy csokor, illatos virág… sokat segíthet.

Egy pergő, akciódús történetet csak még feszültebbé tehet egy dinamikus aláfestő zene (Carl Orff Carmina Buranája. Az Utolsó Mohikán, vagy a Conan, a Barbár című film zenéje), és az, ha nem hagysz a Játékosoknak túl sok időt a tervezgetésre, taktika kialakítására („Szóval jön három ork, és akkor most álljunk csak meg egy csöppet, hogy megbeszéljük, mit is csinálunk… úgy öt-tíz percben”). Ha a harc gyorsasága legalább arányosan igazodik a valósághoz, már nem kényelmes kockadobálásról lesz szó.

Ami pedig a misztikus hangulat megteremtésében segíthet: éjszaka, vagy behúzott sötétítő mellett játszani, gyertyafénynél. Halkan, lassan beszélj, arra valóban oda kell figyelniük!

A hangulatteremtő eszközöket össze is keverheted – ha például egy idilli nyugalmú helyet fokozatosan félelmetessé akarsz tenni –, és egyedieket is használhatsz, amiket már Te találtál ki!

Az alaphelyzetet kibontva, átalakítva, megfűszerezve pedig lassan arra lehetsz figyelmes, hogy már mesélsz is.

10.

Olybá tűnhet, hogy már kész is a Mesélés.

Valamilyen szinten igazad van. Olyan ez kicsit, mint a sakk. A lépéseket már ismered, de ez azért még nem maga a játék. Akadnak még trükkök, amikről érdemes szót ejteni…

Tehát kész a kaland. Kihívást jelent a csapatnak. No nem akkorát, hogy belegörbüljenek, de azért keményen kell kapaszkodniuk, és tudásuk legjavát adniuk, hogy győzedelmeskedjenek.

Itt érdemes egy újabb téveszmét eloszlatni. Te, aki meséled a történetet, nem vagy a csapat ellenfele, sem pátyolgatója. Nem ellenük játszol, de nem is velük egy csapatban. Te a történetet meséled, a világ történéseit, lakosainak reakcióit.

Egyfajta hatalom van letéve a kezedbe. Csak Te ismered a történet egészét, a szereplők titkait, céljait, lehetőségeit, tulajdonságait.

Ezzel visszaélni, teljesíthetetlen feladatokkal, áthághatatlan akadályokkal, legyőzhetetlen ellenfelekkel szembesíteni a Játékosokat – annak biztos tudatában, hogy ők csak veszíthetnek (veled szemben!)… Nos, nem fog nekik tetszeni. Pláne, ha rájönnek, hogy így foglalsz állást a játékban (mármint, hogy Te – vagy a Te karaktereid, csapdáid, stb. – vagy a legjobb).

Akár nyugodtan hátra is dőlhetsz, és élvezheted a csöndet, nem fognak a meséidben játszani.

Mintha egy felnőtt leülne játszani a gyerekekkel. Hazudna nekik a társasjáték szabályait illetően, a saját szája íze szerint alakítaná őket, felnőtti tekintélyére építve. Esetleg még a dobásoknál és a lépéseknél is csalna (biztos, ami biztos). A fair playről pedig gyorsan elfeledkezik…

A másik véglet az, amikor mindig és mindenben a csapatot segíted. Nincs számukra kihívás, minden kívánságuk parancs, óhajaik azon nyomban teljesülnek. Elhalmozod őket jutalmakkal, amiből persze egyre több kell, mert másképp elvész az izgalom. Azután persze – holmi elkényeztetett kisgyermek-kompániaként – ráunnak az egész játékra. Ha pedig egyszer mégis akadna méltó kihívás, hát… valószínűleg majd’ kiesnének a szájukon a méltatlankodástól.

Se velük, se ellenük. Támogasd őket ésszel, küldj rájuk bajt és vészt, de csak mértékkel! Annyit, amennyivel még képesek megbirkózni, de akkor aztán birkózzanak!

Ültök az asztal (alkalomadtán pad, deszkalap, egészen ritkán pajzs is lehet) körül, mesélsz. Játszotok. Használod a jegyzeteidet, ők kockákkal dobálnak, elmesélik, hogyan reagálnak egy adott szituációban. Néha még egymás szavába is képesek belevágni; chips és üdítő az asztalon és az alatt (és a táskák, szatyrok mélyén még ott pihen az aranytartalék)…

Hogy micsoda?! - kérdezheted most jogosan. Micsoda chips, miféle jegyzetek?!

Vegyük talán sorra a dolgokat.

A játék helyének megválasztása legalább olyan fontos, mint a történeté. Ha nem zavarnak benneteket, nem szólnak közbe bele folyton hívatlan kibicek, és nem zajonganak a háttérben, sokkal könnyebb beleélnetek magatokat a történetbe. Jellemző háttérzaj lehet a deathmetal, a légkalapács, de ebbe a kategóriába tartozik a chips-evés és az üdítőszürcsölés is. Ha enni-inni akartok, inkább álljatok le pár percre, mert így kevésbé romboljátok a játék illúzióit, és a nehezen felépített hangulatot. Ugyanez áll az idétlen poénkodásokra is…

Kockával dobnak. Ami nem meglepő, valamikor kell is. Vannak helyzetek, amikor a kocka a véletlent jelképezi, a kiszámíthatatlant, bizonytalant.

Van azonban, amikor nem kell feltétlenül kockával dobni. Egy olyan szituációban, ahol a rábeszélő-készség, a csáberő, vagy a megfélemlítés játssza a főszerepet, s nem kell mindig dobni. Ahogy akkor sem, ha egyértelműen sikerül a cselekedet (például kinyitni egy jól működő, nem kulcsra zárt ajtót…).

A kocka fontos eszköz, de csupán eszköz. Nem több. Ne feledd, hogy a kocka van a játéknak alárendelve, és nem fordítva!

Jegyzeteket használsz. Sajnos ez nem elírás, ez a keserű valóság. Egy játékot illik legalább egy kicsit komolyan venni. Egy társasjáték szabályait betartja az ember, a kártyán akár vagyonok is megfordulhatnak, a röplabda olimpiai számmá lépett elő. Az emberek komolyan veszik ezeket, vannak szabályaik, amiket mindenkinek be kell tartani. Néha még ez is kevés, játékvezető kell, aki betartatja őket, majd győztest hirdet.

Ezek szabály-játékok, s nem szerepjátékok. A szerepjáték történet és játék egyben. Vannak szabályai, de ezek másodlagos fontosságúak a meséhez, játékhoz és a szórakozáshoz képest. A szabályok – a sakkal ellentétben, például – nem mindenhatóak, alkalomadtán akár át is hághatók! Ezzel azonban nem árt óvatosnak lenni. A tesztelt szabályok rendszere egy kicsit a dolgok összefüggéseit, működését is szimulálja.

Csak próbálj meg kivenni egy fogaskereket az órából! Lesz, hogy továbbra is működik, de lehet, hogy megáll. Lehet próbálkozni. Előtte azonban mindenképpen beszéld ezt meg a Játékosokkal, illik tudniuk arról, ha a világ hirtelen másként kezd el működni, még mielőtt saját bőrükön tapasztalják meg.

Arról nem is beszélve, hogy van, amiben még a tanácsukat is kikérheted. Ha – példának okáért – van olyan a Játékosaid között, aki valóban ért az íjászathoz (vagy jobban, mint Te), érdemes adni a véleményére.

A jegyzetekhez visszakanyarodva…

A szerepjáték az egyik legösszetettebb játékforma (ami mellett a bridzs is unalmasnak és egyszerűnek tűnhet), ami a tetejében nem is mások legyőzéséről, versengésről szól. A mesélő nem eredményt hirdet, hanem mesél, nem betartatja a szabályokat, hanem reagál és szövi a mese fonalát. Mellesleg a szabályok nem betartásával úgyis mindenki csak a saját szórakozását rontja el. Esetleg a többiekét is. Ilyenkor nem árt nagyon jó kondícióban lennie… már csak a menekülés miatt is.

S amennyiben ez a játék ilyen komoly, nem árt egy kicsit komolyan is venni.

Utána olvasni dolgoknak – egy fantáziavilágban nem használnak robbanómotort, és nem mondanak olyat, hogy „okay!" –, finomítani a szókincsen, kifejezésmódon. Ez a fantáziajáték sokat merít a középkorból, az akkori viszonyok valamilyen szintű ismerete sokat segíthet egy színvonalas történet megalkotásában.

Amennyiben gondolataidat, ötleteidet papírra veted (a kaland vázát, pár statisztikát, lényeges helyszínek rövid leírását nem árt, amennyiben nem akarsz órákon át rögtönözni), máris készen vannak a jegyzeteid.

A szerepjáték interaktív. Te mesélsz, de mesélnek a Játékosok is. Saját karaktereik cselekedeteit, érzéseit, elképzeléseit ők mondják el. Van, hogy nem fűlik hozzá a foguk, néha bonyolultabb is, mint kockákat gurítani, de ilyenkor nyugodtan legyél hajthatatlan, és csak engedd őket is mesélni!…

Együtt alakítjátok a világ dolgait (ők eleinte persze némileg moderáltan). A történetben az ő szerepük a legfontosabb. Legalábbis saját maguk számára. Az MK-k számára a saját céljaik legalább olyan fontosak.

A történet róluk – is – szól, gyakorlatilag ők a főszereplői. Ugyanakkor a világ nem körülöttük forog (a magukat elbízó, gigantikus egójú JK-k legnagyobb bánatára), nem csupán díszlet a kalandozásaikhoz.

Az interaktivitásban az is benne foglaltatik, hogy a mesélésed, és a JK-k alakítása erőteljesen hat egymásra. Egy jó történetet könnyebb átélni, elképzelni. Könnyebb benne „jól" játszani. Jól játszó partnerekkel, akik életre keltik a mesédet, könnyebb „együttműködni", élvezetesebb nekik mesélni, ha veszik a lapot.

Játékos és mesélő stílusa, teljesítménye inspirálóan hathat egymásra. Főleg egy összeszokott társaság esetén. Egy csapat öszszecsiszolódása – stílus, cél, önkifejezés terén – némi időt igényel.

Azt is tudomásul kell venni: minden Játékos más. Kicsit minden karakterükben önmagukat adják, de azért mások. Van, aki csöndes és háttérbe húzódó, mások hangoskodók, akad öntelt és pöffeszkedő, míg szerény, gátlásos, és céltudatos is… ezerféle, ahogy ezernyi félék maguk az emberek is. Adj nekik időt, és segíts az összeszokásukban, mi több, neked is a csapat részévé kell válnod e tekintetben!

Az összeszokott csapat és Mesélő másként játszik. Ismerik egymás stílusát, elfogadják egymás rigolyáit (még egy érzelmes jelenetnél sem fogják kinevetni egymást, ami egyébként sajnos elképzelhető).

Viszont ebből adódik, hogy nem mindenki tud és képes együtt játszani – és Te sem fogsz tudni bármit, bárkinek elmesélni. Azoknak legalábbis, akik a karakterüket ért sértéseket magukra veszik, vagy a karakterek ellentéteit az asztaltól felállva is folytatják – tényleg nem valószínű. De azért… a legtöbbeknek igen.

11.

Akkor most már tényleg kész, ennyi a Mesélés?!

Hmm… Tartok tőle, hogy a dolog igazándiból még csak most kezdődik. A fenti vázlat, a tanácsok, elgondolások átültetése a gyakorlatba.

Eleinte biztosan fogsz hibázni (talán még a Játékosaid is észreveszik, de ne törődj vele, ők is hibáznak éppen eleget!), de éppen ez hozza meg a tapasztalatot. Egyébként is, minden tévedés és baki csak segít! Csak máskor ne kövesd el…

A Mesélés nem függ az életkortól, de a személyes tapasztalatok bizony sokat segíthetnek. A Mesélés adottság és tapasztalat együttese, ami alakul, finomodik minden történettel.

A Te szavad a döntő a mesével kapcsolatban, elvégre Te vagy, aki kitalálta és meséli (annak ellenére, hogy a Játékosoknak is van beleszólása), ezt mindenkinek el kell fogadnia!

Idővel saját trükkrepertoárod lesz, százféle fogást ismersz majd, amivel másokat elkápráztathatsz. Rafinált praktikáid lesznek (hús e szerény vázon), és tudni fogod, hogy tökéletes mese nincs, de törekedni lehet rá.

Addig is... Jó Mesélést!

Mesélői tanácsok a fejlesztőktől

Az első legfontosabb szabály: mindig tartsd szem előtt a játék örömét! Mivel egyénenként változik, hogy ki, miben leli az örömét, erről a szempontról sokat írnunk nem kell – viszont neked, Mesélőnek erre igencsak célszerű odafigyelned! Bármiben is leli azonban a parti az örömét, a karakterek folytonos elvesztése bizonnyal nem tartozik ezek közé, úgyhogy általános tanácsként leírhatjuk: úgy becsüld meg játékosaid karakterét, mintha a sajátod lenne. Soha ne feledkezz el arról, hogy minden tetted a játék örömét kell, szolgálja, s nem feltétlenül a szabályok maradéktalan megvalósulását!

A második legfontosabb szabály: amit a szabálykönyvben olvashatsz, az nincs kőbe vésve! A fentiekből következően, ha valamilyen szabálylyal nem értesz egyet, vagy jelen állapotában nem felel meg az elképzeléseidnek, akkor változtass rajtuk nyugodtan, ám ügyelj rá, hogy ezzel ne borítsd fel a játékegyensúlyt! Nincs két egyforma Mesélő (ezt fejlesztés során mi magunk is tapasztaltuk), és vannak, akik a szabályokat is képesek különbözőként értelmezni. Ez nem jelent problémát, ha következetes, és nem csupán a szabályokban rejlő esetleges kiskapukat akarja kihasználni, mivel ez káros következményekkel járhat a játékra nézve. Azt tanácsoljuk, ha új szabályt akarsz bevezetni, vagy változtatni kívánsz a meglévőkön, akkor lehetőséged szerint beszéld meg a játékosokkal, hogy ne játék közben derüljön ki (mert akár tetszik, akár nem, a játékosok is ismerik a szabályokat... s természetesen akad olyan is közöttük, aki szeretné a saját javára értelmezni azokat)!

Az alábbiakban néhány olyan javaslatot, ötletet szeretnénk eléd tárni, melyek a tesztjátékok vagy éppen fejlesztés közben fogalmazódtak meg bennünk, s talán a hasznodra lesznek.

Fajok: a Káosz szerepjátékban meglehetősen sokféle fajjal lehet játszani, ezért a Mesélőknek nincs könnyű dolga, amikor a különböző fajokat – és faji előítéleteket össze akarja egyeztetni. Alapvetően létezik a fajok között egyfajta szimpátia/unszimpátia kapcsolat, amely meghatározza, hogy egyes fajok tagjai nagyjából hogyan vélekednek a más fajhoz tartozókkal szemben (szándékosan nem foglaltuk ezt a viszonyt táblázatba, mert nem akartuk befolyásolni a játékosokat). Ez a viselkedés az előítéleteken nyugszik, és a világ egy részén nagyjából általánosnak mondható, más részén viszont nem alakultak sem pozitív, sem negatív előítéletek az egyes fajok kapcsán. Léteznek fajok, amelyeket elterjedtebb előítéletek kísérnek – egy gennymanóra feltehetőleg mindenhol gyanakodva fognak figyelni, a manókat lenézik, az ogárokat butának és agresszívnek tartják –, más fajokat csak egyes vidékeken, vagy bizonyos fajok véleménye szerint kísért előítélet – az orkok pökhendinek tartják a tündenépeket, a Káoszbirodalomban gyenge lelkű fajzatnak tartják a tisztavérű embereket. Ugyanakkor a Játékos karakterek esetén a különböző fajok közötti viszonyt a játékosok által kijátszott karakterek egymáshoz való viszonya határozza meg, és nem az általános előítéletek – tehát ne kényszeríts a játékosokra általuk nem szívesen kijátszott viselkedést, ugyanakkor nyugodtan megkövetelheted, hogy az átlagostól eltérő viselkedést "magyarázzák meg" (akár a játékukkal is). Ugyanez vonatkozik a Mesélői karakterekre is, ahol te döntöd el, hogy miféle személyiségjegyekkel ruházod fel őket. Így aztán könnyen előfordulhat, hogy olyan fajok képviselői kötnek barátságot egymással, melyről nagyon nehezen lehetne ezt elképzelni; hiszen nincs két egyforma ember, mint ahogyan nincs két egyforma karakter sem. Mesélőként a te dolgod, hogy ezeket a nem közhelyes kapcsolatokat figyelemmel kísérd, és ha szükségesnek ítéled, akkor beavatkozz.

Minden faj rendelkezik valamiféle speciális képességgel, melyet a karakteralkotáskor a főérték-pontokból kell kigazdálkodni, sőt, egynémelynek komoly hátránya is van. Ezen képességek megvásárlása a Játékos jogköre, te csakis abban az esetben gyakorolhatsz ellenőrzést felette, ha úgy érzed, az adott képességgel a játék során nem lennél képes megbirkózni, az felborítaná a játékegyensúlyt. Mielőtt azonban a tiltás eszközéhez nyúlnál, alaposan gondold át, nem felesleges-e beleszólnod a Játékos dolgába – ez vonatkozik minden olyan esetre, amikor a játékegyensúly érdekében olyan dolgokról döntesz, amelyekről a játékosnak kellene. Ezek az alkalmak minden esetben a Mesélői képességed határát jelentik, melyekkel saját magadnak kell szembesülnöd leginkább – és nem a Játékosaidnak – hiszen annyi finomabb módszer létezik a játék kézben tartására! Noha nem tartjuk jó ötletnek, ha a partiban minden karakter rendelkezik valamilyen speciális képességgel, hiszen mint az a leírásból kitűnt, a speciális képességek csupán a faj kivételes egyedeire jellemzőek, s nem mindegyikre (kivéve néhány sajátos fajt, ahol az a meglepő, ha az egyed nem rendelkezik speciális képességgel), mégis azt javasoljuk, hogy ha az összes játékosod ezt szeretné, akkor se ágálj ellene. Mivel a szerepjáték *társas játék,* próbáld meg némely játékosodat meggyőzni arról, mondjon le a speciális képességek használatáról, ha viszont nem megy, akkor engedd, hadd tombolják ki magukat – és használd ki a specialitások hátrányos oldalát a javadra! Legközelebb valószínűleg lesznek, akikre már tudsz észérvekkel hatni.

A karakteralkotás: a főérték-pontok száma kezdetben talán kevésnek tűnhet némely játékos számára (különösen, ha speciális képességet is kíván vásárolni belőle), ám mivel a jártasságok egy bizonyos szint elérése után elkezdenek visszahatni a főértékekre, úgy véljük, ez így reális. Amennyiben azonban a közakarat (azaz a parti) úgy kívánja, hogy a karakterek kicsit "táposabban" indulhassanak, és ezzel te is egyetértesz, akkor felemelheted a kezdéskor szétosztható főérték-pontok összegét és/vagy a jártasságpontok számát is (javasoljuk, a Játékos *vagy* 10 főérték-pontot kapjon pluszban, *vagy* 2000 Jártasságpontot)! A játékegyensúly ugyanakkor valószínűleg meg fogja követelni a "táposabb" ellenfelek kidolgozását is.

Természetesen az is előfordulhat, hogy tapasztalt szerepjátékosok nem kezdő karaktereket kívánnak indítani. Ilyenkor azt tanácsoljuk, a karakteralkotás során adj nekik több jártasságpontot (mintha már túl lennének jó néhány játékon), s úgy alkothassák meg karaktereiket – ez azzal is együtt jár, hogy fel kell oldanod a karakteralkotáskor elérhető legmagasabb jártasságszint limitjét, de legalábbis magasabbra kell emelned. Természetszerűleg ekkor az előtörténet is egy kicsit bővebb lesz, hiszen a játékosoknak sok mindent le kell írniuk a karakterükről. *Ha lehetséges, soha ne tekints el az előtörténet megírásától (felvázolásától)!* Mivel a KRPG alapvetően a jártasságokra épül, ezért talán még soha nem volt olyan fontos, hogy a játékos megírja (de legalábbis nagy vonalakban felvázolja) karaktere előtörténetét, amiben megmagyarázza, hogy egyes jártasságait hogyan szerezte. Nehezen hihető el, hogy valaki tud úszni, ha alapvetően sivatagi nomád, és egy hordónál több vizet egyben még soha nem látott, legfeljebb a szent oázisok mélyén (melyek vizét viszont senki nem szennyezheti be). Mesélőként neked kell ügyelned arra, hogy a karakter ne birtokolhasson olyan képességeket, amelyekre nincs reális magyarázat!

Előny/hátrány: mint az már kiderült, az előnyök illetve a hátrányok használata opcionális a játékban. Ugyan feltételekhez kötöttük a hasz-

nálatát, ám téged, a Mesélőt, ez ne zavarjon abban, hogy saját elképzeléseid szerint formáld át az alkalmazását. Előfordulhat, hogy lesz olyan karakter, akinek jártasságpontokra van szüksége, s ezért hajlandó hátrányokat felvenni a karaktere számára, ám szívesen lemondana az előnyökről (elvégre az JP-be kerül). Ilyenkor kizárólag a te döntésed, beengedsz-e egy olyan karaktert a játékba, akinek csak hátránya van. Megjegyezzük, a való világban igenis elképzelhetőnek tartjuk ezt a helyzetet – mondjuk egy félkarú katonát, aki teljesen átlagos, eltekintve attól, hogy egy szerencsétlen balesetben elveszítette a karját –, noha az előny/hátrány rendszer eléggé sarkított; elvégre játékról van szó, és statisztikázható, ugyanakkor játszható elemként kell kezelnünk őket. Mivel a csak hátrányokkal induló karakter több JP-ből építkezik, így a megfelelő – a játékban kevésbé előtérbe kerülő – hátrányok felhasználásával, és jól kijátszott, extra jártasságok felvételével akár előnyre is szert tehet a társaival szemben. Ilyenkor neked kell kézbe venni a dolgokat, és kialakítani az egyensúlyt. Javasoljuk, hogy ne engedj halmozottan hátrányos karaktert (karaktereket) játszani, hiszen ha belegondolsz, egy többszörösen hátrányos (félvak, félkarú, süket) karakter hosszú távon eléggé életképtelennek tűnik – avagy éppen ezért engedd játszani az efféle karaktert, csak aztán következetesen szembesítsd a hátrányaival! Egy fontos elvről soha ne feledkezz meg: a szabályok azért vannak, hogy egy használható alapot adjanak a játékhoz, ám Mesélőként természetesen a saját kedved szerint alakíthatod bármelyiket, feltéve, hogy a játékosaiddal megbeszéled a változtatásokat, és *mindannyian* elfogadjátok.

Ha vannak jó ötleteid, alkoss új előnyöket és hátrányokat, s a többi előny/hátrány alapján határozd meg pontértékét! Bizonyára vannak olyan előnyök és hátrányok, melyek egyszerűen nem jutottak az eszünkbe, de használatuk tovább színesíthetné a játékot. Mindenesetre azt tanácsoljuk, hogy az újonnan megalkotott előnyöket és hátrányokat előbb egy tét nélküli játékban teszteljétek le, mert ha élesben alkalmazzátok, akkor szükség esetén korrigálnotok kell, ha nem váltja be a hozzáfűzött reményeket, s ez megzavarhatja a játék menetét.

A jártasságok: az alapkönyv elég sok jártasságot tartalmaz ahhoz, hogy a játékosok kedvükre válogathassanak belőlük. Természetesen előfordulhat, hogy vannak olyan jártasságok, amelyekről megfeledkeztünk vagy nem tartottuk annyira fontosnak, s ezért nem találod meg őket az alapkönyvben. Ilyen esetben azt tanácsoljuk, alkoss új jártasságot a meglévők alapján, különös gonddal figyelve arra, hogy sem erősebbé, sem gyengébbé ne tedd a többinél. Nincs értelme olyan jártasságok megalkotni, amely túlzott előnyt vagy hátrányt jelent a karakterek számára, illetve olyanokat sem, amelyet mások már magukban foglalnak. A "gyűjtőjártasságok", mint amilyen mondjuk a *Művészet* sok elsajátítható tudást foglal magában, ez esetben a játékos dönti el, mivel kíván a gyűjtőjártasságon belül foglalkozni (példánknál maradva mondjuk a szobrászattal – ám ilyenkor tudása már nem terjed ki a festészetre és a többi, ide tartozó művészeti ágra, csak ha ismét választ és Jp-t költ rá).

Soha ne feledkezz meg arról, hogy a jártasságok jelentős részének elsajátításához a mentor elengedhetetlenül szükséges. Mert mondjuk úszni bárki megtanulhat (igaz, valószínűleg soha nem lesz tökéletes stílusa, inkább csak fent tud maradni a felszínen, és lassan eljutni az általa kiszemelt célhoz), ám egy másik nyelvet mentor (és/vagy segédeszközök) nélkül elsajátítani lehetetlen feladat. A tanulás során nem fektetünk külön hangsúlyt a játékbeli "gyakorlásra". Az, hogy a karaktereknek minden reggel be kell jelenteniük, hogy aznap mondjuk a kardforgatást fogják gyakorolni, jó lehet egy-két alkalommal, de a tizedik után már kifejezetten unalmassá válik, s egy bizonyos idő elteltével az egész játékot megmérgezheti. Ennek a helyzetnek a feloldásáról a szabálykönyvben bővebben írtunk.

Sorspróba: a sorspróbát csak ritkán használd véletlen események szimulálására, és sose alkalmazd a csoport megbüntetésére! Alapvetően nem a Sorspróbának kell eldöntenie, hogy vajon belefutnak-e a karakterek valamilyen szörnyetegbe, sem azt, hogy ha igen, milyen fajhoz tartozóba – ha nem tudsz dönteni, használj egyszerű százalékos dobást –, sokkal inkább azt a célt szolgálja, hogy egy már fennálló helyzet, egy folyamatban lévő akció milyen irányban fog alakulni a karakter számára.

A büntetésről pedig csak annyit: Mesélőként nincs jogod büntetni a partit. Jogod ahhoz van, hogy megbeszéld velük, ha valami problémát okoz neked a viselkedésükben – mint ahogy ehhez nekik is joguk van. Az már más kérdés, hogy amennyiben a karakterek – és nem a Játékosok – az adott helyzetnek nem megfelelően viselkednek, akkor szembesülhetnek a következményekkel. A következményeket az adott helyzet, a logika, és még sok más egyéb "erő" diktálhatja (például egy mérges isten, aki lesújt alkalmatlankodó papjára), de nem a Mesélő, aki egy élő személy, és a Játékosok partnere, nem pedig a karaktereké.

További tanácsokat, ötleteket és folyamatosan bővülő kiegészítéseket olvashatsz az Interneten! (Lapozz előre a 4. oldalra, ott minden adatot megtalálsz ezzel kapcsolatban!)

A fejlesztett
Rubin Tábla

		Védőszint					Fegyvererő										
		0	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**	**7**	**8**	**9**	**10**	**11**	**12**	**13**	**14**	**15**
	0	**45**	25	5	5	5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
	1	85	**55**	45	35	25	15	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
Támadó	**2**	95	65	**55**	45	35	25	15	5	5	5	5	5	5	5	5	5
Szint	**3**	95	75	65	**55**	45	35	25	15	5	5	5	5	5	5	5	5
	4	95	85	75	65	**55**	45	35	25	15	5	5	5	5	5	5	5
	5	95	95	85	75	65	**55**	45	35	25	15	5	5	5	5	5	5
	6	95	95	95	85	75	65	**55**	45	35	25	15	5	5	5	5	5
Páncél	**7**	95	95	95	95	85	75	65	**55**	45	35	25	15	5	5	5	5
Szint	**8**	95	95	95	95	95	85	75	65	**55**	45	35	25	15	5	5	5
	9	95	95	95	95	95	95	85	75	65	**55**	45	35	25	15	5	5
	10	95	95	95	95	95	95	95	85	75	65	**55**	45	35	25	15	5
	11	95	95	95	95	95	95	95	95	85	75	65	**55**	45	35	25	15
	12	95	95	95	95	95	95	95	95	95	85	75	65	**55**	45	35	25
	13	95	95	95	95	95	95	95	95	95	95	85	75	65	**55**	45	35
	14	95	95	95	95	95	95	95	95	95	95	95	85	75	65	**55**	45
	15	95	95	95	95	95	95	95	95	95	95	95	95	85	75	65	**55**

8. FEJEZET

Bestiárium

Worlukon sokan s sokféleképpen próbálkoztak már valamiféle egységes rendszerbe foglalni a különféle élőlényeket, szörnyetegeket és mindennemű teremtményt, melyek fellelhetőek ezen a világon. Igazi, összefoglaló művek sokáig nem léteztek, részben azért, mert a kutatással foglalkozók ritkán jutottak igazi publicitáshoz, másrészt maga a kutatás rendkívül veszélyes szakma. Mondják, kevés kutató jut el élve odáig, hogy tíz-tizenkét teremtménynél többel is foglalkozhasson. Ám minden idők kutatói közül kiemelkedik a khobir Nogrus Agrappus mester, aki a világon egyedülálló, tízkötetes műnek, a *Bestiákrul Való Mindent Tudás Könyvei*nek egyedüli szerzője. Agrappus mester számtalan szörnyet és bestiát fedezett fel, írt le, de még ennél is számosabbak azok, melyeket más szerzőktől, kalandorok elbeszéléseiből gyűjtött egybe, az utókor okulására. Sajnos, a tíz kötet mára csaknem megsemmisült. Élete végén Agrappus megőrült, és felfalta saját, egyetlen példányban meglévő könyveit, melyek sosem hozták meg számára az elismerést. A tudást végül is azok a súlyos rézcsatok mentették meg, melyek egyébként is óvni hivatottak a könyvek sarkát a törődéstől… eme nevezetes rézcsat a Hatodik Kötet hátulsó borítójának bal alsó sarkát védelmezvén, megakadt Nogrus Agrappus torkán, s a jó mester megfulladván tőle, habzó szájjal kimúlt. Agrappus tanítványai a széttépett, félig megrágott fecnikből, csodálatos szerencsével épségben megmaradt lapokból állították össze *Agrappus Bestiáriumát*, mely mára közkézen forog a tudós népek között – ám csupán félannyi oldalt számlál, mint a Nagy Mű egyetlen kötete.

A következő oldalakon szemelvények találhatóak Agrappus Bestiáriumából.

Figyelmeztetés!
Játékos, eddig, és ne tovább! A kíváncsiság megöli a játék élvezetét, és az új világ felfedezésének varázsát!

A Bestiárium felépítése

A teremtmény neve egy, általában a világon általánosan ismert név, ám előfordulhat, hogy egyes területeken más névvel illetik egyazon lényt. Ugyancsak eltérőek lehetnek az egyes fajok saját nyelvében használt kifejezések; akadnak, akik meglehetős körülményességgel írják le az adott teremtményt, pl. a törpék éjjeli bátornak (*nohrog*) nevezik a kutyát, az orkok gyors pecsenyének (*gr'krog*), a tündérek hamis farkasnak (*nis'*), az emberek egy része (főként az északiak) Társnak, és a sort még sokáig folytathatnánk. Ennél fogva igyekeztünk ragaszkodni az Agrappus mester által használt elnevezésekhez, ahol pedig ez megállapíthatatlan az eredeti kézirat sérüléséből kifolyóan, a közös nyelvből kölcsönöztük az általunk legmegfelelőbbnek tartott neveket.

A pletykák, téveszmék, féligazságok az adott teremtményről keringő információtöredékekből szemezgettünk, a Játékosok okulására, a Mesélők vígságára. A Mesélő ezekből adagolhat a Játékosoknak egy keveset, amikor azok megfelelő szituációba kerülnek (pl. a fogadóban belehallgatnak egy beszélgetésbe, stb.), illetve amikor úgy gondolja, hogy e pletykák ismerete hozzátartozik a karakterek alapműveltségéhez. Ezek az információk gyakran nem hordoznak magukban semmi igazságot, bár az is elképzelhető, hogy a legvadabbnak tartott állítások is beigazolódnak. A normál módon írt állítások igazak, a *dőlt betűsek* féligazságok (utána zárójelben megtalálható, hogy mi igaz és mi nem), míg a **félkövér** kiemeléssel írt sorok minden esetben valótlanságok. Természetesen a Játékosoknak maguknak kell rájönniük, mely információk voltak helyesek, és melyek nem.

Ezt követően a Mester kéziratából emeltük át azokat az olvasható és összefüggő részeket, melyek a lényről való ismeretek tudományos, helytálló közlését tartalmazzák. Néhol látszik, hogy a kézirat komoly hányattatáson ment keresztül, ilyenkor részben a saját megérzéseinkre hagyatkoztunk, és igyekeztünk kiegészíteni az eredeti írást, ám még mindig akadnak homályos részek. (A leírás lehet hiányos, de szemben a pletykákkal, sosem hazug vagy téves.) Egyes jártasságok birtoklása feljogosítja a karaktereket ezen szemelvények bizonyos mértékű ismeretére.

A *statisztikák* alatt lévő információk ***kizárólag Mesélők számára készültek***, ***Játékosok semmiképp ne olvassák el***, mert a saját szórakozásukat teszik tönkre (bár részben már így is megtették, ha eddig eljutottak az olvasásban). Mint látszik, a megadott értékek gyakran egy tólig határt ölelnek fel, ilyenkor teljesen a Mesélő döntésére van bízva, hogy a kalandban megjelenő, adott teremtmény milyen értékekkel rendelkezik. Véleményünk szerint így részben az is elkerülhető, hogy a játékosok gyorsan kiismerjék az adott teremtményeket, és már pusztán a külső alapján megállapíthassák, miszerint könnyű ellenféllel akadt dolguk, avagy jobban teszik, ha elmenekülnek. Vegyük például a csontvázakat: a legtöbbjük gyenge és átlagos, ám könnyen előfordulhat, hogy amikor a Játékosok megrohanják a közeledőket, mondván „Néhány csontvázat könnyen felaprítunk!”, kiderül, hogy a könnyűnek hitt ellenfél igencsak komoly fejtörést okoz. Az élőholtak esetében az őket mozgató mágia minősége okozhat különbségeket, az élőlények esetében pedig a puszta egyedi sokszínűség. Gondoljunk csak bele: szörnyeteg és szörnyeteg között is komoly különbség lehet. Nem mindegy, hogy mondjuk egy medve először kényszerül emberekkel harcolni, vagy a testét borító sebek azt bizonyítják, már több ilyen támadást is túlélt. Nemcsak a karakterek tudása fejlődhet, csaknem minden, intelligenciával bíró lény képes rá. Maradva a medvéknél... Egy bocs egészen más stílusban fog harcolni, mint mondjuk egy felnőtt társa, és még veszélyesebb, ha egy sokat próbált “veteránnal” akad dolgunk. Mindhárom esetben más-más statisztikákkal fog rendelkezni a medve, és a Mesélő dolga, hogy a kaland kigondolása során eldöntse, a történetben melyik típusra van szüksége.

A konkrét harcértéket a Mesélő szándékától függően lehet meghatározni a kaland kidolgozása alatt (vagy improvizáció esetén a konkrét akció kezdete előtt), ugyanakkor óva intünk attól mindenkit, hogy a karakterisztikán utólag, azaz mesélés közben változtasson – ez nem lenne más, mint csalás. A játékszituáció előtt meg kell határozni az adott szörnyeteg pontos statisztikáját, hiszen a megadott intervallumok a faji lehetőségeket fejezik ki, de az egyéni tulajdonságok ezen belül nagyon is konkrétak.

A főértékeknél nincsenek külön megadva az aktív és passzív főértékek, mivel a szörnyetegek alap-, aktív és passzív főértéke a legtöbb esetben azonos – azaz, ha a fizikuma 65, akkor az ereje és az állóképessége is 65 lesz. Ne feledjük el azonban, hogy a szörnyetegek egy része gondolkodó teremtmény, akik tudatosan döntik el, mit is tegyenek, ha váratlan szituációban találják magukat, sőt, tudatosan fejleszthetik képességeiket. A tudatos, intelligens szörnyek (pl. démonok) esetén a Mesélőnek joga van az aktív és passzív értékeket a karakter kidolgozás során ismertetett eljárással módosítani (max. +/- 20%). Ennek különös jelentősége az esszenciát aktívan használó (varázserejű) szörnyek esetén lehet.

Azon bestiáknál, ahol hiányzik az Esszencia főérték, az állatok és szörnyek természetes mágikus ellenállásával kell számolni (lásd Mágia fejezet, Mágikus ellenállás). Ahol viszont szerepel, az azt jelenti, hogy a szörnynek a karakterekéhez hasonló, sajátos *esszenciapajzsa* van, illetve azt, hogy esetlegesen a lény képes varázsolni, vagy mágikus aktivitást mutatni.

Bestiák alap előfordulási helyei:

- sarki hómezők
- tundra
- tajga
- hideg mocsár
- füves sztyepp (hűvös)
- mediterrán (bozótos, sziklás, elég száraz)
- lombhullató erdők
- mérsékelt égövi lápok
- szavanna (meleg füves)- félsivatag
- homok-, vagy kősivatag
- trópusi esőerdő
- trópusi mocsár (többnyire mangrove-erdővel kombinálva)
- szigetek
- folyópartok, árterek
- nagy tavak környéke
- tengerpartok
- tengerek
- síkságok
- dombságok
- röghegységek
- lánchegységek (magashegyek)
- vulkáni területek

Szörnykategóriák (Nogrus Agrappus mester jegyzetei alapján):

- *Életzabálók* (ide tartoznak a különféle élőholtak és egyebek, akik az életerő felfalásával tartják fenn magukat)
- *Sárkányok* (minden sárkányféle, az egyszerűbb wyvernektől és sárkányfattyaktól az emberré átalakulni képes nagysárkányokig.)
- *Holtak* (minden olyan mágikusan létrehozott lény, amelyeket nem a felzabált életerő tart “életben”, hanem a mágia. Ilyenek például a zombik, de a gólemek is.)
- *Aslantassok* (Aslantass a tünde anyavilág - mint az embereknek a Föld - és az innen származó “szörnyeket” nevezi a Mester aslantassoknak. Ilyen pl. az unikornis, a pegazus, de a Vörös Ördög is /ez egy rozsomákszerű ragadozó, elég veszélyes/, vagy a pokolkutya. Az aslantassok főleg a mondavilág jó és rossz lényei - mivel a Föld a legendák korában szintén kapcsolatban állhatott Aslantassal)
- *Állati bestiák* (a közönséges állatok, és az olyasmik, mint a patkánysáska
- *Démoni lények* (démonok, isteni küldöttek, túlvilági entitások, mint pl. a b’hlarí)

Pletykák, téveszmék, féligazságok

A rattern szereti a kegyetlenebbnél kegyetlenebb fegyvereket, egy ilyenért mindenre képesek.
A rattern szeret eljátszadozni áldozatával, mielőtt végezne vele.
Rettegnek az ezüstfegyverektől, egy ilyennel könnyű elijeszteni őket.

Az Bestiárul való tudás

Sokan mondják, a ratternek, vagy más néven patkányemberek, még az orkoknál is rosszabbak. Töpörödött agyukba gonoszságon és pusztításvágyon kívül nem sok dologgnak maradt hely, ha maradt egyáltalán. Yvorlnak igen sikeres napja volt, amikor a ratterneket teremtette — mert, szemben a káoszbestiákkal, a ratternek népét valóban a Káoszisten teremtette —, akik azóta is hűen szolgálják urukat. Nyugodtam állíthatom, hogy ez az egyetlen dolog, amelyhez egyáltalán hűek tudtak maradni, és ők az egyetlenek, akik számítás nélkül követik az Egyszeműt.

Ha az egyszerű halandó találkozik egy ratternnel, készüljön fel a legrosszabbra, persze, csak ha marad rá ideje, mivel az emberpatkányok előszeretettel döfik hátba áldozatukat. Sohasem támadnak egyedül, csoportosan rontanak az ellenre, minden szervezettség nélkül, számbeli fölényükből merítve erőt és bátorságot. Harci visításuk hátborzongató tud lenni, mert tudvalevő, hogy recézett élű kardjaikkal megpróbálnak majd minél nagyobb pusztítást véghezvinni. Másik kezükben általában kisebb pajzsot hordanak, de nem ritka az sem, hogy két pengét forgatnak. Páncélzatuk többnyire szakadozott bőrvért, de a több csatát megélt példányok akár láncingre is szert tehetnek.

Testüket tetőtől talpig dús, barna szőrzet fedi, mely megvédi őket a hidegtől és az időjárás viszontagságaitól egyaránt. Kitűnő szaglással rendelkeznek, melyet talán a kutyáéhoz lehetne hasonlítani legjobban. Látásuk viszont nem az igazi, s mélyen ülő parázsvörös szemükkel is csak inkább a sötétben látnak jól. A telihold fényénél erősebb világosság már zavarólag hat rájuk, ezért is nem lehet velük találkozni nappal.

Játéktechnika

Csapatosan támadnak, teljesen szétmarcangolják ellenfelüket, s annak vérét megízlelve újult erőre kapnak. Ilyenkor agyuk teljesen elborul, s átadják magukat a pusztítás örömének, s nem ritka, hogyha ellenfél nélkül maradnak, akkor egymásnak esnek. Fegyverzetük kiválasztásában egységesen egy szempontot követnek: az olyan egykezes gyilkolóeszközöket szeretik, amikkel minél nagyobb és fájdalmasabb sebet tudnak okozni ellenfelüknek. Emiatt – bár nem igazán erősek – fegyvereik sebzésszorzója magas lesz. Fegyver híján karmaikkal, fogaikkal is tudnak támadni – ez esetben a sebzésszorzó csupán 1. Bármivel okoznak sebet (fegyver, harapás, karmolás), igen nagy eséllyel okoznak sebfertőzést (sorspróba a küzdelem végén: balsors zóna esetén a fertőzés megtámadja a sebesültet).

Napközben barlangokban, földbe ásott üregekben (patkányvárakban), csatornákban húzódnak meg.

Előfordulási hely: bárhol
Fizikum (aktív/passzív): 20-50
Rátermettség (aktív/passzív): 50-70
Tudat (aktív/passzív): 30-40
Eszencia (aktív/passzív): 30-60
Gyorsaság: 15-5
Támadószint: 1-4
Védőszint: 3-6
Erő (sebzésszorzó): 3-6
Különleges támadás: nincs
Különleges védekezés: nincs

Pletykák, téveszmék, féligazságok

A patkánysáskák kizárólag lóhúst fogyasztanak... (nemcsak lóhúst esznek).
A Moleztrán Birodalomban jó pénzt fizetnek a patkánysáskák húsáért, ínyencfalatnak tartják...
A patkánysáskák úgy születnek, hogy lerágják magukról az anyjukat...
A patkánysáskák képesek egyetlen étkezés során akár testsúlyok ötszörösét is felzabálni...
Ezek a teremtmények nem ismernek irgalmat sem félelmet, éhségük ösztönös...
Egy égő fáklya tökéletes védelmet nyújt felük szemben, mert a patkánysáskák rettegnek a tűztől.
A Kondor Birodalomban élő albinó változat, háromszor akkora, mint a közönséges patkánysáska... (nem albinók).

Az Bestiárul való tudás

Eme teremtményről a Nagytiszteletű Vail Nurog kancellártól, Dergánia nagykövetétől hallottam először, akinek gyűjteményét egy kitömött példány is gazdagította. A Kancellár Úr veszélyes fenevadnak írta le eme bestiát, s igazat kellett adnom szavainak, jóllehet, kitömötten a lény csupán annyira volt veszélyes, mint mondjuk egy párnázott ülőalkalmatosság. Mégis, ha csak a tényekről kívánok szólani, azt kell mondjam, amíg a kitömött bestia közelében tartózkodtam, volt bennem valami megmagyarázhatatlan félelem, valahányszor rápillantottam. Első pillantásra valamiféle hibridnek tűnik, ám a patkányokhoz csupán annyi köze van, hogy a Kancellár Úr elmondása szerint a teremtmény éppúgy falkákban él és vadászik. Testét szürke szőrzet borítja, ám alakjában egy óriásra nőtt imádkozó sáskát formáz, hossza mintegy 50 centiméter, és körülbelül 30-35 centiméter magas. Hatalmas karjait kitárva képes magát másfélszer akkorának mutatni, mint valójában. Kétségtelen, eme kitömött példány, melyet fenséges pózba állított be a mester, majd olyan magas volt, mint egy gnóm. Súlya a Kancellár Úr feljegyzései szerint mintegy nyolc kilogramm lehet, ám állítólag még ennél nagyobb példányok is léteznek, tehát véleményem szerint előfordulhatnak tizenkettő, sőt, tizenöt kilogrammos egyedek is. A tekintete még így, élettelenül is kegyetlenséget és halált sugárzott magából, s a Kancellár Úr beszámolója... aki maga hallotta eme példány elejtését egy elf erdőkerülő barátjától... nagyon is valóságosnak tűnt. Nincs okom kételkedni abban, ha egy ilyen szörnycsapat megindul, akkor olybá tűnik, mintha maga a természet lendülne előre, s ez a félelmetes jelenség az átlagos halandók szívét félelemmel tölti el. A Kancellár Úr úgy tudja, a patkánysáskák többnyire kisebb falkákban élnek, melyek létszáma átlagosan 10-25 egyed. Eme szörnyűséges teremtmények ínséges időkben előszeretettel fogyasztják gyengébb fajtársaikat, azonban ezek az időszakok ritkák, mivel a faj inkább vándorol, ha a territóriumuk kimerülni látszik.

A hírek szerint a patkánysáska előszeretettel lapul meg a sűrű levelek között (még a fákra is képes felkapaszkodni!), miközben áldozatai mit sem sejtve közelednek feléje, majd amikor már reménytelen a kitérés előle, akkor veti magát áldozatára. Igyekszik erősen megragadni gyanútlan áldozatát, hogy aztán lerágja róla az eleven húst. Egy ilyen támadás szörnyű fájdalommal jár, nem csoda hát, ha a szerencsétlen áldozat jobbára sikoltozva rohan neki a sűrűnek, nem foglalkozva senkivel és semmivel. Igaz, segítség híján többnyire oda is vész. A patkánysáskák csoportosan vadásznak, rendkívül ritka az az egyed, amely magányosan próbál zsákmányhoz jutni.

Játéktechnika

Csapatosan támadnak, ám számukra a kis méret miatt a többesharc szabályai annyiban módosulnak, hogy nem csupán négy egyszerre támadó patkánysáskáig csökken az ellenfél Védőszintje, hanem hét támadóig. A lesből való támadás és a rajtaütésszerű támadás jellemző rájuk, ezek megfelelő módosítóival egyetemben.

Amennyiben a támadódobás legalább 20-szal meghaladja a célszámot, akkor a patkánysáskának sikerült megragadnia áldozatát, és ettől kezdve automatikusan 2d6 fizikumot sebez támadásonként, anélkül, hogy sikeres támadódobás kellene tennie. Csupán a támadódobás abszolút balsikere jelenti azt, hogy a patkánysáska leesett az áldozatáról

Előfordulási hely: sűrű erdők, bozótok
Fizikum (aktív/passzív): 30-60
Rátermettség (aktív/passzív): 50-80
Tudat (aktív/passzív): 30-60
Eszencia (aktív/passzív): 0
Gyorsaság: 6-4
Támadószint: 2-4
Védőszint: 3-5
Erő (sebzésszorzó): 1
Különleges támadás: megragadás
Különleges védekezés: nincs

Pletykák, téveszmék, féligazságok

Vágófegyverekkel kevésbé hatékonyan lehet őket megsebezni… (csak a kisméretű vágófegyverek sebzését kell felezni, a nagyobbak [hosszúkard, pallos stb.] zúzó hatása számottevő, ezért levonások nélkül sebeznek)
A csontvázak igen jól forgatják fegyvereiket, létrehozójuk szándékának megfelelően.
Bármilyen parancsvarázzsal azonnal át lehet venni felettük az uralmat.
A meszes csontok nem érzékenyek a tűzre… (de az igazán forró lángok porrá égetik őket, a tűzrobbanások légnyomása pedig szétveti a csontokat)
Csontvázharcosok ellen a lőfegyverek nem sokat érnek.
Csak addig léteznek, amíg létrehozójuk életben van.

Az Bestiárul való tudás

Emlékszem, pályafutásom meghatározó pillanata volt, amikor atyai barátom és mentorom, Memmer Krouzel, a Felfedező elvitt annak a világtól elrugaszkodott diabolikus mágusnak az otthonába, aki nemzedékeken keresztül rettegésben tartotta Persion partvidékét. Ylmir, a nekromanta, halála után számos tisztátalan szörnyet, elátkozott varázstárgyat és egyéb iszonyatot hagyott maga után a tornya alatt rejtező kazamatákban. Míg mesterem a varázstárgyak és térkapuk titkát tanulmányozta, én bevettem magam a bűzös ketrecek közé, ahol Ylmir az iszonyat kreatúráit tartotta; az életbe visszarángatott holtakat és különféle démoni lényeket. Ezen lények egyike volt a korlátolt értelemmel felruházott csontváz, amelyek mindenféle humanoid lényből származhattak, ámde… (ITT SZÁMOS SORA HIÁNYZIK A KÉZIRATNAK) …amint megfigyeltem, ezek a lények semmi máshoz sem értenek, csak a gyilkoláshoz, ám ezen rút jártasságokat olymértékben elsajátíttatta vélük nekromanta gazdájuk, akár az orgyilkos klánok tanoncaikkal. Míg megfigyeléseimet végeztem, a kisebb hadseregre való, urát vesztett csontvázharcos egymás ellen fordult, és mintha csatában lennének, valósággal ledarálták egymást. Később más reanimált csontvázat is volt szerencsém megfigyelni, minthogy ezen kreatúra a nekromanták kedves házőrzői közé tartozik, így megerősíthetem az Ylmir csontvázain tett megfigyelésemet, miszerint számosan akadnak közöttük, akik a fegyverforgatásban való jártasságuk mellett egyéb tulajdonsággal is bírnak: némelyeket csonterősítő varázslattal látott el gazdájuk, melytől a váz acélhoz hasonló keménységgel bír, mások gyorsabban mozognak, mintsem hinni mernénk, s akad olyan is, mely szemgödréből tüzet lövell. Ugyancsak fontos megfigyelésnek tartom, hogy a csontvázharcosok uruk parancsai nélkül elvesztik létezésük értelmét, és mindent megtámadnak, akár egymást is, amíg csak mozogni képesek. Tudomásom van azonban arról, hogy ha kapukat, rejtekhelyeket és egyebeket parancsoltak őrizni nekik, e parancsnak hűen engedelmeskednek, uruk távozta után ezredévekkel is.
Kíváncsi voltam, meddig mozgatja a varázslat e csontvázakat, ezért Ylmir csontvázaiból az utolsót hazaszállítottam. Évekkel később még mindig élénk és figyelmes, akár egy hű kutya, noha parancsolnom néki sosem sikerült. (Nevezett CSONTVÁZ AGRAPPUS MESTER HALÁLA UTÁN NYOLCVAN ÉVVEL MÉG MINDIG RETTENTŐ AGRESSZIVITÁSSAL TÁMADTA MEG A KETRECÉBE ERESZTETT MACSKÁT. E TÉNYT LEJEGYEZTEM ÉN, BORGER, AGRAPPUS MESTER UTOLSÓ TANÍTVÁNYA.)

Játéktechnika

Felruházott tulajdonságaiknak megfelelően sokszínű alkalmazási lehetőség. Alacsony fizikumpontjaik miatt gyorsan legyőzhetőek, ugyanakkor ritkán bukkannak elő egyedül, s a csapatos támadásban többen sosem rontanak egyetlen ellenfélre, ahányan a többesharc szabályai szerint előnyösen odaférnek (négyen). Fegyverek mellett vérteket, láncingeket is viselhetnek, melyek páncélvédő-dobásra jogosítják őket.

Előfordulási hely: bárhol, ahol létrehozzák őket
Fizikum (aktív/passzív): 30-40
Rátermettség (aktív/passzív): 50-80
Tudat (aktív/passzív): 10
Eszencia (aktív/passzív): 30 (csak ha mágikus tulajdonsággal ruházták fel)
Gyorsaság: 20 (varázslattal gyorsítható, akár 5-ig is)
Támadószint: 3-10
Védőszint: 3-10
Erő (sebzésszorzó): fegyvertől függ

Különleges támadás: egyszeri mágikus támadás (többnyire a szemüregből), de csak a mágikusan felruházottaknál (a mágikus támadás típusát a csontvázharcos készítője határozza meg a beépítéskor).
Különleges védekezés: szúrófegyverek sebzése negyedelődik, a könnyű vágófegyvereké feleződik, lőfegyverek támadása mit sem ér ellenük. Esetenként acélos csontok, amely minden korábban érvényes sebzésértéket tovább felez.

Pletykák, téveszmék, féligazságok

A fapásztor megöli azokat, akik a tövénél térnek nyugovóra (csak, ha oka van rá).
A fapásztor tart a tűztől.
A fapásztort nappal ki lehet vágni, mert akkor közönséges fa, s csak éjszaka változik át.

Az Bestiárul való tudás

A fapásztor a sűrű erdők lakója, látszólag semmiben sem különbözik egy nagyra nőtt fától. Valójában nagyon is... (A SZÖVEG EGY RÉSZE MEGSÉRÜLT) ...Luhan erdejében döbbentem rá, noha nem éppen szerencsés körülmények között... (Sérült SZÖVEGRÉSZ) ...a tábortűz elszabadult. Mire felriadtunk, már lángolt a környező bozótos. Próbáltuk ugyan eloltani, azonban... (Sérült SZÖVEGRÉSZ) ...recseg-ve-ropogva közeledett, gyökerei félig a földbe ágyazódva alkották a lábát. Vaskos faágkarjait rázva fenyegetően magasodott felénk, de szerencsére a tüzet nagyobb veszélynek ítélte, mint minket. Gyökérlábaival földet szórt a tűzre, majd gallyaival csapkodta szét a maradékot. Nem telt el sok idő, s csak némi elszenesedett famaradvány mutatta nem szándékos pusztításunk nyomát.

Mi döbbenten figyeltük a falényt, aki úgy mozgott, mintha mi sem lenne természetesebb. Jobb lett volna, ha bámészkodás helyett inkább a menekülést választjuk, ugyanis ezután a fapásztor ellenünk fordult. A hozzá legközelebb álló társamat úgy kapta fel és roppantotta öszsze, mint mi a tyúktojást. A kíséretemül szegődött zsoldosok azonnal rárontottak, de csapásaik nyomán csak forgácsok pattogtak a fapásztor vaskos törzséről. Egyedül a törpe járt több-kevesebb sikerrel, aki csatabárdot forgatva jópár gyökérlábtól megszabadította a lényt. Még így sem tartott sokáig a fapásztornak legyőznie a zsoldosokat; az egyiket gyökereivel húzta a föld alá, a másikat hordó vastagságú karjával sújtotta agyon. Koronájáról eközben csak úgy hullottak a levelek, szinte átláthatatlan függönyt vonva a harcolók köré. Amikor a törpét is megölte, bevallom, hanyatt-homlok menekültem onnan. Még ez sem volt olyan egyszerű, mintha a növények akadályoztak volna menekülésemben; hol egy gyökérben buktam fel, hol egy tüskés ág csapott arcomba, de Zhéniának hála végül megmenekültem. Csak később döbbentem rá, hogy balszerencsénkre a druidák egyik szent ligetében éjszakáztunk.

Játéktechnika

A fapásztor az ősidőkben a druidák teremtménye volt, ám mára képessé vált önmagától szaporodni – ugyanakkor most is ragaszkodik a druidák ligeteihez, és többnyire csak ott fordul elő. Békés, emberkerülő lény, ám mindenkit megtámad, aki árt annak az erdőrésznek, amelyre felügyel (ez lehet egy különálló liget, de lehet egy bizonyos terület is egy nagyobb erdőségen belül). Ágkarjait buzogányként használja, és egyszerre 5-10 karral támad. Gyökérlábait felrúgásra, vagy fojtogatásra használja, ez utóbbi esetben áldozatait gyakorta behúzza a föld alá – csak a földre került ellenfeleket fojtogatja, akik rátermettségpróbával elkerülheti a szörnyű véget, azaz a föld alá húzást. A gyökerek szorításából sikeres erőpróbával lehet megszabadulni. Számos ága és gyökere miatt tökéletesen védett a szimultán harc negatív következményei ellen – akárhányan támadjanak is rá, a fapásztor védettsége nem csökken. A sűrű levéleső mágiától védő pajzsként veszi körül: minden rá mondott varázslatnak 20% esélye van, hogy nem a fapásztoron, hanem egy lehullott levélen manifesztálódik. Zúzó- és szúrófegyverek sebzése negyedelődik, a könnyű vágófegyverek sebzése feleződik, a súlyos vágófegyverek normális sebzést okoznak. A közönséges tűz nem sok kárt okoz neki, mivel a fatest nedvei megakadályozzák a gyulladást – olajos tüzek, vagy igen forró mágikus tüzek szükségesek a megsebzéséhez.

Előfordulási hely: lombos erdők, bár elvétve előfordulhatnak fenyőalkatú fapásztorok is
Fizikum (aktív/passzív): 1500-2000
Rátermettség (aktív/passzív): 30-70
Tudat (aktív/passzív): 20-30
Eszencia (aktív/passzív): 0
Gyorsaság: 40-30
Támadószint: 5-10
Védőszint: 5-10
Erő (sebzésszorzó): 8-10
Különleges támadás: gyökerekkel megragadás
Különleges védekezés: a kérge 3-5 szintű vértnek felel meg, levélfüggöny

Pletykák, téveszmék, féligazságok

Nem képes elviselni a magas hangokat, mint pl. a síp, vagy a síró kisgyerek hangját. Ilyenkor vagy elmenekül, vagy megpróbálja megszüntetni a zajt.
Ha a hőmérséklet fagypont alatt van, láthatatlanná válnak.
Csak hússal táplálkozik, de évekig elél egyetlen falat táplálék nélkül.
A kermon-papok közelsége kezes bárránnyá teszi őket, mivel tartanak a papok hatalmától.
Keményebb teleken a hófellegekkel együtt délebbre húzódnak, akár a többi kontinensre is eljutnak.

Az Bestiárul való tudás

Bármily hihetetlen, de nem a hódrének hordái jelentik a legnagyobb veszélyt az északi jégmezőkön. A zziruugh még náluk is vérszomjasabb bestia, mindennemű teremtményre rátámad, legyen az ember, egy másik démon, vagy bármi más élőlény. A majd három méter magas, tökéletesen fehér, csupasz bőrű démon mindent megeszik, ami az útjába kerül; méretes, hófehér fogai igen alkalmasak erre a feladatra. A jégvilág más teremtményeitől a fagydémonok könnyedén megkülönböztethetőek — főképpen azért, mert más lény megfagyna, ha ilyen szőrtelen teste lenne. Különös ismertetőjele ennek a bestiának a füle mögül kinövő csavart szarv, mely rovátkolt, mint egy kosé. Egyetlen útleírásban sem említik, hogy ezeket a szarvakat támadásra használná, ezért úgy vélem, hogy pusztán rangjelző dísz, esetleg kelléke a nőstények és hímek párzásának, avagy rég elhagyott démoni síkjukon lehetett valamely különösebb szerepe. E szarvak — ellentétben a fagydémon teljes testével — feketék. E szín elvileg a démon álcáját rontja, ám mivel a zzi-ruugh előszeretettel lovagolja meg a hóvihar áramlatait, az egybefüggő hóesésben vajmi kevés esélye annak, hogy az utazók... (A kézirat egy része hiányzik) ...olykor jéggödrében lefagyasztja őket. Érdekes leírást olvastam arról, hogy miképpen kutatják fel és fosztják ki az északi civilizálatlan drének a fagydémonok húsraktárait.

A fagydémonok vékony, sipító hangon rikoltoznak együtt a hóviharral. E hangot, mely leginkább a kandúrok vernyogására, vagy a rettegő csecsemők sírására emlékeztet, szívesen elkerülik, hiszen másik, örökké éhező fajtársukat jelzi, aki — ha az alkalom úgy hozza —, bármikor széttépi a nálánál kisebb fagydémonokat. A hómezők drénjei kicsiny csontsípokat hordoznak magukkal, melyekkel vihar idején állandóan sípolnak. Ez megvédi őket a kisebb fagydémonok támadásától (mely a síp hangja nélkül elég gyakran bekövetkezne), ám nem védi meg őket a nagyobb testű zziruughok támadásaitól, akiket kifejezetten csalogatnak ezek a hangok, hiszen élelmet jelölnek. Őket aztán nem zavarja, hogy egy másik fagydémon helyett egy csapat drén... (Itt megszakad a kézirat)

Játéktechnika

A csupasz fagydémonok valaha egy gonosz mágiával telített démoni sík lakói voltak, mára azonban megtelepedtek Worlukon. Régi lakhelyükre emlékeztet a csavart szarvuk, amely tökéletes mágiaimmunitást biztosít a számukra (ha levágják a szarvat, elveszti hatását, de különféle varázstárgyak alkotóelemeként e hatás részben visszaadható), s mindamellett megvédi őket Worluk esszenciájának gyilkos áramlataitól, amely miatt egyetlen démon sem tartózkodhat huzamosabb ideig ezen a létsíkon. Rejtőzködő életmódot élnek – főként egymás elől rejtőznek. Csupán a nőstények sikolyának bizonyos hangszíne (amely a párosodási készséget jelzi) oldja fel egy rövid időre a rejtőzés ösztönét. Hóviharban a fagydémonok előmerészkednek, ilyenkor táplálkoznak. A sűrű hóesés néhány méteren túl tökéletesen elfedi őket. Nincs szárnyuk, de hatalmas ugrásokra képesek (30-40 m), ezért főként a hóviharban úgy tűnhet, hogy repülnek. A természetes eredetű tűz, és a hőség 5-szörös sebzésszorzóval sebzi őket.

Előfordulási hely: Fagypont alatt bárhol
Fizikum (aktív/passzív): 100 felett
Rátermettség (aktív/passzív): 50-100
Tudat (aktív/passzív): 10
Eszencia (aktív/passzív): 0
Gyorsaság: 20-10
Támadószint: 5-10
Védőszint: 5-10
Erő (sebzésszorzó): 6-8
Különleges támadás: nincs
Különleges védekezés: abszolút mágia-immunitás
Varázslatok eltérítésének esélye: 35%

Pletykák, téveszmék, féligazságok

Egy épségben elfogott fertőhordozóért igen sokat fizetnek a nekromanták és boszorkánymesterek.
A gyógyfüvekkel töltött álarc megvéd a fertőzés ellen.
A tűz megvéd a fertőhordozótól… (a tűz egyáltalán nem sebzi, de a testnedvei által megfertőzött ruhák és tárgyak elégetése valóban véd a továbbfertőzéstől)

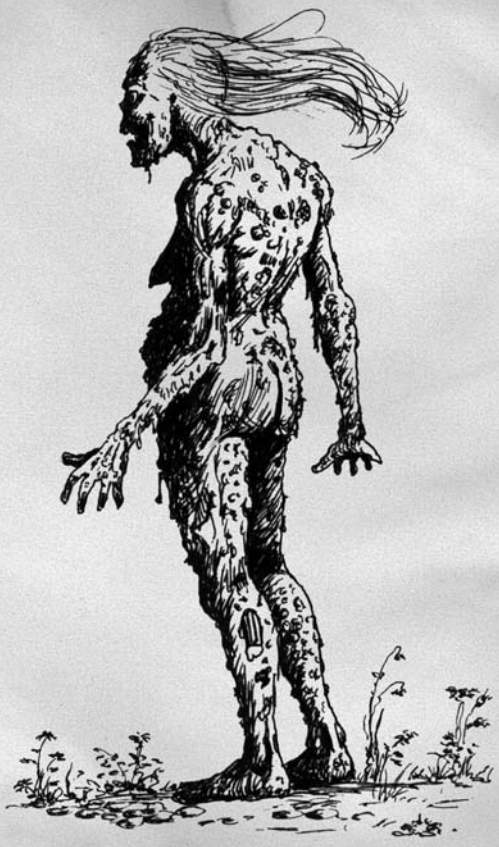
Az Bestiárul való tudás

Dimuran elpusztult világának kreatúrája, mely mára eljutott minden kontinensre. Oszladozó teste, mely úgy néz ki, mintha a mészárszékek zsíros-véres hulladékából csomózták volna össze, nem áraszt bűzt… (A SZÖVEG EGY RÉSZE HIÁNYOS) …fertőzések. Sosem látott, gyógyíthatatlannak tűnő kórságok ezek, melyeket bőséggel hullajt magából a fertőhordozó puffadt, férgektől hemzsegő teste. E veszedelmes test számtalan alakot ölthet — lehet emberszerű, de bármely állatéra is hajazhat —, azonban mind közös abban, hogy egy rosszul nyúzott, még inkább egy önmagából kifordított egyedre emlékeztet.

Sosem hallottam arról, hogy egy fertőhordozó értelemmel rendelkezett volna. Tudat és akarat nélküli bábok csupán, melyek céltalan kóborolnak szerte a világon. Nem viselkednek támadóan senkivel, hiszen nem ragadozók, nincsenek agresszív ösztöneik. Csupán léteznek… és vándorolnak.

Gondot az élőknek csakis akkor jelentenek, amikor egy-egy település az útjukba kerül, vagy átkelnek egy folyón, amely ivóvízül szolgál a városoknak. Ilyenkor egymaguk képesek kiirtani az egész közösséget, ocsmány betegségeik által. Nem csoda hát, hogy azon hősök, akik megmérkőznek e szörnyeteggel — és könnyűszerrel győznek —, bár szörnyű kórságokban pusztulnak el, mégis kiállnak a fertőhordozóval szemben, hogy mentsék családjukat, városukat.

A fertőhordozót nem elég megölni, testét égetett mésszel be kell szórni, és mélyen a föld alá kell hantolni, ám a területet még így is tanácsos legalább egy évig elkerülni… csupán ezután lehetünk biztosak abban, hogy a kórság már nincs jelen.



Játéktechnika

Aki a fertőhordozóval érintkezésbe kerül (testkontaktus, ráfröccsenő testnedv, vízben és levegőben terjedő cseppfertőzés), az 3-8 (1d6+2) szintű betegséggel fertőződik meg, amely akár halálhoz is vezethet. A betegség ismeretlen, így az orvoslás tehetetlen vele szemben – csupán a gondos ápolás, vagy a mágia segíthet a betegeken. A betegek lázasak, elgyengülnek, testükön fekélyek kelnek, de különösebb fizikum-veszteségük nincsen. Ha a betegség súlyosbodik, a 10. szint után bekövetkezik a halál. A betegekkel érintkezők is megfertőződhetnek, ám számukra a fertőzés ereje csupán 1-3 (1d6/2).

Előfordulási hely: bárhol, de igen ritkán
Fizikum (aktív/passzív): 10-100
Rátermettség (aktív/passzív): 10-20
Tudat (aktív/passzív): 0
Eszencia (aktív/passzív): 0
Gyorsaság: 30
Támadószint: 0
Védőszint: 5
Erő (sebzésszorzó): 0
Különleges támadás: fertőzések
Különleges védekezés: nyálkás testén 30% eséllyel úgy csúsznak el a csapások, hogy nem sebzik.

Pletykák, téveszmék, féligazságok

A ghoul csak rothadó hússal táplálkozik... (de ha éhezik, ráfanyalodik a friss húsra is)
Az átkozott helyeken eltemetett holtak ghoulként térnek vissza.
Retteg a Rendistenekhez intézett imáktól, fohászoktól.
A ghoulbűz leküzdhetetlen hányingert kelt... (leküzdhető, 30-cal csökkentett célszámú szívósságpróbával)

Az Bestiárul való tudás

A legrútabb kreatúrák egyike, mellyel Ylmir kazamatáiban találkoztam, a hullazabáló volt, kit a sivatag khittaránjai ghoulnak neveznek. Ez a lény emberi alakját csaknem megtartotta — legalábbis melyet Ylmir teremtett, az valaha ember volt, ám tudomásom van gnóm és ork ghoulokról is, ezért azt hiszem, hogy bármely értelemmel rendelkező lényből lehet ghoult torzítani, talán még a nemes sárkányokból is —, ám orcáját démoni, torz vágyak csúfították el, s a dögletes bűz, mely körbelengte, nem lehet jellemző semmilyen élőre. Görbén, a földre kushadva járt, mint valami állat, és ha torzan is, de képes volt beszélni — bár szavaiban nem sok értelem lakozott, mert mindegyre csak éhsége miatt morgott —, és a maga sajátosan darabos módján szerszámokat is képes volt használni, noha az egyetlen ok, amely miatt bármilyen eszközt a kezébe vett, az ölés volt. Különös módon szóra hajlónak bizonyult, ám parancsaim csakis akkor követte, ha előtte enni adtam neki — ennek híján előfordult, hogy csupán eredendő óvatosságom és védelmező mágiám mentett meg hirtelen kirobbanó támadásától. Ilyenkor mozgásában ügyetlennek bizonyult, ám oly hihetetlen erő lakozott tagjaiban, hogy bizonyára képes lett volna tövestül kitépni a lábam, ha erre módja nyílik. Valószínűnek tartom, hogy állandóan mardosó éhsége miatt oly ügyetlen, mintha gyors és erős tagjai nem is őhozzá tartoznának.

Játéktechnika

Kevés értelemmel rendelkező, de ravasz lény, amennyiben a hús megszerzéséről van szó. Bár szívesebben ássa ki az oszló tetemeket a föld alól, ha éhes, megtámadja az élőket is. Ilyenkor brutális erővel támad, bár nem túl ügyesen. Magatehetetlen áldozatainak végtagjait tőből kitépi, hasukat felhasítja, és máris enni kezd. Fegyverek mellett vérteket, láncingeket is viselhet, melyek páncélvédő-dobásra jogosítják őt. Puszta kézzel a közelharc ráeső cselekvési szakaszában egyszerre két támadást indíthat, mindkét kezével egyet.

Előfordulási hely: átkozott helyek közelében, bár ritkán elmászkál máshová is
Fizikum (aktív/passzív): 80-100
Rátermettség (aktív/passzív): 20-30
Tudat (aktív/passzív): 10
Eszencia (aktív/passzív): 0
Gyorsaság: 7
Támadószint: 3-4
Védőszint: 4-5
Erő (sebzésszorzó): 9-10
Különleges támadás: nincs
Különleges védekezés: nincs

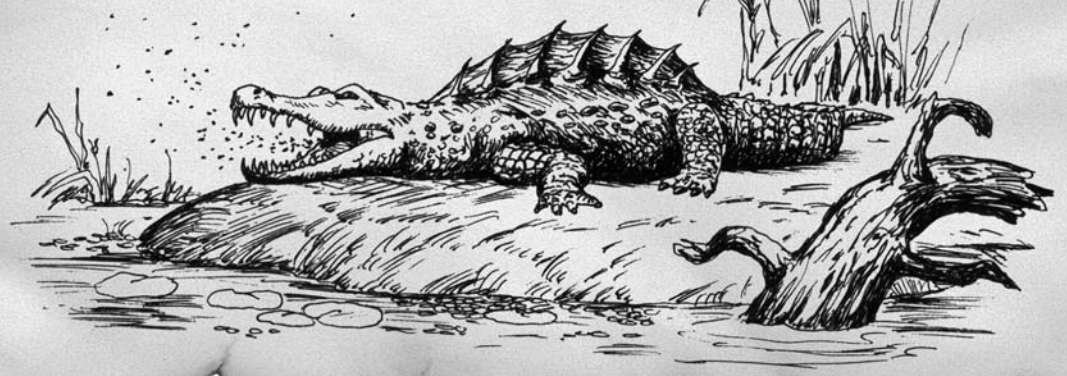
Pletykák, téveszmék, féligazságok

A lazarusgyíkot akkor a legkönnyebb levadászni, amikor egy kövön napozik.
A gyík darazsak százainak parancsol… (nem parancsol, csak engedi, hogy a szájában éljenek)
A halálos mérgű darázskirálynő a gyík gyomrában él, amelynek halála után kiszabadul onnan.
A lazarusgyík nyálából nyugtató, altató hatású kivonat készíthető.
Lesből támad… (nem támad, csupán kiköpi a darazsakat)

Az Bestiárul való tudás

(Olvashatatlan városnév) …való átutazásom során találkoztam eme nagyon érdekes élőlénnyel. Az a példány, amit a falubelieknek köszönhetően megfigyelhettem a lápvidék lakója, mely közvetlenül a falu határában kezdődött, de vélhetően más területen is megél. A falu vadásza, egy bizonyos Lazarus Troglehamn vezetett el a gyíkszerű lény vadászterületére, ahol is óvó szavát követve sűrű szövésű lenhálót akasztottunk magunkra, elkerülendő a mocsárban élő kellemetlenkedő rovarokat, főleg a darazsakat. Lazarus szerint erre azért volt szükség, mert a gyík parancsol a környezetében élő összes rovarnak. Érthető hát, hogy részemről nagy várakozással vágtunk neki a lény felkutatásának. Nem kellett sokat keresgélnünk, a gyík pontosan ott tanyázott, ahol Lazarus sejtette; egy széles, lapos kövön süttette magát a gyér napfényben. Mérete sokkalta nagyobb volt, mint egy átlagos gyíké; 1,5-2 méter is lehetett, inkább egy kisebb krokodilra emlékeztetett. A legmeglepőbb számomra a nagyra tátott szája volt, vagyis inkább a belőle ki-be szálló darazsak, mintha csak egy egész darázsfészket láttam volna. Mikor közelebb próbáltam jutni a gyíkhoz, hirtelen felém kapta a fejét, és pofájából darazsakat köpött rám. A vastag ruha szerencsére megvédett, de jobbnak láttuk nem zargatni tovább a gyíkot.

Nyilvánvaló, hogy a gyík és a darazsak együttléte mindkét lény számára valamilyen előnnyel szolgál. Annak kiderítésére, hogy ez pontosabban miben is rejlik, egy hosszabb vizsgálatra lenne szükség. Sajnos másnap tovább kellett utaznom, de amint tehetem, fogok rá időt szakítani, hogy utánajárjak a dologgnak. Addig is a lazarusgyík nevet adtam az érdekes lénynek, a falubeli segítőm után.



Játéktechnika

A magányosan élő állat, amely főként elhullott dögökkel táplálkozik. Ha megzavarják, a szájában lakozó darazsakat köpi támadójára. A darazsak feldühödve támadnak minden élőlényre – kivéve az időközben biztos menedékbe húzódó lazarusgyíkra. Ha a támadók közvetlenül a gyíkot fenyegetik, az egész darázsraj rájuk támad, ugyanakkor szembe kell nézniük a lazarusgyík harapásaival is.

Előfordulási hely: Mérsékelt égövi ligetes vidékek, zárt mocsarak
Fizikum (aktív/passzív): 40-70
Rátermettség (aktív/passzív): 40-70
Tudat (aktív/passzív): 10-20
Eszencia (aktív/passzív): 0
Gyorsaság: 10-5
Támadószint: 5-7
Védőszint: 2-4
Erő (sebzésszorzó): 2-3
Különleges támadás: darázsköpés (10-20 méter)
Különleges védekezés: pikkelyei 4-es szintű vértnek felelnek meg

Pletykák, téveszmék, féligazságok

Kedvenc eledele a lágy belső részek, ezért gyakran támad hasra.
Az epéjét kiszárítva erős kábítószert kapunk... (csak alapanyag, önmagában nincs hatása)
Elejtett állatok belsőségeivel könnyen lépre lehet csalni.
Ha kettévágják, mindkét félből újabb példányok fejlődnek ki.

Az Bestiárul való tudás

Maldiberan sivataglában könnyen találkozhat a vándor ezzel a méretes ízeltlábúval, s ez bizony könnyen jelentheti az út végét is az utazó számára. Valószínű más sivatagokban is előfordul, s egy barnás kitinpáncélú, kisebb termetű alfaja a lombhullató erdők avarjában él, ha az kellő menedéket tud biztosítani számára a meneküléshez. A teljesen kifejlett homokféreg szelvényes teste egy-másfél méter hosszan kúszik a felszín alatt. Három pár, mellső, ízelt lábain félarasznyi karmok szolgálják ragadozó ösztöneit, lapos fejéből előtörő rágói farkas-agyarként tépik az áldozat húsát. Teste közepén, a hasi oldalon apró lábacskák segítik a hosszú test haladását, míg a hátulsó szelvényeken ismét hosszabb láb-párok következnek, karmokkal felszerelve — ám ezek nem az áldozat megragadására szolgálnak, hanem arra, hogy a talajba kapaszkodjon velük, amikor kígyóként felágaskodva ráveti magát a vadászzsákmányra.

A féreg a homokban, vagy az avar alatt lapulva várja, hogy gyanútlan áldozata a közelébe érjen; ekkor rejtekéből előcsapva négy karmos lábával ráakaszkodik annak testére, míg a maradék két lábával marcangolni kezdi. Méretes csáprágóival a lágyabb részeket igyekszik megsebezni, hogy minél hamarabb végezzen leendő táplálékával — közben máris a kitépett hússal táplálkozik. Ha a kiszemelt áldozat megsebzi a férget, az inkább elmenekül, de nem kockáztatja az életét.

Játéktechnika

Magányosan portyázó faj, amely napokig képes mozdulatlanul várni az áldozatát. Az első támadására a meglepetés módosítói érvényesek, a többire már nem. Támadásonként 3-3 támadódobásra jogosult: egyet-egyet a lábkarmaira, egyet pedig a rágóira dob. A három dobás (támadás) sikeressége egymástól független sebzésekhez vezet. A rágó támadószintje és ereje midig egyel magasabb, mint a lábkarmoké.
A féreg epéje az orkok által kedvelt kábítószer, a dannorg *alapanyaga, ugyanakkor a görcsökkel járó mérgezések ellenszere is – egyetlen állat szárított és porrá tört epéje képes elmulasztani az egész testet eluraló halálos görcsöt, okozza azt kígyóharapás, vagy mantikórméreg. A féreg nyála véralvadásgátlót tartalmaz, amelyet tanult kirurgusok tiszta pálinkában oldanak, így a vérporító átkok és vérsűrítő mérgek hatékony ellenszere lehet (a véráramba kell juttatni).*

Előfordulási hely: sivatagok, lombhullató erdők avarral borított völgyei

Fizikum (aktív/passzív): 30-50
Rátermettség (aktív/passzív): 70-100
Tudat (aktív/passzív): 10
Eszencia (aktív/passzív): 0
Gyorsaság: 10-5
Támadószint: 2-6
Védőszint: 7-10
Erő (sebzésszorzó): 3-5
Különleges támadás: lesből támadás (a meglepetés módosítóival)
Különleges védekezés: rejtőzködés, kitinpáncélja 4-8 szintű vértnek felel meg.

Pletykák, téveszmék, féligazságok

A humbaba ereje a szívében rejlik. Ha azt átdöfik, a szörny nem mozdul többé.
Karmolása, harapása gennyes seblázat okoz.
A humbaba lehelete fertőző… (rothadó húsa és testnedvei fertőznek, lehelete ugyanis nincs)
A levágott végtagok mintha önálló életet élnének, úgy küzdenek tovább.
A humbaba csakis gazdája parancsára cselekszik…(bárkire hallgat, ha parancsvarázst alkalmaz)
A humbaba immúnis a mágiára.
Bűze leküzdhetetlen hányingert kelt… (leküzdhető, 30-cal csökkentett célszámú szívósságpróbával)

Az Bestiárul való tudás

Az óriás hullájából kreált zombit, melyet Ylmir tornyának külön kamarájában leltem, eleinte a többi járkáló holttesttel egyként kezeltem, ám később szembesülnöm kellett tévedésemmel. Ekkor neveztem az óriási zombit humbabának, amely Kelet-Gerondar hegyi óriásainak nyelvén anynyit jelent: "a dög, amelyet már én sem ennék meg". Az érdekesség, amely miatt ráirányítottam figyelmem — az óriástermet és a gigászokéhoz hasonlatos erő mellett — az értelmük volt, mellyel kimagasodtak a többi zombi közül. Ylmir humbabája fegyvert hordozott magánál, és valamely mágia megállította testének romlását — ebből jöttem rá, hogy torz szellemű urának a humbaba éppen eme állapotában volt hasznos. Bár e mágia Ylmir halála után fokozatosan megkopott, rendelkezésemre állott majdnem egy holdhónap, mialatt — a többi kreatúrával egyetemben persze —, megfigyelhettem az óriást… (A KÉZIRAT EZEN RÉSZE OLVASHATATLANNÁ RONCSOLÓDOTT)

…így hosszas kísérletezések során alacsony értelmét sikerül parancsaim alá vonni, sőt, utóbb mintha saját gazdájának is elfogadott volna, mert ekkor már nem volt szükség varázslatra, hogy azt tegye, amit mondok neki. Volt rá példa, hogy válaszolt kérdéseimre, ámbár szellemi képességei néhány szóra korlátozódtak csupán. Sajnos végül lemállott róla Ylmir stázismágiája, és alig egy nap leforgása alatt a humbaba bűzhödt pocsolyává rothadt, csontjaival egyetemben.

Játéktechnika

A humbabák létrehozása igen nehéz feladat, ezért ritkán fordul elő belőlük kettőnél több. Mindig uruk közelében tartózkodnak, ugyanis havonta meg kell újítani az őket létrehozó és egyben tartó mágiát. Alacsony értelműek, amely a parancsok teljesítésére korlátozódik. Gyakorta töltenek be testőr-szerepet, mert bár lassúak, iszonyatos erejük megállíthatatlanná teszi őket. Uruk levédi befolyásolható elméjüket a parancsvarázsok ellen – őt magát puszta hűségből követik –, ám ezen védelmet naponta meg kell újítani. E védelem nélkül a humbaba megbízhatatlan testőr, hiszen bármely varázstudó, aki ismeri gyengéjüket, a befolyása alá vonhatja őket. Fegyverek mellett vérteket, láncingeket is viselhetnek, melyek páncélvédő-dobásra jogosítják őket.

Előfordulási hely: nekromanciával fertőzött helyeken
Fizikum (aktív/passzív): 100-200
Rátermettség (aktív/passzív): 20-40
Tudat (aktív/passzív): 10-20
Eszencia (aktív/passzív): 0
Gyorsaság: 30
Támadószint: 2-5
Védőszint: 1
Erő (sebzésszorzó): 6-8, vagy fegyver szerint
Különleges támadás: nincs
Különleges védekezés: nincs

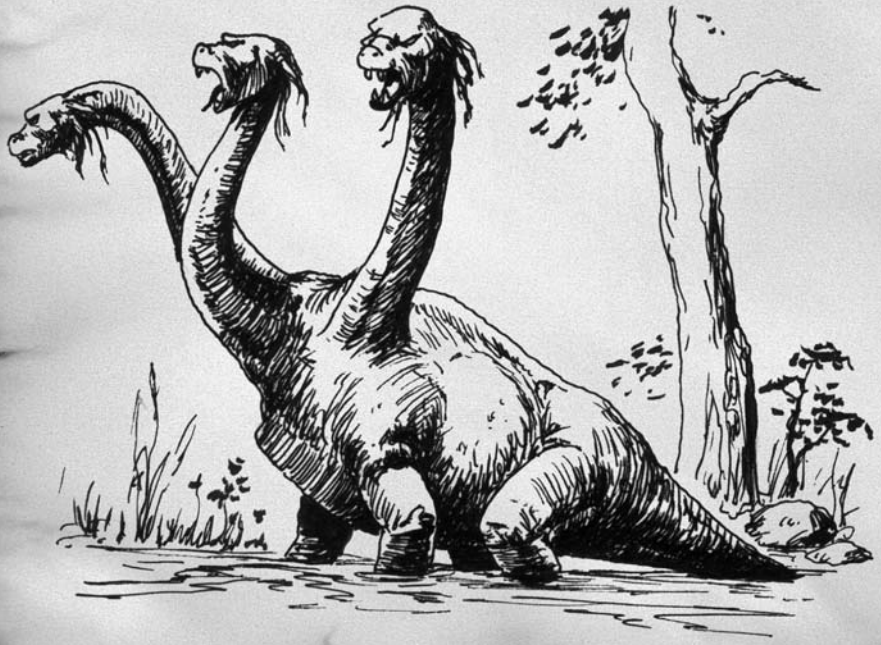
Pletykák, téveszmék, féligazságok

A hydrának annál több feje van minél idősebb, s annál erősebb is.
A levágott fejeket csak tűzzel lehet megakadályozni az újranövekedésben… (savval is meg lehet)
A fejeket meg lehet babonázni egy ingával, s akkor teljes biztonsággal megközelíthető a lény.
A hydra sosem alszik teljesen, legalább egy feje mindig őrködik.

Az Bestiárul való tudás

A sűrű erdők lakója ez a félelmetes, sokfejű szörnyeteg. Nem tisztel senkit és semmit, hiszen élőhelyén ő a csúcsragadozó. Egyszer egy falu teljes lakosságát kiirtotta egy ilyen bestia, mivel a falu favágói túl mélyen bemerészkedtek területére. Tudni kell, hogy a hydra sosem adja fel a küzdelmet, amíg ő, vagy az ellenfele el nem hullik. A favágók persze nem vették fel vele a harcot, hanem rögtön elmenekültek, s a hydra egészen a faluig követte őket, ahol a többi ember közelsége csak meg jobban megőrjítette. Szörnyű pusztítást végzett, azonban ezzel magára vonta a birtokúr haragját, aki jól képzett zsoldosokat fogadott a bestia legyőzésére.

Jómagam is a csapattal tarthattam, s a hydrát meg is találtuk az erdő mélyén. A szörny éppen az egyik elejtett áldozatán lakmározott három fejével, míg a másik néggyel… (A KÉZIRAT SÉRÜLÉSE MIATT EZ A RÉSZ OLVASHATATLAN) …hozzávetőlegesen három méter lehetett, magasba emelt nyakai még egyszer annyik. A lábai ehhez képest meglehetősen tömzsik voltak, a gyors iramot valószínűleg nem tették lehetővé, viszont cserébe nagyon masszívnak látszottak. Pikkelyszerű bőre leginkább egy kígyóéra emlékeztetett, pofáiban éles fogak sorakoztak… (A KÉZIRAT VÉGE MEGSEMMISÜLT)



Játéktechnika

Magányos ragadozó, 1-10 fejjel (a fejek száma a hydra életkorától függ). A fejek önállóan támadnak, saját Összesített Gyorsasággal rendelkeznek. Levágott fejei szemmel látható gyorsasággal nőnek vissza, a teljes kifejlődéshez kb. 100 szegmens szükséges. Ha a frissen visszanőtt fejet még egyszer levágják, újból visszanő, ám ez a folyamat már napokat vesz igénybe. A kiégetett, savval kimaratott csonkok nem regenerálódnak többé. A fejek csakis célzott támadódobással vághatóak le, amennyiben az egyszeri sebzés meghaladja a 30 fizikumpontot. Az állat akkor sem pusztul el, ha az összes fejét elveszíti: ehhez a szívét kell kivágni, vagy el kell égetni az egész lényt.

Előfordulási hely: erdők
Fizikum (aktív/passzív): 100 felett
Rátermettség (aktív/passzív): 80-100 (a fejeké)
Tudat(aktív/passzív): 30-40
Esszencia: 0
Gyorsaság: 30 (a fejeké 10)
Támadószint: 9-10
Védőszint: 9-10
Erő (sebzésszorzó): 5-8
Különleges támadás: nincs
Különleges védekezés: extrém regeneráció, pikkelyei 2-es szintű vértnek felelnek meg

Pletykák, téveszmék, féligazságok

A wyvernek végletekig hűek gazdájukhoz, ám egy nemessárkány parancsára bármikor készek lennének akár meg is ölni őt.
Képesek egy egész ökröt elragadni… (de néhány méter után kénytelenek letenni)
Harapásuk mérgező.

Az Bestiárul való tudás

Az intelligens nemes-sárkányok egyik legközelebbi rokona a wyvern, amely repképességében és intelligenciájában hasonlít nagyobb testvéreire, de képtelen torkából értelmes hangokat kibocsátani, nem tud mágiát használni, és gyomrában nem ég tűz. Nyúlánkabbak, könnyebb csontúak, mint a nemes-sárkányok, hiszen míg nagytestű rokonaikat főként a mágia emeli a levegőbe, addig a wyvernek pusztán szárnyaik segítségével repülnek. Alkatukban a madarakra hasonlítanak — mellső lábaik teljességgel hiányoznak, míg a nagysárkányokra jellemző bőrszárnyaik igen fejlettek. Farkuk vékony, és kissé ellaposodó, melynek egyetlen funkciója a légkormányzás. Fogaik aprók, ám igen élesek, és gyakorta váltják őket. Izmos hátulsó lábukon gyilkos karmok sorakoznak: ezek segítségével ragadják fel áldozataikat. A lábaira és a farkára támaszkodva a wyvern magassága elérheti a három métert is.

A vadonban a wyvernek falkákban élnek együtt, többnyire sziklaszirtek csúcsára rakott fészkekben. Egy-egy falka 3-6 tagot számlál, s együtt könnyedén elejtenek bármilyen prédát. Emberre általában nem támadnak — megtanulták tisztelni a fegyverek erejét —, de ha fogytán az élelem, az éhség könnyen rávileti őket erre is. Ha csak tehetik, tehenekre, szarvasokra vadásznak. Szinte kizárólag a levegőből lecsapva támadnak az áldozatukra, a földön már kevésbé harciasak, bár a nyakuk körüli lebernyeget megfeszítve, s pofájukat kitátva igen ijesztően néznek ki.

A wyvernek nehezen, de szelíditheto̧k. Egy ilyen példányt volt szerencsém megvizsgálni Lord Gratsek jóvoltából, aki légi futárnak használja, mintha postagalamb lenne. Mivel a wyvernek intelligenciája eléri a nemesített vadászkopókét, az egyszerűbb parancsokat megértik, sőt, némelyik példány sajátos kezdeményezőkészségről is tanúságot tehet. Hűségük felülmúlhatatlan — úgy vélem, ez a falkaszellem maradványa, s ember-gazdájukat a falka tagjának tekintik. A szelídített wyvern csak a saját gazdáját tűri meg maga mellett, vagy azt, akit a gazda bemutat neki, s könnyen megmarhatja az óvatlan közeledőt, mint ahogy az velem is majdnem megesett, amikor meg akartam simogatni Lord Gratsek wyvernjének kemény, zöldessárga pikkelyeit. A lord elmondása szerint ez a wyvern nem egyszer jó szolgálatot tett már neki a csatában is, mivel néhány roham erejéig képes volt őt magát is — teljes páncélzatban — a hátán reptetni.

Játéktechnika

A vad példányok csapatosan vadásznak. A magasból alázúdulva eltörik áldozatuk gerincét, vagy ha ez nem sikerül, magukkal ragadják, hogy aztán a levegőből lejtve összetörjék a csontjait. A szelíd példányok, különösen azok, amelyek harci tapasztalattal rendelkeznek, tökéletesen rásegítenek lovasuk harcára, akár az jól idomított csatmének. Hűségüket mágikus úton sem lehet megtörni, ám egy nemessárkánynak elég csupán egyszerű szavakkal megparancsolni valamit bármelyik wyvernek, azok azonnal teljesítik a parancsot, legyen az akár ellenkező hűségükkel.

Előfordulási hely: hegyes, erdős vidéken
Fizikum (aktív/passzív): 100-150
Rátermettség (aktív/passzív): 80-100
Tudat(aktív/passzív): 40-60
Esszencia: 0
Gyorsaság: 15-10
Támadószint: 5-8
Védőszint: 5-8
Erő (sebzésszorzó): 5-8
Különleges támadás: levegőből felragadja áldozatát
Különleges védekezés: pikkelyei túl vékonyak, csak a fejet védik 5-ös szintű vértként

Pletykák, téveszmék, féligazságok

Képes lángoló szerelmet, gyilkos gyűlöltet gerjeszteni a halandók szívében.
A sen'hayre fél a megszentelt helyektől, mert ott elveszti erejét.
Csak a gyenge lelkű ember válik a sen'hayre áldozatává… (ő is, meg az erősek is. A démon ereje nagyobb bármely lelkierőnél)
Az igaz szerelem érzését nem képes megváltoztatni.
A sen'hayre által gerjesztett érzelmek rövid időn belül eltűnnek, mintha sosem lettek volna.

Az Bestiárul való tudás

A sen'hayre az egyik legalattomosabb démon, amely valaha tapodta Worluk létsíkját. A halandók szeme képtelen meglátni őt, és önmagát idézi Worlukra — Barannagor azt írja, hogy megcsalt szüzek haragja hívja erre a világra az érzelemorzó démonokat, ám én kétlem, hogy ez így lenne. Uralni, varázslattal megidézni őket nem lehetséges. Ezen tulajdonságai miatt állítom, hogy a sen'hayre alattomos jószág.

A sen'hayre leírásakor Barannagor mester kódexére hagyatkozom, mivel magam nem találkoztam egyetlen efféle démonnal sem, vagy ha mégis, arról nincsen tudomásom. A neves diabolikus magiszter szerint a sen'hayre a halandók érzelmeivel táplálkozik, de nem ám ragadozó módjára, hanem inkább úgy, ahogyan a jó földműves él a szántóiból: előbb vet, és csak azután arat. Így a sen'hayre mielőtt még elfogyasztaná a halandók erős érzelmeit, gerjeszti azokat, bűvös hatásával szerelmet plántál a szívekbe, vagy gyűlöletet, szomorúságot vagy gyilkolási vágyat. Miután kellő hőfokra hevítette a halandó érzelmeit — írja Barannor — a láthatatlan démon nekiáll elfogyasztani azt, melyből a halandó csupán azt érzi, hogy hirtelen kelt érzelme lassan alábbhagy. Barannor többfogásos lakomákról tesz említést, és érzelmek kavalkádjáról, melyben a sen'hayre ínye szerint úgy válogat, mint mi emberek a különféle fűszerszámok ízei közt. Ezek az érzelemviharok, tűnjenek bármily hamisnak is, vezérlik a halandókat. A magiszter történetek sorát vonultatja fel állítása igazolására, melyek között éppúgy szerepel a lovag, aki szerelembe esett a csatamezőn ellenségével (aki aztán legyilkolta őt), vagy a dámáról, aki saját apja iránt gerjedt gyűlöletre, és csupán azért nem tört az életére, mert a sen'hayre időközben jóllakott, és odábbállt. Barannor szerint a sen'hayre sok esetben gerjeszt olyan érzelmet, amely a fennálló helyzetet visszájára fordítja, mert mint írja, ez különleges aromát az a felfalt érzelemnek.

Játéktechnika

A sen'hayre láthatatlan, mind a szemek, mind a mágia vagy a szenz előtt – de van fizikai teste, amely kb. gyermekméretű. Ez azt jelenti, hogy megsebezhető, akár közönséges fegyverekkel is – csak el kell őt találni. A démonűző varázslatok, tűz, mérgek, villám és bármi, amely a halandóknak árt, árt a démonnak is. Nem ártalmas számára az ima, vagy a szentelt víz, sem Worluk betegségei. A démon a levegőben lebeg, érzelmeiben befolyásolt áldozatától nem lehet távolabb 10 méternél, de nem szükséges megérinteni őt a táplálkozáshoz. Saját akaratából közlekedik a síkok között, tehát foglyul ejteni fizikai módszerekkel nem lehet (hiszen akár egy ketrecből is képes létsíkot váltani), a más démonok esetében szokásos megkötő és szolgaságba igéző mágiákra pedig nem érzékeny. Worluk esszenciáját 1 napig bírja elviselni bántódás nélkül, azután kénytelen visszatérni saját síkjára. Ha a démon eltávozik, az áldozat eredeti érzelmei is visszatérnek, mivel a sen'hayre nem szűntette meg azok okát. Egy démon egyszerre egy áldozat érzelmeivel "játszik".

Előfordulási hely: bárhol
Fizikum (aktív/passzív): 30-60
Rátermettség (aktív/passzív): 50-100
Tudat (aktív/passzív): 50-100
Eszencia (aktív/passzív): 0
Gyorsaság: 30-20
Támadószint: 0
Védőszint: 0
Erő (sebzésszorzó): 0
Különleges támadás: érzelemgerjesztés, érzelemorzás
Különleges védekezés: láthatatlanság

Pletykák, téveszmék, féligazságok

A wendigor-mancs véd a rontás ellen… (csak a sámáni átkok ellen nyújt védelmet)
A wendigor élve falja föl áldozatát.
Epéje iszonyatosan erős méreg, melyet fegyverükre kennek a havasi barbárok.
Nem sebzik a közönséges fegyverek… (sebzik, csak a szőrzet felfogja a találatok egy részét)
A döglött wendigor húsa gyorsan elrohad, csak a csontjai és a bőre tartósítható.
A wendigor képes hegyi óriás alakjában besettenkedni a lakott településekre.

Az Bestiárul való tudás

Abban az évben, amikor volt szerencsém Grooms külön figyelmével a Kondor Birodalomban utazni, az északi törzsek egyikénél hallottam a wendigor legendáját. Magát a szörnyet ugyan nem láttam, de mutattak nekem egy szikkadt mancsot, amely állítólag egy wendigoré volt. A hosszú szőrű, medveszerű mancson oly szörnyűséges karmok meredeztek, hogy tán a sárkányfattyaknak is díszére válhatna mindegyikük. Az orkok elbeszélése szerint a wendigor egy különös élőholt, mely életében óriás volt, s mert lelke már nincsen, mohó vágyat érez az élő hús iránt. Áldozatait a wendigor csak addig eszi, amíg pislákol bennük az élet, ám amint kiszenvednek, ez a vérengző fenevad undorodva dobja el a testet.

A falu sámánja, aki meglepően részletes ismereteket birtokolt eme bestiáról, ott tartózkodásom harmadik napján fogadott a bizalmába, s egy közös pipázással eltöltött éjjelen beszámolt a wendigor tulajdonságairól. Elmondásai alapján a wendigor három, olykor négy méter magas szörnyeteg, az egész testét beborító vastag, loncsos szőrzettel. Magányosan kóborol az óriások lakta vidéken, de olykor átkel a Vas-hegység bércein is. Szokása lesből támadni, mivel koszos hóhoz hasonló színű szőrzete jól elrejti őt a havas tájon. Arra törekszik, hogy áldozatait leüsse, mivel ha megölné őket, értéktelenné válna számára a húsuk. A sámán azt is elmondta, hogy szerinte az óriás ugyanazon a módon válik wendigorrá, ahogyan a kiválasztott orkok képesek felvenni totemállatuk alakját — csakhogy ez a változás valamely oknál fogva visszafordíthatatlan, mivel az átalakulás közben az óriás lelke eltávozik a testből, és sosem tér vissza. A lélek nélküli wendigor hosszú életűnek nem mondható, de ha elegendő táplálékhoz jut, a test nem kezd el oszladozni, és 20-30 évig épségben megőrződik. Az öregség, vagy az éhezés jele az, ha bomló húsától bűzlő wendigorral találkozunk… (A KÉZIRAT EGY RÉSZLETE HIÁNYZIK) …mivel mancsa állítólag véd a sámánrontás ellen, ám az gyakoribb eset, hogy inkább megölik a wendigor-mancs tulajdonosát, mintsem, hogy fizessenek érte.

Játéktechnika

Puszta kézzel a közelharc ráeső cselekvési szakaszában egyszerre két támadást indíthat, mindkét kezével egyet. Értelem nélküli, de állati ravaszsággal bíró lény.

Előfordulási hely: óriások lakta környéken
Fizikum (aktív/passzív): 80-150
Rátermettség (aktív/passzív): 70-90
Tudat (aktív/passzív): 10-30
Eszencia (aktív/passzív): 0
Gyorsaság: 15

Támadószint: 5-8
Védőszint: 4-7
Erő (sebzésszorzó): 7-9
Különleges támadás: nincs
Különleges védekezés: hosszú szőrzete 5-ös szintű vértként védi testét

Pletykák, téveszmék, féligazságok

Csak az ezüstfegyverek sebzik… (és a mágia, meg a tűz)
Harapása vérfarkassá teszi áldozatát… (csak ritkán)
Sebei azonnal behegednek… (de az ezüstfegyver, mágia és tűz okozta sebek nem)
A váltott farkas bundájából készült mellényt nem üti át az acél.

Az Bestiárul való tudás

A lykantróp bestiák legismertebb fajtája a vérfarkas, ám léteznek egyéb lykantrópok is, mint például a vérmedvék és vérpárducok. Mivel minden lykantróp megegyezik a főbb tulajdonságokban – csupán az állatformában nem –, így leírásomban a vérfarkasra, avagy ahogyan többfelé ismerik, a váltott farkasra szorítkozom. A váltott farkas többnyire halandó formájában rejtezik a falvak, városok közösségeiben – de bármikor képes átváltozni farkassá, noha erre általában csupán egyes éjszakákon ker… (A SZÖVEG TOVÁBBI RÉSZE MEGSEMMISÜLT)

Játéktechnika

A vérfarkas általában magányos lény, ámbár léteznek egész falura való vérlény-kolóniák is. Emberi (vagy bármely más értelmes lény) alakjában semmilyen különleges tulajdonsága nincsen – talán az átlagosnál érzékenyebb szaglása lehet ilyen -, ám vérfarkas-alakban hihetetlen regenerációs képességre tesz szert. Sebei azonnal begyógyulnak (játéktechnikailag ezekre is ki kell számolni a fizikumcsökkenést, ám szegmensenként 1 fizikumpont regenerálódik), kivéve az ezüstfegyverek, a mágia és a tűz ejtette sebeket (ezek normál sebzésnek számítanak, nem regenerálódnak azonnal, csak a normális módon, amelyben a gyógyulásra napok kellenek). Az emberként elszenvedett sebeket vérfarkasként azonnal visszaregenerálódják – kivéve az imént említett három kitételt. A mérgek hatása feleződik vérfarkas alakban, amennyiben a méreg fizikumcsökkenést okozna, az azonnal regenerálódik (1 Fp/szegmens). A betegségek ugyanúgy hatnak rá, mint a normális emberekre. A tudati mágiára farkas alakban nem reagál, mivel elméjét kitölti a vérvágy – az efféle mágiákra esszenciapajzs-próbát sem kell dobnia, így azok életlenül sem csökkenthetik mágikus védelmét.
A vérfarkas által megsebzett embernek 1% esélye van arra, hogy maga is vérfarkassá változik (karmolás, harapás).
Az átalakulás akaratlagos, ám kizárólag éjszaka lehetséges – amennyiben a vérlénnyé alakulás megtörtént, hajnalhasadtáig nem lehetséges a visszaalakulás. A napfény teljesen meggátolja a vérlényalak felvételét. A telihold automatikusan kiváltja az átalakulást, ez ellen akarati próbát sem lehet dobni.
A vérlényeket mohó gyilkolás-vágy jellemzi, és gyakorta olyan szörnyűségeket követnek el, hogy emberi alakban ezekre nem "akarnak" visszaemlékezni: ilyenkor a nappali életet élő személy nincs tudatában annak, hogy ő vérfarkas. Amennyiben az ember személyisége olyan, hogy nem borzasztják el vérlényként elkövetett tettei, úgy az emberi alak tudatában van kettős személyiségének.

Előfordulási hely: bárhol
Fizikum (aktív/passzív): 80-150
Rátermettség (aktív/passzív): 80-150
Tudat (aktív/passzív): 40-100
Eszencia (aktív/passzív): 30-80
Gyorsaság: 15-5
Támadószint: 5-9
Védőszint: 5-9
Erő (sebzésszorzó): 3-8
Különleges támadás: nincs
Különleges védekezés: szőrzete 1-es szintű vértnek számít

Név:	Faj:	Hit:

Főérték	Aktív	Passzív
Fizikum	Erő	Szívósság
Rátermettség	Ügyesség	Reflex
Tudat	Intelligencia	Lelkierő
Esszencia	Varázserő	Esszenciapajzs

Aktuális esszenciapajzs:

Alapgyorsaság:	Terhelt:

Jártasságpont:

Sors

Jó Semleges Bal

SEBSZINT

Fizikum	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

Sebesülések	
Betegségek	Szint:
	Szint:
Egyéb	

FEGYVEREK

Sebzésmódosító (Erő):

Vért Hol véd?

Fegyver neve	Gy	T	V	É	Specialitások

JÁRTASSÁGOK

Név	Szint	Megjegyzések	Név	Szint	Megjegyzések

FELSZERELÉS

Súlya összesen:

Megnevezés	db	Súly	Helye	Egyedi tulajdonság

A KARAKTER LEÍRÁSA

VARÁZSTÁRGYAK

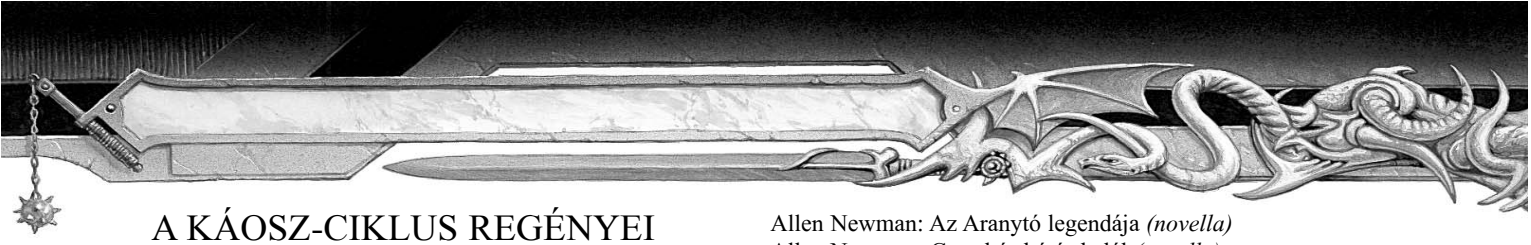
Terhelési érték összesen:

VARÁZSHASZNÁLÓI KIEGÉSZÍTÉS

Aktuális varázserő:	A mágia útja:	Specialitások:

VARÁZSLATOK

Név	Szint	Ep	Erő	Idő	Név	Szint	Ep	Erő	Idő



A KÁOSZ-CIKLUS REGÉNYEI

(főszereplő: Skandar Graun)

1. John Caldwell: A Káosz Szava
2. John Caldwell: A Káosz Szíve
3. John Caldwell: A Káosz Éve
4. John Caldwell: A Káosz káosza
5. John Caldwell: A Káosz elszabadul
6. John Caldwell: Fényhozó
7. John Caldwell: A Káosz kincse
8. John Caldwell: A Káosz Sárkányai
9. John Caldwell: Káosz Dréniában
10. John Caldwell: Káosz Dréniában v2.0
11. John Caldwell: Vérkáosz

A KÁOSZ-CIKLUSHOZ SZOROSAN KAPCSOLÓDÓ REGÉNYEK ÉS KISREGÉNYEK

(A sorszám azt jelenti,
hogy melyik Káosz-könyv elé csatlakoznak.)

7/a) John Caldwell Garry Hamilton: Tök káosz *(kisregény)*
7/b) John Caldwell: A Káosz Virágai *(regény)*
7/c) John Caldwell: Drén fivérek *(regény)*
7/d) John Caldwell: A farkasember utolsó éjszakája *(novella)*
8/a) John Caldwell: Pont egy ponty *(kisregény)*
8/b) John Caldwell: Démonok *(kisregény)*
8/c) John Caldwell: Démonmágus *(regény)*
8/d) Jeffrey Stone: Az Élőhalott Balladája *(regény-trilógia)*
8/e) John Caldwell: Nincs kegyelem *(regény)*
8/f) John Caldwell: Trollvadászok *(kisregény)*
9/a) John Caldwell: Jégmágia *(regény)*
9/b) John Caldwell: A halál árnyéka *(regény)*
9/c) John Caldwell: A Döberki Rém *(kisregény)*
9/d) John Caldwell: A Káosz Sötét Oldala *(regény)*
x) Colin J. Fayard & John Caldwell & Bán Mór: Kard, buzogány, könyv *(kisregény)*

A Káosz Világa shared-world antológiái

Kondor I. - Az Aranyváros legendája
Kondor II. - Az Aranyváros ostroma
Mokhara - A mágustorony
Nordes - A Cetkoponyás Ház

További írások, amelyek a Káosz Világán játszódnak, de nem csat*lakoznak közvetlenül a Káosz-ciklushoz:*

Adrian D. Black: Büntetés *(novella)*
Adrian D. Black: Sárkánypapok *(novella)*
Alec Norwood: Celiahna könnyei *(novella)*
Allen Newman: A remete *(novella)*
Allen Newman: Az Aranytó legendája *(novella)*
Allen Newman: Csend és hó és halál *(novella)*
Allen Newman - Eric Muldoom: Dúvadak *(regény)*
Allen Newman: Fekete lobogó, vörös sárkány *(novella)*
Allen Newman: Interregnum *(regény)*
Allen Newman: Légy a levesben *(novella)*
Allen Newman: Rekviem *(regény)*
Allen Newman: Terra Mithica *(regény)*
Bán Mór: A holtak hídja *(novella)*
Benjamin Rascal: Fondorkodó orkok *(novella)*
Benjamin Rascal: Roahmyer, a Rettenetes *(novella)*
Colin J. Fayard: Alkony *(novella)*
Colin J. Fayard: A Magnólia Nővérei *(regény)*
Colin J. Fayard: A törvény szigora *(kisregény)*
Colin J. Fayard: Legjobbnak lenni *(novella)*
Colin J. Fayard: Yvorl halott *(regény)*
Daniel P. Campbell: Bölcsődal *(regény)*
David Gray: Worluk átka *(regény)*
Douglas Rowland: A Bölcsesség Kapuja *(regény)*
Douglas Rowland: A Halál Színháza *(regény)*
Douglas Rowland: A hullatáncoltató *(novella)*
Douglas Rowland: Az idő vasfoga *(regény)*
Douglas Rowland: Észveszejtő kincs *(novella)*
Douglas Rowland: Harag - Arachar története *(novella)*
Eric Muldoom: Codric *(regény)*
Eric Muldoom: Hollók *(novella)*
Eric Muldoom: Vérhold *(novella)*
Gabriel Sandstone: Az álomkufár *(novella)*
Gabriel Sandstone: A Remény Sírhantja *(regény)*
George Stark & Jeffrey Stone: A Menyét Éve *(regény)*
Jasper Payent: Yamael *(kisregény)*
Jeffrey Stone: A bosszú démona *(regény)*
Jeffrey Stone: Farkas ellen farkast *(novella)*
Jeffrey Stone: Gyémántváros (*2 novella + 1 kisregény)*
Jessica J. Brutal: Bábuk *(novella)*
Jessica J. Brutal: Vérbosszú *(novella)*
John Caldwell & Benjamin Rascal: Vak-merőség *(kisregény)*
John Caldwell & B. Rascal: A Sárkány könnyei *(regény)*
John Caldwell: A boszorkány átka *(novella)*
John Caldwell: A Síró Madzsun *(regény)*
John Caldwell: Elf mágia *(regény)*
John Caldwell: Tirpó és a két egyszarvú *(novella)*
John Caldwell: Tirpó és a tündemanó *(novella)*
L. Strong & J. Caldwell: Pirtó néne gyógykenőcse *(novella)*
Oszlánszky Zsolt: Fagyhatár *(novella)*
Robert Knight: Bizonyosság *(novella)*
Robert Knight: Jótett helyébe… *(novella)*
Robert Knight: Manócsapás *(novella)*
Robert Knight: Ősök szava *(novella)*
Susan Salina - John Caldwell: Mergenos álmai *(regény)*
Susan Salina: Mire jók a barátok *(novella)*
Susan Salina: Tükröm, tükröm… *(kisregény)*
Szántó Tibor: Grooms ünnepe *(novella)*
Szántó Tibor: Kaftántolvajok *(novella)*
Tim Zocney: A gilfek kincse *(regény)*
Tim Zocney: Goblinfattyú *(kisregény)*
Tim Zocney: Kívánság *(novella)*
Wayne Forrester: Sötét szemek pillantása *(novella)*

A fenti írásokról részletes ismertetőt, címlapokat és részleteket az Internetes honlapunkon talál: http://www.cherubion.hu

Káosz Világa internetes levelezős szerepjáték

A Káosz Világa levelezős és internetes szerepjáték egy újabb gyümölcse annak az egyre erősödő, fantasztikus fának, amelynek gondolatmagja több mint tíz éve pattant ki Nemes István (John Caldwell) fejéből. Ez a mag akkor termékeny talajra hullott, kicsírázott, és meghozta első gyümölcsét, a Káosz Szava regény képében. Azóta ez a méltán híres regény újabb és újabb kiadást ért meg. Skandar Graun történetének varázsa sokakat megfogott - kiből hűséges olvasó vált, kiből a Káosz Világát továbbfejlesztő író. Ma, a Cherubion könyvkiadó 10. évében már nem csupán John Caldwell művein keresztül nyerhetünk bepillantást a Káosz Világába, mert több mint féltucat, különböző stílust és látásmódot képviselő író dolgozik azon, hogy ez a világ mind színesebb, varázslatosabb legyen.

A regények és novellák lapjain egyre inkább kiteljesedő világ készen kínálta magát az irodalommal közelről-távolról határos műfajoknak: "Tessék, vegyetek belőlem!" Előbb a Harcos Képzelet lapozgatós játékkönyvei, később a Káosz Szerepjáték és első kiegészítője született meg. A távolabbi műfajokra kitekintve: több lemezre való, komplett zenei anyag született már a Káosz Világának ihletésében, és számtalan festmény. Megannyi alapanyag a fantáziánknak, legyünk olvasók és játékosok, vagy írók, játékfejlesztők.

A Káosz Világa levelezős és internetes szerepjáték ennek az egyre népesebb "családnak" a legifjabb tagja. És amikor így, családtagnak titulálva beszélek erről a játékról, akkor ezalatt azt értem, hogy a levelezős szerepjáték szerves része John Caldwell fantázián alapuló világegyetemének. Ugyanaz az érzés, ugyanaz a hangulat - és nem csupán azért, mert a regények hatnak a levelezős játékra, hanem azért is, mert a levelezős játék eseményei hatnak majd a regényekre. Hogyan? Megszokott módon... legalábbis a Káosz Világában megszokott módon.

Colin J. Fayard

Először is: Légy üdvözölve, kedves Olvasó, leendő Játékostárs!

Hosszú, sokak számára talán túl hosszú volt a születés. A konkrét kezdetek 2001. év elejére nyúlnak, amikor néhány lelkes, játszani szerető ember, sokadik beszélgetése során elhatározás született; készítsünk Játékot. Magyarországon a PBM még gyerekcipőben jár, így nagyon sok választási lehetősége nincs a játszani, szórakozni vágyónak. Így voltunk vele mi is. Sok közös vonásunk egyike volt a Káosz regények iránti rajongás, de ez csak lassan tudatosult bennünk. Az első nagy lépés az volt, amikor ezt felismerve elhatároztunk, hogy a Káosz Világán alapuló, a klasszikus fantasyt szeretnénk játszani. Nagy lökés volt számunkra, hogy ekkor jelent meg a Káosz Szerepjáték is. Az események ekkor hirtelen felgyorsultak: kapcsolatkeresés a kiadóval, személyes találkozások, ötletek ismertetése. Nagy szerencsénk volt, hogy a Cherubion kiadó, valamint a Káosz Szerepjáték alkotói nagyon pozitívan álltak hozzánk; erre nagy szüksége van minden kezdőnek.

Ezután óriási lendülettel vetettük bele magunkat ötletünk megvalósításába. Első lépésként tisztázni kellett magunk előtt, hogy mit szeretnénk megvalósítani. A nagyon sok ötletből, elképzelésből ki kellett alakítani, hogy a Játékunk mit is nyújtson. Ez a kezdetben könnyűnek tűnő dolog egyre nehezebbé vált. Először is, az eddig rendszertelen, kötetlen beszélgetéseket rendszeresítettük, komoly forgatókönyvvel láttuk el. Az ötletek lejegyzése után megpróbáltuk rendszerezni az igényeinket. Megfogalmaztuk az alapelvárásainkat, amikhez azóta is igyekszünk tartani magunkat. Ezek eredménye a következő:

Beszédes, élettel teli Játékot szeretnénk.

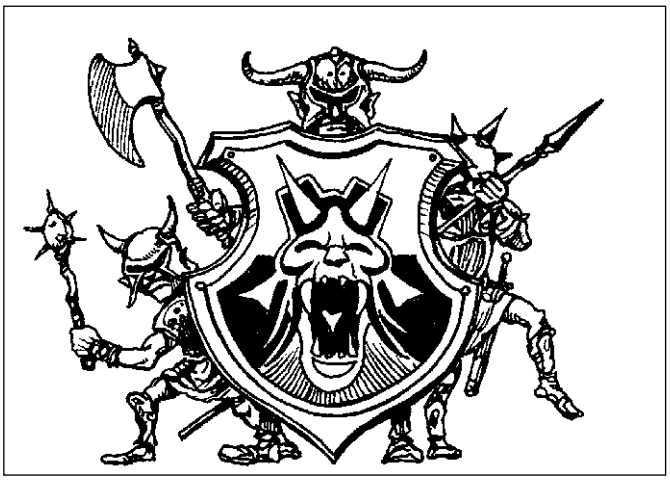
Ez nagyon egyszerűnek hangzik, de a megvalósítása annál nehezebb. Az első fél évünk a játék alapstruktúrájának kialakításával telt. Miután ezzel elkészültünk, a következő lépés a Programozásé volt. Igyekeztünk minden ötletet megvalósítani, de az élet és a technika egy kicsit megviccelt minket. Az előjövő problémák leküzdése nagyobb falat volt, mint azt gondoltuk. A játék fejlesztésébe az alapkoncepció kialakulása után szélesebb kört vontunk be. Elindítottuk a honlapunkat, ahol lehetőséget adtunk a Játszani szeretőknek, hogy elmondják igényeiket, véleményüket. Nagyon sok jó ötletet kaptunk. Sokat jelentett számunkra, hogy az eredeti célunkhoz képest csúszó indulás ellenére folyamatos bíztatásban volt részünk.

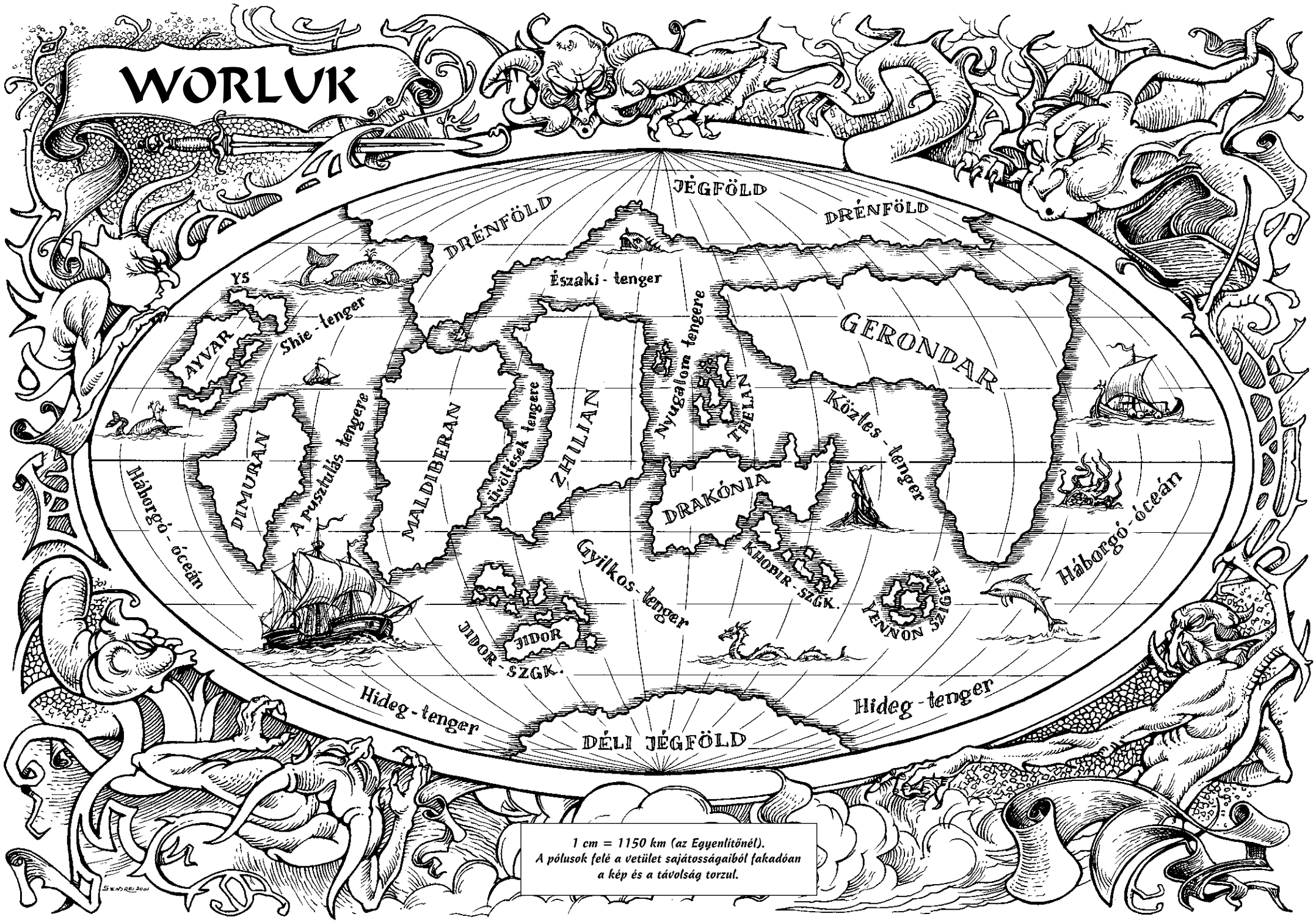
Köszöntünk mindenkit a Káosz Világán!

További információt a

www.kaoszvilaga.hu

internetcímen találsz.





1 cm = 1150 km (az Egyenlítőnél).
A pólusok felé a vetület sajátosságaiból fakadóan
a kép és a távolság torzul.